

Politecnico di Milano – Scuola del Design
Corso di Laurea Magistrale in Design della Comunicazione

PROGETTUALITÀ
DELLA FLÂNERIE ONLINE
*Risignificazione delle immagini
tra progetto e collezionismo*

RELATORE

prof. Salvatore Zingale

CORRELATRICE

prof.ssa Valentina Manchia

STUDENTESSA

Agnese Viola – 967626

ANNO ACCADEMICO

2021/2022

La tesi si occupa dei processi di collezione di immagini che caratterizzano la progettualità mediata da strumenti digitali, in particolare di quelli che si possono definire progetti “curatoriali”. La diffusione di internet consente un accesso facilitato alle immagini, allo stesso tempo incoraggiandone una diffusione incontrollata che tende a svuotarle di significato, privandole di un contesto che ne permetta la comprensione. Inoltre, l’attuale sistema socio-economico richiede la produzione continua di nuovo materiale, impattando sia sull’ambiente che sul flusso già sovraccarico della cultura visuale. Perciò, nell’ottica di un sempre crescente “inquinamento” visivo, è importante definire e valorizzare le pratiche in grado di dare alle immagini un significato, un contesto e una chiave di lettura. Questo può avvenire senza doverne creare di nuove ma, in una prospettiva sempre più attuale di “ecologia del progetto”, riutilizzando quelle già disponibili.

La riproposizione di materiali d’archivio costituisce dunque un importante spunto progettuale, che può fondarsi da un lato sulle abilità specifiche dei professionisti del visuale, dall’altro sulla diffusione di strumenti digitali che permettono un uso produttivo delle immagini anche all’esterno della professione. Per questo motivo si intendono inquadrare pratiche di ricontestualizzazione e riuso di immagini attuate tramite social network – in particolare Instagram –, che facilitano la realizzazione di progetti di collezione e la loro diffusione a un pubblico potenzialmente vasto. Queste pratiche si collocano da un lato nell’attuale bacino di possibilità di azioni sulle immagini e degli strumenti che le consentono (per le quali il processo progettuale di designer e progettisti visuali fornisce un’interessante lente di analisi), dall’altro in una tradizione di applicazioni in ambito storico-artistico dei principi della collezione e del montaggio di materiale iconico.

Il valore di queste pratiche viene riconosciuto non in quanto produzioni di artefatti commercializzabili, ma di narrazioni che ripropongono in chiave autoriale elementi residuali provenienti dalla cultura visuale passata e contemporanea, contribuendo così alla costruzione di un discorso legato tanto a una prospettiva di “ecologia” delle immagini, quanto, più in generale, alla messa in discussione di modelli temporali, produttivi e comunicativi legati a un sistema sempre più criticabile e meno sostenibile.

The thesis deals with the collection of images that characterizes the design process mediated by digital tools, especially with those applications that can be defined as “curatorial” projects. The diffusion of the Internet allows easy access to every kind of image, at the same time encouraging an uncontrolled scattering that tends to empty them of meaning, depriving them of a context that allows their understanding. Moreover, the current socio-economic system requires the continuous production of new material, impacting both the environment and the already overloaded flow of visual culture. Therefore, in view of an ever increasing visual “pollution”, it is important to define and value the practices that can give the images a meaning, a context and a key to understanding. This can take place without having to create new ones but, in an increasingly topical perspective of “design ecology”, reusing those already available.

The reproduction of archival materials may therefore represent an important starting point for design projects, which can be based on the specific skills of visual professionals, or on the other hand, on the dissemination of digital tools that allow a productive use of images even outside the profession. Consequently, we intend to frame practices of recontextualization and reuse of images implemented through social networks – Instagram specifically –, which facilitate the realization of collection projects and their dissemination to a potentially large audience. These practices are located on the one hand in the current pool of possibilities for actions on images and the tools that allow them (for which the design process of visual designers and designers provides an interesting lens of analysis), on the other hand, in a tradition of historical and artistic applications of the principles of the collection and the montage of iconic material.

The value of these practices is recognized not as the production of marketable artifacts, but of narrations that reproduce in a new and authorial key residual elements from the visual culture past and contemporary, thus contributing to the construction of a discourse linked both to a perspective of “ecology of images”, as well as, more generally, to the questioning of temporal, productive and communicative models linked to an increasingly questionable and less sustainable system.

Parte I
IL PROGETTO COME COLLEZIONE

1	COLLEZIONISMO E FLÂNERIE DIGITALE NELLA PROGETTUALITÀ ONLINE	12
1.1	Inventiva per immagini: la collezione come strumento progettuale	15
1.2	Pensare con le macchine	18
1.3	Strumenti digitali tra ricerca visiva e curatele algoritmiche	22
1.4	“Creativity is just connecting things”. Are.na e la conoscenza come rete	26
1.5	Ricerca estetica come servizio	34

Parte II
LA COLLEZIONE COME PROGETTO

2	CENNI STORICO-ARTISTICI	40
2.1	Collezione e montaggio di immagini come forma d'arte	44
2.2	“Cultura del montaggio”	52
2.3	Il montaggio figurativo “culturologico”: Bataille, Warburg, Malraux, Moholy-Nagy	56
2.4	De-gerarchizzazione, giustapposizione, orizzontalità	77
2.5	Design editoriale come collezione e montaggio	79

3	RACCOGLIERE E RICOLLOCARE LE IMMAGINI ONLINE, TRA ARCHIVI E COLLEZIONI	86
3.2	Salvataggio e cura contro l'information overload	87
3.2	Il passato come ambito di alterità	89
3.3	Collezioni di immagini digitali come progetto	93
3.4	Internet non è un archivio	96
3.5	Delimitazioni di campo	104

4	CASI STUDIO: COLLEZIONI DI IMMAGINI E MONTAGGIO FIGURATIVO SUI SOCIAL NETWORK	108
4.1	Confórmi – La trasmutazione delle forme tra storia dell'arte e cultura popolare	109
4.2	Collezioni digitali di cultura visuale: General Index, Folders, NOCTURNIA, Designing Writing	120
4.3	Marginalia e memoria collettiva: CD Masterizzato, Pictures from Italian Profiles, Cartoleena	130
4.4	Storia e storia dell'arte: Paul Pindar, Radljost, The Public Domain Review, Finder	138

CONCLUSIONI 148

BIBLIOGRAFIA 152

INDICE DELLE FIGURE 158

INTRODUZIONE

Guardando all'attuale panorama mediale che caratterizza il contesto di riferimento delle pratiche di progettazione visiva, la componente che sembra emergere maggiormente è quella della quantità dei contenuti disponibili, che sottopongono l'osservatore a una fruizione sempre più velocizzata e ibrida. In particolare, a costituire il principale stravolgimento dato dall'avvento di internet e la diffusione di software, dispositivi e tecnologie digitali è l'aumento esponenziale delle immagini in circolazione, grazie all'accesso sempre più facilitato a tecnologie che ne permettono la riproduzione, manipolazione, archiviazione e condivisione. Di conseguenza, parallelamente all'incrementare di quella che è stata metaforizzata con termini come *deluge* ("diluvio") o "bombardamento" di immagini, insieme al riconoscimento del ruolo delle immagini e della sfera visiva in generale come centrale allo sviluppo della cultura contemporanea (basti pensare ai concetti di «iconic turn» e «pictorial turn» proposti rispettivamente da Gottfried Boehm, 1994 e W. J. T. Mitchell, 1992), sembrano aumentare progressivamente di importanza quelle pratiche che permettono di selezionare, raccogliere e conservare parti dei propri percorsi di ricerca, in particolare per quel che riguarda i contenuti visivi. Questi processi risultano particolarmente significativi nel campo di azione del design e della progettazione visiva in particolare, che fonda sulla raccolta e la rielaborazione di reference preesistenti buona parte del processo che ne regola il lavoro. L'insieme delle pratiche che comprendono la ricerca, selezione, archiviazione e, in certi casi, rielaborazione delle immagini viene riassunto sotto il termine di "collezione", intesa come componente fondamentale dell'attuale modalità di fruizione dei contenuti digitali, in particolare per quanto riguarda l'attività online di graphic designer e altri professionisti delle immagini.

Sulla base di questa definizione l'elaborato viene quindi diviso in due parti: la prima, relativa al processo progettuale in generale e ai supporti che ne sostengono il lavoro, riguarda il «progetto come collezione» e dunque le dinamiche che soggiacciono in particolare alla pratica della ricerca estetica, componente costitutiva del pensiero inventivo che caratterizza la progettualità e muove a partire da una rete di associazioni in costante aggiornamento. Vengono sottolineate delle affinità tra questa concezione del pensiero progettuale e alcune delle prime applicazioni del pensiero

informatico e computazionale, dimostrando le implicazioni profonde dell'avvento degli strumenti digitali e di internet sulla prassi del design in tutte le sue fasi. Il discorso generale sul progetto viene poi tradotto nel contesto dei media digitali e interconnessi che, ad oggi, lo supportano, localizzando le pratiche di ricerca visiva che lo caratterizzano all'interno di specifiche piattaforme di social networking e visual discovery.

In particolare, in confronto a piattaforme di diffusione mainstream soggette a pratiche di indicizzazioni algoritmiche, nonché a limiti di interfaccia, si analizza Are.na, piattaforma di diffusione relativamente recente i cui principi permettono un approccio approfondito e riflessivo, oltre che collaborativo, alla ricerca e la condivisione dei materiali. Alla fine della prima parte, le analisi effettuate permettono una riflessione generale sulla ricerca estetica e sulla sua possibilità di configurarsi, nel momento della sua condivisione, come un servizio alla curiosità e ai processi inventivi altrui, di conseguenza introducendone le soggiacenti potenzialità progettuali.

La seconda parte, più estesa, si occupa infatti della «collezione come progetto», ovvero di ciò che accade quando le raccolte di immagini digitali passano dal ruolo subordinato di strumenti operativi allo stato privilegiato di veri e propri artefatti progettati, in grado di generare valore non solo in sé – tramite la condivisione diretta su piattaforme social –, ma anche nelle svariate traduzioni intermediali che possono riguardarle, trasformandole in artefatti di varia natura ascrivibili a diversi ambiti della progettazione visiva.

La giustificazione teorica alla base della proposizione delle potenzialità euristiche ed estetiche delle collezioni di immagini (che assumono addizionalmente la natura di montaggi spaziali, perché ospitate da supporti bidimensionali) viene trovata grazie alla collocazione di queste pratiche all'interno di una tradizione specifica che ne vede le prime applicazioni programmatiche espandersi parallelamente allo sviluppo della tecnica della riproduzione fotografica. Vengono esposti i precedenti illustri dei montaggi di immagini, a partire dall'ambito artistico e delle sue applicazioni nella produzione tanto quanto nell'esposizione delle opere.

La digressione storica comprende le applicazioni non solo artistiche, ma anche teoriche del montaggio e dei suoi principi, per comprendere l'impatto di questa tecnica che a partire dalla cinematografia si espande, a partire dai primi decenni del XX secolo,

a svariati ambiti della produzione culturale. Si prendono in considerazione in particolare gli esempi di montaggio “culturologico”, che lavorano sull'accostamento produttivo tra immagini per generare riflessioni riguardanti alcuni aspetti specifici della cultura di riferimento, usando attivamente gli scarti di significato tra di esse e lo spazio neutro che le separa.

In questa capacità di tenere insieme elementi diversi senza sottoporli a un ordine gerarchico si intravedono diverse potenzialità per quel che riguarda la rappresentazione di forme di alterità, che beneficiano di un supporto in grado di “mostrarle” e metterle in relazione fra loro senza sottoporle a un sistema descrittivo e classificatorio. In questa facoltà di fare coesistere elementi diversi e *altri* e mettendoli in relazione tra loro e con l'osservatore, insieme alla metodologia basata sulla selezione e l'assemblaggio dei materiali all'interno dello spazio, è possibile tracciare un parallelo tra la pratica di collezione di immagini e il design editoriale, in particolare nella realizzazione degli elaborati con una maggiore alternanza di codici visivi e testuali come riviste, libri d'arte ed atlanti.

Una volta approfonditi gli aspetti “analogici” della collezione e il montaggio di immagini, nel capitolo 3 si passa ad approfondire le applicazioni in ambito digitale, riportando il discorso alle premesse fatte nella prima parte dell'elaborato. Si affrontano dinamiche rappresentative dell'odierna modalità di fruizione dei contenuti online, fondati sulla crescente rilevanza di pratiche di *salvataggio* e di *cura* a fronte della sempre maggiore quantità di contenuti disponibili.

La capacità di far coesistere le diversità all'interno di un unico insieme significativa implica già di per sé un lavoro con l'alterità, ulteriormente rappresentata dal momento che ad essere oggetto delle collezioni sono in genere prodotti del passato, più o meno recenti, ma già cognitivamente inaccessibili se non a partire da una rilettura in grado di ricontestualizzarli mettendoli a contatto con il presente. Le premesse così esposte permettono di definire concretamente la tipologia di pratica oggetto di tesi, che raccoglie differenti declinazioni possibili di una particolare metodologia operativa ed espositiva, oltre a evidenziarne i fattori di rilevanza che ne dimostrano l'interesse come oggetto di studio nel campo del design della comunicazione.

Vengono inoltre effettuate delle distinzioni terminologiche che contestualizzano l'oggetto della ricerca all'interno di un vasto panorama di possibili forme di operatività sulle immagini digitali e sulle possibili problematiche che ne scaturiscono. Prima di passare alla presentazione dei casi studio, si applicano ulteriori delimitazioni per chiarire le caratteristiche specifiche dei progetti presentati e dei criteri che ne determinano la selezione.

Il capitolo 4 è quindi dedicato interamente alla presentazione dei progetti selezionati: si analizza in maniera più approfondita in particolare un account, *Confórmi*, che risulta particolarmente significativo in quanto riassume al meglio tutte le caratteristiche di questo tipo di pratica, messe in luce sin dalle prime parti dell'elaborato. Nei paragrafi successivi vengono elencati altri progetti degni di nota, raggruppati in base alle principali aree tematiche cui fanno riferimento i materiali che presentano.

In particolare, i progetti analizzati sono legati a differenti aree della cultura visuale passata o contemporanea, alla selezione di artefatti a partire dalla sfera dei marginalia e degli oggetti d'uso quotidiano, oppure all'ambito specifico della storia dell'arte. Molti dei casi analizzati presentano ampliamenti intermediali che portano gli oggetti delle collezioni a trovare spazio su nuovi supporti, a dimostrazione della scalabilità dei format creati grazie ad esse, in grado di fornire materiale per progetti – anche commercializzabili, soprattutto se in collaborazione con aziende ed enti – dall'identità definita e riconoscibile.

Ciò che si vuole far emergere delle collezioni digitali presentate è dunque la componente progettuale che regola la loro realizzazione e i modi in cui se ne organizza la diffusione, sottolineando le varie potenzialità di azione e rielaborazione che si celano nelle immagini e i riferimenti raccolti anche durante le fasi meno produttive del tradizionale lavoro di progetto.

Rendere accessibili le proprie raccolte ha infatti valore in primis in quanto servizio, ossia come risultato di un progetto volto a fornire uno strumento da utilizzare più che un oggetto da consumare; inoltre partecipa a livello più ampio a un discorso "ecologico" e di attenzione verso l'alterità di sempre maggiore importanza e attualità nelle discipline progettuali, grazie a quella che si può definire una pratica di cura nei confronti delle immagini e di ciò che rappresentano.

Parte I

IL PROGETTO COME COLLEZIONE

1.

COLLEZIONISMO E FLÂNERIE DIGITALE NELLA PROGETTUALITÀ ONLINE

Parlare di collezionismo in relazione alla prassi di design della comunicazione si pone come conseguenza di un interesse verso il processo progettuale, verso ciò che guida e motiva la realizzazione degli artefatti in quanto sistemi complessi e in divenire, in grado di generare valore e significato non solo nella forma di prodotti finiti ma anche, si crede, nelle fasi che ne conducono la realizzazione. Prendendo in considerazione prevalentemente il campo della comunicazione visiva e del graphic design – ossia quelle discipline i cui prodotti si traducono nella maggior parte dei casi in contenuti visivi, e dunque in immagini che rientrano nel flusso della cultura visuale – è possibile tentare una ricostruzione “a ritroso” del processo progettuale basato proprio sugli elementi visuali e iconici che lo caratterizzano, siano essi prodotti e assemblati dal progettista oppure riproduzioni raccolte e riconfigurate per guidare la realizzazione pratica dell’artefatto. Le immagini fanno parte del processo fin dai primi momenti della ricerca di un designer; questo non vale solo per la produzione di artefatti specifici e che rispondano a determinati brief progettuali (dunque non solo per il progettista in quanto lavoratore), ma anche nei casi in cui la ricerca sia guidata non tanto da necessità di progetto quanto da una fruizione serendipica volta a un generale arricchimento della propria cultura visiva, delle proprie *references*. In entrambi i casi, la costituzione di un insieme più o meno ampio e curato di immagini costituisce una sorta di struttura di base in cui il progettista innesta il proprio linguaggio visivo, che sia specifico alla realizzazione di un progetto o di natura più personale e “poetica”.

In questo senso la prassi del designer-ricercatore è assimilabile a quella del collezionista: si scandaglia accuratamente un insieme alla ricerca di un oggetto (un’immagine), che sia rilevante secondo una data logica e che assuma significato sia in sé sia nel rapporto con altri elementi, i quali uniti tra loro compongono un insieme, più o meno ordinato e organico, generatosi intorno a un particolare tema o connessione. L’attività di selezione e di scarto che si opera su questi insiemi al fine di mantenerli utilizzabili e significativi è ciò che differenzia una pratica collezionistica e curatoriale da un semplice processo di accumulo. Non si intende infatti sostenere che qualsivoglia insieme di immagini e artefatti visuali di varia natura costituisca in sé e per sé una struttura organica dotata di significanza; ciò che risulta oggetto di interesse è proprio l’atto a posteriori di

cernita, l'intervento selettivo dell'autore della collezione in grado di dare un ordine, dunque un senso, agli oggetti raccolti. Al fine di conferire un grado di sistematicità alle raccolte ottenute, per quanto già curate, si rendono necessari degli strumenti che permettano di interagire agevolmente con tutti i contenuti selezionati, di raggrupparli secondo relazioni definite, con la possibilità di etichettarle e di ricombinarne le connessioni ma anche, più semplicemente, di "ospitarle" all'interno di una struttura che ne permetta tanto la conservazione quanto l'esposizione e dunque la fruibilità.

Sebbene sia lecito dedurre che un procedimento simile si sia sempre trovato come punto di partenza di ogni attività progettuale – senza che per altro la si voglia limitare unicamente all'ambito del design della comunicazione – si intende incentrare la ricerca strettamente sulla prassi contemporanea, localizzata in uno specifico panorama mediale caratterizzato, ad ogni livello del processo di progettazione, dall'interazione con strumenti digitali e web-based. Infatti, tra gli stravolgimenti epocali dati dalla diffusione capillare della rete, l'accesso facilitato e pressoché immediato a un numero potenzialmente infinito di contenuti costituisce uno snodo fondamentale per una disciplina fondata, tra le altre cose, sulla ricerca estetica. Ciò comporta di fatto non solo un numero di nuove possibili soluzioni e servizi da realizzare, ma un mutamento radicale nel processo progettuale stesso e negli strumenti basilari a servizio del designer sin dalle prime fasi immaginative e dalla ricerca. Analizzando alcuni di questi strumenti e il modo in cui permettono al progettista di agire con le immagini raccolte, si intende contestualizzare l'ambito specifico della prassi progettuale all'interno del più ampio panorama della cultura digitale (o meglio, della *internet culture*) contemporanea, utilizzandolo come lente per osservare particolari tendenze e modalità di fruizione che caratterizzano il nostro panorama mediale a partire dagli anni più recenti. Nello specifico è opportuno evidenziare la crescente necessità di fare ordine nel flusso sempre più sovrastimolante di informazioni disponibili, unita a un desiderio di maggiore trasparenza e fruibilità dei meccanismi che, al contrario, si fanno sempre più opachi e costrittivi nei confronti dell'utente che li utilizza. In questo senso, la prassi di graphic designer e di altri professionisti delle immagini fornisce un punto di vista interessante nell'analizzare il fenomeno, dal momento che con il passare del tempo instaura un rapporto sempre

più simbiotico con le tecnologie informatiche e con l'esplorazione dei contenuti online, facendo di fatto dei designer – o di una buona parte di essi – quelli che potremmo definire degli esperti collezionisti digitali. In un contesto prevalentemente visuale e bidimensionale come quello imposto dagli schermi interattivi, organizzati tramite interfacce che dispongono i contenuti in griglie pre-ordinate, quelle che verranno definite «collezioni digitali» assumono, adattandosi ai limiti posti dal dispositivo, il carattere aggiuntivo di montaggi di immagini, unendosi così alle altre pratiche di selezione e di assemblaggio che caratterizzano in misura variabile tutte le fasi di realizzazione dei progetti svolti tramite un computer. Attraverso questa prospettiva si pone il discorso su un piano che passa dalla metafora del "progetto come collezione" alle possibilità della collezione stessa come forma di progetto e, soprattutto, di progettualità.

1.1. INVENTIVA PER IMMAGINI: LA COLLEZIONE COME STRUMENTO PROGETTUALE

Se si assume che quella del designer sia una prassi di natura per lo più inventiva, ossia fondata su processi scaturiti da inferenze abduitive che si ripetono iterativamente (cfr. Bonfantini, 2004; Zingale, 2012), diviene evidente come, perché lo svolgimento sia efficace, gli stimoli esterni debbano essere presenti ripetutamente durante tutte le fasi del progetto, comprese quelle che lo precedono completamente. Questa importanza dei segni iconici (e non unicamente iconici, nonostante la ricerca si occupi prevalentemente di questi ultimi) all'interno della prassi, unita a una diffusa familiarità con gli strumenti digitali e con l'archiviazione di immagini, fa dei progettisti di comunicazione visiva un importante bacino di utenza per molte piattaforme di social networking a base visuale, che siano di natura pienamente mainstream come Instagram o volti a una funzione operativa di raccolta quali Pinterest, Flickr, Behance, Tumblr e il più recente Are.na. Questi strumenti servono nella maggior parte dei casi come *repositories*, luoghi di raccolta e di esplorazione di contenuti visivi digitali o digitalizzati, utili al progettista in quanto insieme personalizzabili e ampliabili all'infinito di rimandi, referenze, icone e connessioni.

Il motivo per cui questi elementi si ritengono fondamentali per il processo inventivo che guida la pratica del progettista risulta evidente nel momento in cui si osservano da vicino le dinamiche che costituiscono il processo progettuale. Utilizzando concetti e categorie appartenenti all'ambito della semiotica e applicandole al discorso sul progetto, è possibile fare le seguenti affermazioni (cfr Zingale, 2012).

► Il progetto è in tutto e per tutto un processo inventivo. L'inventiva progettuale è una forma di ragionamento che ha forma logica nell'abduzione, un'inferenza che a partire dall'osservazione dei fenomeni genera suggestioni ipotetiche attraverso un "salto" immaginativo. Nel caso del progetto, l'abduzione mira a introdurre novità generando integrazioni e armonie complesse mai definitivamente chiuse in sé stesse, che riguardano il processo non solo nel suo prodotto ma anche nella sua genesi.

► Secondo la distinzione introdotta da C. S. Peirce nell'inventiva la funzione cognitiva del segno prevale su quella puramente rappresentativa: ogni segno risulta significativo non tanto in quanto rappresentazione univoca di un oggetto, ma in quanto possibile motore di conoscenza, di nuove associazioni. La facoltà logica e semiotica di rinvenire tra queste connessioni di «adiacenti possibili» (secondo la concezione introdotta da Stuart Kauffman) i potenziali elementi in grado di dare forma a un progetto è propria dell'inventiva: «The imagination creates equivalences out of things that are not equivalent and comparisons out of what seems incommensurable. It produces unity out of opposition and forges meaning by translating the terms of one thing into those of another» (Murphy, 2017, p. 119).

► L'inventiva deve alla sua natura di abduzione il suo essere intrinsecamente dialogica e polifonica, scaturita dalle relazioni fra interpretazioni diverse. Lo sviluppo della conoscenza non prende il via da una sorta di attività di creazione *ex machina*, ma è parte di un flusso continuo di relazioni, teorizzato da Peirce come il processo di «semiosi illimitata». Ogni interpretazione poggia su una rete di interpretazioni precedenti e vi si unisce; la conoscenza non è ottenibile se non a partire da una conoscenza differente e il "nuovo" non viene creato, quanto piuttosto trovato.

► L'abduzione (e dunque l'inventiva) segue una logica prevalentemente iconica: questo grazie alla capacità intrinseca dell'icona di stabilire una relazione tra elementi prima disgiunti, e al fatto che la tendenza del pensiero sia di cristallizzare concetti in immagini che manifestino la conoscenza in modo immediato. Da un punto di vista pratico, la presenza di modelli – che nel caso delle discipline in questione sono di natura prettamente visuale – cui fare riferimento è una necessità basilare di qualunque processo inventivo: essi costituiscono un bacino di conoscenze disponibili attraverso cui l'attività inventiva muove per somiglianze, segnicità iconiche, analogie e associazioni.

La semiosi illimitata regola così le azioni interpretative che stanno alla base tanto del nostro agire quotidiano quanto della nostra attività euristica; è il processo attraverso cui elaboriamo le nostre poetiche e i nostri progetti. Ma se conoscenza e semiosi sono un ciclo in cui il nuovo si genera dal vecchio, e se la generazione del senso è un salto del pensiero abducente e inventivo, un tale salto avrà una spinta tanto maggiore quanto più solido sarà il suo punto d'appoggio: quanto più è in grado di costruire, trovare e scegliere le immagini che l'esperienza o la sperimentazione - ossia la ricostruzione dell'esperienza - ci presenta (Zingale, 2012, p. 151).

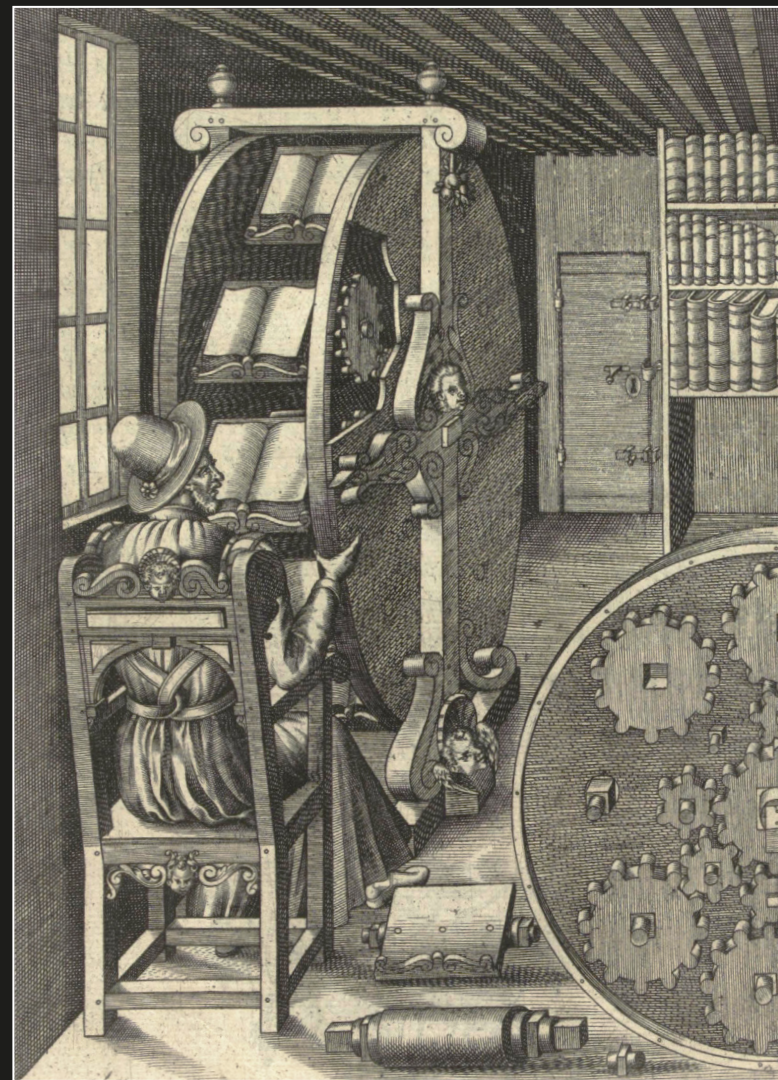
Avendo compreso la natura sempre relazionale del pensiero progettuale e la sua conseguente necessità di una "base d'appoggio" più ricca e varia possibile, sembra farsi evidente all'interno del contesto di riferimento la rilevanza di una pratica apparentemente "inutile" (nel senso neolibera di "improduttiva") quale la fruizione serendipica di contenuti online, una forma di *flânerie* digitalizzata che di fatto si dimostra ad oggi componente importante della ricerca estetica di un progettista: «Creation that is enacted via the imagination [...] is an interweaving, interpenetrating process that involves [...] perpetual mutual structuration and the cross-pollination of numerous forces and factors» (Murphy, 2017, p. 124). Risulta altrettanto evidente, di conseguenza, la potenziale utilità degli strumenti digitali di raccolta e organizzazione di contenuti nella costituzione di una «enciclopedia» (nell'accezione datale da Umberto Eco di rete di conoscenze codipendenti e reciprocamente definite) che fornisca un punto d'appoggio alla generazione di nuova conoscenza tramite associazioni prevalentemente visuali. Ciò si rivela particolarmente utile guardando alla realizzazione pratica

dei singoli progetti, ognuno dei quali richiede l'assunzione di nuove conoscenze e lo svolgimento di una ricerca estetica che beneficia di un luogo in cui essere conservata, per facilità di consultazione e per la possibilità di mantenerla affinché possa continuare a essere un nodo all'interno di una rete di conoscenza più ampia.

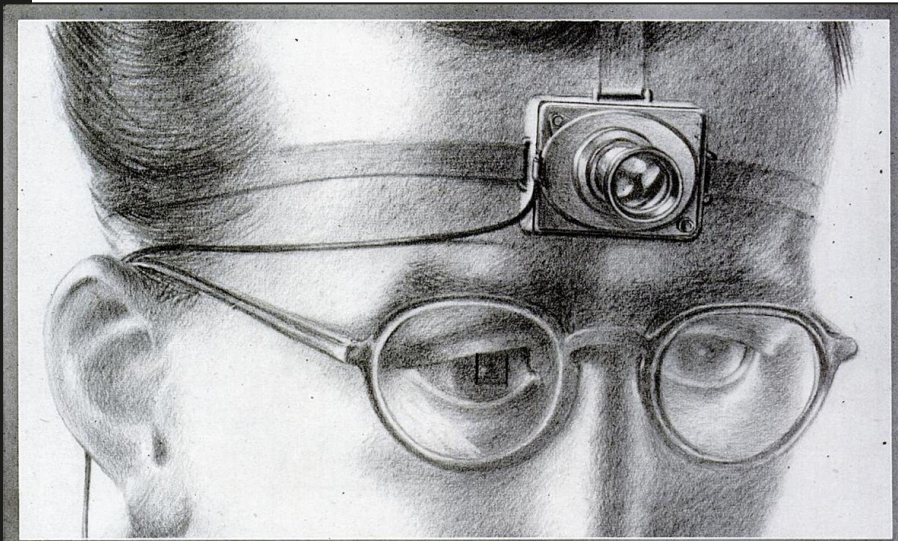
La raccolta di immagini fa infatti parte della prassi del progettista a partire da un livello ancor più basilare: vale a dire, l'attività immaginativa di chi progetta non è riferita unicamente alla realizzazione di progetti specifici, che necessitano di un processo di ricerca e abduzione di volta in volta separato e definito. Essa prescinde la realizzazione degli artefatti nella costituzione di un immaginario, di un'educazione visiva e segnica auto-impartita e ricercata a partire da credenze, gusti, opinioni e intenzioni del singolo progettista. Come dice l'artista e fotografo Hiroshi Sugimoto: «My collection is my mentor [...] It trained my taste and sensitivity» (Yee, 2015, p. 195). Collezione che in molti casi non costituisce altro che una versione “archiviata” di una parte del processo inventivo di chi la realizza, che non fa riferimento a un percorso lineare ma ad una rete di associazioni e connessioni. Questo modo di concettualizzare il processo di conoscenza possiede una familiarità con il pensiero informatico che precede di molto la realizzazione degli strumenti digitali usati per le collezioni odierne, e anzi origina prima dell'invenzione del computer stesso.

1.2. PENSARE CON LE MACCHINE

Un precedente interessante per il modello di pensiero come rete di associazioni e del suo rapporto con la computazione è dato dal Memex, dispositivo elettromeccanico teorizzato dall'ingegnere e tecnologo Vannevar Bush in forma di una sorta di scrivania interattiva, considerato uno tra i più importanti antecedenti dell'ipertesto («History of Hypertext», 2022). Il modello, sviluppato negli Stati Uniti intorno al 1945, si poneva di fornire una soluzione all'*overload* di informazioni di cui si iniziava a percepire la portata all'interno delle discipline scientifiche: per fare questo, Bush propone il Memex come un sistema di archiviazione di documenti personale e automatizzato, una sorta di intimo supplemento alla memoria del ricercatore.



[1.01] Agostino Ramelli (1588). *Le diverse et artificiose machine del Capitano Agostino Ramelli*. p. 317. Library of Congress. <https://www.loc.gov/item/65058982/>.

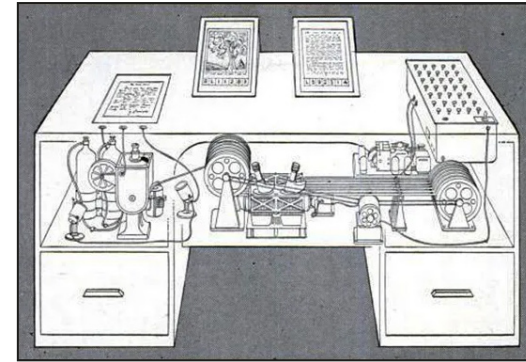


A SCIENTIST OF THE FUTURE RECORDS EXPERIMENTS WITH A TINY CAMERA FITTED WITH UNIVERSAL-FOCUS LENS. THE SMALL SQUARE IN THE EYEGASS AT THE LEFT SIGHTS THE OBJECT

AS WE MAY THINK

[1.02] Titolo e illustrazione dell'articolo «As We May Think» (10 settembre 1945) in cui Vannevar Bush espone il modello del Memex. *Life magazine*.

Pensato come strumento di consultazione, il dispositivo poneva una soluzione particolarmente innovativa riguardo alla modalità di indicizzazione dei materiali. Insoddisfatto del sistema tradizionale basato su ordini alfanumerici, che riteneva incompatibile con il funzionamento associativo della mente umana, Bush fa delle libere associazioni il meccanismo alla base del funzionamento del Memex [1.03], dotato di un doppio supporto visuale per la fruizione combinata e arbitraria di due documenti per volta. Le serie di associazioni così ottenute permettono la realizzazione di *percorsi*, che possono essere salvati per consultazioni future, oltre che condivisi e pubblicati in forma di *enciclopedie*. Oltre a fornire un modello esemplare di riflessione su una gestione “umana” del processo di conoscenza, questo sistema di organizzazione, basato sulla creazione di “percorsi di pensiero” conservabili e condivisibili, rimarca la necessità di avere a disposizione non solo dei contenuti, ma degli strumenti efficienti per selezionarli e collezionarli. La macchina non è solo uno strumento per compiere azioni, ma un luogo nel quale esternalizzare e conservare la propria memoria e i propri processi intellettivi.



[1.03] Illustrazione dimostrativa del Memex. *Life magazine*.

L'*information overload* che preoccupava Vannevar Bush nel primo dopoguerra assume chiaramente un aspetto del tutto inedito nel momento in cui trova un nuovo canale di diffusione grazie alla graduale popolarizzazione dei personal computer. La sconfinata quantità di materiali fruibili riconfigura radicalmente le modalità di accesso alle informazioni, costituendo così un mutamento importante anche all'interno delle discipline “creative”, che si vedono offrire non solo dei nuovi strumenti di lavoro, ma un accesso pressoché illimitato a una quantità prima inimmaginabile di contenuti da poter utilizzare in vari modi all'interno della propria pratica. La presenza di elementi preesistenti su cui poter agire mette dunque in evidenza il meccanismo dell'assemblaggio e della composizione che caratterizza la progettualità digitale, insieme al processo selettivo che organizza e identifica gli oggetti con cui lavorare.

Nel loro insieme queste due operazioni rispecchiano e permettono, simultaneamente, la pratica postmoderna del pastiche e della citazione, la prima selezionando elementi e stili dal “database della cultura”, l'altra assemblando questi elementi in nuovi oggetti. Quindi, insieme alla selezione, la composizione è l'operazione-chiave della creatività postmoderna a base informatica (Manovich, 2001, p. 183 tr. it).

L'attività di selezione e composizione ormai fondamentale nella prassi presuppone quindi la presenza di un bacino di conoscenza, un «database della cultura», luogo attivo in cui analizzare e discernere gli elementi da lasciare nel flusso e quelli da *salvare* (sulle accezioni sfaccettate del termine si ritornerà parlando più nello specifico di pratiche collezionistiche e della loro traduzione online). Questo vale sia per il lato pragmatico del processo progettuale e creativo

di cui parla Manovich, sia per la ricerca visiva e la collezione di reference ad uso personale o di progetto. Per questo secondo aspetto vale la pena soffermarsi sulla natura tanto delle immagini raccolte quanto dei “luoghi” che le ospitano. Quest’attività presuppone, infatti, l’interazione con immagini d’archivio che non consistono più unicamente in documenti conservati da istituzioni ufficiali, ma sono il risultato di una serie – o meglio una rete – di pratiche di appropriazione e di elaborazione collettive (cfr. Maiello, 2016) che sciolgono e ridefiniscono le tassonomie su cui si fondano i rapporti tra utenti, autori, opere e istituzioni. Ciò si traduce anche nel concetto stesso di archivio e nei luoghi di conservazione delle immagini, che si fanno spazi dinamici e ibridi di elaborazione, in grado di contenere al proprio interno delle potenzialità progettuali sia per quanto riguarda i materiali che conservano sia per la loro stessa struttura e interfaccia.

1.3. STRUMENTI DIGITALI TRA RICERCA VISIVA E CURATELE ALGORITMICHE



[1.04] Tim Berners Lee (2018) «The web is under threat. Join us and fight for it». World Wide Web Foundation. <https://webfoundation.org/2018/03/web-birthday-29/>. © Laurel Schwulst (canale Are.na Sparrows talking about the future of the web).

Si è evidenziata la novità introdotta dall’avvento di Internet e degli strumenti digitali nella fruizione dei contenuti, insieme alla necessità insita nella progettualità di creare una base di riferimenti come leva per il pensiero inventivo. L’unione di questi aspetti

spesso si traduce nella realizzazione di raccolte personalizzate che assumono l’aspetto di una collezione, «a concerned gathering of selected items which manifest themselves as a pattern or a set, thereby reconciling their divergent origins within a collective discourse» (Elsner & Cardinal, 1994, p. 71).

Quali sono, nello specifico, gli strumenti utilizzati nella realizzazione di queste “collezioni digitali”? Innanzitutto, occorre premettere che l’intento non è quello di universalizzare il concetto di processo progettuale trattandolo come un fenomeno univoco e uguale per tutti coloro che lo praticano. Ciò che si intende analizzare è una delle possibili modalità in cui questa prassi si sviluppa, per come si presenta nel caso specifico della mediazione da parte di strumenti che non sono necessariamente utilizzati o conosciuti dall’intera comunità progettuale e creativa, ma che sono ritenuti di interesse nel loro rapporto con la pratica di collezione, che fornisce l’oggetto della ricerca in quanto lente attraverso cui guardare al processo inventivo da un lato e ad alcune tendenze in ambito digitale dall’altro.

Gli strumenti che vengono presi in considerazione sono quindi quelli che permettono simultaneamente l’esplorazione di contenuti – di natura prevalentemente ma non esclusivamente visuale – e la loro gestione e archiviazione all’interno di sistemi più o meno complessi gestibili liberamente dall’utente, solitamente dotati di interfacce *user-friendly* e di un alto livello di controllo da parte della piattaforma sui contenuti e i modi in cui vengono mostrati.

A queste caratteristiche rispondono i social network di più ampio uso a livello globale, ovvero Facebook e Instagram; tuttavia l’utenza e il tipo di contenuti considerati fa sì che quest’ultimo risulti decisamente più rilevante. Insieme a Instagram si prendono in considerazione anche siti dal bacino di utenza più ridotto, volti maggiormente all’esplorazione e raccolta di materiali e al *social bookmarking* più che alla condivisione di contenuti inediti, che tuttavia sono di largo utilizzo all’interno di professioni come quella del graphic designer e di altre discipline affini all’ambito “creativo” o più propriamente progettuale. Tra queste la più diffusa risulta Pinterest, largamente utilizzata anche da non professionisti, cui si affiancano piattaforme più strettamente legate alle discipline artistiche e progettuali come Behance, Dribbble e Flickr. Degno di nota anche se negli ultimi anni caduto in disuso è anche Tumblr.

Di sviluppo più recente e basato su un'appropriazione innovativa dei meccanismi di piattaforme come Pinterest, Are.na fornisce un approccio maggiormente "illuminato" al processo di sviluppo e gestione della conoscenza e verrà pertanto affrontato in profondità nel prossimo paragrafo in quanto caso studio di interesse a sé stante.

Ciò che si ritiene importante evidenziare riguardo all'insieme delle piattaforme elencate, è il modo in cui tentano di fornire soluzioni per la gestione dell'attenzione in un flusso sempre più ricco e variegato di informazioni, offrendo strumenti per controllarlo e contribuendo ad alimentarlo allo stesso tempo. Un esempio è dato dalla introduzione, nel 2017, all'interno delle applicazioni di Instagram prima e Facebook poi, di sezioni apposite in cui l'utente può conservare i post che decide di "salvare" tramite un pulsante presente sotto i singoli contenuti. Poco dopo l'introduzione di questa feature è diventato disponibile anche un sistema di sottocategorie, chiamate "raccolte" (mentre nella versione inglese il nome è proprio *Collections*), grazie alle quali organizzare i post salvati secondo gruppi tematici a scelta dell'utente. Questo sistema risulta indubbiamente utile per quanto riguarda la gestione delle informazioni ricevute, in quanto permette di creare una o più raccolte di contenuti ritenuti significativi da poter conservare e a cui ritornare con maggiore attenzione in futuro. La funzionalità tuttavia presenta diversi limiti di UX/UI (Lin, 2021) che la rendono da un lato oscura e difficilmente utilizzabile dall'utente medio, dall'altro non abbastanza complessa e personalizzabile perché un professionista possa farne un uso intensivo ed effettivamente produttivo all'interno della prassi.

Il processo di salvataggio, conservazione e organizzazione dei contenuti è invece alla base delle altre piattaforme citate, che si pongono come strumenti di *visual discovery* e dunque indirizzate prevalentemente a un uso specifico per la ricerca visiva. Gli strumenti di catalogazione risultano quindi, in generale, più raffinati e gestibili più agevolmente, e il feed di contenuti proposto all'utente nella fase di esplorazione dedicato prevalentemente a output artistici, progettuali e creativi di varia natura. Tuttavia, i contenuti proposti e soprattutto le possibilità di operazione su di essi sono sottoposti a diverse limitazioni. In particolare per quello che riguarda Pinterest,

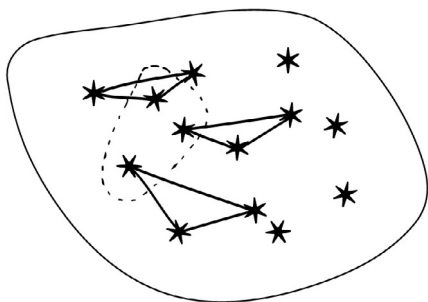
«the site promotes "discovery" rather than search-based navigation. However, the types of pins sent to pinners are not random; they conform to one's previous activity, which is in turn shaped by the existing categories of the site. [...] Because of this programmed 'flow,' one's discovery is therefore unlikely to deviate into vastly different categories. In other words, it is [...] difficult to maintain navigational searches that conform to alternate categorizations—such as personal chronology or non-object based classifications when moving through structure of the site» (Lui, 2015, p. 136).

Se infatti l'ottica della selezione e della collezione sembra incoraggiare un alto livello di personalizzazione, tutto il processo risulta comunque strettamente controllato dalla struttura tecnologica del sito; inoltre, per quanto personali le raccolte realizzate, fanno riferimento a uno stesso pool di immagini limitato e monitorato, facendo convergere i gusti individuali degli utenti all'interno di precise categorie estetiche e di stile.

Al di là delle differenze e delle feature specifiche delle singole piattaforme, ciò che rimane problematico, nell'ottica di una prassi progettuale e di ricerca informata e consapevole, è il modo in cui i contenuti sono selezionati e l'ordine in cui vengono presentati. Questa operazione, a tutti gli effetti curatoriale, è infatti pienamente automatizzata, da quando nel 2016 Instagram e gradualmente le altre piattaforme hanno introdotto un ordine dei post non cronologico, ma basato su un livello di "rilevanza" determinato algebricamente. Per quanto questo meccanismo possa risultare utile nella fase di esplorazione dei contenuti e nelle dinamiche dei suggerimenti, applica nel processo di indicizzazione dei post alcuni parametri che non solo sono arbitrari e non tengono conto delle possibili preferenze degli utenti, ma che risultano spesso totalmente oscuri, finendo con il penalizzare e spesso escludere completamente intere categorie di contenuti. Questo fenomeno, conosciuto come *algorithmic blackboxing*, opacizza la soglia tra l'interfaccia visuale con cui interagisce l'utente e l'effettivo processo di elaborazione, racchiuso in una "scatola nera" di cui restano visibili input e output ma il cui meccanismo ha un'apparenza magica e allo stesso tempo inaccessibile. In questo modo risulta facile per i gestori dei servizi moderare i contenuti arbitrariamente senza che gli utenti mettano in dubbio, o abbiano modo di farlo, la selezione loro offerta (le specifiche modalità di selezione, organizzazione ed esposizione degli oggetti – in questo caso quelli proposti dalle

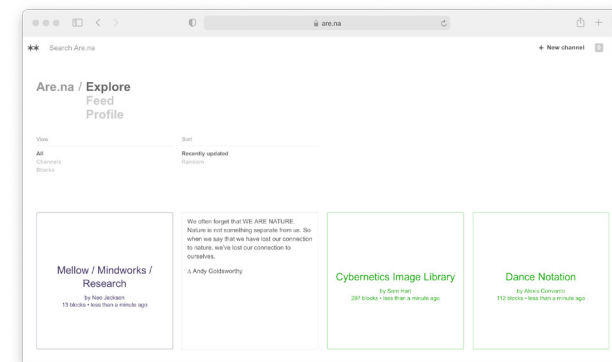
piattaforme all'interno dei feed – rispondono a specifiche “griglie” di conoscenza e ne nascondono altre; riguardo questo rapporto tra la pratica curatoriale di organizzazione e disposizione degli oggetti e le dinamiche di potere il riferimento inevitabile è Foucault, 1966). Nonostante questa “curatela algoritmica” non rappresenti necessariamente un ostacolo al raggiungimento pragmatico di risultati soddisfacenti all'interno di una pratica serendipica di ricerca estetica, costituisce un potenziale motivo di insoddisfazione per chi cercasse nel digitale un supporto a un'attività di ricerca maggiormente informata e strutturata.

1.4. “CREATIVITY IS JUST CONNECTING THINGS”. ARE.NA E LA CONOSCENZA COME RETE



[1.05] Diagramma citato nel canale *Arena Influences*, tratto dal libro *Feynman's Tips on Physics*: «Forgotten facts can be recreated by triangulating from known facts». <https://www.are.na/block/243625>.

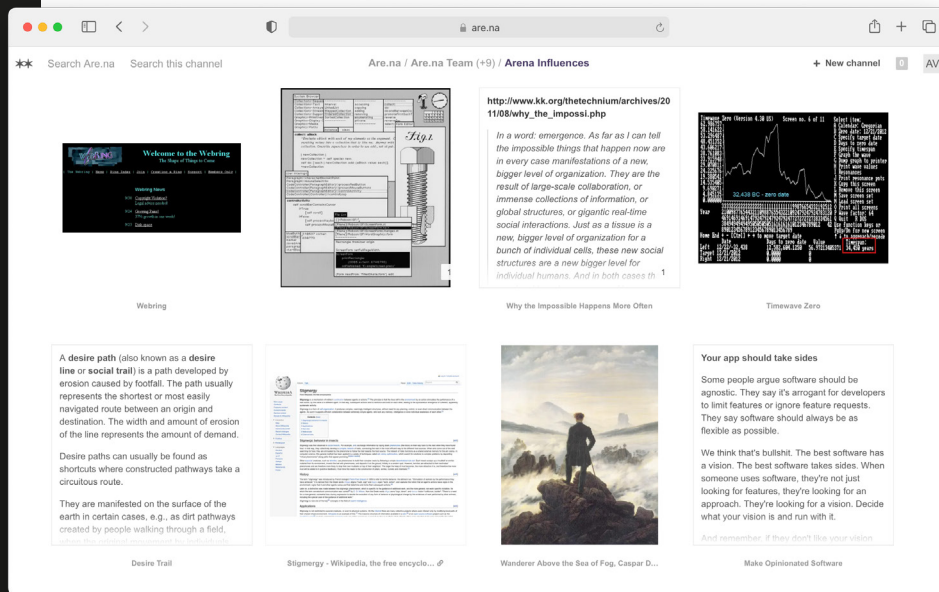
Dalla volontà di ottenere maggiore controllo sui risultati e sul processo di indicizzazione dei contenuti, volta nello stesso tempo a uno sviluppo comunitario della conoscenza, nasce Are.na, piattaforma di visual discovery (anche descritta come *creative research platform*) associabile come funzionamento a Pinterest ma che risponde a principi profondamente differenti. Il sito si presenta con una struttura relativamente simile a quella degli esempi citati in precedenza, ossia con una home page [1.06] contenente il *Feed*, una sezione *Explore* e la pagina del profilo, costituita prevalentemente dall'insieme delle raccolte create dall'utente, denominate *Channels*. L'unità minima che costituisce i singoli contenuti fruibili e collezionabili sulla piattaforma è quella dei *Blocks*, media di vario tipo raccolti da Internet o appositamente caricati, che vengono tradotti



[1.06] Dettaglio dalla home page di Are.na, sezione *Explore*. Screenshot 08/04/23.

visivamente in quadrati di uguale dimensione contenenti immagini, video, link, blocchi di testo, documenti pdf o altri file. I canali creati dagli utenti possono essere privati, pubblici oppure “aperti”, ossia modificabili da qualsiasi altro user della piattaforma, che può scegliere di aggiungere contenuti inerenti al tema della collezione.

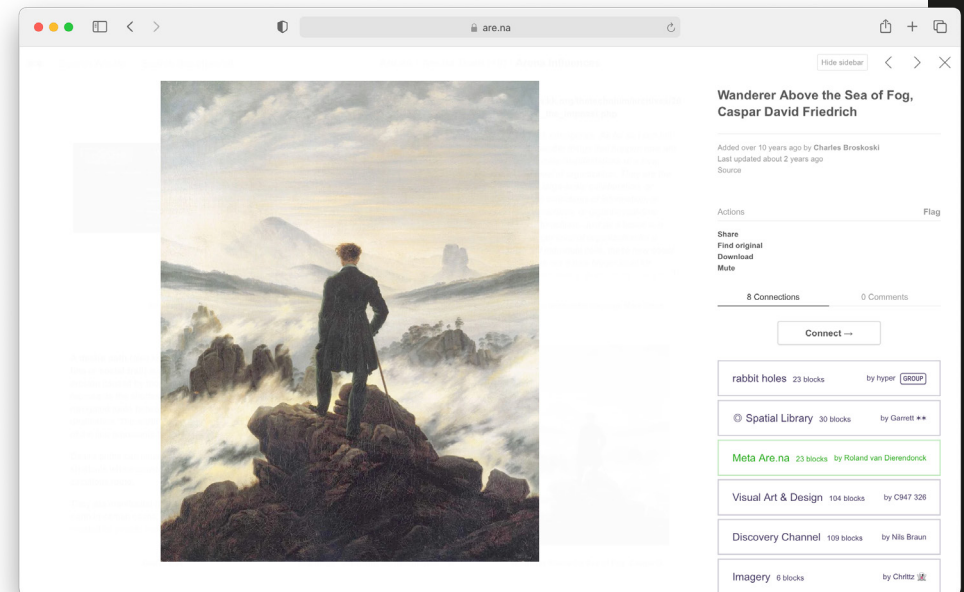
Tra i principali elementi di distanza rispetto agli altri social network, Are.na è totalmente privo di pubblicità (il suo modello di revenue è basato sugli account premium opzionali che permettono di collezionare numeri illimitati di blocchi), oltre a non prevedere azioni come il “like” o “favorite” e a non utilizzare alcun tipo di algoritmo per il suggerimento di contenuti o per l'ordinamento del feed, incoraggiando l'utente a perlustrare “manualmente” i possibili collegamenti. Questo approccio apparentemente poco user-friendly si riflette anche sull'interfaccia grafica, che si presenta scarna, con una prevalenza assoluta del bianco, testi proporzionalmente piccoli e con un'impostazione generale lineare e modulare che sembra ricordare più un terminale operativo che un tradizionale social network, puntando piuttosto a mettere in evidenza i contenuti e ad evitare le distrazioni. L'assenza di algoritmi, tracking e pubblicità, oltre che del meccanismo dei like, fa sì che l'utente possa immergersi completamente nel flusso associativo della propria ricerca, incrociandola e arricchendola con quella degli altri. Alla base di questo modello di fruizione e interazione ritornano gli studi di Vannevar Bush e il suo Memex, insieme a quelli di altri teorici della computazione, che già anni prima della diffusione del World Wide Web auspicavano un sistema di gestione delle informazioni che sfruttasse le potenti facoltà associative della mente umana, all'interno di strutture informatiche flessibili e complesse.



[1.07] Dettaglio dal canale *Arena Influences*. © Are.na Team. Screenshot 08/04/2023. <https://www.are.na/are-na-team/arena-influences>.

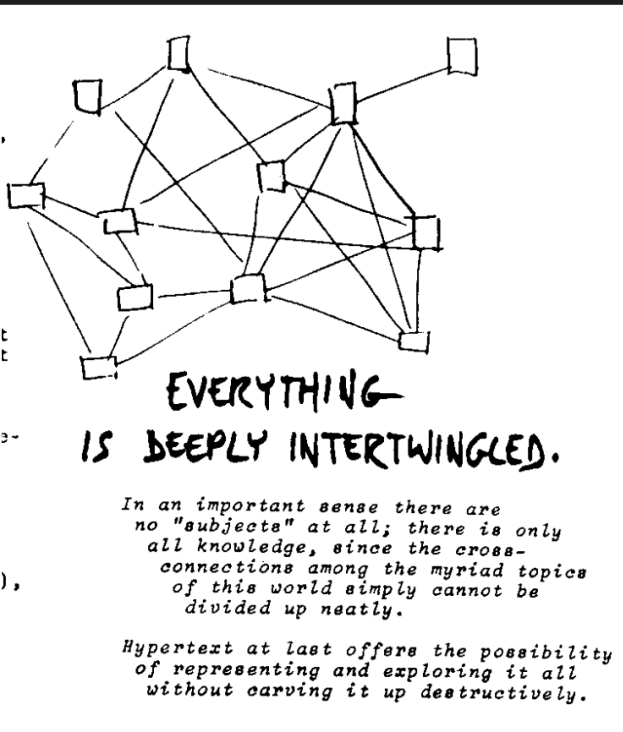
Tra questi, Douglas Engelbart, già propositore di alcuni concetti alla base degli odierni personal computer come le videocchiamate, il mouse e le finestre multiple, accenna negli anni '60 a dei *concept packages* raggruppabili e collegabili tra loro all'interno di ipertesti in grado di creare interi framework concettuali. Ted Nelson avanza negli stessi anni il discorso sull'ipertestualità all'interno del suo *Project Xanadu* [1.09–1.13], sorta di rielaborazione elettronica del Memex, basato su collegamenti non tra interi documenti ma tra i loro “moduli costitutivi”, esistenti come nuclei a sé stanti collegabili tra loro, sempre editabili e presenti simultaneamente in posizioni diverse grazie a particolari forme di ipertesto chiamate *transclusioni*.

Questa linea di pensiero che vede apprendimento, conoscenza e inventiva come un processo multidirezionale di connessioni, riscoperte e ricontestualizzazioni, fornisce uno dei principali nuclei teorici su cui poggiano premesse e obiettivi di Are.na, per ammissione dei suoi stessi fondatori (Counter Currents, s.d.), che citano questi e altri autori all'interno del canale da loro gestito chiamato *Are.na Influences* [1.07].

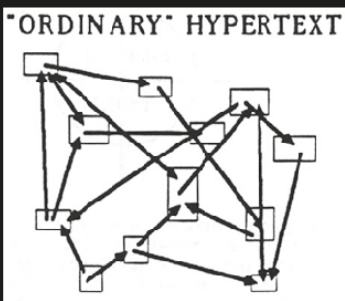


[1.08] Dettaglio dal canale *Arena Influences*. © Are.na Team. Screenshot 08/04/2023. <https://www.are.na/are-na-team/arena-influences>.

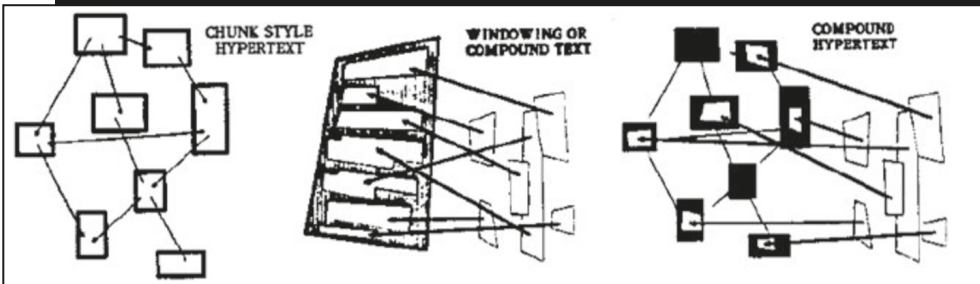
La presenza di un discorso in divenire riguardo alla natura della piattaforma e ai modi in cui descriverla (è anche presente un canale aperto in cui gli utenti possono inserire le loro definizioni chiamato *How to describe Are.na at a party*), portato avanti attivamente non solo dal gruppo dei fondatori ma da un numero consistente degli utenti, costituisce un altro punto di interesse per quanto riguarda lo sviluppo collettivo delle conoscenze. La componente comunitaria è infatti altrettanto fondamentale nelle dinamiche del sito, ispirato in parte anche a teorie – come quella del dialogo di Bohm – che vedono nella collaborazione chiara e senza giudizio tra individui uno dei più potenti motori di conoscenza. Ciò fa sì che si siano creati, nel tempo, dei filoni di ricerca principali attorno ai quali si muovono molte delle attività degli utenti, in quanto contenuti attinenti a certi temi sono presenti in quantità maggiori e rientrano con più probabilità negli interessi degli user. Tra gli esempi presentati nella landing page di presentazione del servizio figurano *Nature*, *Architecture*, *Learning and Teaching*, *Humans and Technology*, *Visualizing Information*, *The Future...* a testimonianza del desiderio di riportare, al centro di attività tanto



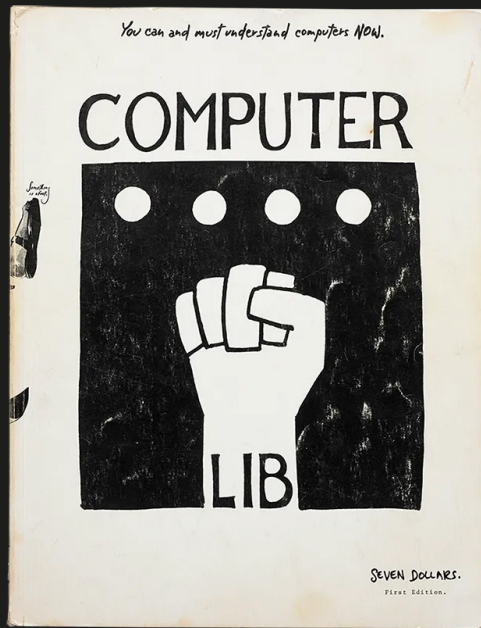
[1.09]



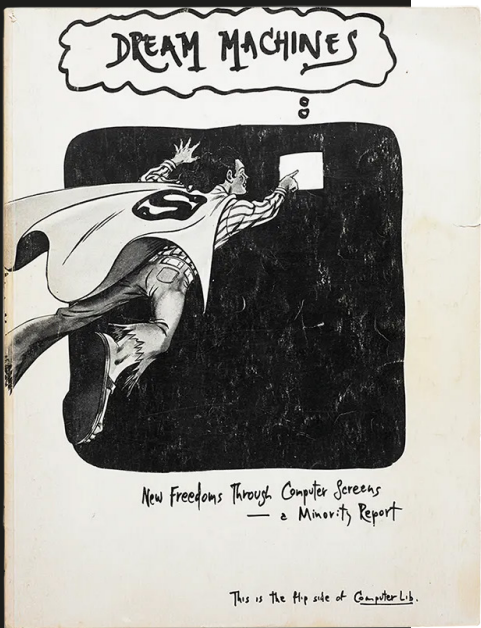
[1.10]



[1.11]



[1.12]



XANADU™
(pronounced Zan-na-Do)

RUBLA KHAN OR: A VISION IN A DREAM.

A FRAGMENT.

In the summer of the year 1770, the Author, then in ill health, had retired to a lonely farm-house far from London, and amidst, on the Eastern declivity of a mountain, an ancient lead mine, pursued the study of a night and day, and in the course of the day, he wrote a fragment of a poem, which he entitled "Purchase of a Slave". The subject of the poem is the purchase of a slave, and the poem is in the style of a ballad.

...I have composed less than three lines of the fragment, and the intended subject is a composition in which all the images run up before him as things, with a detailed production of the surrounding expressions, without any attempt at conventional fiction. On writing the fragment he himself bore a distinct recollection of the whole, and taking the pen, ink, and paper, hastily and rapidly wrote down the lines that are here preserved. At this moment he was unfortunately called out by a person on business from Porlock, and detained by him almost an hour on his return to the room, forced to do so small hurried and disconnected, that though he still retained some vague and dim recollection of the general purport of the poem, yet, with the exception of some slight or scattered lines and images, all the rest had passed away like the images on the surface of a crystal globe which a stone had been cast, but alas! "without the after restoration of the latter."

Thus all the elements
Is broken—all that phantoms would so fair,
Vision and a thousand circles spread,
And each one shape the other, play awhile,
Poor youth! who scarcely dar'st lift up thine eyes—
The vision will return, or all is gone, none
The vision will return, or all is gone, none
The vision will return, or all is gone, none
Come trembling back, unless, and now once more
The pool becomes a mirror.

As a contrast to this vision, I have annexed a fragment of a very different character, describing with equal fidelity the dream of pain and disease—1818.

Xanadu, friend, is my dream.

The name comes from the poem (nearby); Coleridge's little story of the artistic trance (and the Person from Porlock) make it an appropriate name for the Pleasure Dome of the creative writer. The Citizen Kane connotations, and any other connotations you may find in the poem, are side benefits.

I have been working on Xanadu, under this and other names, for fourteen years now.

Originally it was going to be a super system for handling text by computer (see p. 12 and 15). But it grew: as I realized, level by level, how deep the problem was.

And the concept of what it was to be kept changing, as I saw more and more clearly that it had to be on a minicomputer for the home. (You can have one in your office too, if you want, but that's not what it's about.)

Now the idea is this:

To give you a screen in your home from which you can see into the world's hypertext libraries.

(The fact that the world doesn't have any hypertext libraries-- yet-- is a minor point.)

[1.13]

[1.09-1.13] Estratti da *Computer Lib/Dream Machines* di Ted Nelson (1974). Libro autoprodotta composto da due volumi uniti tra loro con doppia copertina: *Computer Lib. You can and must understand computers NOW*, e *Dream Machines. New Freedom through Computer Screens — a Minority Report*. <http://worrydream.com/refs/Nelson-ComputerLibDreamMachines1975.pdf>.

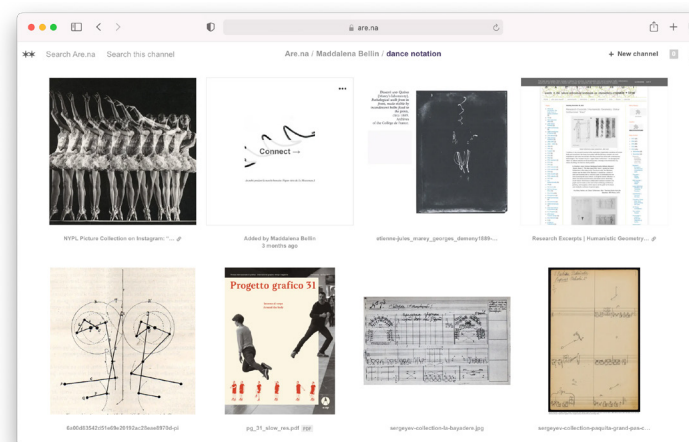
di ricerca quanto ricreative, delle tematiche di interesse collettivo, che attraverso l'intreccio delle conoscenze diventano ampliabili in modi inediti. Obiettivo ultimo è di incentrare l'attività degli utenti intorno alla collezione, connessione e contestualizzazione delle informazioni, che è anche l'unico modo in cui è possibile interagire con le informazioni: non è possibile mettere "like" o "salvare", ma affinché gli elementi possano venire conservati nel profilo vanno necessariamente inseriti in uno o più canali.

La coesistenza simultanea dello stesso blocco di informazioni raccolto da utenti diversi all'interno di canali differenti – che l'interfaccia permette di visualizzare – ne rende possibile una *ri-contestualizzazione* che fa sì che il suo significato muti in relazione agli altri contenuti che si trovano in sua prossimità. Questo meccanismo incoraggia nell'insieme una interazione più complessa, partecipata e tutto sommato soddisfacente per gli utenti che, nonostante il maggiore sforzo mentale richiesto rispetto ai social network mainstream, hanno la sensazione di utilizzare lo strumento in modo dinamico nella formazione di nuove idee e nel creare un proprio ordine all'interno del sovraccarico di dati, piuttosto che di consumare passivamente informazioni.

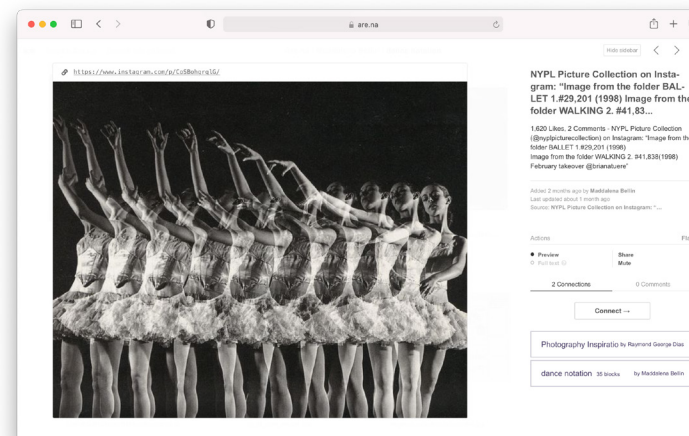
Questo tipo di fruizione rende Are.na uno strumento particolarmente adatto per le figure di artisti e graphic designer – ma anche per ricercatori, insegnanti e aziende – (Gotthardt, 2018), che in molti casi basano buona parte del loro lavoro su ricerche in internet caratterizzandosi come *early adopters*, maggiormente sensibili alle modalità in cui i contenuti vengono loro presentati. Per lo stesso motivo, si rendono anche meno disponibili a negoziare il controllo sui contenuti in cambio di interfacce tanto "friendly" quanto limitanti, tendenti a sottostimare l'abilità e la volontà dell'utente di comprendere il meccanismo alla base degli strumenti di cui si serve e garantirsi così la possibilità di farne un uso consapevole e prolifico. Gli stessi fondatori della piattaforma, in buona parte designer e artisti, sono partiti dall'idea di un'alternativa ai social network tradizionali, che li supportasse in modo più efficiente nel seguire i propri ragionamenti e i modi in cui si dispiegavano tramite percorsi online, senza aggiungere distrazioni o intervenire sul flusso dei contenuti.

La *neutralità* offerta da Are.na, insieme alla possibilità di lavorare collettivamente allo sviluppo delle raccolte, la rende adatta

anche a processi di ricerca maggiormente strutturati e di natura collaborativa come quelli delle classi universitarie, soprattutto di discipline tecniche e progettuali («Can You Teach Good Design on a Social Media Network?», s.d.). Tra gli artisti e progettisti contemporanei celebri che usano la piattaforma spiccano infatti anche alcuni educatori, tra cui il graphic designer David Reinfurt, che lo usa nel suo corso all'università di Princeton come repository per il materiale dei corsi e i lavori degli studenti. Un utilizzo simile è adottato da molti docenti e professionisti di discipline affini in altre università, prevalentemente di area nordamericana e discipline tecniche come MIT, Yale, Parsons e RISD.



[1.14] Canale *Dance Notation*. © Alexis Convento. Screenshot 08/04/2023. <https://www.are.na/alexis-convento/dance-notation>.



[1.15] Dettaglio dal canale *Dance Notation*. © Alexis Convento. Screenshot 08/04/2023. <https://www.are.na/alexis-convento/dance-notation>.

In Europa la piattaforma è ancora relativamente poco diffusa, soprattutto in università e grandi istituzioni, ma è possibile vederla utilizzata all'interno dei workflow di alcuni studi di progettazione oltre che di professionisti indipendenti. Are.na si configura in questi casi come un nuovo tool che risulta quasi irrinunciabile una volta adottato all'interno del processo progettuale di uno o più professionisti, sia per l'insieme di strumenti utili che offre, sia per l'approccio meditativo e generativo che pone nei confronti dei contenuti online.

1.5. RICERCA ESTETICA COME SERVIZIO



[1.16] Paul Ford «Reboot the World» (2016). *The New Republic*. <https://newrepublic.com/article/133889/reboot-world>. © Laurel Schwulst (canale Are.na *Sparrows talking about the future of the web*).

L'analisi di una delle piattaforme utilizzabili per raccogliere e organizzare contenuti ha permesso di porre l'attenzione sulle dinamiche che regolano la pratica del progettista a partire dalle sue fasi più embrionali. Questo risulta motivo d'interesse all'interno di una visione del progetto come organismo complesso, non legato univocamente alla realizzazione pratica di un oggetto di consumo, commercializzabile e desiderabile, ma impegnato in una «pratica significativa» (Walker & Chaplin, 2004) volta ad offrire all'utente finale non un artefatto chiuso in sé, ma un servizio, uno strumento da poter utilizzare. Questa componente è valorizzata nel momento in cui viene elevata la ricerca iniziale, che passa così da raccolta più o meno passiva di informazioni e di elementi volta a uno scopo

specifico, a un processo attivo di elaborazione e ri-contestualizzazione che unisce la poetica e gli interessi del progettista alle necessità pratiche dei singoli lavori. In questo modo, sviluppo della conoscenza e percorso di progetto si muovono in contemporanea alimentandosi l'un l'altro, lasciando nel frattempo tracce materiali di connessioni inedite e incontri fortuiti che, grazie all'utilizzo di piattaforme condivise e collaborative, rimangono a disposizione degli altri utenti perché possano arricchire i propri processi immaginativi. Da questo è possibile trarre due conclusioni: 1) il processo progettuale genera valore ben prima della realizzazione pratica di un artefatto; 2) il valore maggiore di un artefatto progettato si ottiene nell'offrire un servizio, dando all'utente uno strumento che gli permetta di agire in modo più ricco e migliore sul proprio mondo, anziché di dipendere ulteriormente dall'acquisizione di nuovi beni.

Evidenziare le potenzialità delle prime fasi di progetto fornisce uno spunto interessante anche per un'ottica spesso poco affrontata nell'ambito delle discipline creative, ossia quella del progettista come lavoratore. In un contesto socio-economico in cui i concetti di innovazione e valore sono legati a una produzione continua del "nuovo", la richiesta è spesso quella di produrre artefatti inediti a velocità accelerata (nel caso dei freelance per garantirsi un numero adeguato di progetti all'attivo e dunque un introito stabile, mentre per chi lavora in studio e in azienda per adeguarsi agli standard del mercato e mantenere la competitività); questa necessità comporta solitamente una compressione dei tempi di ricerca, specialmente di quella flâneuristica, in favore della concentrazione delle energie nelle fasi di output progettuale.

Di conseguenza, quella che potrebbe essere etichettata come componente improduttiva nella generazione degli artefatti, assume invece valore non solo come potenziale matrice di significato – dunque di un possibile servizio –, ma come pratica di “riposo” che è comunque in grado di generare senso, anche se esterna al processo lavorativo standard e guidata spesso da curiosità personale più che dalla ricerca di profitto. Dare importanza alla ricerca vuol dire quindi dare importanza alla visione del progettista e all'insieme di relazioni attraverso cui prende forma, componente spesso svalutata in favore della necessità di iscriversi in un sistema produttivo che vede l'artefatto commercializzabile come fine ultimo del processo di progettazione:

Al design che produce “macchine del desiderio” possiamo contrapporre un design che propone “strumenti di servizio” (e quindi di soddisfazione). Questo vuol dire collocare il desiderio all’inizio del processo progettuale, e non alla fine: perché si tratta del desiderio del progettista (Zingale, 2020, p. 54).

Gli strumenti di servizio progettati assumono quindi il ruolo non di oggetti del desiderio, ma di mediatori, «aiutanti», che permettono di agire nel mondo con maggiore consapevolezza e forniscono un supporto all’acquisizione di nuova conoscenza, dando all’utente finale gli strumenti per svolgere operazioni nuove. Un progetto, quindi, volto a fornire la consapevolezza di possibilità inedite di intervento e di rielaborazione di quanto già esiste, più che a mettere in circolazione nuovi prodotti volti a stimolare ulteriore consumo, inserendosi in un modello ormai ecologicamente e socialmente insostenibile di produzione in crescita continua.

Uno dei modi possibili di progettare un servizio simile, si ritiene, è lavorare sulla curiosità, primo motore dell’inventiva e dell’attenzione verso il prossimo. Essa necessita in primis di strumenti pratici in grado di sostenerne il lavoro (Are.na costituisce un buon esempio di progetto di un servizio in favore della curiosità), ma anche di stimoli in grado di farne scattare il meccanismo. Per restare in ambito digitale, la possibilità di condividere le proprie collezioni di immagini e percorsi di conoscenza semplifica la circolazione delle fasi anche embrionali di progetto e ricerca, aumentando i punti di contatto tra le attività degli utenti e quindi favorendo l’insorgere di diverse leve di interesse.

In quest’ottica, la possibilità che un progettista o un artista possa mettere la propria ricerca estetica a servizio degli altri, perché possano fruire di connessioni e percorsi inediti a cui probabilmente non avevano pensato o a cui non avrebbero avuto accesso, equivale a fornire un servizio, un aiutante di processi inventivi altrui. Questo non riguarda solo piattaforme come Are.na, in quanto una divulgazione consapevole può essere svolta anche su social network di maggiore diffusione; inoltre non involve solamente professionisti del progetto o artisti, poiché strumenti di ricerca visiva sono ormai alla portata di chiunque abbia interesse a raccogliere immagini e frammenti delle proprie ricerche, svolte dentro e fuori da internet.

Alla base di una raccolta curata, in grado di destare curiosità e interesse in un potenziale osservatore, si trova infatti niente altro che un’attitudine progettuale, che non richiede necessariamente una specifica formazione tecnica, ma presuppone una volontà di agire sull’ambiente circostante, riordinandone gli elementi o immettendovene di nuovi. Questa attitudine alla *progettualità* (cfr. Zingale, 2020) è più che mai incoraggiata dalla presenza di svariati strumenti per la preparazione e la condivisione dei materiali, retaggio della cosiddetta cultura *prosumer*, che permettono a chi abbia la volontà di farlo di realizzare raccolte curate di contenuti in grado di generare un significato a sé stante.

Concentrando la propria ricerca e la sua versione “archiviata” su specifiche tipologie di artefatti, immagini e rapporti tra di essi, è infatti possibile realizzare raccolte di contenuti visivamente coerenti ed esteticamente piacevoli, in grado di attirare l’attenzione di un numero potenzialmente alto di persone (soprattutto se la piattaforma che le ospita è ad ampissima diffusione, come Instagram), anche provenienti da ambiti disciplinari e di interesse differenti. In questo senso risulta possibile spostare il discorso da quello che si potrebbe definire il “progetto come collezione”, ossia come rete di pratiche di raccolta, selezione e assemblaggio, alla “collezione come progetto”, intendendo sottolineare la progettualità alla base di questa pratica e la sua possibilità di fornire un servizio utile alla curiosità e alla conoscenza altrui.

Prima di entrare nel merito delle collezioni digitali e dunque di alcune possibili applicazioni di pratiche curatoriali online, è opportuno fornire una panoramica più ampia sull’utilizzo delle raccolte di immagini come dispositivo di visualizzazione di risultati e percorsi di ricerca in diverse discipline. Nel prossimo capitolo si approfondirà questo tema con l’intento di evidenziare il potenziale euristico, oltre che estetico, delle pratiche di collezione di immagini, che si configurano come montaggi spaziali e bidimensionali in grado di visualizzare le connessioni di senso multidimensionali e non-lineari che caratterizzano il pensiero associativo.

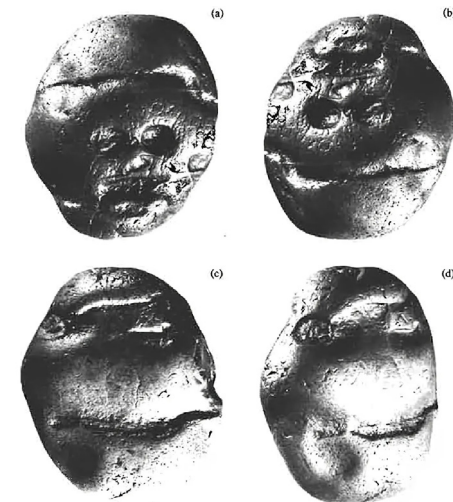
Parte II
LA COLLEZIONE
COME
PROGETTO

2.

CENNI STORICO-ARTISTICI

La pratica collezionistica, intesa nell'ampio senso etimologico di "raccolta", esula abbondantemente dallo studio specifico nell'ambito dell'arte e dei prodotti della cultura visuale, caratterizzandosi piuttosto come una delle componenti costitutive del comportamento degli animali umani – e non unicamente umani –, in particolare nel rapporto con l'ambiente e gli oggetti che li circondano. Per quanto gli ambiti di studio del collezionismo siano svariati e ascrivibili a discipline altrettanto diverse, il rapporto che esso costituisce con le immagini artistiche (il termine "artistico" viene adoperato in senso lato, ritenendolo applicabile in alcuni casi anche a prodotti di design) risulta uno dei più significativi, nonché tra i più antichi.

Non a caso quello che viene considerato uno dei primi prodotti di pensiero simbolico e senso estetico è un oggetto "collezionato", non manufatto, ma identificato come di valore e dunque raccolto. Si tratta della pietra di Makapansgat [2.01], un ciottolo bruno-rossastro dalla dimensione di pochi centimetri, in cui si notano particolari incavature naturali che ricordano i lineamenti di un volto umano; ritrovato all'interno di una grotta con resti di australopiteco africano datati all'incirca al 3.000.000 a.C. Sebbene si tratti più di una sorta di "ready-made" che di una produzione artistica vera e propria, il ciottolo si fa comunque testimonianza di un'abilità simbolica in grado di conferire, anche a un oggetto sostanzialmente privo di utilità pratica, un valore sufficiente a volerlo "salvare", raccogliendolo e tenendolo con sé.



[2.01] Il ciottolo di Makapansgat visto da diversi aspetti che ne conferiscono altrettanti "volti". Da *The Waterworn Australopithecine Pebble of Many Faces from Makapansgat* di Raymond A. Dart (1974). https://journals.co.za/doi/pdf/10.10520/AJA00382353_4093.

Al di là delle intenzioni difficilmente identificabili di un omide vissuto diversi milioni di anni fa, ciò che vale la pena sottolineare è una tendenza alla raccolta di oggetti il cui valore percepito – affettivo, estetico, euristico... – supera l'effettivo valore d'uso, collocandoli all'interno di un insieme significativo per l'individuo che li colleziona. La raccolta così composta può essere spontanea e avere natura di passatempo o anche puramente decorativa, ma nello stesso modo può essere pratica intenzionale, volta a specifici obiettivi di esplorazione e ricerca. È il caso delle collezioni digitali cui si è accennato fino ad ora, raccolte di immagini significative legate da particolari connessioni iconografiche o tematiche.

Questo tipo di collezione presenta però una particolarità che la distingue nettamente dalle pratiche tradizionali come quelle hobbistiche e museali: essendo ospitate da supporti digitali e dunque composte unicamente da riproduzioni fotografiche, quando non da immagini native elettroniche, si configurano nello spazio come un assemblaggio bidimensionale di *pictures*, come montaggio spaziale. I limiti della loro disposizione non sono posti da supporti fisici, ma da architetture e interfacce digitali, che oltre a regolare il contesto in cui si collocano e il modo in cui si articolano nello spazio, determinano le loro condizioni di visibilità. Questo tipo di supporto impone infatti la compresenza simultanea di più elementi all'interno di un *quadro* preciso, delimitato dallo schermo del supporto di riferimento: questo rende necessario analizzarlo «all'insegna non della collezione in sé, quanto del principio del montaggio, inteso non tanto in senso cinematografico quanto in quello warburghiano-collezionistico» (Grazioli, 2012, p. 102).

Con questo si intende un uso del montaggio spaziale che fa uso di riproduzioni bidimensionali di immagini sia per la ricerca di connessioni di senso tra di esse e nel loro insieme, sia come forma di esposizione del sapere, quasi esclusivamente visuale e fondata su una logica ostensiva e rappresentativa piuttosto che tradizionalmente discorsiva e argomentativa. Questo riguarda alcuni esempi di progetti di taglio "culturologico", attuati principalmente nell'ambito della storia dell'arte e di altre discipline inerenti allo studio della cultura visuale, che hanno preso il via tra XIX e XX secolo in seguito alla diffusione della fotografia. Grazie ad essa è infatti possibile la riproduzione tecnica su larga scala di riproduzioni fedeli non solo di opere d'arte, ma anche di immagini comu-

ni appartenenti alla cultura popolare; inoltre è molto facilitata la loro disposizione nello spazio e dunque la possibilità di collegarle all'interno di montaggi spaziali.

Simili commistioni di collezione e montaggio vengono usate a partire dallo stesso periodo anche in ambito artistico, in quanto medium in grado di rispondere alla frammentazione con la creazione di nuovi ordini, basati non su ragioni dogmatiche ma su corrispondenze, attrazioni e affinità. Con modalità e intenti simili, anche le collezioni di immagini digitali assumono le caratteristiche di un montaggio/collage di immagini: la loro percezione si basa in misura minore sulle qualità sistemiche di una particolare organizzazione nello spazio – come nel caso delle collezioni "fisiche" –, affidandosi piuttosto all'effetto d'insieme dato dall'accostamento dell'aspetto puramente figurale dei singoli elementi che le costituiscono. Le singole immagini vengono accostate bidimensionalmente, e nella maggior parte dei casi disposte all'interno di griglie quadrangolari prive di particolari divisioni interne e disposizioni alternative, predisposte dalla piattaforma di riferimento che ne consente la condivisione e dunque l'esposizione.

In comune a tutte queste possibili pratiche di collezione-montaggio, si trova la possibilità di fornire un'esperienza estetica, dunque una possibile fonte di conoscenza, che non equivale né alla contemplazione passiva e quasi sacrale di un'immagine, né alla fruizione lineare e unidirezionale di un elaborato tradizionalmente discorsivo. Piuttosto, il montaggio spaziale di una collezione ben congegnata è in grado non solo di fornire la visualizzazione sinottica di una *costellazione* di connessioni, ma di incoraggiare una conoscenza per coinvolgimento attivo, stimolato dalla decostruzione di legami discorsivi e cronologici in favore di una rielaborazione dinamica e stratificata che lavora su tensioni dialettiche e accostamenti anacronistici. Questa modalità sposta il piano dell'analisi e della narrazione da un piano temporale vincolato ai dettami della cronologia, a un modello non lineare, complesso e policronico, liberato momentaneamente dal linearismo che contraddistingue la tradizionale generazione del sapere, oltre che la concezione del tempo e i modelli produttivi.

2.1. COLLEZIONE E MONTAGGIO DI IMMAGINI COME FORMA D'ARTE



[2.02] Domenico Remps (1690). *Cabinet of Curiosities*. Museo dell'Opificio delle Pietre Dure, Firenze.

Il montaggio spaziale, inteso come rappresentazione bidimensionale di una collezione ricreata tramite l'accostamento di immagini e riproduzioni, presenta antecedenti nell'ambito dell'arte che precedono di molto l'avvento della riproduzione fotografica, tecnica che segnerà l'inizio dell'uso del montaggio come strumento analitico e storiografico e la sua applicazione anche in ambienti non strettamente artistici. Ciò che precede questi tipi di applicazione, che verranno affrontati in dettaglio nei paragrafi successivi, ha nuovamente a che fare con la collezione. Nel periodo di maggior fioritura delle cosiddette *Wunderkammer* o *Cabinet de curiosités* [2.02], camere o mobili contenenti raccolte di oggetti insoliti e *mirabilia*, sviluppatesi tra Rinascimento e Illuminismo, inizia a diffondersi anche un particolare tipo di pittura di genere che ha per oggetto le collezioni e i loro curatori. Si tratta dei quadri dei *Cabinet d'amateur* (anche detti *Quadrerie* o *Gallerie dipinte*) [2.03], antecedenti del montaggio che raffigurano in pittura pareti costellate di quadri, risultato di un'opera di accostamenti che unisce immagini



[2.03] David Teniers the Younger (1651). *The Archduke Leopold Wilhelm in his Painting Gallery in Brussels*. Kunsthistorisches Museum, Vienna.

con stili, provenienze e messaggi diversi all'interno di un «duplice dispositivo di decontestualizzazione» (Stoichita, 1993, p. 85 tr. it.); ovvero, prelievo e ricontestualizzazione delle opere all'interno di una composizione regolata da giustapposizioni, rimandi e connessioni. Sempre con Stoichita (*ivi*, p. 119), la collezione si fa così discorso, struttura dialogica che attraversa il piano rappresentativo per intraprendere una *disputatio*, un dialogo che non è solo quello tra i collezionisti raffigurati nei dipinti, ma quello tra i quadri stessi, che l'osservatore può interpretare a partire da una *lettura intertestuale*. L'insieme così creato – il “quadro dei quadri” – è un'opera completamente inedita, un insieme organico non riducibile né alle sue parti costitutive né alla loro somma. Una unica immagine si fa allo stesso tempo collezione e catalogo, costituendosi come nuova tipologia di opera e aprendo la strada a un tipo di produzione artistica che non vede l'artista come “creatore”, ma come vero e proprio collezionista in grado di generare significato attraverso la selezione e l'assemblaggio di oggetti preesistenti.

Collezionare è un esercizio estetico, così come la collezione rappresenta un particolare tipo di opera d'arte. Questo approccio alla creazione artistica risulta particolarmente affine alla sensibilità del XX secolo, in parte per via di una mutata concezione della collezione, che la rende per principio più simile a un dispositivo museale con un intento storico e dimostrativo, espressione di una visione pubblica e collettiva anche se personale, non più prevalentemente privata o individuale. Opere costituite da assemblaggi o collezioni si iniziano a diffondere già nella prima metà del secolo, intorno agli anni '40: Joseph Cornell, in particolare, utilizza il medium dell'assemblaggio – erede diretto del collage di matrice surrealista e schwitteriana – conferendogli un'accezione intimistica che combina storico e personale, anticipando una “poetica della citazione” che si affermerà concretamente solo due decenni dopo.

È infatti con la mostra *The Art of Assemblage* [2.04] tenutasi al MoMa di New York nel 1961, e focalizzata sul passaggio dalla tecnica del collage a quella dell'assemblaggio sviluppata innanzitutto da Robert Rauschenberg, che si inizia a porre l'attenzione sull'opera come rielaborazione attiva di oggetti, materiali e immagini preesistenti, come forma libera e sempre in divenire, che vede nella sua indeterminatezza un importante punto di contatto con la collezione. Il confine prima invalicabile tra artista e collezionista si fa sempre più permeabile e così la differenza tra opere e collezioni.



[2.04] Vista della mostra *The Art of Assemblage* (1961). Foto Soichi Sunami. The Museum of Modern Art Archives, New York.

A supporto di questa nuova ibridazione, la pubblicazione nel 1962 – anno successivo alla mostra del MoMa – de *Il pensiero selvaggio* (*La Pensée sauvage*) di Levi-Strauss contribuisce a dare fondamento teorico alla pratica dell'assemblaggio grazie a una lettura strutturale del *bricolage* come tecnica creatrice, come «scienza del concreto», modalità di accesso alla conoscenza del mondo basata su proprietà sensibili, “analogiche”; sulla percezione di affinità e caratteri comuni tra i segni più che su analisi metodiche di concetti. La figura del *bricoleur* si fa così metafora non solo dell'artista, ma anche del collezionista: entrambi in grado agire sugli oggetti in un modo non artigianale o professionale, ma usandoli come segni, messaggi pre-trasmessi con cui operare nella costruzione di insiemi in cui significato e significante si confondono e si scambiano di ruolo.

A partire da questo periodo, il filone delle opere/collezioni e dell'artista/collezionista prosegue in modo fiorente, rivelandosi una formula efficace per esporre una riflessione sul rapporto tra opere d'arte e oggetti comuni, in un contesto socio-economico in cui la produzione di massa volta al consumismo e la progressiva interiorizzazione dell'obsolescenza denaturalizza il rapporto con le cose (improntata fortemente in quest'ottica è l'opera critico-artistica di Marcel Broodthaers, in particolare la mostra *Museum of Modern Art, Department of Eagles* da lui inaugurata nel 1968).

Alla proliferazione sempre più incontrollata degli oggetti si aggiunge quella delle immagini, criticata ampiamente da Baudrillard in quanto «derealizzazione», confusione tra referenti reali e segni che porterebbe a un mondo di «simulacri» senza confini sensibili tra immagine e realtà. Così il rapporto tra immagini e oggetti reali non può che farsi nodo di interesse fondamentale per chi colleziona, perché

di fronte alla riduzione di tutto a immagine, alla sostituzione della presenza materiale con la virtualità e a quella della ricerca dell'autentico con la manipolazione del già noto, all'accumulo indiscriminato, alla quantità, al consumismo del sempre nuovo, la collezione valorizza gli oggetti, ne gode le relazioni, ricerca la qualità, riannoda le dimensioni temporali. È, infine, una riflessione sulla forma stessa, e precisamente sul suo contenuto: sia personale, privato, che pubblico, esemplare (Grazioli, 2012, p. 56).

Così alla «collezione come forma d'arte», che lavora sulle sue qualità tridimensionali e spaziali all'interno di esposizioni museali, si aggiunge un tipo di opera che segue gli stessi stimoli e metodi collezionistici componendosi però di raccolte programmatiche di immagini, svolte a partire da impulsi tanto iconografici ed esplorativi quanto personali, volti a una commistione produttiva di sfera identitaria pubblica e privata. Esplorazioni in questo ambito vedono una diffusione importante specialmente in area germanica (dato che non stupisce, essendo caratterizzata da una importante tradizione teorica basata sul connubio e continuum tra storia dell'arte e studio culturologico delle immagini, che vede queste ultime come veri e propri strumenti operativi nella generazione del sapere): particolarmente conosciuta è l'opera *Atlas* di Gerhard Richter [2.05], cui si affiancano artisti come Hans-Peter Feldmann [2.06] e Dieter Roth che impostano in questo senso alcune delle loro opere.



[2.05] Gerhard Richter (1962-66). *Atlas*, Tavola 9. Städtische Galerie im Lenbachhaus, Monaco.

Il rapporto tra opera e collezione continua dunque a ibridarsi, rendendo possibile vedere sempre più di frequente prodotti artistici con forme e principi della collezione, mentre nello stesso tempo mostre ed esposizioni si concentrano in modo sempre più approfondito sulle tensioni e gli accostamenti inediti che si aprono nella giustapposizione programmatica di artefatti eteroclitici e opere dalle origini disparate, in un formato cronologicamente e tematicamente “libero” che sembra avvicinarsi per molti versi al modello della

Wunderkammer cinquecentesca. Proprio il Cabinet de Curiosités è ispirazione principale di una delle mostre recenti che più riflette sull'atto curatoriale e sul concetto di collezione, *Spitzmaus Mummy in a Coffin and other Treasures*, curata da Wes Anderson e Juman Malouf ed esposta prima al *Kunsthistorisches Museum* di Vienna, poi in versione ampliata alla Fondazione Prada tra il 2019 e il 2020. Sempre nel museo milanese, la mostra *Recycling Beauty* (2022-2023) riflette sul modo in cui frammenti di arte antica abbandonano la propria condizione di rovine per venire “riattivati” grazie al riuso e all'elaborazione, che conferiscono loro nuovo senso e valore.

Gli antecedenti esemplari di questo tipo di progetto espositivo sono numerosi – uno fra tutti, la mostra *Raid the Icebox I with Andy Warhol* (1969-70) [2.07-2.11], in cui l'artista allestisce una mostra sulla base di una selezione anarchica e anti-cronologica degli artefatti custoditi nei magazzini della Rhode Island School of Design –; così



[2.06] Hans Peter Feldmann (2020). *Frauen*. Morel Books.

come il concentrarsi di simili pratiche curatoriali negli ultimi anni espone il tema sotto la luce di una rinnovata attualità, in un periodo in cui l'importanza della cura delle cose e dell'uso delle immagini mantiene una problematicità che rientra nell'ambito artistico così come in tutte le discipline inerenti al visuale e alle sue declinazioni.



[2.07]



[2.10]



[2.08]



[2.09]



[2.11]

[2.07-2.11]

Vista della mostra *Raid in the Icebox I with Andy Warhol*, in cui l'artista ripropone la disposizione degli oggetti come li ha trovati nei magazzini dell'istituzione.
Foto Robert O. Thornton. RISD Archives, Rhode Island School of Design

2.2. “CULTURA DEL MONTAGGIO”

Si è parlato di collezione e montaggio in relazione alle pratiche artistiche e museali, per comprendere una parte dell’influenza culturale di queste tecniche e il loro rapporto con un particolare tipo di produzione visiva ed espositiva. Allargando la prospettiva al più ampio spettro della cultura visuale e dei processi conoscitivi, quali sono nello specifico i fattori che determinano la loro importanza e la loro attualità, e in che modo sono legate a una particolare sensibilità contemporanea scaturita dal periodo delle guerre mondiali e dal Postmodernismo in poi?

Va ribadito innanzitutto che lo specifico tipo di tecnica cui si fa riferimento è un particolare tipo di collezione, e un particolare tipo di montaggio: una collezione che fa uso prevalentemente di immagini e un montaggio che non le altera (dunque non un fotomontaggio di impronta dadaista o costruttivista) ma consiste nella particolare modalità di accostamento tra di esse. Queste caratteristiche, si ritiene, sono infatti comuni sia alle odierne pratiche collezionistiche mediate da dispositivi digitali, sia ai progetti di atlanti, album e particolari formati editoriali realizzati a partire dalla prima metà del XX secolo.

Per quanto inevitabilmente differenti per apparati, tecniche, obiettivi, diffusione e ricezione, le similarità che si intendono sottolineare poggiano sulle particolari modalità di trasformazione e rielaborazione dei contenuti che passa attraverso la loro ri-contestualizzazione, oltre all’uso delle immagini come metodo tanto di acquisizione quanto di esposizione delle conoscenze. In aggiunta, il riutilizzo di elementi preesistenti attraverso il procedimento del montaggio contiene in nuce una potenzialità eversiva e critica che lo accompagna sin dalle sue prime applicazioni in ambito artistico, che lo vedono potente strumento di contestazione dello status quo – all’epoca dei primi montaggi dadaisti caratterizzato dalla Prima guerra mondiale e l’emergere dei totalitarismi.

Inoltre, per proprie insite qualità formali, costituisce a livello più ampio un potenziale modello di opposizione nei confronti di un paradigma gerarchico e classificatorio (retaggio culturale dell’antropocentrismo e della pulsione identitaria di matrice umanista), per certi versi predominante ancora oggi seppur con modalità e

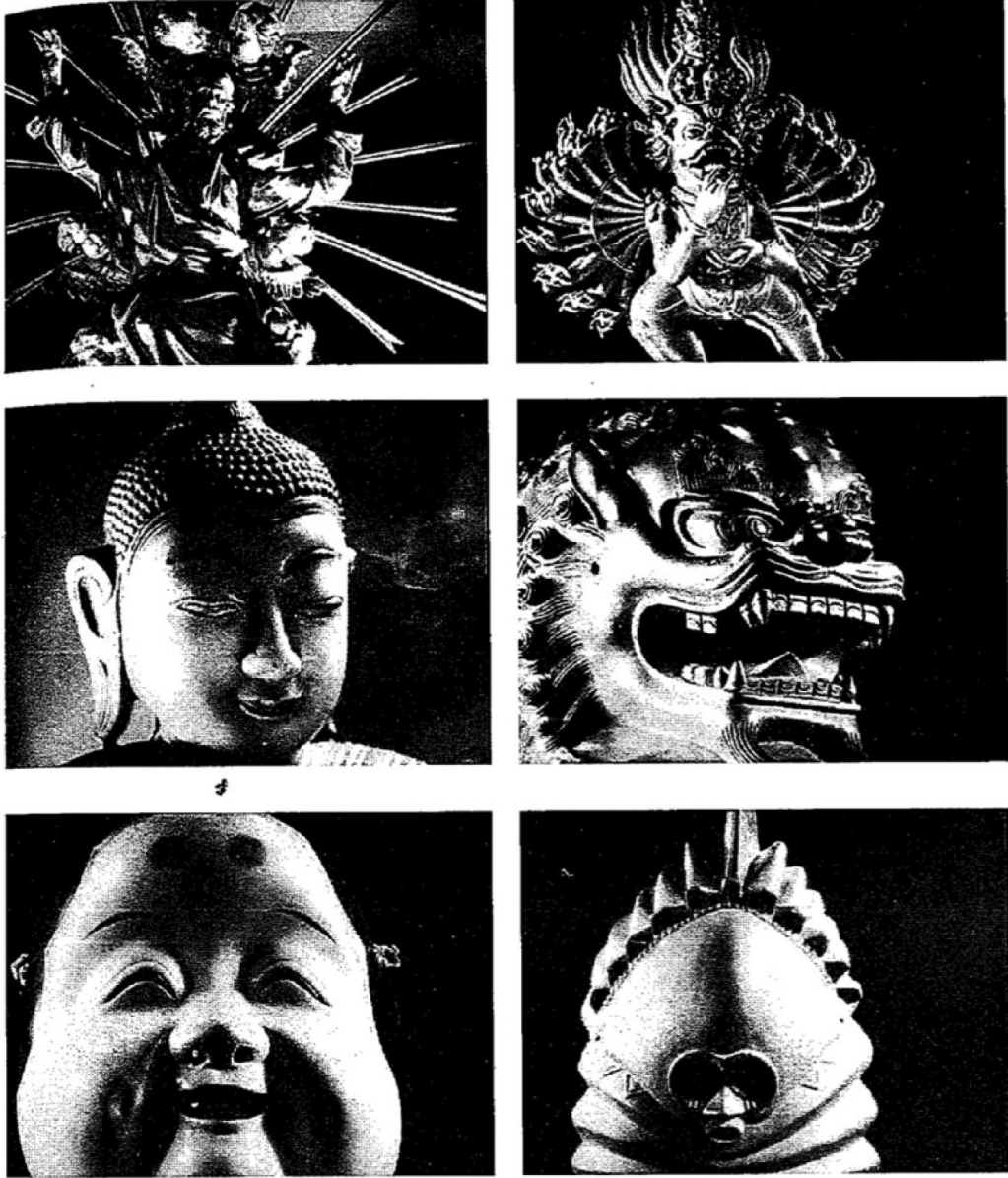
manifestazioni differenti, ed anzi ulteriormente aggravato per il suo stesso principio di crescita continua.

Primi segni di cedimento di un sistema già ampiamente oggetto di critiche, le due guerre mondiali hanno provocato un trauma seguito da un senso di frammentazione che ha attraversato tutti i campi di produzione culturale. Proprio i frammenti rimanenti di una realtà lacerata sono gli elementi che incoraggiano un tentativo di “ricucitura” che funge da strumento allo stesso tempo analitico e interpretativo, espressivo e costruttivo. Questo non vale solo per il campo delle arti visive: negli anni Venti e Trenta si diffonde all’interno delle discipline umanistiche una vera e propria “cultura del montaggio” che ne vede applicati i principi in svariati ambiti di produzione del sapere.

Autore di riferimento per un inquadramento teorico del montaggio come principio costruttivo è indubbiamente Sergej Ejzenštejn, che promuove nei suoi diversi scritti dedicati al tema una concezione di un montaggio che si pone come strumento “argomentativo” – definito da Deleuze nelle sue opere sul cinema un «montaggio di opposizione» basato su un «concatenamento dialettico» (Deleuze, 1983, p. 45 tr. it.) –, in grado di risvegliare la coscienza critica dello spettatore attraverso una «dinamizzazione intellettuale» che prende il via dall’accostamento di figure differenti, affidandosi alla capacità umana di «tradurre due fenomeni separati in un’immagine generalizzata» (Ejzenštejn, 1937, p. 142 tr. it.).

Con questo il regista intende estendere la portata dei principi del montaggio anche ad ambiti esterni al cinema, in quanto «non si tratta soltanto del fenomeno primario della tecnica cinematografica, ma anche e soprattutto del fenomeno primario della coscienza nella sua capacità di creare immagini» (ivi, p. 141-142): il riferimento è quindi alla facoltà della conoscenza di presentarsi figurativamente, e nello stesso tempo a una concezione dell’immagine (*Obraz*) come «generalizzazione del fenomeno nella sua essenza» (ivi, p. 6).

Sul ruolo dell’immagine e del montaggio come strumento conoscitivo si pronuncia anche Walter Benjamin, che oltre ad analizzarlo estensivamente ne adoperava in prima persona una versione “letteraria”, nella realizzazione della sua ultima opera rimasta incompiuta. Si tratta del lavoro sui *Passages*, teso a costruire una storia materiale del XIX secolo «illuminandolo» attraverso il presente. Il procedimento dichiaratamente utilizzato è quello del «montaggio



[2.12]

Sergei Ejzenštejn (1925), *Oktjabr' (October)*. Fotogrammi dalla "sequenza delle statue".

letterario», vera e propria collezione di citazioni e brevi riflessioni organizzati non in capitoli, bensì in *cartelle (Konvolute)* classificate da un rigoroso sistema alfanumerico. L'idea alla base è di dare valore agli inevitabili «salti» e «intervalli» dati dall'accostamento di frammenti differenti, nella costruzione di un insieme che genera significato a partire dal dialogo tra le sue parti; una rigorosamente congegnata collezione di citazioni. «Metodo di questo lavoro: montaggio letterario. Non ho nulla da dire. Solo da mostrare» (Benjamin, 2012, p. 413). Nel progetto di Benjamin, il montaggio risultava il procedimento più adeguato nell'articolazione di una storia ispirata ai principi del materialismo storico di impronta Marxiana, riletto alla luce del concetto da lui introdotto di «immagine dialettica», che riguarda in particolare oggetti obsoletti e «fuori moda».

Il materialismo storico «che ha annichilito in sé l'idea del progresso» (*ibid*) consisterebbe quindi nella rivalutazione di oggetti storici prima trascurati, conglomerati di tempi differenti e per questo dotati di una dimensione dialettica in grado di riscrivere la relazione tra presente e passato: «il suo concetto fondamentale non è il progresso, ma l'attualizzazione» (*ibid*). Da qui l'interesse per la figura del collezionista e del suo corrispettivo nel *Lumpenproletariat*, lo chiffonnier o raccoglitore di stracci. Collezionista è infatti colui che «libera l'oggetto dall'insieme delle sue relazioni funzionali» (*ivi*, p. 399) e «intraprende una lotta contro la dispersione» (*ivi*, p. 400). Gli oggetti vengono *salvati* «dalla schiavitù di essere utili» e vengono usati rendendoli «leggibili», mettendoli in relazione con il presente attraverso un montaggio di tempi diversi che si incontrano dialetticamente.

Il rapporto con il passato non è quindi costruito in termini di continuità, né di empatia (*Einfühlung*): secondo Benjamin questo è possibile grazie all'immagine dialettica – intrinsecamente anacronistica in quanto permette di individuare nella malinconia dell'oggetto obsoleto la scintilla di una prefigurazione, di una possibilità di futuro –, e al meccanismo delle citazioni, insieme all'impiego dei media visuali, tra cui spiccano in modo particolare fotografia e cinema. In quest'ottica, si applica il materialismo come presa in considerazione di oggetti storici prima trascurati, e la dimensione dialettica nell'introduzione di un modo inedito di intendere la relazione tra presente e passato attraverso un'operazione che agisce sugli oggetti «rendendoli leggibili» grazie alla

loro attualizzazione (che consiste nell'estrarli dalla loro condizioni di strumenti o di rifiuti e presentandoli in un contesto nuovo a contatto con il presente: esattamente ciò che accade all'interno di una collezione). Sempre nell'ottica di un modello temporale non univocamente lineare della storia, un discorso simile vale per quel che riguarda le opere d'arte – e per estensione, si ritiene, alcuni esempi di progettazione visiva –,

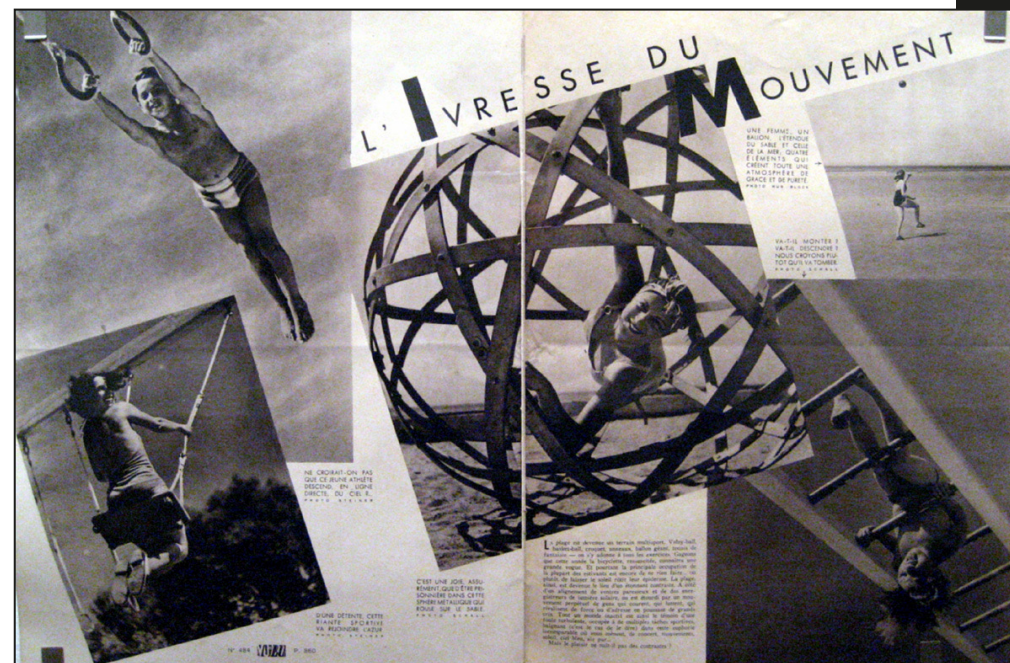
per cui le opere del passato non si limitano a essere *antecedenti* o a *influenzare* univocamente ciò che segue, ma si configurano come un coacervo di potenzialità semiotiche alcune delle quali saranno “illuminate” – per restare nel lessico benjaminiano – e potranno essere “decifrate” proprio a partire dalle opere di epoche successive, epoche in cui sono giunti a maturazione dei processi che là erano contenuti in nuce (Mengoni, 2013, p. 13).

Questa azione “attivatrice” di significati si profila come una «euristica anacronica», una capacità di produrre nuova conoscenza attraverso la riattivazione di tratti strutturali degli elementi di origine, generata dalla relazione tra oggetti di epoche differenti.

2.3. IL MONTAGGIO FIGURATIVO “CULTUROLOGICO”: BATAILLE, WARBURG, MALRAUX, MOHOLY-NAGY

Il principio appena esposto di conoscenza attraverso il montaggio si vede applicato più o meno programmaticamente all'interno di una serie di alcuni tra gli artefatti più caratteristici della cultura visiva del periodo. Se infatti un primo pensiero andrebbe indubbiamente ai fotomontaggi “anarchici” e polemicisti di dadaisti come Hannah Höch e Raoul Hausmann, così come a quelli satirici realizzati da Heartfield sulle copertine della *Arbeiter Illustrierte Zeitung* e ai montaggi propagandistici di Rodchenko e Klucis (sempre di aria sovietica gli allestimenti espositivi e le grafiche di El Lisickij), le diramazioni del procedimento del montaggio sono osservabili anche in prodotti esterni al campo delle arti visive. Un esempio è l'ambito editoriale: sperimentazioni nell'accostamento delle immagini in montaggi spaziali si ritrovano in diverse riviste

del periodo, tra cui le francesi «Vu» [2.13] e «Bifur» e la tedesca «Querschnitt», mentre per quanto riguarda il formato-libro la pulsione di sperimentazione è altrettanto fervida. Benjamin invoca la realizzazione di un libro in grado di unire alla libera fruizione di uno schedario l'accessibilità di un catalogo e l'immediatezza di una schematizzazione diagrammatica; El Lisickij propone l'idea di un libro «bioscopico» dotato di pagine estraibili e pieghevoli che possano scorrere come fotogrammi di una pellicola; Moholy-Nagy sperimenta con il rapporto tra grafica e fotografia nell'elaborazione di una tipografia «sinottica» detta *Typofoto*; mentre Ejzenštejn immagina di raccogliere i propri saggi sulla teoria del «montaggio delle attrazioni» in un libro a forma di sfera.



[2.13] *Vu Magazine* (1937). Articolo e saggio fotografico «L'ivresse du Mouvement» («L'ebbrezza del movimento»). Fotografie di André Steiner, Roger Schall, Hugh Block. Musée Nicéphore Niépce.

Diverse e sicuramente degne di nota sono anche le applicazioni che esulano dalle sperimentazioni visive e materiali sui formati specifici, affidando piuttosto al montaggio un ruolo in quanto strumento epistemologico, nell'articolazione di un pensiero che prova a discostarsi da un accademismo tradizionale tendente a cristallizzare concetti e compartimentalizzare ambiti disciplinari in modo rigido

e teleologico. Per fare ciò occorre collezionare insiemi variegati di immagini per poi disporle produttivamente attraverso un montaggio che sfrutti la tensione tra di esse per generare significati inediti, sottolineando similitudini e affinità tra tempi e provenienze diverse, allo stesso tempo “estraniando” ciò che invece risulta familiare: «La costellazione anacronica può farsi tra immagini che appartengono non solo a differenti epoche ma a differenti media e ambiti di produzione, tra arte e letteratura, tra statuto estetico e antropologico delle immagini» (Mengoni, 2013, p. 13).

Un modo duplice di intendere e di presentare le immagini che è in grado non solo di offrire nuovi strumenti e modalità di lettura, ma anche di realizzare composizioni ad alto impatto visivo, dunque non solo un valore conoscitivo «ma anche un ruolo fondante nella produzione di efficacia e di intensificazione patemica» (ivi, p. 14): questo avviene grazie a un’osservazione della realtà che prende il via dalla lettura dei suoi frammenti, da una sua de-composizione in grado di identificarne e attivarne i tratti *informi* (cfr. Violi, 2004).

Questo è osservabile già nell’operazione di Benjamin, che identifica il lavoro dello storico della cultura come assimilabile a quello dello *chiffonnier*, raccoglitore-collezionista che allinea «stracci e rifiuti» non per descriverli, bensì per «mostrarli». Egli vede questi processi dell’informe già avviati nella resa in immagine svolta da molta letteratura realista ottocentesca (nelle descrizioni di Hugo dell’”intestino” della città e della figura umana, nell’attenzione di Dickens per le “viscere sotterranee” urbane, così come in altri progetti documentaristici sulla classe operaia della città di Londra, i cui “labirinti organici” erano percorsi da *ragpickers* e *dustmen*): attraverso queste immagini, adoperate come *documenti*, è possibile intravedere un «dispositivo espressivo e immaginario» che muove da una apparente copia della realtà.

L’uso espressivo dei documenti è adoperato in maniera programmatica da Georges Bataille nella rivista da lui diretta, intitolata significativamente proprio *Documents* [2.14-2.17] e pubblicata in un totale di quindici numeri usciti tra il 1929 e il 1930. Ambizione della rivista, dichiarata già nel sottotitolo, è di offrire un compendio di «Archeologia, belle-arti, etnografia, varietà». Tra le discipline elencate, la prospettiva etnografica costituisce l’elemento centrale nell’approccio all’uso delle immagini applicato da Bataille ed i suoi collaboratori nell’elaborazione dei contenuti della rivista

e del suo peculiare impianto grafico e compositivo. Se infatti il supporto cartaceo che ospita i contenuti si presenta come una rivista dall’apparenza canonica, il modo in cui viene elaborato al suo interno il rapporto testo-immagine e tra le immagini stesse sembra fare piuttosto riferimento a un dispositivo come quello dell’Atlante, «macchina iconica» in grado di sovvertire l’ordine logico-argomentativo del discorso facendo emergere scarti, tensioni e ibridazioni attraverso un *montaggio figurativo*, che nel caso di *Documents* potrebbe ricordare per certi versi la concezione *confittuale* del montaggio elaborata da Ejzenštejn.

L’assenza di ogni intento ordinatore è fondamentale in questa strategia, che adotta deliberatamente i modi del collage non finito e del montaggio di frammenti al fine di produrre uno shock percettivo, una diversa rete di somiglianze e differenze. Il modello del corpo/corpus, fondamento dell’umanesimo, viene dunque aperto, smontato, sottratto alla sua presunta naturalità [...] offrendo una storia dell’immagine per montaggio che implicitamente scardina anche ogni racconto evoluzionistico sul divenire delle forme artistiche. Attraverso il montaggio, spazio e tempo vengono infatti ripensati come un nodo, un’incorporazione (Violi, 2004, p. 12).

Ad essere oggetto della polemica di Bataille è infatti proprio la categoria tradizionale di “forma”, che intende privare di qualsiasi fondamento ontologico, facendo piuttosto riferimento alla sua natura di «redingote matematica»; veste applicata artificialmente alla realtà con l’intento di ritagliarne formati e definizioni comunicabili attraverso il linguaggio. Per quanto inevitabile, questa “forma” diviene problematica all’interno di un orizzonte estetico e accademico teso non solo a preservarla all’interno di un sistema rigido, ma anche a gerarchizzarla tendendo a proporle una versione idealizzata, una “bella-forma” oggetto di buona parte della produzione delle belle arti.

Per poter aprire questo «campo immaginario delle forme» è necessario metterle in gioco tra loro in modo diverso, accostando ambiti disciplinari differenti e aprendo “passaggi” tra i loro prodotti materiali e figurativi: «interest did not lie in the academic aspect of the disciplines, but in their objects. [...] The montage practice applied serves not only to broaden viewpoints, but also as demontage within a structured scientific discourse» (Lindner, 2010, p. 36).



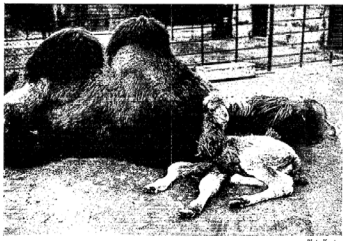
La Ligne générale. 1929. Mise en scène de S. M. Eisenstein et G. Alexandrof. Opérateur : Edouard Tissé. — Paysans en procession dans la campagne cherchant à faire tomber la pluie.



La Ligne générale. — De gauche à droite et de haut en bas : 1 et 3. Le Printemps. — 2. Paysans attelés à la charrue. — 4. Le koulak. 5. La femme du koulak. — 6. Porc. — 7 et 9. Le taureau Fomka. — 10, 12, 13 et 15. Paysans. — 11. Le komsonoli. — 14. Truie allaitant.

[2.14]

Doppia pagina da Documents II/4 (1930). «La Ligne générale, 1929. Mise en scène de S.M. Eisenstein». Trenta fotogrammi montati per la doppia pagina. P. 218-219.



Chamaux - Jardin zoologique d'Amsterdam (p. 275).



Crocodile et python, Inde (p. 278)



Le meurtrier Crépin aux Assises de l'Oise (p. 276)



"Les railleries d'un animalier que l'homme massacre..." (p. 275).
Remise/Congrès de l'Exposition de la Fourrure, à Berlin (1928).



Club publicitaire de film sonore
"Les nouvelles virages" (p. 278)



Betty Cornwell dans le film parlant
"Weary River" (p. 278)

[2.15] Doppia pagina da *Documents* II/5 (1930). Rubrica *Chronique-Dictionnaire*, p. 276-277. Foto: Cammelli allo zoo (Foto Keystone); Foto promozionali per una fiera di pellicce a Berlino, 1928 (Foto Keystone); Crocodillo e pitone, India; L'assassino Crepin (Foto Keystone); foto promozionali per *Talkies Our Dancing Daughters* e *Weary River*.

Ciò è attuabile innanzitutto da un punto vista contenutistico, ossia selezionando e accostando immagini provenienti da ambiti differenti ed eterogenei (ad esempio una fotografia raffigurante il macello degli animali in un *abattoir* e un'altra in cui ad essere "tagliate" sono le gambe delle ballerine del Moulin Rouge in un dettaglio estetizzante), oppure mettendo in contatto immagini e figure tradizionalmente occidentali con i prodotti di culture altre, considerate primitive o selvagge. D'altra parte, ciò che permette queste tensioni è l'utilizzo non solo delle immagini – dunque *l'atto selettivo* – ma dello spazio tra di esse – la *composizione/disposizione*. È questo l'aspetto chiave che permette di discernere un'operazione di pura estetica visuale a una di montaggio figurativo, in cui la scelta delle immagini e il modo specifico in cui vengono accostate divengono componenti inscindibili nella produzione di significato:

The journal's picture policy was not created through visual aesthetics, but rather through the positioning of pictures. This applies to the relation between pictures as well as their relation to the text. What sets *Documents* apart from other journals is that it makes provocative use of the space between images and the space between images and texts (*ibid.*).

La produttività epistemica dello spazio tra le immagini viene sottolineata anche nell'esempio forse più celebre di atlante di immagini: il *Bilderatlas Mnemosyne* [2.18-2.20] di Aby Warburg, iniziato nel 1928 e rimasto incompiuto – anche perché costitutivamente e deliberatamente aperto e variabile. Costituito da una serie di pannelli neri contenenti ciascuno un insieme eterogeneo di riproduzioni fotografiche di opere d'arte, illustrazioni pubblicitarie e foto di cronaca, ma anche oggetti ed *ephemera* come monete e francobolli, l'atlante non segue alcun ordine di tipo cronologico e non adopera didascalie né commenti descrittivi, limitandosi a indicare il numero identificativo della rispettiva tavola.

Come nei *Documents*, oggetto della ricerca è una storia eterodossa dell'arte e della cultura rinascimentali, che presentando i prodotti artistici e materiali del periodo – accostandoli però a immagini di culture pagane e dell'antichità greco-romana, così come della civiltà contemporanea – la interpreta a partire dai suoi scarti, dai suoi «fantasmi». L'idea di Warburg è infatti di costruire una «storia delle immagini improntata alla scienza della cultura» attraverso l'analisi della «vita postuma» (*Nachleben*) di quelle che definisce «formule di pathos» (*Pathosformeln*), manifestazioni corporeo-gestuali di tensioni emotive ataviche che si reiterano in contesti temporali e culturali differenti, collocabili in uno spettro che muove da una «fase manico-estatica (la *Pathosformel* della «Ninfa») e una fase melanconico-depressiva (la *Pathosformel* della divinità fluviale afflitta)» (Pinotti & Somaini, 2016, p. 77).

La visione di Rinascimento che emerge da questa rilettura è dunque fortemente «sporcata», impura; è possibile leggervi «come in Bataille, di un'origine stessa dell'umanesimo antropocentrico come tensione dialettica, dove una bella forma rinasce ma un'altra sopravvive come fantasma, mantenendo una vita postuma residuale e marginale» (Violi, 2004, p. 12). Un altro punto di contatto con *Documents* è la valorizzazione dello spazio tra le immagini, in questo caso identificata come intento programmatico in una «iconologia degli intervalli» che si aprono inevitabilmente all'interno di una organizzazione «topografica», una «mappa del pensiero» nel quale gli accostamenti non nascono da un paragone o una comparazione binaria, bensì dallo *scarto* tra gli oggetti. La distanza posta tra le immagini serve infatti a produrre tensioni, sia tra di esse in quanto «figure» che tra i rispettivi livelli di realtà.



[2.18] Sala di lettura della *Kunstwissenschaftliche Bibliothek Warburg* ad Amburgo, fotografata durante la mostra *Ovid*, 1927. Foto Warburg Institute.
© Warburg Institute Archive, London.

Così gli intervalli tra le tavole e tra le immagini stesse aprono nuovi spazi per la ri-lettura e l'interpretazione dell'iconologia e della cultura in generale. Con questa particolare metodologia Warburg introduce un aspetto "errante" (*Wandering*, cfr. Weigel, 2013; Calabrese, 2012), sia nella lettura delle immagini sia nella risultante generazione di conoscenza, in un approccio che sembra rimandare a pratiche enciclopediche e cartografiche premoderne, prive di pretese di astrazione e controllabilità e tese piuttosto alla rappresentazione di un itinerario: «Viewing or reading such a pictorial map means to perambulate stations or images in one's imagination. The figurative walking alongside images is an epistemic centrepiece of Warburg's atlas» (Weigel, 2013, p. 7).

Secondo Weigel, questo approccio fa del *Bilderatlas Mnemosyne* una forma di conoscenza visivo-poetica, un atlante «post-enciclopedico», che in termini metodologici costituisce una eco alle problematicità poste su più livelli dai principi di conoscenza assoluta, struttura sistematica, classificazione e ordine alfabetico (per indicare solo alcuni esempi) alla base di una concezione tassonomica-enciclopedica dei processi conoscitivi.



[2.19] *Atlas Mnemosyne* (1928-1929), Tavola 39, «Botticelli. Stile ideale, Baldini 1. e 2. *Amor anticheggiante*. Pallade come palio per torneo. Immagini di Venere. Apollo e Dafne = metamorfosi. Corno di Acheloo». Warburg Institute, Londra.

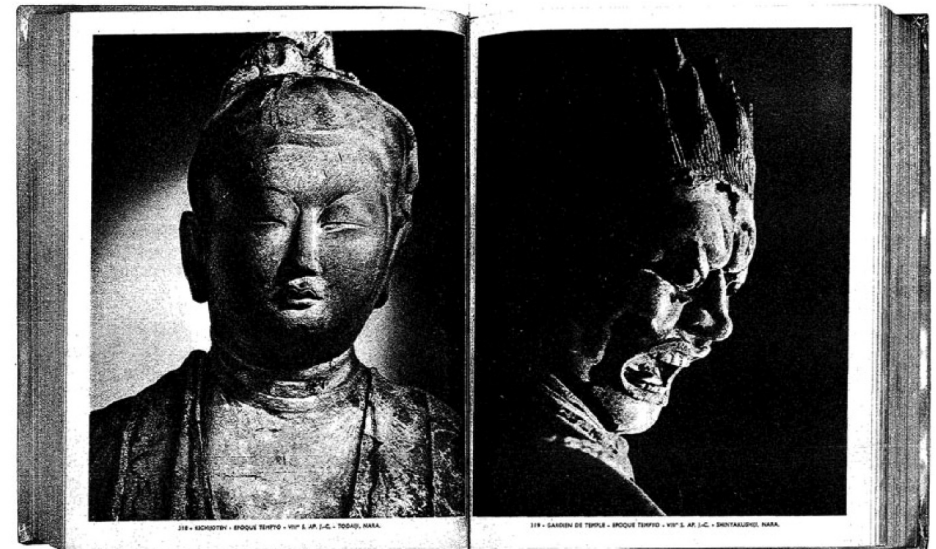


[2.20]

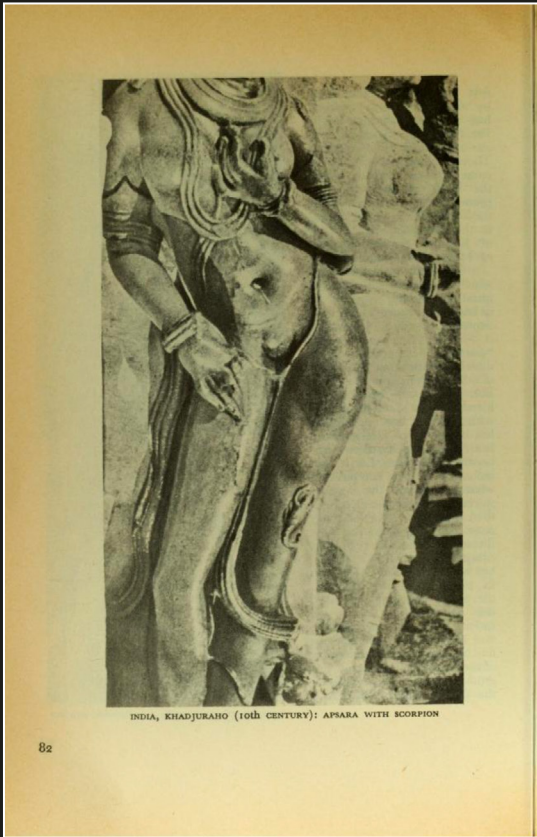
Atlas Mnemosyne (1928-1929), Tavola 48. «Fortuna. Simbolo conflittuale dell'uomo che libera se stesso (il Mercante)». Warburg Institute, Londra.

Differenti intenti e obiettivi guidano André Malraux nella realizzazione della sua celebre opera in tre volumi sul *Musée Imaginaire* [2.21-2.24], edito a partire dal 1947, che pur facendo uso estensivo del montaggio di immagini propone un approccio significativamente diverso nell'utilizzo del medium fotografico e nella ricerca delle similitudini. Con un approccio da intellettuale e *connoisseur* più che da storico dell'arte, Malraux coglie l'impatto fondamentale della riproduzione fotografica sulla fruizione dei prodotti artistici, affermando che «la storia dell'arte, da cent'anni a questa parte, non appena sfugge agli specialisti, è la storia di quanto è fotografabile» (Malraux, 1947, p. 26 tr. it.).

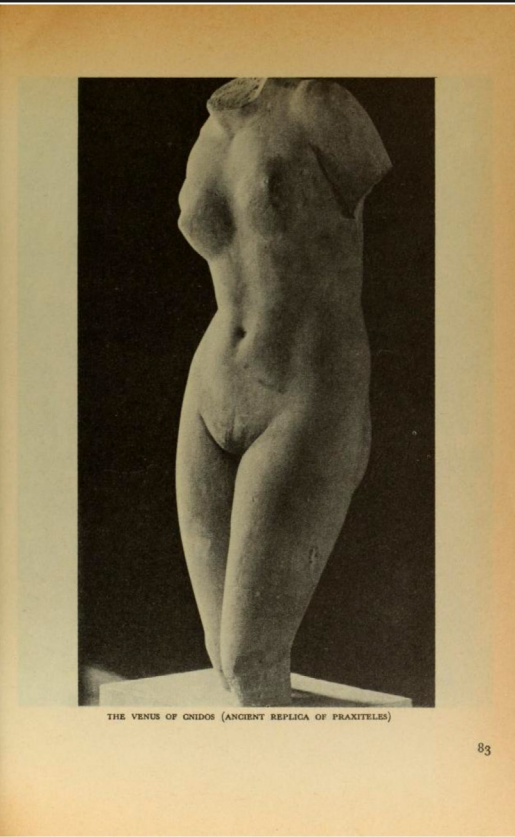
Oggi, uno studioso dispone della riproduzione a colori della maggior parte delle opere magistrali, scopre numerose pitture secondarie, le arti arcaiche, la scultura indiana, cinese e precolombiana dell'antichità, parte dell'arte bizantina, gli affreschi romanici, molte arti selvagge e popolari. Queste statue erano riprodotte nel 1850? [...] Allora si conosceva il Louvre (e alcuni suoi annessi) di cui ci si ricordava come si poteva; ora noi disponiamo, per supplire ai mancamenti della nostra memoria, di un numero d'opere significative maggiore di quante ne possa contenere il massimo museo. S'è aperto infatti un museo immaginario, che spingerà all'estremo l'incompleto confronto imposto dai veri musei (*ivi.*, p.12).



[2.21] Doppia pagina da Malraux (1952). *Le Musée Imaginaire de la sculpture mondiale*. «Kichijoten, Todaiji, Nara»; «Temple Guardian, Shinyakushiji, Nara». P. 318-319.

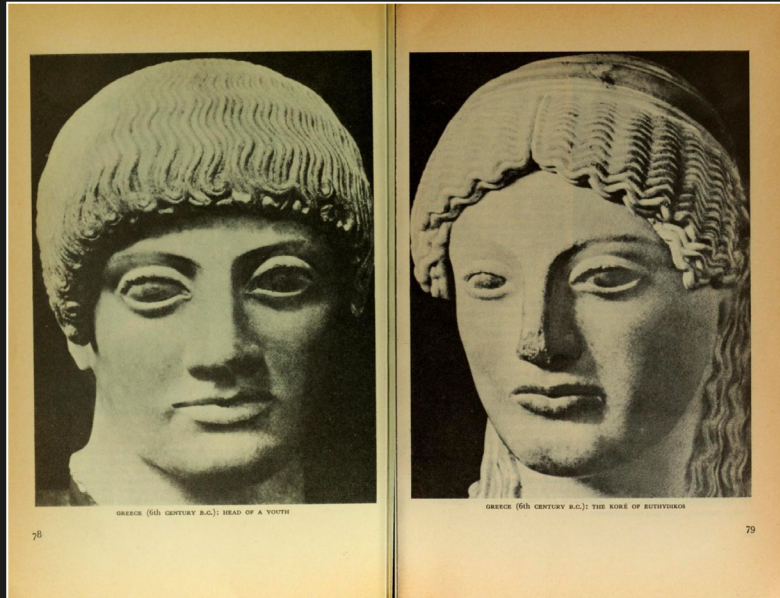


INDIA, KHADJURAHO (10th CENTURY): APSARA WITH SCORPION



THE VENUS OF ONIDOS (ANCIENT REPLICA OF PHRYGIA TELES)

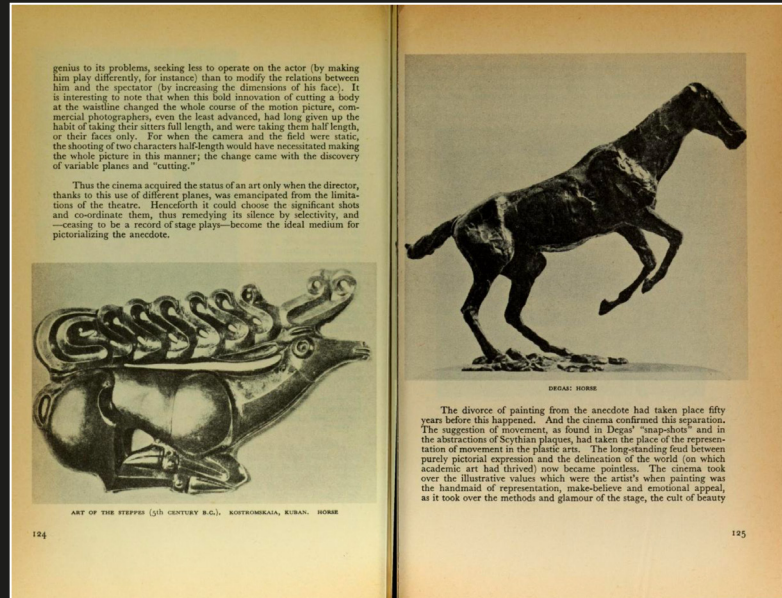
[2.22]



GREECE (6th CENTURY B.C.): HEAD OF A YOUTH

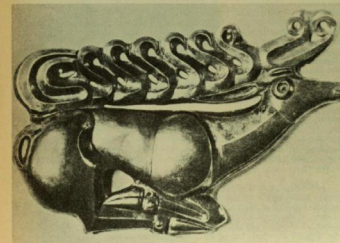
GREECE (6th CENTURY B.C.): THE ROSE OF RUTHYDOROS

[2.23]

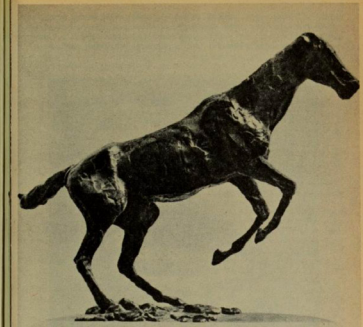


genius to its problems, seeking less to operate on the actor (by making him play differently, for instance) than to modify the relations between him and the spectator (by increasing the dimensions of his face). It is interesting to note that when this bold innovation of cutting a body at the waistline changed the whole course of the motion picture, commercial photographers, even the least advanced, had long given up the habit of taking their sitters full length, and were taking them half-length, or their faces only. For when the camera and the field were static, the shooting of two characters half-length would have necessitated making the whole picture in this manner; the change came with the discovery of variable planes and "cutting."

Thus the cinema acquired the status of an art only when the director, thanks to this use of different planes, was emancipated from the limitations of the theatre. Henceforth it could choose the significant shots and co-ordinate them, thus remedying its silence by selectivity, and—ceasing to be a record of stage plays—became the ideal medium for pictorializing the anecdote.



ART OF THE STEPPED BULL (5th CENTURY B.C.). KATHOROMEGAL, KUBAN. HORSE



ORFÈRE HORSE

The divorce of painting from the anecdote had taken place fifty years before this happened. And the cinema confirmed this separation. The suggestion of movement, as found in Degas' "snap-photos" and in the abstractions of Scythian plaques, had taken the place of the representation of movement in the plastic arts. The long-standing feud between purely pictorial expression and the delineation of the world (on which academic art had thrived) now became pointless. The cinema took over the illustrative values which were the artist's when painting was the handmaid of representation, make-believe and emotional appeal, as it took over the methods and glamour of the stage, the cult of beauty

[2.22-2.24]

Proprio la fotografia è infatti ciò che permette di ampliare, virtualmente all'infinito, le "pareti" dei musei, rendendo possibile realizzare raccolte personali che uniscano non solo le opere d'arte, ma anche le loro possibili rappresentazioni date dalle diverse modalità specifiche con cui è possibile riprodurle. Malraux fa infatti largo uso di espedienti fotografici quali ingrandimenti, mutamenti di scala, dettagli e ambiziose giustapposizioni comparative, all'interno di un dispositivo che si configura come un museo virtuale, componibile, montabile e smontabile, il tutto all'interno di un supporto librario completamente portatile.

L'uso di manipolazioni e comparazioni tra immagini indica una maggior attribuzione di valore all'atto curatoriale di selezione e al processo di assemblaggio e visualizzazione piuttosto che all'artefatto di per sé. Questo indica un uso del montaggio che segue logiche profondamente diverse rispetto a quello warburghiano, rendendo il *Musée Imaginaire* maggiormente ascrivibile alla tradizione degli *album* storico-artistici rispetto a quella degli atlanti di immagini. Se infatti l'approccio di Warburg è volto a identificare le migrazioni di particolari formule di pathos all'interno di contesti storicamente e culturalmente definiti, le giustapposizioni di Malraux tendono a universalizzare le differenze formali tra le opere ascrivendole a un sovrastorico e unificante concetto di "stile".

Il riconoscimento del valore della fotografia nella fruizione delle opere d'arte rimane un apporto significativo da parte di Malraux, che vede certi tipi di manipolazione e riproduzione delle immagini come nuove tipologie di opere a sé stanti, in particolare per coloro che non hanno accesso diretto agli originali. La riproduzione fotografica introduce infatti modalità di diffusione completamente nuove, che permettono un utilizzo quanto mai intimo e personale delle opere, problematicizzando allo stesso tempo lo stato degli originali.

A questo proposito il riferimento inevitabile è il saggio sull'opera d'arte di Benjamin (1935-36), nonostante un precedente interessante sia posto da László Moholy-Nagy già un decennio prima, all'interno del suo *Pittura Fotografia Film (Malerei Photographie Film)* [2.25-2.30], prima teorizzazione compiuta delle potenzialità produttive del mezzo fotografico e del significato *culturale* delle immagini che vengono prodotte e riprodotte grazie ad esso. Significativo è anche lo stesso apparato iconografico dell'opera, che rappresenta un esempio di *montaggio culturologico* che lavora

direttamente con le immagini e i loro accostamenti. La sezione iconografica – volutamente separata dal corpo del testo e anche dalle didascalie – è infatti composta da un montaggio di immagini eterogenee, volto a fornire una panoramica sui diversi usi della fotografia nella cultura visuale di quegli anni (il libro è uscito in due edizioni il 1925 e il 1927) attraverso un accostamento di immagini artistiche e non-artistiche, autoriali e popolari, soffermandosi in modo particolare su quelli che riteneva usi «produttivi» e sperimentali dell'immagine fotografica.

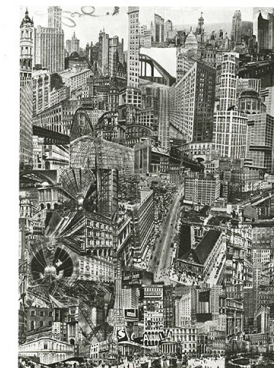
Cardine delle sue riflessioni sulla riproducibilità meccanica delle immagini è la possibilità di fare proprie potenzialmente tutte le immagini di cui si necessita, grazie alla presenza di riproduzioni facilmente manipolabili e conservabili:

oggi ci si può liberare dal predominio del pezzo unico eseguito a mano e del suo valore di mercato. Va da sé che un'opera del genere non sarà usata, come si fa oggi, quale morto ornamento domestico, ma sarà verosimilmente tenuta in deposito in appositi contenitori, in 'pinacoteche da camera', per esser tirata fuori soltanto quando una reale esigenza lo richieda (Moholy-Nagy, 1925, p. 51 tr. it.).

Con questa idea di una "pinacoteca domestica", sorta di collezione/archivio personalizzato di fotografie e riproduzioni a cui attingere lavorando produttivamente con e grazie ad esse, Moholy-Nagy sembra già alludere a un rapporto con le immagini che va oltre la pura contemplazione o l'uso ornamentale, verso una loro concezione "operativa" e funzionale a una sperimentazione formale tanto quanto contenutistica.



„Der Milliardär“, Photomontage: HANNAH HOCH.



„Die Stadt I“, Photomontage: CITROËN / BAUHAUS.



Fliegendes Kranichheer
Die schöne Verteilung des Hell-Dunkels, die unabhängig von dem Bildmotive allein schon wirksam ist.

Das schöne Verteilung des Hell-Dunkels, die unabhängig von dem Bildmotive allein schon wirksam ist.



Stapel über dem nördlichen Eismeer
Die Wiederholung als räum-zeitliches Gliederungsmotiv, das in diesem Reichtum und dieser Exaktheit nur durch die für unsere Zeit charakteristische technisch-industrielle Vervielfältigung entstehen konnte.

[2.26]



Palucca
Foto: CHARLOTTE RUDOLF, DRESDEN

Renntempo gebannt

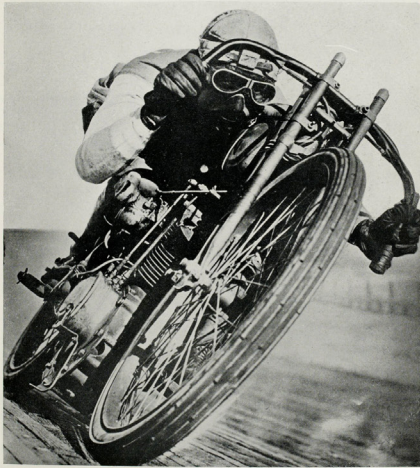


Foto: ATLANTIC

[2.26-2.27]

Doppia pagina dalla sezione iconografica da Moholy-Nagy (1927).
Malerei, Fotografie, Film. PP. 48-49; 52-53.



Foto: KEYSTONE VIEW CO., LONDON
Aus Hackebells Illustrierer

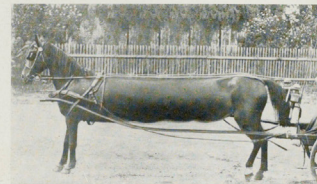
Das fixierte Lachkabinett.



Konvexspiegelaufnahme

Foto: MUCHE / BAUHAUS

[2.28]



Ein Pferd, das kein Ende nimmt

Foto: KEYSTONE VIEW CO., LONDON
Aus Hackebells Illustrierer

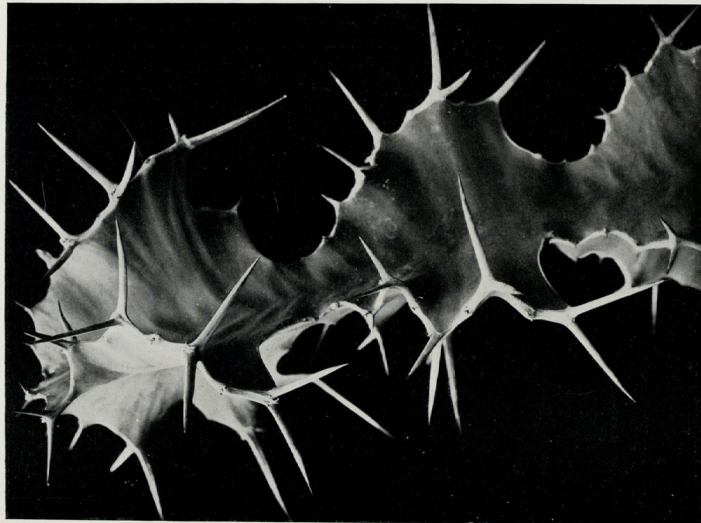


Der „Übermensch“ oder
der „Augenbaum“

Foto: KEYSTONE VIEW CO., LONDON
Aus Hackebells Illustrierer

[2.28-2.29]

Doppia pagina dalla sezione iconografica da Moholy-Nagy (1927).
Malerei, Fotografie, Film. PP. 100-101; 102-103.

Foto: RENGER-PATZSCH
Auriga Verlag

89

Kaktus

L. Moholy-Nagy

Foto: RENGER-PATZSCH
Auriga Verlag

Bühender Kaktus

88

2.4. DE-GERARCHIZZAZIONE, GIUSTAPPOSIZIONE, ORIZZONTALITÀ

Ciò che sembra emergere dagli utilizzi pratici e dalle teorizzazioni elencate – che forniscono peraltro solo alcuni esempi dell'uso euristico dei montaggi di immagini nella cultura del periodo – è come sia stato riconosciuto alla riproduzione fotografica, sin dai primi decenni della sua diffusione all'esterno dell'ambito scientifico, un ruolo fondamentale nell'attribuzione di dignità epistemologica alle immagini e alla sfera visiva in generale. In comune agli esempi citati, per quanto estremamente diversi per premesse e obiettivi, vi è infatti la volontà più o meno programmatica di comunicare il sapere scollegandolo da una modalità di esposizione lineare e logocentrica, preparando di fatto il terreno per le trasformazioni mediali che faranno dell'ibridazione verbo-visiva e dell'accostamento di materiali iconografici condizione basilare della fruizione dei contenuti e dell'esposizione del sapere, in particolare quando mediata da dispositivi digitali.

Il procedimento del montaggio e dell'accostamento di contenuti visivi – insieme ai principi della collezione – si fanno anche modello di una de-gerarchizzazione degli ambiti della conoscenza, decostruendone i rapporti verticali soggiacenti a una concezione gerarchica delle discipline e degli ambiti di diffusione del sapere, in favore di una valorizzazione dei rapporti orizzontali di continuità e giustapposizione degli oggetti. Questo si ritiene significativo nell'elaborazione di un modello operativo di elaborazione della conoscenza (e così dei processi inventivi e progettuali) capace di tenere insieme le diversità, senza sottoporle a un ordine lineare e classificatorio che non può evitare di creare delle categorie di rilevanza, oltre che di identificare punti di vista specifici che inevitabilmente soggiacciono a dinamiche di potere più o meno evidenti e definite. L'apporto che l'accostamento ragionato di immagini è in grado di fornire a una concezione non gerarchica ed inclusiva dei processi conoscitivi è anche la valorizzazione produttiva dello spazio tra le immagini, dello *scarto* che non è luogo di comparazione binaria bensì di tensioni generative, spazio di dialogo tra identità distinte, che grazie alla compresenza sinottica su un piano spaziale

[2.30]

Doppia pagina dalla sezione iconografica da Moholy-Nagy (1927).
Malerei, Fotografie, Film. PP. 88-89.

e bidimensionale esprimono similitudini e differenze prive di giu-dizi formali, concorrendo piuttosto a una polifonia di significati e significanti che fornisce la base ideale per un processo inventivo che più è aperto all'alterità e al confronto e più ha la possibilità di essere significativo. Le potenzialità di una disposizione ragionata delle immagini nello spazio esulano dunque dal bacino specifico delle pratiche di collezione e montaggio, applicandosi anche in ambiti più comuni e di competenza specifica del design della comunicazione, come nel caso degli elaborati editoriali.



[2.31] Maurice Jarnoux (1953). *André Malraux at home*. Per la rivista *Paris-Match*, 1953.

2.5 DESIGN EDITORIALE COME COLLEZIONE E MONTAGGIO

Se i progetti di collezione, digitali e non, fanno ricorso in modo più o meno approfondito e programmatico al montaggio spaziale per la costituzione di legami di senso, o anche solo nella vista d'insieme dei contenuti, si potrebbe sostenere che lo stesso principio di organizzazione di elementi distinti nello spazio si trovi alla base di ogni pratica di progettazione visiva, regolata ad ogni livello da pratiche di selezione e di assemblaggio. Un contesto che tuttavia presenta particolare affinità con le pratiche fin qui analizzate è quello del design editoriale, che lavora direttamente su contenuti preesistenti da disporre (e selezionare, nel caso delle immagini) all'interno di un supporto predefinito, che pone determinati limiti che regolano le modalità e le possibilità di articolazione degli oggetti nello spazio.

Come si è visto, molti dei progetti che lavorano sull'accostamento di immagini attraverso un montaggio figurativo trovano supporto in un formato cartaceo, sia una rivista (*Bataille*) oppure un libro (*Malraux e Moholy-Nagy*). L'attenzione alla disposizione delle immagini in questi artefatti editoriali, per quanto soggiacente a intenzioni e obiettivi diversi per ogni caso, rivelano in realtà una dinamica alla base di qualsiasi lavoro di impaginazione, che si tratti dell'artista o dell'autore che le dispone secondo un proprio intento programmatico o del grafico che collabora con il photo editor nella messa in pagina dei contenuti visivi all'interno di una rivista. Con l'avvento della riproduzione fotografica nella stampa, si aggiunge agli artefatti editoriali un altro possibile livello di intertestualità, la cui modulazione nello spazio viene semplificata, sia per quanto riguarda il posizionamento e la dimensione delle immagini che per il loro contenuto.

Ne consegue che il codice di lettura dei contenuti visivi, sia singolarmente che nel loro insieme, sia influenzato direttamente dalla costituzione di nessi spaziali e temporali differenti, variabili e definibili in base alle scelte editoriali. Le dinamiche intertestuali così attuate risultano maggiormente evidenti all'interno di quegli artefatti editoriali in cui l'alternarsi dei codici – anche prendendo

in considerazione solamente quelli testuali e iconografici – si fa più evidente, nonché caratterizzante di alcuni formati specifici tra cui, ad esempio, libri d'arte e riviste. Entrambi, si è visto, giocano un ruolo primario nell'appropriazione e l'esposizione dei nuovi codici visivi sin dai primi decenni del secolo scorso (peraltro in molti casi incrociando i propri percorsi: basti pensare all'attività di Albert Skira, fondatore dell'omonima casa editrice di libri d'arte, nonché dell'influente rivista di ispirazione surrealista *Minotaure*, edita dal 1933), perlomeno per quel che riguardava il particolare approccio all'uso delle riproduzioni fotografiche, dall'impatto notoriamente pregnante nel campo della storia dell'arte e della produzione artistica stessa.

Alla base di queste pratiche editoriali, caratterizzate come si è detto da un'intertestualità su più livelli, vi è la capacità di tenere insieme elementi eterogenei – che sono altri rispetto al lettore così come tra di essi – sfruttandone produttivamente le tensioni e gli intervalli per generare significato. Questa dinamica che inizia a prendere forma nei primi decenni del 1900 si fa man mano sempre più costitutiva e connaturata nella fruizione dei segni, dalla natura sempre più ibrida e difficilmente interpretabili senza l'uso simultaneo di diversi codici di lettura:

Pensiamo, a questo proposito, alla natura dei mixed media (Mitchell 2018: 135): essa fa i conti in modo imprescindibile con il piano intersemiotico a partire dalla dialettica testo-immagine [...]; è conferma del principio di “tensione coerente degli opposti”, quella forma di «transizione continua tra i contrari» dove «gli opposti non cessano mai di “comunicare” tra loro in un'unità strutturale» (Jullien 2018: 49) (Baule & Caratti, 2022, p. 82).

L'azione richiesta, da parte tanto del lettore quanto dell'“autore”, è dunque di effettuare una traduzione intersemiotica continua, capace di tenere insieme le alterità traendo decodifiche a partire non dal loro confronto, ma dal loro incontro produttivo. In questa capacità (e necessità) di tenere insieme le diversità per produrre un senso nuovo e indipendente dagli elementi di partenza, ritorna il principio del montaggio di eredità cinematografica. Se infatti, come ricorda Munari, «Il voltare pagina è una azione che si svolge nel tempo e quindi partecipa al ritmo visuale-temporale» (Falcinelli, 2022, p. 179), la disposizione grafica degli elementi all'interno dello spazio (la doppia pagina) e del tempo (lo sfoglio) non può che

fare propri quegli stessi principi che regolano i rapporti di senso tra le immagini allo scorrere dei fotogrammi di una pellicola. Non a caso uno dei criteri, applicati più o meno consciamente, che regolano la messa in pagina di sequenze di immagini negli elaborati editoriali è legato al cosiddetto “effetto Kulešov” [3.01], di origine pienamente cinematografica. Secondo il regista, che dimostra questo principio negli anni Venti, l'interpretazione di un'immagine da parte dell'osservatore è determinata direttamente da quelle che la precedono e la seguono: tenere conto di questo fenomeno cognitivo è fondamentale anche (e soprattutto) quando l'accostamento non è solo temporale, ma anche spaziale.

La presenza di notevoli punti di contatto tra la tecnica cinematografica e l'attività editoriale era ben nota a coloro che iniziavano in quel periodo a lavorare su riviste e libri illustrati, specialmente nell'ambito in cui si riconosceva alla riproduzione fotografica un importante ruolo didattico ed estetico all'interno del processo di democratizzazione e divulgazione dell'arte:

Il discorso sull'arte iniziò di conseguenza ad avere frequenti tangenze con il lessico fotografico e cinematografico, istituendo un'inedita – fino ad allora – lettura mediante le immagini riprodotte. Oltre al ‘montaggio’, termini come ‘taglio’, ‘primo piano’, ‘messa a fuoco’, ‘messa in scena’, ‘sequenza’, hanno contribuito a mettere in relazione l'arte del passato e contemporanea, con le tecniche cine-fotografiche della visione (Casini, 2014, p. 175).

Questo è evidente all'interno di un'opera come quella del *Musée Imaginaire* di Malraux, così come nella produzione dei “critofilm” che vedono in Italia esponenti come Carlo L. Ragghianti, Roberto Longhi, Luciano Emmer e Lauro Venturi. Tuttavia, sarebbe limitante interpretare il fenomeno come appartenente unicamente alla cerchia comunque ristretta degli studi sull'arte, in quanto l'uso estensivo di riproduzioni fotografiche, insieme ad elementi iconici di varia natura, rientra in pieno nella realizzazione di molte tipologie di artefatti editoriali.

Di questi, quelli maggiormente significativi per quel che riguarda la disposizione nello spazio di elementi distinti sono legati a modalità di fruizione non univocamente lineari e da una elevata alternanza di codici visivi e testuali, come nel caso dei già citati libri d'arte e riviste, ma anche dei formati di atlanti e cataloghi.



[3.01]

Lev Kulešov (1922). Ricostruzione dell'esperimento a sostegno della dimostrazione dell'effetto Kulešov.

Risultano dunque evidenti i punti di contatto che queste tipologie di elaborati editoriali possono mantenere con le pratiche di collezione e montaggio presentate fino ad ora, oltre che con quelle supportate dai dispositivi digitali per come verranno analizzate nei prossimi capitoli. Le principali caratteristiche in comune a queste tipologie di artefatti, pressoché invariate rispetto ai supporti specifici, potrebbero riassumersi come segue.

- ▶ **Multidirezionalità.** La fruizione da parte del lettore è implicitamente non lineare: non si esclude uno sfoglio (o uno scroll) unidirezionale, ma la principale potenzialità offerta è quella di procedere “a salti”, permettendo di passare arbitrariamente da un contenuto all’altro in base al proprio interesse, senza che la qualità della ricezione delle informazioni subisca un mutamento significativo.
- ▶ **Appropriazione.** La possibilità di mettere in relazione tra di loro immagini di qualsiasi tipo presuppone la loro riproducibilità, ossia il fatto che possano fare riferimento a referenti esterni ad esse; ogni possibile tipo di artefatto rappresentato viene reso immagine con cui lavorare. Le riproduzioni sono generalmente ospitate da archivi (nell’accezione complessa e ibrida che denota gli archivi digitali, cfr. Maiello 2016; Piscitelli & Angari, 2021), che rendono possibile l’appropriazione e il riutilizzo dei contenuti.
- ▶ **Prevalenza delle immagini sui testi.** Per via della separazione tra le immagini e i testi descrittivi (per limiti di interfaccia nel caso di Instagram e per differenze di scala e impatto visivo negli artefatti editoriali), ad almeno un primo sguardo, le immagini costituiscono i segni più facilmente identificabili da parte dell’osservatore, che può scegliere di decifrarli secondo propri codici estetici e culturali.
- ▶ **Combinazione.** Il principio del montaggio spaziale regola la disposizione delle immagini, ordinata da una serie di possibili connessioni di senso, salti immaginativi, ripetizioni, somiglianze formali; queste dinamiche determinano la “logica interna” delle immagini, regolata da un procedimento di prova/errore nel quale si tentano diverse combinazioni a partire da un insieme più o meno amorfo di contenuti.

- ▶ **Lettore come autore.** L’assenza di un ordine predefinito in cui fruire delle informazioni, insieme alla prevalenza di contenuti visivi che ampliano le possibilità dei codici di lettura applicabili, presuppongono un osservatore attivo, incluso pienamente nel processo di creazione di significato, dal momento che l’artefatto si pone come strumentale a un’interpretazione libera dei propri contenuti da parte di chi lo fruisce.

3.

RACCOGLIERE E RICOLLOCARE LE IMMAGINI ONLINE, TRA ARCHIVI E COLLEZIONI

3.1. SALVATAGGIO E CURA CONTRO L'INFORMATION OVERLOAD



[3.01] Louis Rossetto (1993) «First Editor's Letter» *WIRED*.
© Laurel Schwulst (canale Are.na Sparrows talking about the future of the web).

In riferimento a quelle che sono state chiamate «collezioni digitali», intese in senso lato come operazioni di selezione e ricontestualizzazione di immagini preesistenti mediate da piattaforme digitali, si sente utilizzare spesso il termine *curatela*: cosa ha a che fare questa pratica con l'ambito più generale della cura? In che modo si rapporta con un'altra operazione chiave della progettualità digitale, ossia il *salvataggio*? Ciò che accomuna in maniera più evidente questi due termini è la loro familiarità con un linguaggio che ha apparentemente poco a che fare con la “fredda” tecnica e le discipline che se ne servono, rimandando piuttosto ad azioni ascrivibili al più ampio ambito dell'umana compassione.

Una operazione di curatela – che si potrebbe definire come un'azione che riunisce «practices of sorting, classifying, and labeling for the purposes of organization and display» (Lui, 2015, p. 130) – delle immagini digitali può allora implicare il “prendersi cura” del loro aspetto, di come appaiono in sé stesse e nell'insieme di quelle cui sono affiancate; disporle affinché mantengano la loro specificità concorrendo nello stesso tempo a creare un nuovo ordine narrativo. Allo stesso modo il loro salvataggio avviene non solo come operazione di archiviazione sulla memoria di un dispositivo,

perché ad essere “salvata” è la loro apparenza e dunque la loro possibilità di essere viste; inoltre vengono risignificate in modi inediti ogniquale volta cambi la loro compagnia, ossia le altre immagini – ed eventualmente le didascalie – che le affiancano nel quadro di visione delimitato dallo schermo di riferimento.

Questo agire tramite selezione su, e con, le immagini sembra aumentare progressivamente di significanza, parallelamente alla quantità ormai indefinibile di materiale che è possibile trovare online: il fenomeno va anche ben al di là delle pratiche strettamente “iconologiche”, comprendendo intere categorie di servizi che si offrono di facilitare l’accesso degli utenti ai contenuti moderandoli per loro, che si tratti di aggregatori di marchi di moda, strumenti per selezionare le foto archiviate sul proprio smartphone o servizi di streaming con pochi e valutati titoli.

Al di là degli strumenti e facilitatori delle scelte – volti peraltro nella maggior parte dei casi ad “aiutare” il processo di scelta e di acquisto di beni materiali –, quella che sembra essere la tendenza a più ampio respiro, e relativa agli utenti singoli (progettisti inclusi) più che ad aziende e fornitori di servizi, è quella di far valere il proprio personale atto di cernita come componente costitutiva della propria identità online, e non solo (la modernità ha da sempre incoraggiato una pratica di costruzione del sé attraverso gli oggetti e le narrazioni che lo circondano; cfr. Giddens, 1991). Questo può spiegare come nei termini della fruizione e produzione di contenuti ci sia una differenza relativamente labile tra un contenuto “nuovo” fabbricato appositamente, e un contenuto preesistente presentato in un contesto diverso dal proprio – questo perlomeno per quanto riguarda la fruizione da parte di un utente esterno. Vale a dire, l’interesse di un potenziale fruitore può essere attirato non solo grazie alla presentazione di una novità, ma anche dall’esposizione ben congegnata di un insieme di elementi selezionati coerentemente e *con cura*.

In questo senso i concetti di salvataggio e di cura assumono un significato quasi ecologico, nel momento in cui il riutilizzo dei materiali invita direttamente a una riflessione sull’impatto ambientale della produzione dei contenuti, qualsiasi essi siano (è ormai risaputo come anche la creazione completamente digitale implichi un consumo consistente di risorse materiali ed energetiche), soprattutto nel contesto del progetto, in cui una attenzione

alla sostenibilità ambientale sembra essere ormai un gesto di puro buon senso. Riutilizzo, rivalutazione e risignificazione dei segni concorrono quindi alla costituzione di un discorso “ecologico” non solo per quel che riguarda la quantità dei contenuti già presenti, ma la qualità di quanto scegliamo di conservare dei nostri percorsi di ricerca e progettazione online. Nelle parole dell’editoriale di *Progetto Grafico (PG#37)* uscito nel 2021 e dedicato proprio al tema del salvataggio: «Cosa salvare per la disciplina, ma anche cosa salvare per noi: cosa ci serve davvero?».

A questa riflessione generale si affianca l’aspetto materiale delle azioni quotidiane di archiviazione e catalogazione che passa sempre sotto lo stesso termine: in questo modo «il salvataggio delle nostre esperienze, siano esse visive, sonore o multimediali, viene a coincidere con una modalità di scrittura specifica le cui potenzialità progettuali possono essere colte soltanto considerando la non linearità del processo di registrazione e la sua natura progettuale» (*ibid*), che sta quindi anche nei materiali che produce incidentalmente, nelle scelte che stanno a monte del processo e riguardano in primis la selezione dei propri oggetti.

Questi stessi oggetti, si è visto, possono ottenere valorizzati nel momento in cui cessano di essere “strumenti” e vengono salvati dal ruolo subordinante di utilità attraverso una ricontestualizzazione. La risignificazione così ottenuta scaturisce quindi da un procedimento di cura, che assume una valenza molteplice: nella scelta degli oggetti da utilizzare, nelle modalità con cui vengono assemblati nel nuovo insieme, ma anche nei confronti di chi lo realizza, che riconosce il valore progettuale legato a processi non strettamente produttivi.

3.2. IL PASSATO COME AMBITO DI ALTERITÀ

L’idea della cura, particolarmente utilizzata negli ambiti di studio riguardanti l’Antropocene (basti pensare, fra tutti, all’applicazione del concetto nelle teorie di una studiosa come Donna Haraway) è anche alla base di una tendenza relativamente recente nelle diverse declinazioni del design, che prevede l’inclusione, all’interno tanto della prassi quanto dell’output finale, di uno o più ambiti di alterità.

Che si tratti dell'attenzione all'ambiente naturale, dell'incontro con abiti culturali e sistemi cognitivi differenti, del rapporto con la complessità delle identità di genere, dell'apertura al mondo animale, progettare con l'alterità vuol dire rendersi disponibili a lavorare con l'indefinito, con qualcosa che sfugge alla netta comprensione logica perché privo di una *identità* definita che sia agilmente classificabile secondo i canoni di un sistema culturale antropo- e logocentrato.

Da una prospettiva più generale, il dialogo con l'alterità rappresenta anche un punto cardine nello svolgersi dello stesso processo inventivo, che, come si è visto, poggia in ampia misura sulla ricerca e il confronto con ciò che si costituisce come *altro*, che differisce rispetto al consueto e al già dato, sia come luogo di potenziali epifanie, sia come componente costitutiva del pensiero abduttivo, che muove a partire dalla connessione di elementi diversi.

Nel caso delle pratiche di collezione digitale, l'unione di oggetti distinti all'interno di un insieme che genera significato si fa piuttosto letterale: le immagini coesistono sinotticamente e sono tenute in tensione tra loro da uno scarto di significato che ne sottolinea similitudini e differenze senza soggiogarle a una comparazione binaria. L'accezione specifica del termine "scarto" è di per sé significativa: François Jullien (2012; 2016) lo adopera ampiamente nei suoi lavori sulla critica all'identità culturale, ponendolo come alternativa dialettica al concetto di differenza, basato invece sull'affermazione e la conseguente reciproca esclusione dell'identità delle parti.

Nel contesto dell'utilizzo delle immagini e dei loro accostamenti, la selezione e la composizione degli elementi ha la funzione di un dispositivo che permette di «vedere il dissimile come terza via fra il simile e il diverso: non per soffocare il diverso riducendolo alla stesso; ma nemmeno per irrigidirlo nella sua ottusa, irrelata diversità» (Pinotti & Somaini, 2016, p. 75). L'attitudine alla base di queste pratiche è incline a sottolineare le assonanze e le similitudini piuttosto che le differenze, tendendo ad usare lo scarto che si apre tra di esse, "attivandolo" in quanto terreno comune. Con ciò l'intento non è di cancellare le specificità universalizzando i valori formali, ma piuttosto di costituire un insieme armonico fondato sulle affinità, sulla cura per gli oggetti, la loro disposizione e, implicitamente, per chi ne fruisce.

Detto questo, gli ambiti di alterità in cui è possibile imbattersi tramite la fruizione delle immagini online sono molteplici, e dipen-

dono ampiamente dagli obiettivi prefissati di collezione e ricerca. Un fattore che sembra comunque accomunare la maggior parte delle immagini salvabili, tuttavia, è la loro appartenenza al passato, recente o remoto che sia: l'essere in qualche modo caduto in disuso è infatti, come si è visto con Benjamin, carattere fondamentale di qualsiasi oggetto collezionabile.

Un oggetto che, per quanto nuovo, viene riprodotto e messo in circolazione attraverso la rete è un oggetto che nella maggior parte dei casi ha già assolto la propria funzione, è stato consumato secondo l'utilizzo per cui era stato realizzato ed è entrato dunque di diritto in forma di immagine in qualche archivio digitale o nel portfolio condiviso dell'artista o progettista che lo ha realizzato. Nel caso di prodotti artistici e visuali meno recenti, il processo del tempo si fa ancora più evidente, collocandoli in nicchie specifiche il cui accesso è riservato a chi abbia l'interesse preciso di trovarle – o a chi si perda in virtuali passeggiate flâneuristiche sufficientemente lunghe e approfondite. Per queste caratteristiche si intende considerare il passato come possibile ambito di alterità: non solo perché è il luogo degli oggetti in disuso; è anche cognitivamente inaccessibile, se non attraverso i suoi prodotti, nonché posto in un ruolo di subordinazione rispetto a un presente in cui si dà automaticamente maggiore valore intrinseco al "nuovo".

Ciò su cui i principi della collezione danno la possibilità di riflettere è il modo in cui viene elaborato il rapporto tra presente e passato, dunque anche di intendere il concetto di "progresso", volto non alla produzione continua di novità, ma alla rilettura produttiva di elementi del passato e del loro incontro con il presente. Progettare una collezione vuol dire quindi, anche, progettare insieme all'alterità, identificata in questo caso da un lato con le immagini residuali – tali perché appartenenti al passato e dunque obsolete, o perché semplicemente marginali – che costituiscono gli elementi basilari della collezione, dall'altro con quello che si potrebbe definire "il neutro", ossia l'intervallo, lo spazio informe che mette in tensione gli elementi e che costituisce il metodo con cui questi insieme di immagini possono assumere significato.

La combinazione di questi due elementi e la sua possibile efficacia fanno leva su una caratteristica tipica del progettista che lavora con le immagini, «la capacità di affidare alla dimensione estetica il compito di interpretare il proprio tempo, di esercitare

una “coscienza critica” anche attraverso la ricerca estetica» (Zingale, 2020, p. 55). Il progetto che include l’alterità muove quindi a partire dalla selezione che il progettista opera nei confronti dei propri contenuti, nella capacità di integrare la propria intenzione e i propri obiettivi, anche critici, non solo attraverso la pratica ma anche nell’uso di immagini altre, nella rinuncia alla diretta “auto-rialità” in favore di un’operazione, piuttosto, di cura; un progetto che lavora su meccanismi di pensiero e sulla ricerca più che sull’attenzione formale alla realizzazione di un prodotto.

La capacità di alternare agli aspetti pratici della disciplina una pratica riflessiva e che comporti una differente modalità di azione sul mondo esterno si ritiene importante in un momento in cui la realtà su cui si opera si fa sempre più evidentemente problematica, mentre il ruolo di chi lavora per immettervi materialmente prodotti e contenuti si fa, di conseguenza, sempre più critico. Viene resa evidente la necessità di riflettere sullo statuto del proprio lavoro e i modi in cui viene utilizzato, ma anche sul tipo di prassi su cui si concentrano le proprie energie, perché

il design che va incontro alle alterità dovrebbe cercare di far uso delle proprie pratiche concrete per alimentare il pensiero [...], per alimentare l’attività inventiva e, al tempo stesso, per far progredire il grado di consapevolezza – di autocoscienza – della nostra posizione nel mondo biotico e della nostra responsabilità di specie umana (Zingale, 2022, p. 42).

Dunque, una progettualità che sia in grado di alimentare il pensiero non è significativa solo negli aspetti pratici dei suoi prodotti, ma anche quando è in grado di generare valore sotto forma di senso e di esperienza estetica, lavorando sul “mostrare” piuttosto che sul “dire”, rinunciando solo in parte ad un tornaconto autoriale in favore di un artefatto polifonico in grado di tenere insieme diversi punti di vista e di generarne altrettanti di inediti. L’offerta di uno sguardo localizzato che materializza una particolare interpretazione del mondo e allo stesso tempo funge da strumento perché altri possano prenderne spunto.

3.3. COLLEZIONI DI IMMAGINI DIGITALI COME PROGETTO

Si è parlato di collezioni digitali come insieme più o meno ampio di pratiche che comprendono la ricerca estetica e l’archiviazione di materiali da parte di un progettista, un ricercatore o un creativo – volta sia alla realizzazione di un progetto specifico sia come generale raccolta di riferimenti e di costruzione di un pensiero e un immaginario –, come anche la realizzazione di veri e propri progetti curatoriali, che sottolineano il ruolo della collezione non solo come strumento operativo della progettualità, ma anche come progetto compiuto in sé stesso.

Ai fini di questa ricerca si intende analizzare più nello specifico questo secondo caso, ossia quando le collezioni cessano di essere strumenti personali e più o meno privati e diventano veri e propri artefatti, per quanto mai effettivamente conclusi e definitivi, fruibili da parte di un numero potenzialmente elevato di utenti. Questo permette di distinguere nettamente il tipo di pratica in oggetto da altre tipologie di raccolte di immagini mediate da piattaforme digitali: non si tratta di “bacheche” di immagini a uso personale, né di profili social volti alla promozione di enti ufficiali e istituzionali, o al self-promoting di designer professionisti. Il fatto che siano ospitate da piattaforme di social networking le rende inoltre facilmente distinguibili dal più ampio ambito degli archivi digitali, solitamente dotati di un proprio dominio web e di una modalità specifica di organizzazione e fruizione dei materiali.

L’accezione stessa di “archivio” – termine spesso abusato in relazione alle pratiche di operazioni con le immagini, soprattutto su internet – è fortemente diversa da quella che si vuole sottolineare nelle pratiche in questione, poiché implica da un lato una formazione professionale specifica, e dall’altro un implicito desiderio di comprensività, volto non a catalogare tutto, ma a selezionarlo nel modo più accurato e “impersonale” possibile, perché possa concorrere alla conservazione di una realtà quanto possibile obiettiva.

Le premesse di un’operazione di collezione sono invece intrinsecamente opposte, dal momento che la soggettività e lo sguardo specificatamente determinato sono ciò che più di tutto sancisce l’autorialità del lavoro di curatela, in cui la giustapposizione

di elementi eterogenei permette la realizzazione di quei “salti” inventivi in grado di aprire tra gli oggetti della collezione uno spazio dialogico, uno scarto generatore di significato. La deliberata disomogeneità delle fonti e delle modalità specifiche di accostamento è dunque ciò che fa della collezione un valido supporto al pensiero inventivo e alle inferenze abduitive che lo compongono, sia per chi la costruisce secondo un proprio progetto, sia per chi fruisce della selezione così realizzata, tanto nei singoli elementi proposti quanto negli abbinamenti inediti tra di essi.

Un'applicazione interessante per questa tipologia di raccolta di immagini è la tendenza di realizzare collezioni di oggetti appartenenti a un passato più o meno recente, ospitate interamente su social network, in particolare su Instagram, creando profili utente ad hoc che non corrispondono a persone o ad aziende, ma ad un insieme di elementi raggruppati secondo precise scelte metodologiche e tematiche, sorta di “depositi” di oggetti e immagini di varia natura. Il fatto che dispongano di un proprio titolo e di una collocazione specifica, oltre a venire attivamente fruiti da utenti che decidono di seguirne gli aggiornamenti, li rende concepibili come progetti veri e propri, con un seguito, un impatto sul contesto in cui si trovano e possibilità di ampliamenti intermediali che comprendono anche possibili collaborazioni con aziende ed enti.

Il tipo di intervento attuato sulle immagini e sulle didascalie è arbitrario, dipendente dalle scelte curatoriali dell'autore della collezione: in molti casi, l'obiettivo è di tentare una forma di riattualizzazione dell'immagine storica, ad esempio tramite il diretto accostamento con un'immagine di un'epoca diversa o con l'uso di una didascalia volutamente anacronistica. Gli oggetti scelti possono anche non avere nulla a che vedere con la storia e non possedere particolari qualità artistiche: in questo caso, la narratività è raggiunta grazie al particolare dialogo che è possibile instaurare tra di essi, grazie ad una risignificazione formale che ne mette in relazione gli aspetti puramente figurali.

In ogni caso, l'attenzione è devoluta a oggetti e immagini marginali, che poco sembrerebbero avere a che fare con il tipo di contenuti solitamente incoraggiati sui social network mainstream. Ciononostante, questi progetti possono spesso avere un seguito anche consistente, a dimostrazione del loro potenziale di interesse e, anche, di intrattenimento, dato dalle connotazioni spesso ironiche

e argute delle configurazioni di immagini e del loro rapporto con le didascalie e tra di esse. A questo si unisce il gusto per l'inconsueto e l'eteroclitico, *ri-mediato* dal dispositivo della Wunderkammer e presentato sotto forma di oggetti e rappresentazioni particolari; prelevati da ambiti spesso misconosciuti e sottostimati della storia umana, come quelli dell'arte e della cultura materiale di epoca medievale, ad oggi oggetto di numerosi account monotematici dedicati a diffonderne gli aspetti gioiosi e irriverenti poco conosciuti all'esterno dell'ambito accademico.

Questo permette di realizzare un progetto in cui tanto gli strumenti di lavoro quanto gli output visivi finali sono dati unicamente da elementi preesistenti, “riciclati” in modo che

■ tale materiale ridiventi un contenuto originale e autoriale, grazie alla sua nuova vita, che molto spesso è completamente differente da quella precedente. Sottratti ed evoluti dall'accumulo, gli oggetti perdono la loro indefinitezza, acquistano chiare coordinate spaziali e temporali, entrano in relazione l'uno con l'altro attraverso un preciso sistema di regole che protegge le singole storie di ognuno di loro e, allo stesso tempo, ne racconta una unica e nuova (Camillini, 2021, p. 50).

Il fatto che non vi sia una “creazione” o una effettiva produzione da parte dell'autore non implica quindi né una perdita di rilevanza da parte dell'artefatto finale – a sua volta agglomerato di singoli artefatti a sé stanti –, né una svalutazione del lavoro inventivo e propriamente progettuale svolto da chi lo realizza, poiché il potenziale servizio fornito agli utenti non muta di fatto la propria qualità.

In sintesi, la scelta di analizzare questa tipologia di artefatti digitali, piuttosto che altre pratiche maggiormente ascrivibili alla disciplina specifica della progettazione visiva e del graphic design, trova diverse motivazioni riassumibili sommariamente come segue:

► È una pratica “democratica”: presuppone *progettualità* ma non richiede una formazione pregressa specifica nell'ambito della produzione di contenuti visivi (che tra l'altro è spesso improntata ad essere professionalizzante, dunque alle applicazioni più pratiche della disciplina volte alla realizzazione di artefatti compiuti e commercializzabili). Permette dunque di ottenere un risultato concreto e fruibile da altri, scaturito però dalla ricerca estetica e dalla coscienza critica dell'autore, piuttosto che dalla volontà di creare un prodotto vendibile.

► Prende il via dalle fasi più embrionali del processo di progettazione, dunque non strettamente operative ma esplorative (abduitive), quelle della ricerca estetica, metaforizzata nel caso della progettazione visiva come forma di *flânerie* digitale per immagini. Si tratta dunque di una fase slegata dal processo del lavoro, regolata piuttosto da dinamiche appartenenti alla sfera ludica e personale del riposo e della serendipità.

► È un utilizzo inedito di piattaforme che si prestano facilmente alla “banalità”, a farsi veicolo di messaggi standardizzati e soggiogati alla logica della monetizzazione e della comunicazione stereotipata, volta alla promozione di prodotti, immagini e personalità. La piattaforma tende a incoraggiare la diffusione di *identità* ben costruite; questi progetti invece de-costruiscono, de-formano e ricompongono secondo logiche inedite.

► Fa proprie le restrizioni specifiche della piattaforma usandole produttivamente: la griglia di immagini non è un semplice supporto di visualizzazione, ma compone la struttura di quello che si configura come un montaggio figurativo, che crea un dialogo, una tensione visiva più o meno significativa tra le immagini raccolte e messe in sequenza.

► Hanno significanza pur non essendo artefatti vendibili. Invece di realizzare un prodotto desiderabile e consumabile, offrono uno strumento, un *servizio*; che sia la scoperta di nuovi tipi di immagini e di ambiti di produzione del sapere, un approccio diverso e più interessante alla storia o una fonte di ispirazione.

3.4. INTERNET NON È UN ARCHIVIO

Un’ulteriore discussione sul tema delle collezioni digitali e del loro rapporto con più ampie pratiche di archiviazione è dovuta, onde evitare fraintendimenti e contestualizzare al meglio la pratica, all’interno di un panorama mediale che permette svariate tipologie di sperimentazione sulle immagini d’archivio e sui supporti che le ospitano, insieme alle inevitabili criticità sollevate dal muta-

mento radicale nelle modalità di fruizione e contemplazione delle immagini. Una crescente preoccupazione è infatti sollevata dalla sostanziale contrazione dei tempi di interazione con i contenuti, siano visivi, sonori o multimediali in genere, che si vedono “sintetizzati” in favore della fruizione sempre più rapida e variegata incoraggiata dall’uso estensivo dei social media.

Questa tendenza alla frammentazione e alla velocità, che sembra rimandare alle dinamiche di «innervazione» dei media e di «test» teorizzate già da Benjamin al tempo del saggio sull’opera d’arte, sembra voler educare (o meglio, secondo la concezione benjaminiana, *allenare*) lo spettatore all’interazione con la quantità sempre più intrusiva e sovrastimolante di contenuti visivi e sonori che lo circondano, non solo nell’ambiente esterno, ma anche all’interno dei dispositivi che usa quotidianamente. Questo sembra portare direttamente ad una “fruizione nella distrazione” che richiede contenuti consumabili il più velocemente e superficialmente possibile. A questo proposito l’ambito audio-visivo pone un interessante spunto di riflessione, in quanto i suoi prodotti si trovano a subire una radicale diminuzione dei tempi, fino ad arrivare a, letteralmente, velocizzarli: è il caso della tendenza predominante su piattaforme social come TikTok di riproporre brani musicali a velocità accelerata, per ridurre la finestra di attenzione richiesta all’utente e aumentare, a parità di tempo trascorso sull’app, il numero di interazioni sui contenuti; o alla tendenza all’assemblaggio ipertrofico di sonorità eterogenee e distorte dall’elevato numero di BPM in generi musicali come l’*hyperpop*.

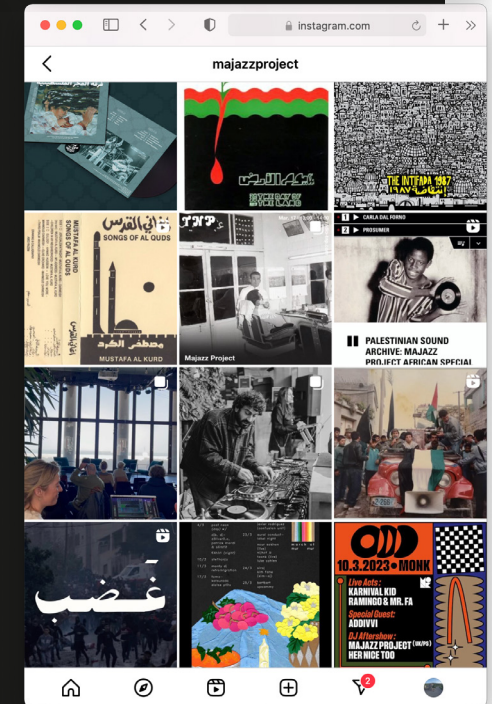
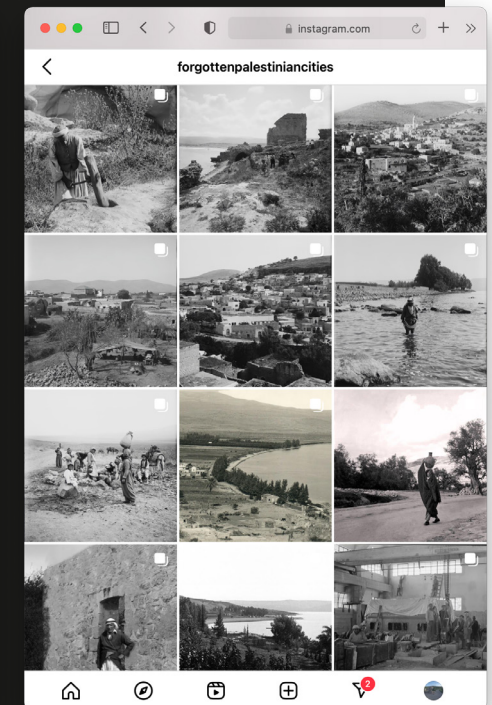
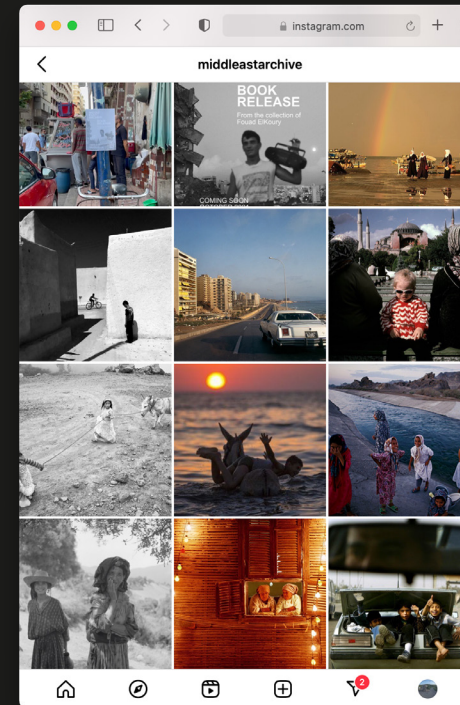
Tornando all’ambito delle immagini digitali artistiche e d’archivio, sembra che la tendenza in corso sia di utilizzarle come degli asset, dei dati qualsiasi da consumare e ricombinare a piacere secondo logiche arbitrarie, privandole completamente di qualsiasi soglia auratica che implichi un approccio anche lontanamente contemplativo. Per quanto valida e certamente fondata questa critica, si ritiene opportuno effettuare una distinzione all’interno degli effettivi ambiti di applicazione di queste pratiche, considerando chi le attua, in che modo e con quali obiettivi. Le applicazioni che si intende inquadrare come potenzialmente problematiche sono principalmente due: 1) la tendenza relativamente recente alla realizzazione di opere basate sulla rielaborazione di materiale “d’archivio”, spesso identificato con internet stesso; specularmente, l’assegnazione dell’etichetta

di “archivio” ad insiemi eterogenei di materiali realizzati ad hoc; 2) la sperimentazione sulle interfacce che ospitano nutriti database di immagini artistiche, visualizzabili interattivamente e secondo particolari modalità di articolazione nello spazio.

Per quanto riguarda il primo punto, il problema sembra scaturire da un’errata interpretazione del concetto di archivio, termine divenuto ambivalente in ambito digitale nel momento in cui è diventato sinonimo dell’atto di “salvataggio”, ossia la registrazione della copia di un elemento nella memoria del dispositivo. In questa concezione, rimane esclusa una componente fondamentale dell’operazione di archiviazione vera e propria, ossia il rigoroso atto di selezione e di scarto volto a un fine di conservazione preciso: «L’archivio non è il nome che diamo a tutto quello che ci resta del passato. L’archivio è una selezione ordinata e consapevole di quel che deve rimanere» (Smargiassi, 2017). Per questo motivo, si ritiene erroneo considerare una qualsiasi rielaborazione di un accumulo di materiale trovato online come un’opera di *archive art*, così come realizzare una raccolta personale e arbitraria di immagini e descriverla come un archivio. Con questo l’intenzione non è di condannare queste pratiche, che anzi incoraggiano un riutilizzo produttivo di materiali che rimarrebbero probabilmente accumulati e inutilizzati, quanto proporre una riflessione più accurata sulle loro potenzialità propriamente artistiche e sull’utilizzo dei termini per descrivere i progetti realizzati.

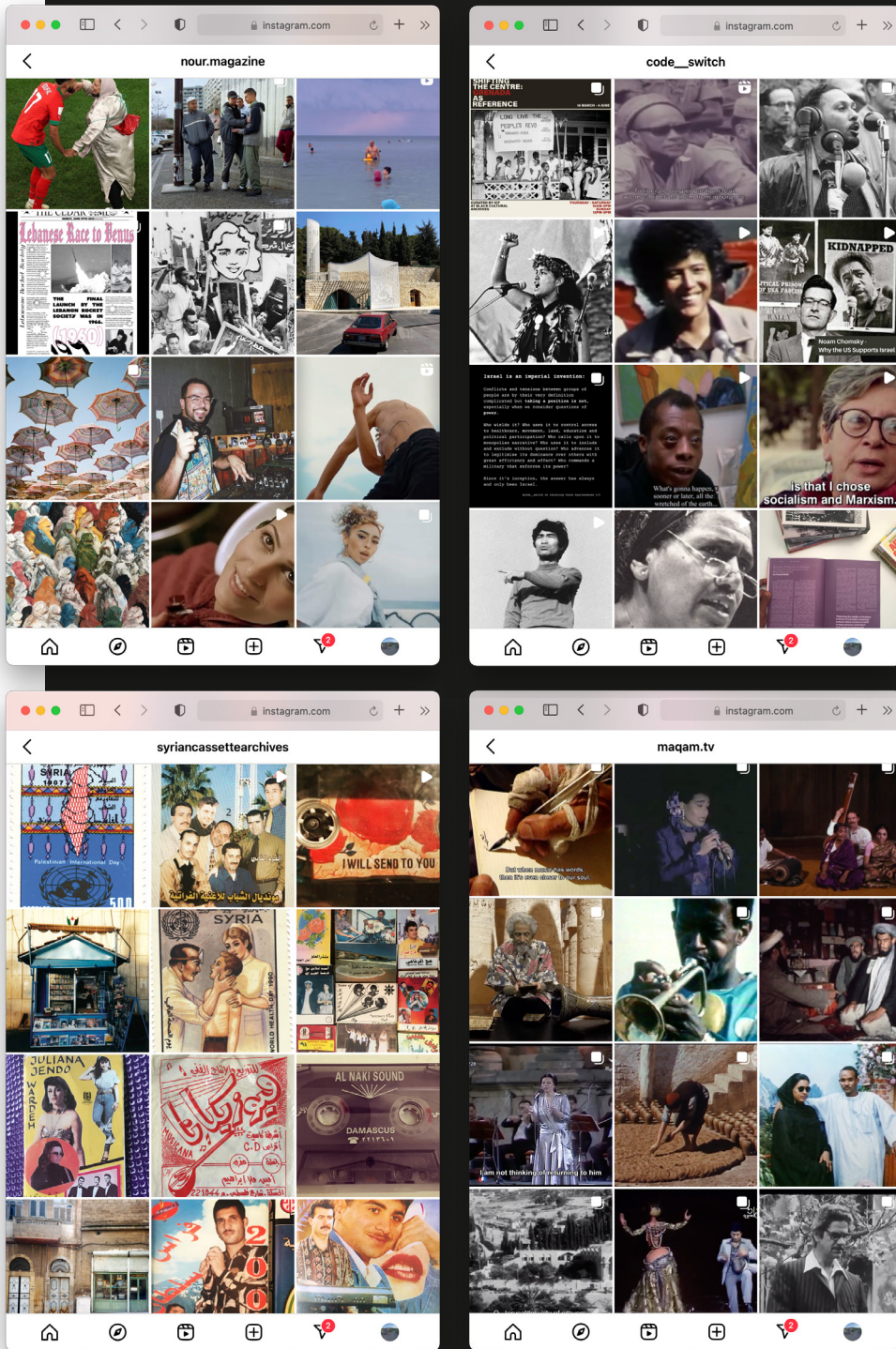
Caso a sé stante per questo ambito, si ritiene, sono i progetti di archivi digitali “dal basso”, volti a raccogliere frammenti di memoria collettiva, solitamente legati a un particolare luogo o cultura e costituiti quindi da fonti eterogenee. Particolarmente diffusi sui social network e in particolare su Instagram, assumono le caratteristiche di archivi in divenire, volti a ricostituire la memoria di un luogo soprattutto nel momento in cui rischia di essere cancellata e dimenticata: è il caso di molti paesi colpiti da guerre e segregazioni, ad esempio diversi progetti riguardano i territori palestinesi occupati e altri luoghi sottoposti a violenza coloniale [3.02,3.03], in cui memoria collettiva e identità culturale sono messe fortemente a rischio dalla sistematica distruzione dei territori e dei materiali che ne documentano la cultura.

Se la volontà di agire collettivamente e dal basso per ricostruire la memoria di luoghi a rischio giustifica, almeno in parte, le eccezioni



[3.02]

Da sinistra in alto: MIDDLE EAST ARCHIVE [@middleeastarchive]; Forgotten Palestinian Cities [@forgottenpalestiniacities]; Middle East Link [@middleeastlink]; Majazz Project // زجاج عودرهم [@majazzproject]. Instagram. Screenshot 10/04/23.



[3.03]

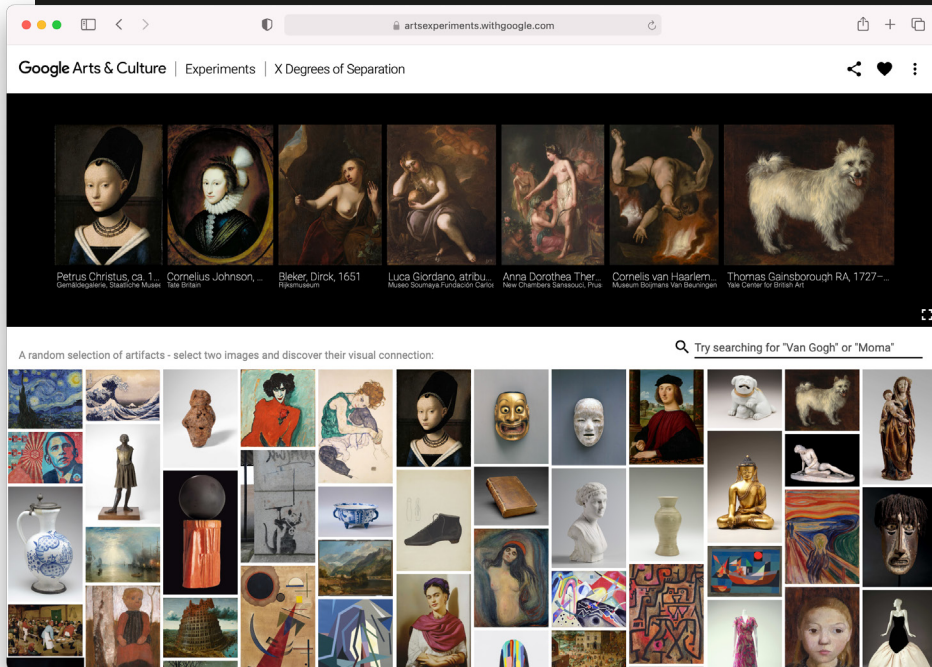
Da sinistra in alto: NOUR MAGAZINE [@nour.magazine]; Code Switch [@code_switch]; Syrian Cassette Archives [@syriancassettearchives]; ماقام [maqam.tv]. Instagram. Screenshot 10/04/23.

ai canoni specifici delle pratiche archivistiche, il caso è diverso quando a “giocare” con le immagini digitali sono colossi dell’informatica: è il caso del *Google Cultural Institute*, volto con i suoi *Arts & Culture Experiments* [3.04–3.07] a proporre modi innovativi di presentare l’enorme database di opere d’arte che possiede, fornite da parte di alcune delle maggiori istituzioni museali al mondo.

Le sperimentazioni messe in atto hanno l’obiettivo di presentare formulazioni alternative nella fruizione delle opere, facendo largo uso del deep learning e della conseguente catalogazione e categorizzazione delle immagini e i relativi metadati da parte dell’intelligenza artificiale. Le configurazioni e le modalità di interazione possibili sono spesso sorprendenti, regolate da interfacce che più che strumenti organizzativi sembrano nuove forme di opere a sé stanti.

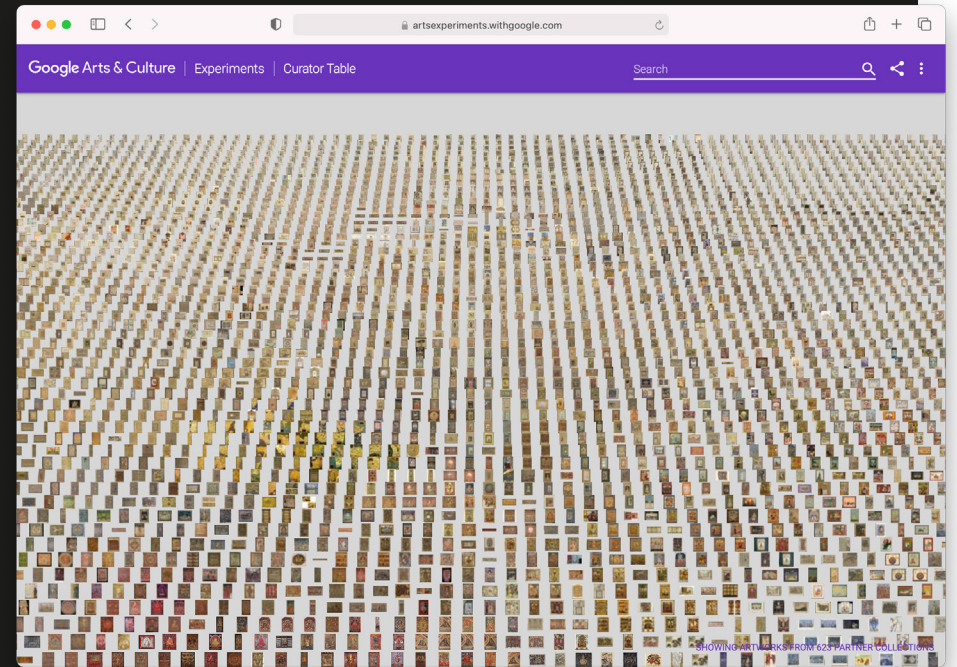
Nonostante l’evidente maestria nella realizzazione e l’elevato potenziale di intrattenimento per il pubblico, le criticità sollevate da questi progetti sono numerose e piuttosto evidenti. In primis, l’accessibilità: nonostante la componente ludica sia idonea a incoraggiare la fruizione di un pubblico ampio e senza una formazione specifica nel campo dell’arte e delle immagini, i progetti sembrano essere diffusi prevalentemente in ambienti di nicchia riservati a chi ha già un’elevata familiarità con i percorsi meno conosciuti di internet. Inoltre, le visualizzazioni complesse e interattive di quantità esorbitanti di immagini per volta impiegano una quantità significativa della memoria operativa del dispositivo di supporto, finendo a volte per rendere la fruizione lenta e macchinosa; questo senza considerare le implicazioni a livello di impatto ambientale ed energetico della fruizione di siti ad elevate prestazioni. In ultima istanza, la problematicità risiede nello statuto delle immagini ospitate dalla piattaforma: le immagini presentate sembrano perdere molta della loro specificità in favore dei virtuosismi macchinici che le connettono tra di loro.

Le opere d’arte divengono dichiaratamente degli *asset*, dei dati privi di significato intrinseco da usare nella creazione di *experiences*, «where the pleasure of a snappy interface seems somehow to become the real point, with artworks just a pleasant excuse» (Davis, 2017). Questo colloca di fatto questi tipi di pratica all’opposto di un’attitudine di cura verso le immagini, in quanto applicati in un contesto in cui la cultura e i suoi prodotti sono considerati al pari di asset da sfruttare e monetizzare.



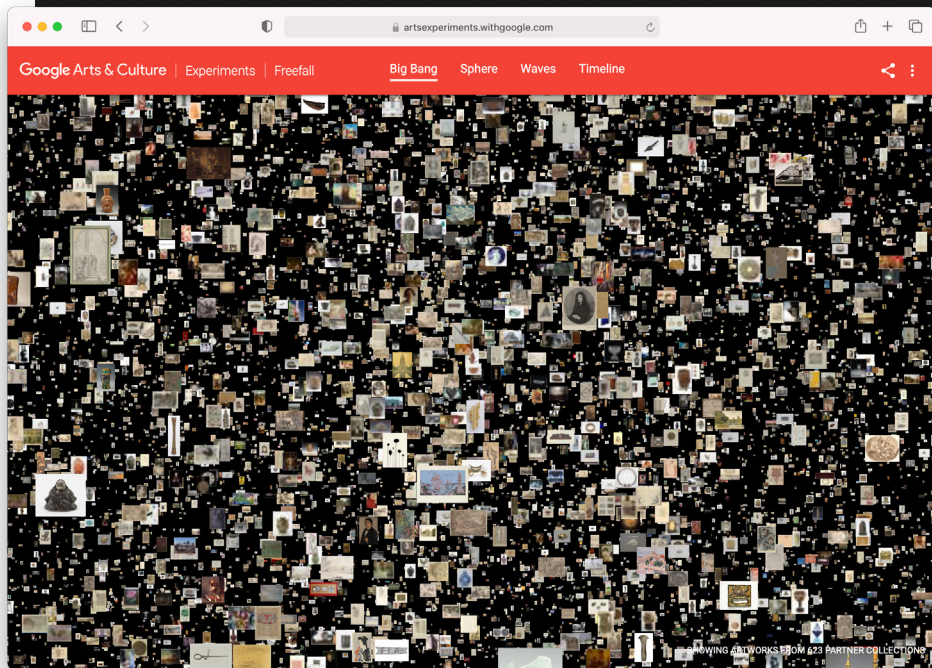
[3.04]

Google Arts Experiments: *X Degrees of Separation*. <https://artsexperiments.withgoogle.com/xdegrees/XgGaJXgzUlejJw/PgFQ5eYVxWNUJA>. Screenshot 10/04/23.



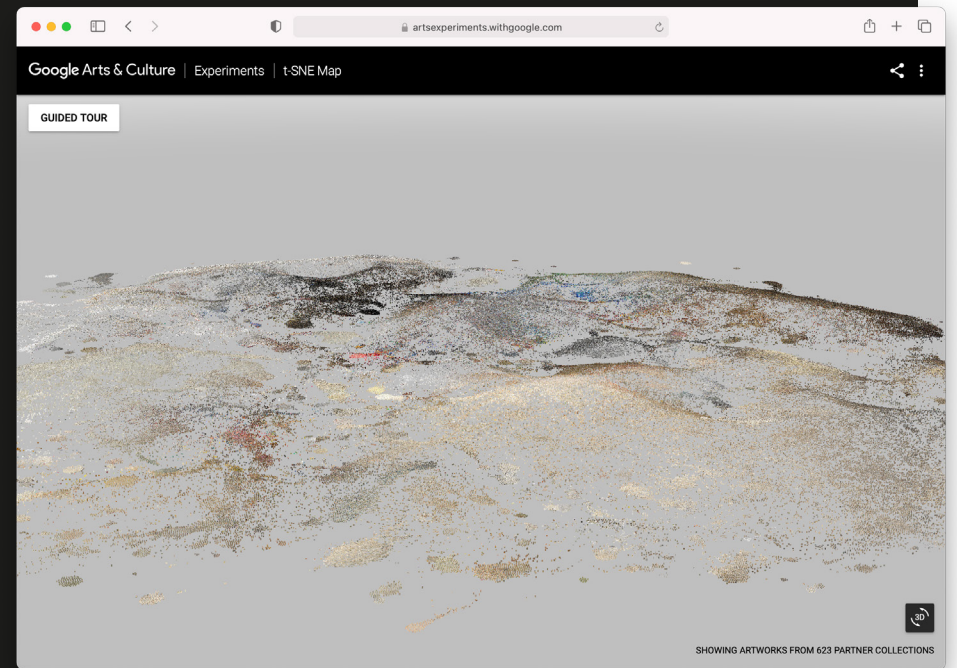
[3.06]

Google Arts Experiments: *Curator Table*. <https://artsexperiments.withgoogle.com/freefall/random#0.00,0.00,1000.00>. Screenshot 10/04/23.



[3.05]

Google Arts Experiments: *Freefall*. <https://artsexperiments.withgoogle.com/freefall/>. Screenshot 10/04/23.



[3.07]

Google Arts Experiments: *t-SNE Map*. <https://artsexperiments.withgoogle.com/tsnemap/>. Screenshot 10/04/23.

Nonostante ciò, non si ritiene lecito sostenere che tutte le pratiche legate all'accesso alle immagini tramite internet siano dettate da superficialità metodologica o soggiogate ai dettami del tardo capitalismo. Piuttosto, ciò a cui vale la pena porre attenzione è il tipo di etichetta che si applica ai risultati di questi lavori, che difficilmente rispondono in pieno ai canoni delle discipline tradizionali e richiedono quindi una riflessione terminologica più accurata, perlomeno quando vi siano pretese di artisticità e ufficialità.

Né l'una né l'altra si applicano nel caso delle collezioni digitali per come sono state intese fino ad ora, la cui natura in divenire non le rende identificabili sotto etichette predefinite (anzi i termini che le definiscono variano spesso in base a chi ne parla e a come le intendono le persone che le realizzano).

Da qui la scelta di chiamarle esplicitamente "collezioni", sottolineandone la natura incompiuta, soggettiva e personale, senza vederla come un fattore intrinsecamente positivo o negativo. Inoltre, l'utilizzo di formati di disposizione standard che giocano con i limiti posti dalla piattaforma senza forzare modalità alternative di visualizzazione – che finiscono spesso con lo svalutare i singoli artefatti e implicare un elevato dispendio di energia per funzionare – si ritiene un'alternativa più accessibile e allo stesso tempo dal maggiore impatto potenziale su un numero più elevato di utenti.

3.5. *DELIMITAZIONI DI CAMPO*

Nel prossimo capitolo verranno presentati alcuni esempi di queste collezioni digitali, con l'intento di mostrare le dinamiche specifiche che regolano i singoli progetti e nello stesso tempo di fornire un'idea generale su come la tendenza si presenta sia nel contesto di riferimento sia nelle sue possibili declinazioni intermediali. Con questa analisi ci si pone l'obiettivo di studiare un insieme di pratiche dalle caratteristiche metodologiche ed espressive affini, utilizzandone i tratti comuni per inquadrare non solo una tendenza contenutistica, ma quella che sembrerebbe configurarsi come una nuova forma di operatività con le immagini digitali.

Si intende considerarla a parte rispetto ad altre pratiche elencate che hanno a che fare con diversi processi, materiali ed obiettivi, riconoscendo a questo specifico tipo di operazione la capacità di

raggiungere e fornire un servizio a un numero potenzialmente elevato di persone, senza le problematiche legate ai particolari intenti programmatici che guidano altre forme di progettualità digitale.

Senza voler affermare che l'assenza di una committenza e di particolari obiettivi di vendita implichi a priori un'operazione dalla maggiore qualità contenutistica, la natura volontaria e personale di una collezione sembrerebbe comunque incoraggiare una cura nei confronti dei suoi oggetti che può scaturire solo da una pratica di lentezza e riflessività, difficilmente incoraggiata all'interno di un processo standard di produzione di contenuti, sia per chi li realizza progettualmente che per chi ne fruisce.

Per presentare i singoli progetti di collezione che costituiscono i casi studio della ricerca, occorre definire innanzitutto i criteri di selezione adoperati per discernere le pratiche ritenute più interessanti e affini allo scopo, oltre che per porre delle delimitazioni di campo all'interno di una tendenza decisamente di ampio respiro e con un numero particolarmente elevato di possibili applicazioni. Per farlo occorre ritornare ai principi che rendono queste pratiche significative, sintetizzandoli al fine di poterne trarre delle regole precise in grado di guidare il processo di selezione dei progetti d'interesse.

► I presupposti definiti come "ecologici" delle pratiche di collezione e montaggio di immagini implicano che non vi sia una produzione ad hoc del materiale, ma un riutilizzo di ciò che è già in circolazione. Pertanto, si considerano solo progetti che agiscono unicamente con immagini provenienti da archivi digitali o trovate in rete, se non appositamente digitalizzate. Ciò che conta è che le immagini presentate, grafiche, fotografiche o pittoriche che siano, abbiano provenienza eterogenea e non siano state realizzate dalla stessa persona che si occupa di inserirle e pubblicarle nella forma di collezione.

► L'assenza di committenza e degli obiettivi di realizzazione di un prodotto, implicano che i progetti siano realizzati su iniziativa individuale, o al limite di un gruppo ristretto di persone, senza scopo di lucro (nonostante si rivelino spesso monetizzabili una volta ben avviati), ossia senza il presupposto di stare creando un prodotto vendibile. Per lo stesso motivo, si distinguono dagli account associati a istituzioni archivistiche e museali ufficiali, che potrebbero

utilizzare contenuti visivi simili ma sono volti prevalentemente a scopi di promozione.

► Dal momento che la qualità di questi artefatti è valutabile anche in base all'effetto d'insieme dato dalla composizione organica dei contenuti, concepita come un montaggio spaziale, non devono essere presenti elementi “di disturbo” che esulino dai contenuti della collezione: tutti i post presenti sul profilo devono essere dedicati al tema e avere aspetto visivamente omogeneo. L'account rappresenta in tutto e per tutto una finzione narrativa, per cui eventuali dichiarazioni, interventi e call to action posti dall'autore devono essere eventualmente inseriti nel flusso dei contenuti senza interromperlo.

► La diffusione tramite social network di ampissimo utilizzo è utile perché le collezioni possano raggiungere e destare l'interesse di un numero elevato di utenti. Per questo motivo, si prendono in considerazione progetti già consolidati, con un numero consistente di post (>150) e con un seguito relativamente alto (>2000 follower), fattori che permettano di identificare una pratica sufficientemente stabile e matura e con una poetica definita.

► Il valore delle collezioni non sta solo nella selezione dei materiali, ma anche nella capacità di metterli in relazione con il presente, oltre che con tempi e contesti differenti: questo permette non solo di ricontestualizzarli, ma di conferire loro nuovi significati. Per questo, nelle collezioni da analizzare devono essere messe in atto delle procedure più o meno evidenti di risignificazione, che possono prendere forma tramite l'accostamento diretto con immagini di contesti diversi, oppure con un uso inedito delle narrazioni didascaliche. A questa regola potrebbe essere fatta occasionalmente eccezione, nel caso di collezioni che presentino contenuti particolarmente di nicchia o già sufficientemente complessi.

► Ciò che conferisce il fattore di pubblica utilità a questi progetti è il potenziale “educativo”, di divulgazione di contenuti provenienti da differenti ambiti storici e artistici. Perché sia possibile da parte dell'utente riconoscere ciò che ha davanti ed essere dunque abilitato ad acquisire una nuova conoscenza, ogni contenuto presentato deve essere accompagnato da una didascalia che ne

descrive dettagliatamente provenienza e caratteristiche. Non solo per il potenziale educativo, ma anche per evitare di contribuire a una diffusione non ragionata che decontestualizza i materiali in favore di un consumo passivo, che svaluta tanto le opere quanto chi sarebbe intenzionato a fruirne.

Alla luce dei criteri così evidenziati è possibile delimitare il campo di analisi, riferito a un fenomeno comunque molto ampio ma che risponde a caratteristiche specifiche. Le delimitazioni poste rendono possibile la definizione di un bacino limitato di casistiche (che non intende essere esaustivo, quanto esemplificativo e rappresentativo), simili per metodi e obiettivi ma differenti nella selezione e nel trattamento dei contenuti. Delle collezioni prese in esame verranno dunque prese in considerazione le dinamiche specifiche di ricontestualizzazione e risignificazione, insieme alla rilevanza per il contesto di riferimento e agli eventuali ampliamenti intermediali effettuati.

4.

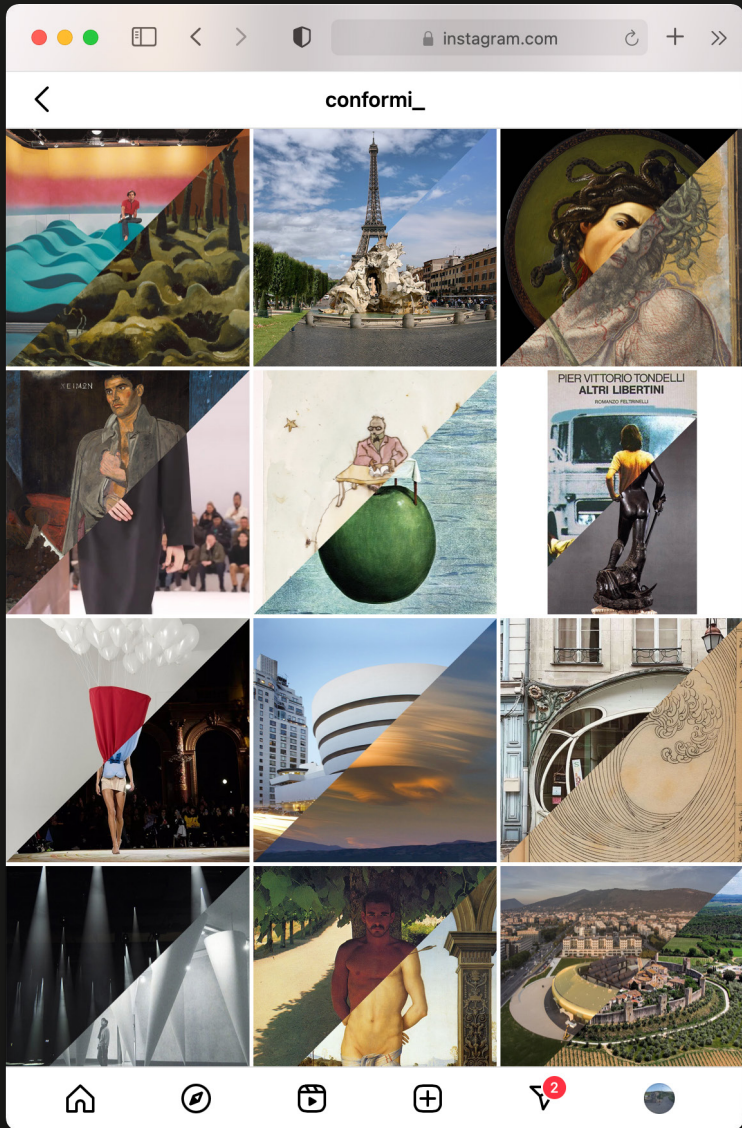
CASI STUDIO: COLLEZIONI DI IMMAGINI E MONTAGGIO FIGURATIVO SUI SOCIAL NETWORK

4.1. CONFÓRMI — LA TRASMutAZIONE DELLE FORME TRA STORIA DELL'ARTE E CULTURA POPOLARE

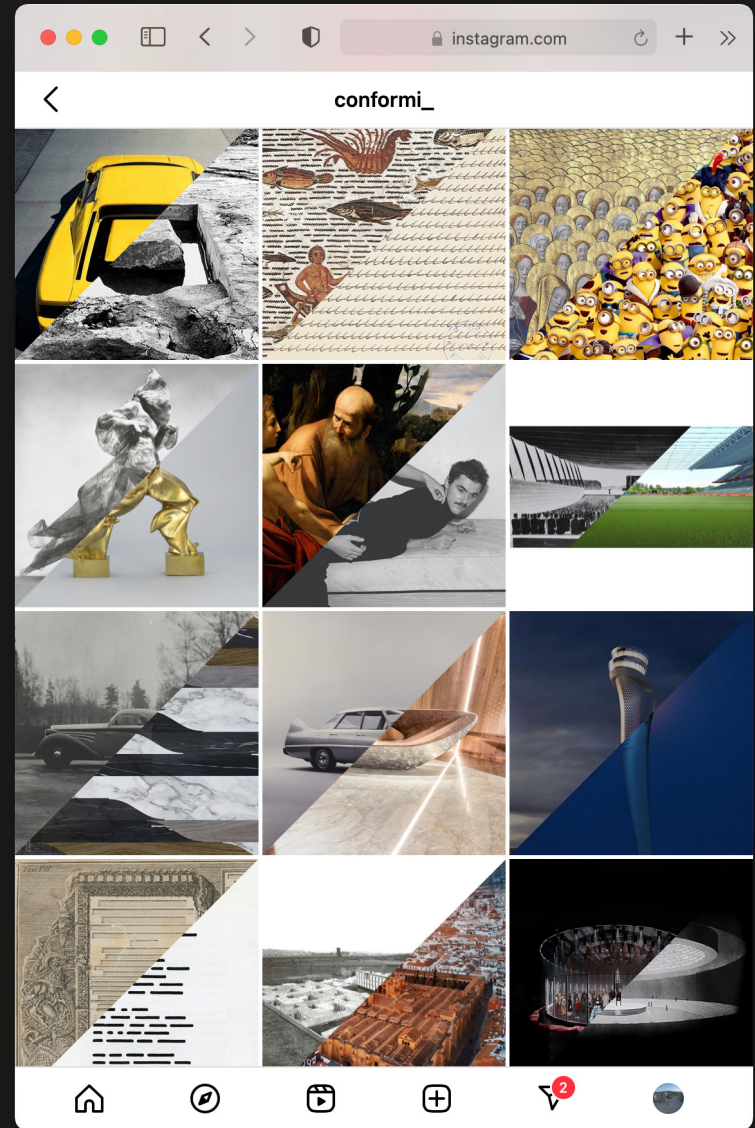


[4.01] confórmí [@conformi_]. Instagram. 10/04/23, https://www.instagram.com/conformi_/.

Confórmí è un progetto curatoriale digitale, nato come blog di Tumblr nel 2014 e trasferito anche su Instagram l'anno successivo. Creato da Davide Trabucco, artista visivo con formazione da architetto, è una raccolta libera e personale di immagini basata sull'idea che, come recita il sottotitolo del blog, «Le forme non appartengono a nessuno». A partire da questo assunto, l'autore configura la propria collezione, nata con l'intento di rendere visibile e fruibile l'"archivio" personale costituitosi progressivamente nel corso di anni di ricerca artistica ed estetica. Si fa così già evidente una delle dinamiche analizzate precedentemente nella ricerca, ossia il passaggio dal processo di *accumulazione* e archiviazione di immagini raccolte come riferimenti visivi ad uso personale (dove per "uso" non si intende necessariamente un riutilizzo pratico, quanto la percezione di un'affinità estetica ed euristica che spinge il designer-collezionista a conservare un documento), a una spinta progettuale volta ad attivarne i contenuti, in favore della realizzazione di un servizio fruibile da altri e del riutilizzo circolare di immagini preesistenti.



[4.02] confórmi [@conformi_]. Instagram. 10/04/23,
https://www.instagram.com/conformi_/.



[4.03] confórmi [@conformi_]. Instagram. 10/04/23,
https://www.instagram.com/conformi_/.

Il desiderio di mettere ordine all'interno delle proprie raccolte nasce nel momento in cui queste crescono in misura sempre più incontrollata, nutrite dalla sovrabbondanza dei contenuti disponibili e dal tempo che ormai ogni progettista visivo passa quasi quotidianamente a scandagliarne gli insiemi. È evidente il processo per cui le raccolte si fanno nel tempo progressivamente più ampie, facendo sì che le categorie definite per catalogarle (se presenti) diventino a mano a mano meno efficaci nel mantenere un ordine tassonomico in grado di renderle consultabili, dal proprio autore o tanto meno da altri. Nel momento in cui etichette e classificazioni cessano di essere utili, si rende necessario un intervento del collezionista-raccogliitore al fine di evitare che una personale biblioteca di riferimenti si trasformi in un *accumulo* (cfr. Camillini et al., 2020; Heller, 2020), un ammasso pressoché indifferenziato di elementi che diventano meno accessibili all'aumentare dell'indefinitezza delle categorie loro applicate. Non solo, l'accumulo pone diverse problematiche anche per quello che riguarda la conservazione e dunque la possibilità di una fruibilità futura dei documenti.

Gli interventi attuabili per ritornare a una collezione curata sono diversi: nel caso di raccolte personali può bastare aumentare il numero delle categorie e dei relativi descrittori e sottocategorie specifiche. Tuttavia, una scelta valida, soprattutto nel contesto della cultura partecipativa e del ricircolo dei contenuti permessi dal web, potrebbe essere quella di agire sulla grande quantità di materiale accumulato utilizzandolo progettualmente, ossia elaborandone i singoli elementi all'interno di un nuovo insieme significativo, che assuma valore non solo per chi l'ha creato ma anche per altri possibili fruitori.

Questo è il caso dell'operazione di Trabucco, interessato per formazione e per pratica artistica al disegno e all'immagine e al loro rapporto con le pratiche di archiviazione, variazione e modularità; media espressivi che muovono prevalentemente intorno ai concetti di spazio e di *forma*. Proprio la trasmutazione delle forme costituisce infatti il principio tassonomico che regola il progetto di *Confórmi*, basato sul metodo associativo. L'artista sceglie di riproporre le proprie immagini non solo selezionandone l'ordine, ma presentandole "accoppiate" a due a due, all'interno di un impianto grafico rigoroso costituito da una forma di base – il quadrato, formato prediletto nell'ambito dei social media – e un elemento

unificatore, costituito da una diagonale ascendente. All'interno di questa struttura fissa, invariata a partire dall'inizio del progetto, le immagini vengono unite tra di loro tramite una fusione esplicita dei loro aspetti puramente formali. In questo modo le due immagini, provenienti solitamente da ambiti d'utilizzo e periodi storici eterogenei, ne compongono una unica e "nuova", irriducibile – come nel caso di qualsiasi altro tipo di montaggio spaziale – alle sue singole parti, che rimangono tuttavia nettamente distinguibili.



[4.04] «Giambologna, Abduction of a Sabine Woman, 1579 VS Garry Winogrand, Coney island, New York, 1952» © Davide Trabucco, Confórmi.

Nel vedere da vicino i singoli post/collage, a colpire è la precisione millimetrica con cui le figure vengono fatte combaciare, dando a tratti l'impressione che il soggetto figurativo sia veramente lo stesso, che le immagini riproposte siano, in realtà, la stessa "cosa". Che si tratti della affinità formali tra il gesto atletico di uno sportivo immortalato in una fotografia di cronaca e di un movimento ricco di *pathos* in una rappresentazione mitologica, o della marcata somiglianza tra il disegno in pianta di un Kraal sudafricano e le nervature di una cipolla rossa, l'efficacia dell'immagine prodotta si fonda sull'accostamento inaspettato: quanto più le singole figure sono distanti tra loro per epoca, medium e ambito di applicazione, tanto più d'impatto è l'immagine composta unificandole – come ricorda Murphy,

«The imagination is a type of cognitive stretching. [...] The more successful the merging of the polarities, and at the same time the greater the distance between those polarities, the more profound the act of imagination becomes» (2017, p. 125).



[4.05] «The Zulu, Diagram of a Labyrinthine Kraal with Central Royal Hut VS Red Onion Cross Section» © Davide Trabucco, Confórmí.



[4.06] «0 tir' a gir | Lorenzo Insigne, Belgium VS Italy | UEFA Euro 2020, Football Arena, Munich, Germany, 02 July 2021 VS Nataraja | Shiva as Lord of Dance» © Davide Trabucco, Confórmí.



[4.07] «Philippe Starck, Juicy Salif, Alessi, 1990 VS Melchiorre Bega, Table, 1950» © Davide Trabucco, Confórmí.

Qui risiede, probabilmente, uno dei motivi del successo di pubblico del progetto, dotato di un seguito da più di 74.000 utenti e da numerose collaborazioni all'attivo con aziende ed enti artistici e culturali; ovvero, nella capacità di porre sullo stesso piano cultura "alta" e cultura "bassa", immagini progettate o accidentali, presente e passato. Queste sintesi inaspettate di contesti profondamente differenti hanno la capacità di attirare immediatamente l'attenzione dell'osservatore, attraverso un piccolo ma significativo shock percettivo, che colpisce tra le altre cose per l'estrema sintesi sinottica e compatta con cui viene presentato.

La riflessione sulle *forme* emerge chiaramente: la dimostrazione della similarità – che in alcuni casi raggiunge la quasi-uguaglianza – nella composizione delle figure rende evidente il principio secondo cui il rappresentabile muove a partire da archetipi, pressoché invariati nel tempo, che pratiche artistiche, gestuali e progettuali non possono evitare di reiterare, adattando forme del contenuto ataviche (perlomeno nel contesto della cultura occidentale) a sostanze dell'espressione storicamente e culturalmente determinate.

Osservando le specificità delle dinamiche di accostamento adottate è difficile evitare il collegamento con l'opera di autori affrontati in precedenza come Warburg e Bataille. Lungi dal volere porre i progetti in una posizione di continuità ideologica o paragonarne la portata – soprattutto per quel che riguarda l'*Atlas Mnemosyne*, peraltro citato direttamente da Trabucco come riferimento progettuale –, è opportuno evidenziarne i punti di contatto almeno apparenti.

La connessione con alcuni motivi di Warburg risulta evidente, oltre che programmatica, soprattutto nei collage in cui ad essere rappresentata è la figura umana nelle sue formule di pathos, in un gesto del corpo o un'espressione facciale. Inoltre, nella dimostrazione di come una stessa *pathosformeln* si possa presentare pressoché invariata in ogni prodotto della cultura visiva, sia un prodotto delle belle arti, un'immagine pubblicitaria o di cronaca. Va da sé che quelle che in *Mnemosyne* erano trasmutazioni di forme tematizzate e frutto di un'accurata contestualizzazione storico-culturale, assumono in *Confórmí* l'aspetto di connessioni estemporanee e istintuali il cui obiettivo non è un approfondito studio iconologico, ma piuttosto una divulgazione di impatto in grado di rendere accessibili immagini e forme a un pubblico ampio e non necessariamente esperto. La commistione di provenienze e stili mette sullo stesso

piano opere d'arte e immagini comuni, esaltandone lo statuto non tanto estetico quanto antropologico, di osservazione di attività e attitudini umane. Questa collocazione dello sguardo rimanda al lavoro *documentale* di Bataille sulle immagini della sua rivista, il cui intento è proprio una critica della “bella forma” e della sua appropriazione ed imposizione. Se nel suo caso la critica veniva mossa prevalentemente verso l'ambiente accademico, in *Confórmi* il “bersaglio” più facilmente identificabile sono i concetti di novità e originalità nell'ambito artistico e progettuale.

Ciò che emerge dall'osservazione del numero cospicuo e sempre in crescita dei collage (i post pubblicati sono più di 1500) è la riflessione su quanto i prodotti delle discipline creative – che si tratti di belle arti, architettura, grafica, design – non possano evitare di essere, almeno in parte, derivativi. Se a questo aggettivo associamo piuttosto automaticamente un'accezione negativa è a causa della fascinazione, di origine peraltro relativamente recente, per il concetto dell'originalità e della novità come componente fondamentale e quasi unicamente costitutiva di ogni prodotto progettuale o artistico. Una possibile genealogia di questo concetto potrebbe essere tracciata a partire dall'esaltazione della soggettività e dello sguardo dell'artista/autore nel periodo romantico, non a caso nel contesto della prima industrializzazione e del graduale affermarsi del modello capitalistico. In seguito, la commercializzazione dei prodotti artistici e progettuali, insieme all'introduzione del diritto d'autore e delle possibilità del suo sfruttamento economico, hanno portato a vedere l'originalità come fine fondamentale e quasi unico del lavoro creativo, il cui successo commerciale poggia in ampia misura sulla sua capacità di “distinguersi” dagli altri prodotti.

Il lavoro di Trabucco mette in discussione questo assunto, dimostrando come, oltre alle differenze temporali, anche le variazioni più radicali nel medium e negli stilemi non costituiscano un mutamento sostanziale in ciò viene rappresentato, o perlomeno nella sua *forma*. In questo senso le forme «non appartengono a nessuno» – per citare nuovamente la dichiarazione d'intenti che fa da sottotitolo al progetto –, così come le immagini d'archivio diffuse su Internet e oggetto delle collezioni di chi vi naviga. L'appropriazione e la rielaborazione di materiale trovato online contribuiscono alla naturale circolazione dei contenuti, “rubandoli” al web per poi restituirli trasformati e carichi di nuovi significati.



[4.08] «Emanuel Gyger and Arnold Klopfenstein, 1920s-1930s VS Charles Jencks, Universe Cascade Garden of Cosmic Speculation I Portrack House, Scotland, 2001» © Davide Trabucco, Confórmi.



[4.09] «Raffaella Carrà, Raffaella... Senzarespiro, 1972 VS Leonardo Da Vinci, The proportions of the human body according to Vitruvius, 1490» © Davide Trabucco, Confórmi.



[4.10] «Tadao Nagahama and Osamu Dezaki, Lady Oscar I The Rose of Versailles, 1979-1980 VS Antonius Wierix, Ecce Homo, 1604» © Davide Trabucco, Confórmi.

La validità di queste riappropriazioni – in quanto servizi utili alla diffusione e all’informazione della cultura visiva, per alcuni associabili a pratiche di *public history* (cfr. Camillini et al., 2020) – è data dalla progettualità loro soggiacente, dalla capacità di chi le realizza di attuare scelte definite e ragionate per amplificarne la portata e approfondirne i contenuti. Nel caso di *Confórmi*, la rigorosa componente progettuale è subito visibile, ed è ciò che ne ha maggiormente dettato la popolarità. La struttura chiara, compatta ed immediatamente riconoscibile ha contribuito alla costituzione di un linguaggio visivo definito, esteticamente gradevole e in grado di attirare immediatamente l’attenzione tanto sulle immagini scelte – che rimangono facilmente identificabili grazie alla presenza di didascalie che forniscono nome, autore, luogo e data dell’artefatto – quanto sul montaggio nel suo insieme.

L’efficacia del dispositivo comunicativo progettato da Trabucco ha fatto sì che potesse uscire dall’ambito di fruizione dei social network e subire delle trasformazioni che ne hanno mutato contesto e supporti, grazie alle collaborazioni nate tra l’artista ed enti esterni che hanno capito l’efficacia comunicativa del progetto. Tra questi, il marchio di design Kartell, che ha commissionato sette montaggi digitali in occasione della mostra *The Art Side of Kartell*, tenutasi al Palazzo Reale di Milano nel 2019, oltre alla Fondazione Prada, che ha richiesto la produzione di alcuni contenuti da utilizzare per la campagna di comunicazione online del 2018. Altre applicazioni hanno visto i montaggi di *Confórmi* stampati e affissi sui muri di Bologna, città in cui l’artista concentra la sua pratica, o su carta da parati sulle mura di Palazzo Bentivoglio.

Nell’insieme, il progetto realizzato da Trabucco raccoglie efficacemente tutti i principi, elencati nel paragrafo 3.3, che rendono le pratiche di collezione digitale significative tanto per l’ambito progettuale quanto per la cultura visiva contemporanea in generale. In primis perché si tratta di un processo applicato coscientemente dal progettista per organizzare e sistematizzare il proprio vocabolario visivo, dandogli una struttura e rendendolo consultabile; allo stesso tempo rimanendo per l’autore una pratica di “riposo”, perché come afferma lui stesso in un’intervista «*Confórmi* non è un lavoro di fatica», nasce e prosegue auto-alimentandosi come pratica serendipica volta alla cura delle proprie immagini e dei propri processi intellettivi. Allo stesso tempo, il lavoro così attuato

contribuisce a un’operazione di educazione visiva, accessibile a un pubblico ampio e anche non esperto, basata su una rielaborazione consapevole di immagini e opere, che fornisce loro il “privilegio” sempre più raro di una contestualizzazione precisa. Questo tipo di operazione con le immagini è ad oggi attuata anche in altri progetti di collezione, che a intenti simili affiancano diversi materiali e pratiche di risignificazione.

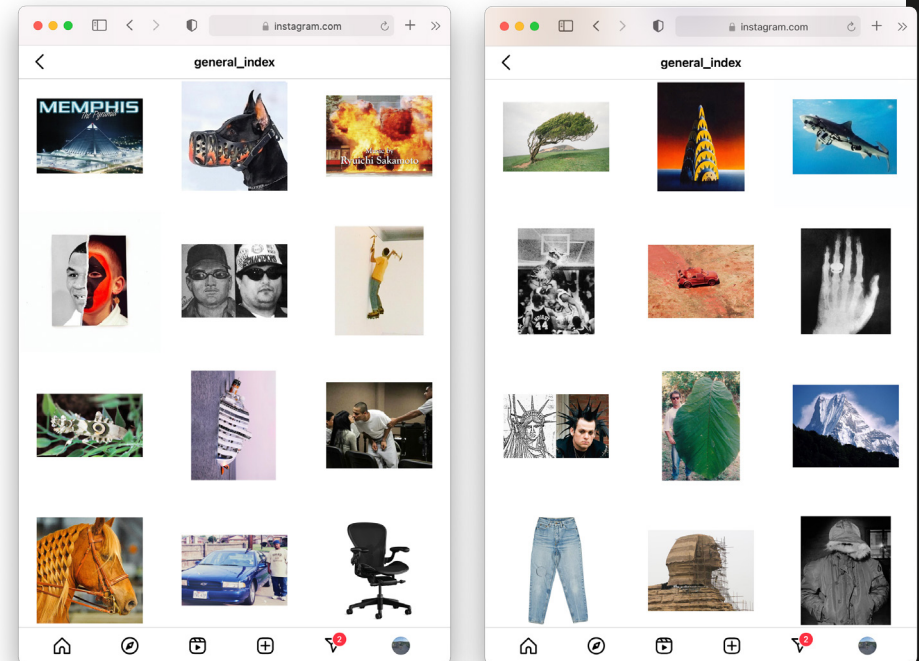


[4.11] «Michael Jordan, Slam Dunk Contest, NBA All-Star Weekend, 6 February 1988 VS Piero di Cosimo, Perseus Freeing Andromeda, 1510-1513» © Davide Trabucco, Confórmi.

4.2. COLLEZIONI DIGITALI DI CULTURA VISUALE: GENERAL INDEX, FOLDERS, NOCTURNIA, DESIGNING WRITING

Se *Confórmi* fa dell'accostamento inaspettato di opere d'arte e prodotti popolari la propria cifra stilistica, sono presenti molti casi in cui ad essere oggetto delle collezioni sono immagini anche non strettamente artistiche, ma piuttosto provenienti dal più ampio bacino della cultura visuale. In questi casi le immagini possono essere di natura disparata e avere origini altrettanto diverse, accomunate dalla loro appartenenza al raggio d'azione delle cosiddette "arti minori" e da una diffusione già all'origine esterna all'ambito accademico delle belle arti. Obiettivo di queste collezioni non è dunque una riflessione "iconologica" sulle forme o su ciò che precede determinate pratiche di rappresentazione, quanto una ri-proposizione ragionata di prodotti selezionati a partire da determinate aree della cultura visuale, volti a raccontare alcuni ambiti della cultura umana e i modi in cui vengono tradotti in immagini. In alcuni casi, la volontà alla base è quella di ricostruire un atlante, un'enciclopedia di abitudini, attività e *topoi* che caratterizzano la nostra memoria collettiva di animali umani, attraverso narrazioni visivo-testuali specifiche e micrologiche.

Un esempio è *General Index* (la cui descrizione ampliata recita *Attention Deficit Disorder Prosthetic Memory Program: A perspective on the cultural and cognitive flattening of human networked recollections*) [4.12], progetto di ricerca visiva attuato da Ill Studio, di base a Parigi e specializzato in grafica e art direction. Sviluppato parallelamente come sito web e account Instagram, anche in questo caso l'obiettivo è di dare un ordine e un utilizzo alle grandi raccolte di immagini realizzate nel corso dei progetti: «Ill-Studio was always about gathering references from very different fields, eras or disciplines. So, it made sense to create a sort of index page for Ill-Studio, its very own "shape-shifting encyclopaedia of the world" ». Una "enciclopedia soggettiva" in grado di raccogliere il lavoro non commissionato e personale svolto dai due principali membri dello studio, incentrato sulla narrazione visuale di alcune



[4.12] GENERAL_INDEX [@general_index]. Instagram. 10/04/23, https://www.instagram.com/general_index/.

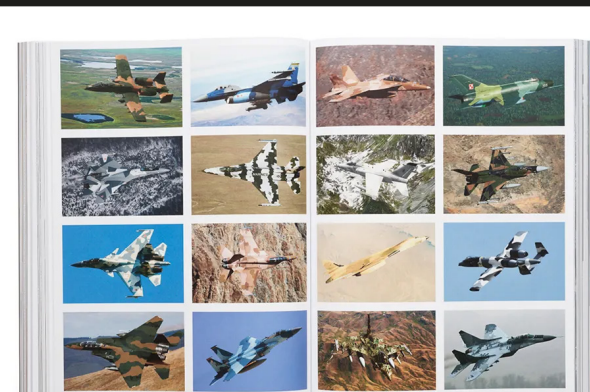
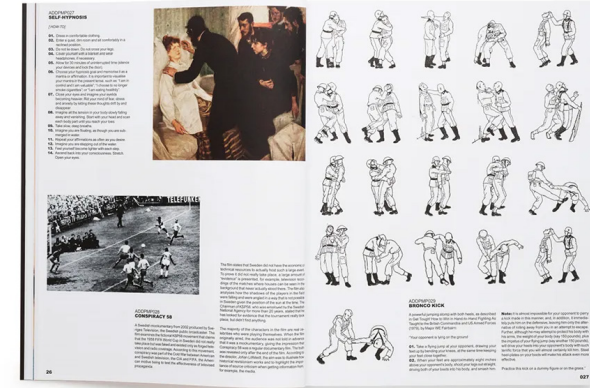
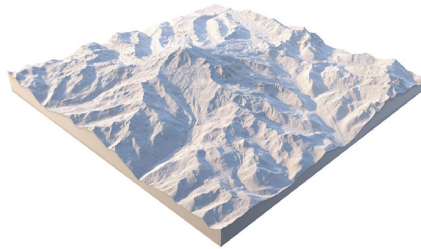
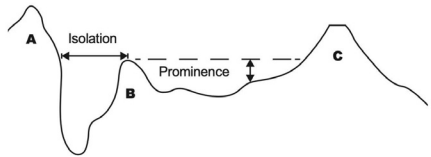
pratiche umane unite a focus ultra-specifici su oggetti e animali che abitano il mondo: i post passano dalla scienza a fatti di cronaca e cultura popolare, con titoli che spaziano da *Costa Concordia Salvage* e *Broken Heart* a *Topographic Prominence* e *First Ever X-Ray*. Le differenti *entries* dell'enciclopedia sono caratterizzate da una serie di immagini, di cui una, sempre circondata da spazio bianco – il quadrato del post non è mai "riempito", ma le immagini vengono presentate al suo interno in modo da apparire nell'insieme come oggetti singoli e a sé stanti –, rappresenta la "cover" che illustra la singola voce, seguita da un breve testo descrittivo e, in alcuni casi, da altre immagini, recuperate in genere da archivi o foto di cronaca. Anche in questo caso il successo di pubblico è discreto (22.000 follower), così come sono fiorenti le collaborazioni con aziende e la realizzazione di merchandise per finanziare il progetto. In particolare, oltre ad aver realizzato una capsule collection con il brand United Arrows, lo studio ha collaborato con Slam Jam nella realizzazione di un cultural program e di due enciclopedie in formato cartaceo, ciascuna divisa in tre volumi, entrambe andate sold out entro breve tempo dalla pubblicazione.



TOPOGRAPHIC PROMINENCE

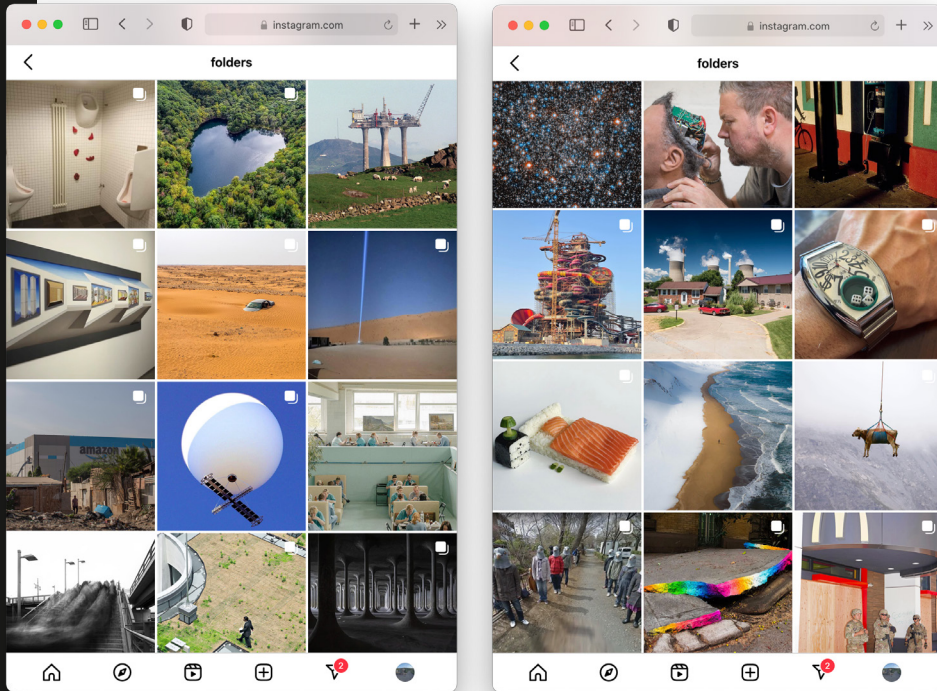
ADDPMP730

In topography, prominence measures the independence of a mountain or hill's summit. The prominence of a peak may be defined as the least drop in height necessary in order to get from the summit to any higher terrain. Prominence is interesting to many mountaineers because it is an objective measurement that is strongly correlated with the subjective significance of a summit.



[4.13] «ADDPMP730 - Topographic Prominence. Attention Deficit Disorder Prosthetic Memory Program : A perspective on the cultural and cognitive flattening of human networked recollections» by @illstudio General_Index and @slamjam / Slide 1: "Surfaceaction" by Neal Beggs». © Ill Studio / General Index.

[4.14] Doppie pagine dalla prima edizione dell'enciclopedia di General Index (2021). ADDPMP [001-500]. General_Index / Slam Jam.



[4.15] folders [@folders]. Instagram. 10/04/23, <https://www.instagram.com/folders/>.

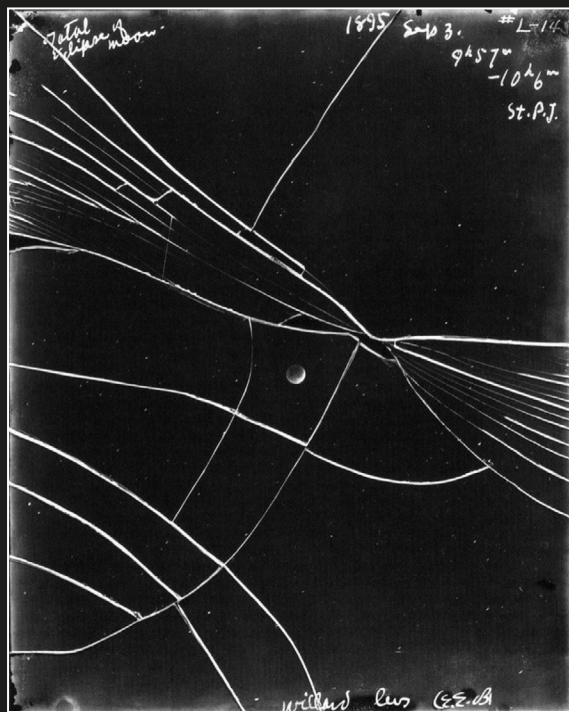
Esteticamente simile a *General Index*, perlomeno per l'utilizzo di fotografie relativamente recenti e quasi esclusivamente digitali, l'account *Folders* [4.15] si auto-describe nella propria *bio* come un «digital museum», il cui nome rimanda direttamente alle cartelle sul desktop da cui spesso prendono il via i progetti digitali di collezione. Il profilo è composto da una selezione di fotografie accomunate da un elevato impatto visivo, che può essere dato dalla peculiarità dei soggetti rappresentati – che comprendono fenomeni e catastrofi naturali, strutture e architetture imponenti e particolari, immagini di guerra, personaggi politici –, o da particolari cifre stilistiche nella composizione delle fotografie – in questi casi è riportata una selezione di opere di fotografi e artisti contemporanei, anche poco conosciuti, che riproducono e agiscono sull'ambiente che li circonda. La logica adoperata è quella del “museo digitale”, il cui obiettivo è la comunicazione per immagini del mondo e dell'umanità nel contesto dell'Antropocene, ossia dell'impatto massiccio e intrusivo dell'uomo nell'ambiente che lo circonda, che si tratti di piccoli interventi artistici o strutture colossali.



[4.16] «This newly released Hubble image shows M55 – a loosely concentrated globular star cluster about 20,000 light-years away. Only a portion of M55 is seen here, but the whole cluster stretches about 100 light-years in diameter! Photo by @nasahubble». © folders.



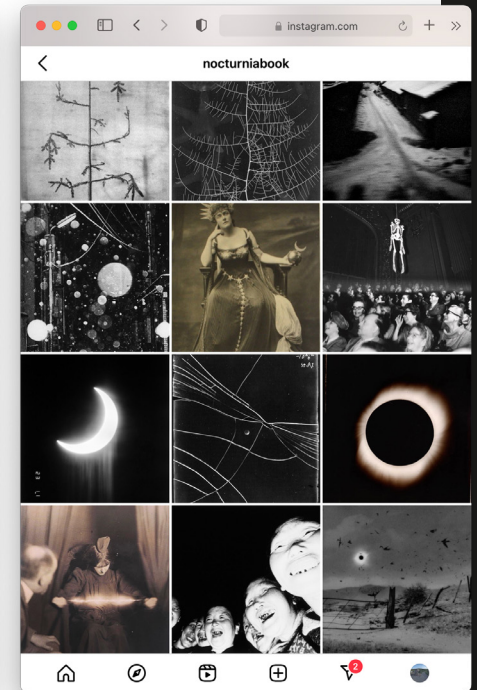
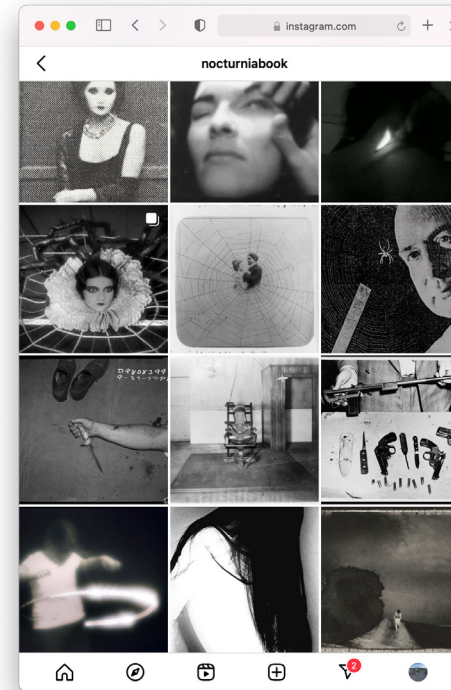
[4.17] «Hokkaido Beach, Japan – where sand, snow, and sea meet. Photo by @ag.lr.88». © folders.



[4.18] «Linda Connor 1996, Lunar Eclipse, Broken Plate, September 3, 1895». © nocturniabook.



[4.19] «Masatoshi Naito, Elderly Women Lodging in a Shrine, Takayama Inari, from Old Hags Burst Out, 1969». © nocturniabook.

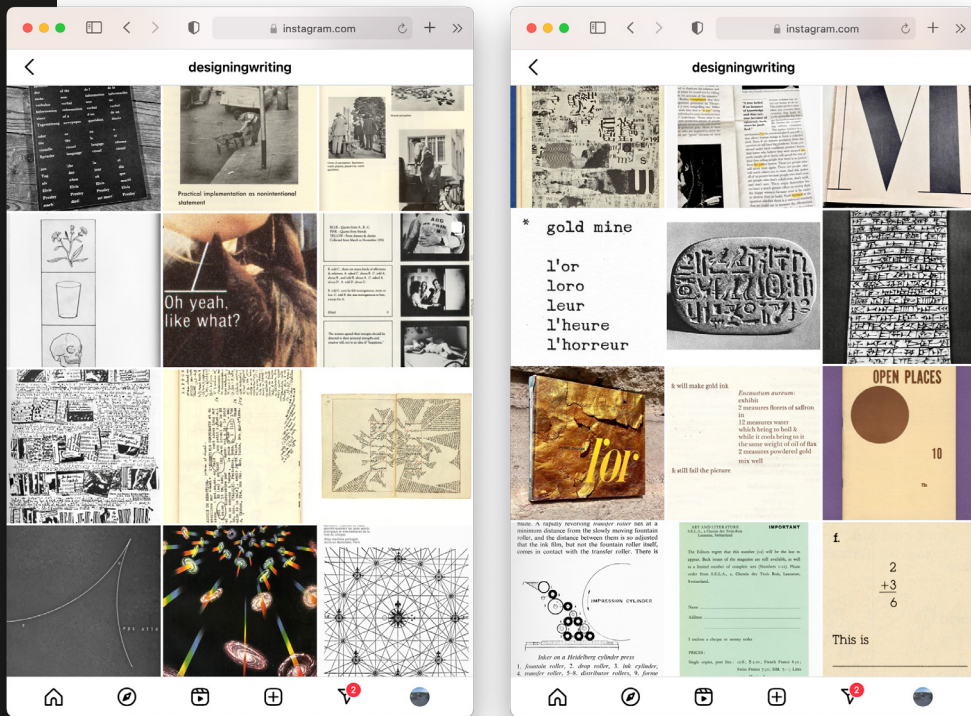


[4.20] NOCTURNIA [@nocturniabook]. Instagram. 10/04/23, <https://www.instagram.com/nocturniabook/>.

Un simile approccio enciclopedico caratterizza il progetto *NOCTURNIA* [4.20], incentrato però sulla ricerca e la riproposizione di immagini provenienti dalla sfera più *dark* e a tratti macabra della cultura visuale. Il feed è composto interamente da immagini originariamente in bianco e nero o seppia, tratte nella maggior parte dei casi dall'opera di fotografi e artisti che impiegano media fotografici e cinematografici, sia contemporanei che provenienti dagli albori delle tecniche di riproduzione. La selezione è volta a raccogliere e presentare elementi accomunati da un certo livello di morbosità e inquietudine, siano in particolari rappresentazioni di volti e corpi (vivi e morti: dalle fotografie erotiche di autori come Nobuyoshi Araki e Daido Moriyama o gli interventi artistici intensamente fisici di Vito Acconci e Paolo Gioli, alle scene del delitto immortalate da Alphonse Bertillon alla fine dell'800 e i progetti fotografici nelle *morgues* e nelle *body farms*) o di riproduzioni estranianti di paesaggi naturali e ambienti domestici. Le fotografie e gli spezzoni di video pubblicati sono accompagnati da didascalie più o meno approfondite che forniscono le informazioni di base sugli artefatti

e in alcuni casi aggiungono testi narrativi che approfondiscono i contenuti delle immagini. Nell'insieme, *NOCTURNIA* offre un compendio degli "estremi" della cultura visiva dell'ultimo secolo, esaminandone alcune delle applicazioni più radicali.

Sempre nel campo della cultura visuale, ma attivo nel campo più specifico dell'editoria e delle arti grafiche e tipografiche, è attivo l'account *Designing Writing* [4.21], descritto nel sito dedicato come «an ongoing editosensorial exploration of the relationship between graphic design and literature at the crossroads of poetry and publishing». Come da descrizione, oggetto della collezione sono immagini tratte da libri, che il team di curatori dietro al progetto raccoglie e scansiona a partire da una selezione di case editrici e rivenditori di libri d'arte e indipendenti. In particolare, vengono ricercati e presentati esempi di sperimentazioni grafiche e letterarie che lavorano sulla componente tanto figurativa quanto contenutistica di testi ed elementi tipografici basilari, articolandoli nello spazio in modi inediti e rivelandone così il potenziale poetico



[4.21] Alex Balgiu [@designingwriting]. Instagram. 10/04/23, <https://www.instagram.com/designingwriting/>.

It is desirable for the student to practise on the black-board the series of outline subjects given with this chapter until he is able to turn out a passable specimen of each one. Fig. 139 is a plain board with a screw head at each corner; Fig. 140 a plain shield; and Figs. 141,

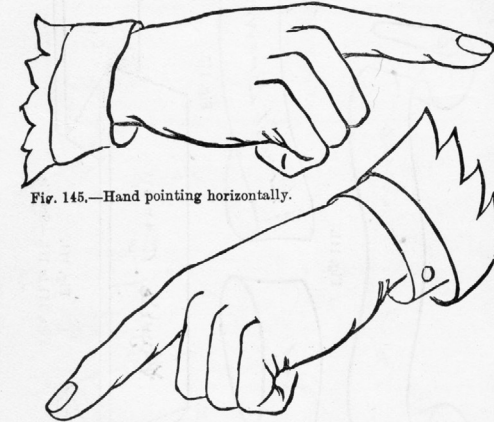
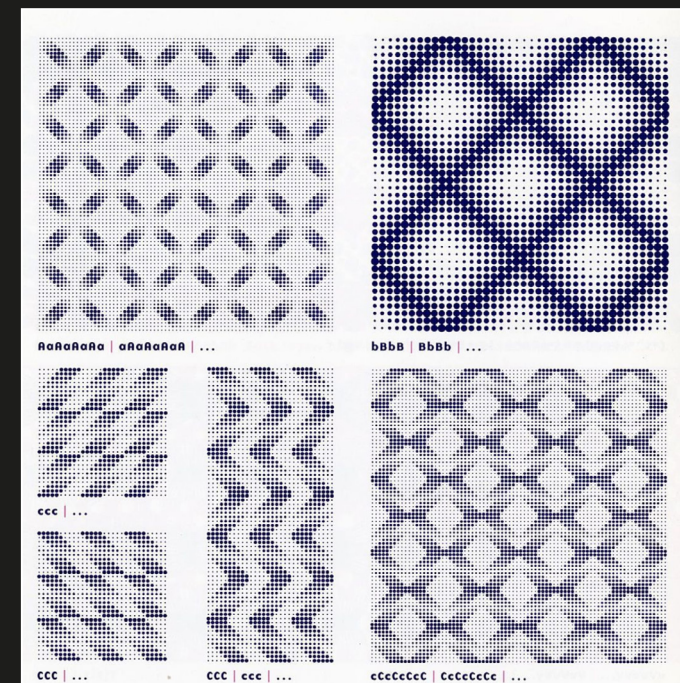


Fig. 145.—Hand pointing horizontally.

Fig. 146.—Hand pointing downwards.

142, 143, 144, a series of four scrolls. Figs. 145 and 146 are a pair of hands, one pointing in a horizontal direction and the other downwards.

[4.22] «This way, that way, etc. From Paul N. Hasluck's "How to write Signs, Tickets and Posters" (London: Cassel and Co., 1903)». © designingwriting.



[4.23] «AaAaAaAa aAaAaAa bBbB BbBb ccc CCC CCC ccc cCcCcCcC CcCcCcCcC from Zuzana Licko's "Puzzler" (Berkeley: Emigre Fonts, 2005)». © designingwriting.

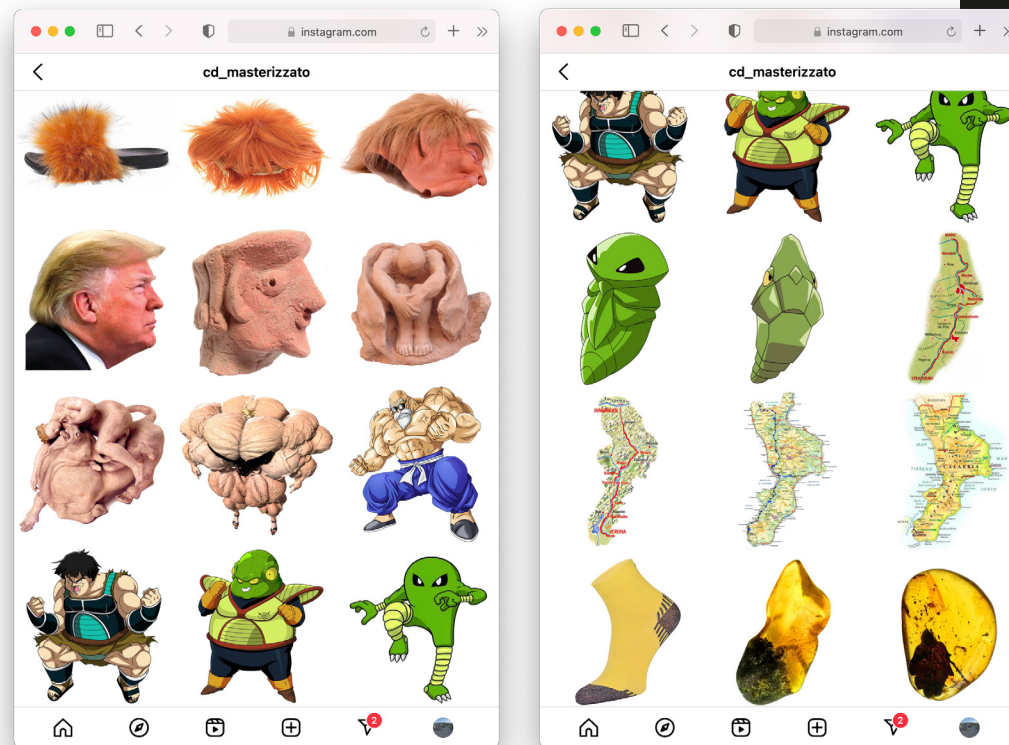
ed espressivo. La selezione dei contenuti offre una panoramica delle possibilità di “gioco” offerte dal formato-libro e dallo stesso linguaggio verbale, adoperato sperimentalmente nella composizione di poesie verbo-visive, particolari rappresentazioni diagrammatiche e illustrative e conformazioni alternative nella composizione degli elementi all’interno della pagina bianca.

Se gli altri progetti presentati possono rappresentare degli spunti utili alla ricerca di immagini e riferimenti generici, il profilo Instagram di *Designing Writing* – a cui per altro si fa riferimento nel sito come a un «cabinet of curiosities» – costituisce per un fruitore attivo nel campo della progettazione visiva un importante supporto non solo alla ricerca estetica, ma allo studio delle svariate potenzialità artistiche e progettuali degli elementi più basilari della comunicazione visiva.

4.3. MARGINALIA E MEMORIA COLLETTIVA: CD MASTERIZZATO, PICTURES FROM ITALIAN PROFILES, CARTOLEENA

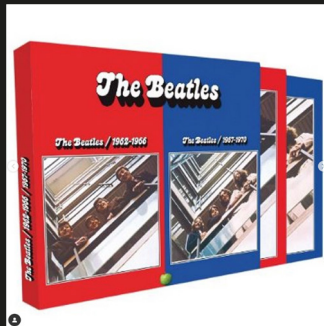
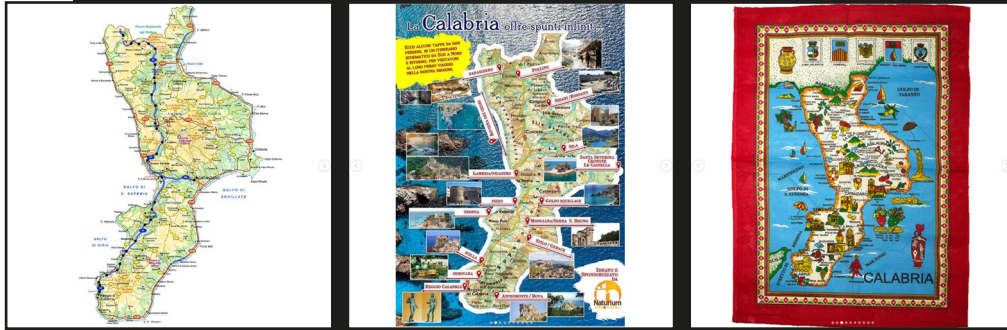
Nelle loro applicazioni più generali, le pratiche collezionistiche sono spesso rivolte non a immagini o artefatti artistici, quanto a oggetti comuni e di uso quotidiano, oltre che di documenti personali di legami affettivi e familiari. Anche nel caso di questi oggetti marginali e dallo scarso valore intrinseco, è possibile applicare progettualmente un chiaro sguardo curatoriale, in grado di riproporli in configurazioni inedite e di fare sì che contribuiscano allo sviluppo di una narrazione specifica. Obiettivo di questo tipo di pratiche potrebbe essere di offrire uno sguardo inedito sugli oggetti anche più “insignificanti”, così come di contribuire tramite immagini al consolidamento della memoria collettiva di determinati luoghi e culture.

Un esempio della riproposizione di oggetti banali in una configurazione che ne muta radicalmente il codice di lettura, *CD Masterizzato* [4.24] sfrutta la composizione a griglia dell’interfaccia del profilo di Instagram per creare un dialogo visivo e puramente formale tra oggetti e icone recuperati dal bacino della cultura materiale e visiva occidentale.



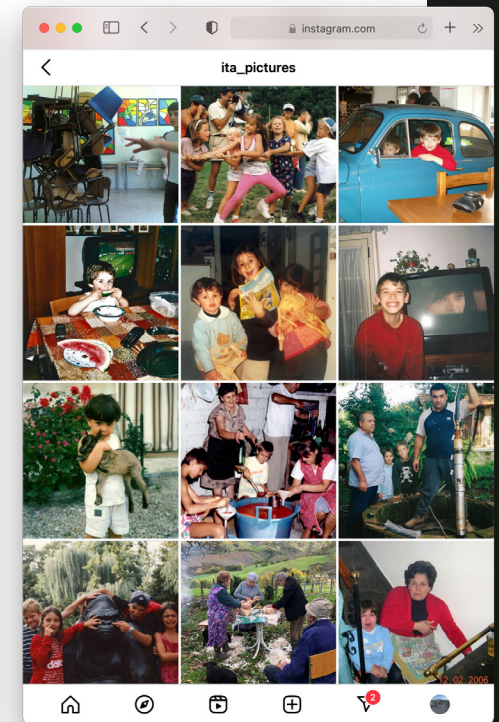
[4.24] 700 MB ↕ → ← [@cd_masterizzato]. Instagram. 10/04/23, https://www.instagram.com/cd_masterizzato/.

Ciascun post pubblicato (più di 2000 al momento della stesura di questo testo) è composto da un *carousel* di 10 immagini, costituite nella maggior parte dei casi da riproduzioni fotografiche digitali di oggetti tridimensionali oppure da icone vettoriali, scontornate – dunque del tutto private di un possibile contesto di riferimento – e poste su un fondo bianco che annulla completamente la separazione visiva tra di esse collocandole su un fondo neutro e comune. Il fattore che determina la sequenzialità delle immagini – sia all’interno del carosello di immagini che compone il singolo post, che nella visione d’insieme del profilo – ignora completamente il valore d’uso dei singoli oggetti, afferendo piuttosto alle loro qualità esclusivamente formali e visuali. Così ogni singolo oggetto viene affiancato al successivo per pura somiglianza visiva – identificata in parte grazie all’occhio “umano” dell’autore della collezione e in parte grazie al riconoscimento automatico per immagini da parte di un’intelligenza artificiale –, costruendo un dialogo senza



parole che “riscrive” le relazioni tra gli elementi ponendoli su un piano narrativo completamente inedito. Anche in questo caso il particolare approccio alla rielaborazione dei materiali rivela le sue potenzialità anche all'esterno del progetto su Instagram, portando a collaborazioni che ripropongono i surreali legami tra oggetti comuni nei contenuti digital di marchi come Balenciaga e Slam Jam, oltre a un'apparizione in forma di poster grafico in collaborazione con la designer Natalia Polvani tra le pagine della rivista Frankenstein Mag, dedicata alla sperimentazione nel campo della narrazione visiva.

Sempre al quotidiano e al comune si rifà la pagina *Pictures from Italian Profiles* [4.26], rivolgendo però l'attenzione, come dice il titolo, a fotografie provenienti dai profili social degli abitanti della penisola. Le fotografie raccolte non hanno particolari ambizioni artistiche, anzi provengono nella maggior parte dei casi da quei momenti mondani e di festa in cui la tendenza è spesso di fotografare ben più del necessario.



Proprio in questi casi emergono le immagini più interessanti ai fini della raccolta, ossia quelle che colgono anche incidentalmente momenti topici e particolarmente rappresentativi, in grado di cogliere e restituire anche nei dettagli più minuti peculiarità più o meno stereotipiche che riaprono pagine di nostalgia collettiva. Così l'insieme di foto presentate nel profilo assume l'aspetto di un album collettivo di foto di famiglia, un documentario per immagini della vita in Italia che ne raccoglie e racconta gli aspetti più marginali – in cui nella maggior parte dei casi si celano però gli abiti più significativi e rappresentativi di una cultura: in questo sta il fattore di riconoscimento che rende le immagini immediatamente attraenti e familiari per chi è cresciuto nello stesso contesto –, creando una leva per una riflessione auto-analitica tanto quanto ironica.

Alla valenza nostalgica e unificante che questo album collettivo può avere per il pubblico connazionale, si aggiunge un grande potenziale di interesse per chi si affaccia alla cultura italiana dall'esterno: metà dei 114.000 follower della pagina la seguono dall'estero, probabilmente affascinati da una forma di auto-rappresentazione che rifugge la narrazione macchiettistica e stereotipata che spesso accompagna la raffigurazione della cultura italiana (e non solo: il ricorso a modelli narrativi ricorrenti è la norma quando si tratta del raccontare culture altre, soprattutto nel caso di rapporti culturali egemonici).

Per queste caratteristiche il progetto è arrivato a farsi notare da diverse testate che lo hanno raccontato, sia in Italia – con Outpump e Minima&Moralia – che all'estero grazie a un recente articolo del New Yorker. Nel 2021 le *Pictures from Italian profiles* sono anche state tradotte in formato cartaceo, grazie alla pubblicazione di un libro edito da GOG in cui le fotografie ritrovano supporto materico.



[4.27] © Stefano Frosini, Pictures from Italian profiles.



[4.28] © Stefano Frosini, Pictures from Italian profiles.



[4.29] © Stefano Frosini, Pictures from Italian profiles.

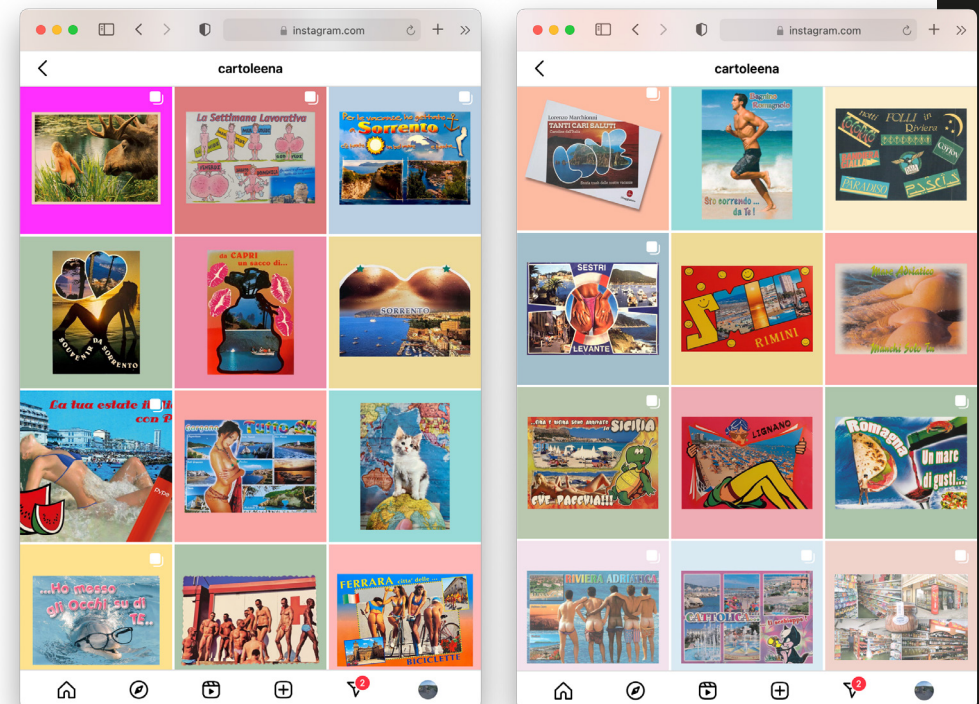


[4.30] «In questo giorno di festa, lunedì 10 aprile 2023, Lunedì dell'Angelo, torna a gran voce, prorompente, il grido dell'autore di questo testo visivo. "Stop al Lavoro" dice lui, rivendicando l'urgenza di questa celebrazione canonica, glorificata a dovere attraverso l'astensione da quella fatica quotidiana che spesso siamo chiamati, talvolta costretti, a vivere ogni giorno per rispondere alle logiche del modello socio-economico cui facciamo riferimento. In pompa magna, il carattere cubitale, adornato da miniature, grazie, ombreggiature, brillantezze, illustrazioni, ci ricorda che il concetto di "stop al lavoro" non sia solo l'ennesima espressione di una retorica sovversiva, ma la chiave per custodire il tempo della riflessione, dell'introspezione, del ragionamento intimo riguardate la vocazione di ognuno di noi». © Lorenzo Marchionni, @cartoleena.



[4.31] «È l'ambizione che colpisce, che tradisce la ragione illusa di un delfino affamato di qualcosa, di qualcuno. Sapete, no? Si dice che si possa "mangiare con gli occhi"; in questo verso stanco, in questa riflessione appannata, in questa moltitudine di emozioni incagliate negli occhi torbidi del malcapitato, non possiamo che esprimere la nostra solidarietà. Cari amici lettori, l'autore del testo visivo dice che non basta "mettere gli occhi su di te": è necessario mettere la sostanza, il cuore, il corpo, l'anima, la pinna caudale, il sorriso e il tentativo ultimo di una convincente proposta di vita insieme». © Lorenzo Marchionni, @cartoleena.

Sull'onda nostalgica e nazionalpopolare delle foto di famiglia, anche *Cartoleena* [4.32] racconta della cultura italiana attraverso un suo prodotto specifico e particolarmente caratteristico, ovvero le cartoline da località turistica. Riproponendole scontornate e poste rimpicciolite al centro del quadrato del post su uno sfondo dalle tinte pastello, l'autore crea una efficace panoramica visiva sulle grafiche eccessive e trash e le fotografie al limite del soft porn, aggiungendovi però una ulteriore chiave di lettura. Le didascalie dei singoli post riportano infatti per ogni oggetto un'accurata ricognizione semiotica, volta a rivelare le particolari costruzioni di senso dietro ad ogni "testo visivo" e a evidenziarne valori formali e implicazioni culturali. Anche in questo caso, un approccio ironico in grado però di far emergere un tessuto comune e rappresentativo, concept abbastanza solido da attirare l'attenzione della stampa – FrizziFrizzi, Rivista Studio, NSS Magazine – e portare alla pubblicazione di un libro edito da Il Saggiatore; a dimostrazione del potenziale di interesse di un progetto di raccolta con un preciso taglio curatoriale.

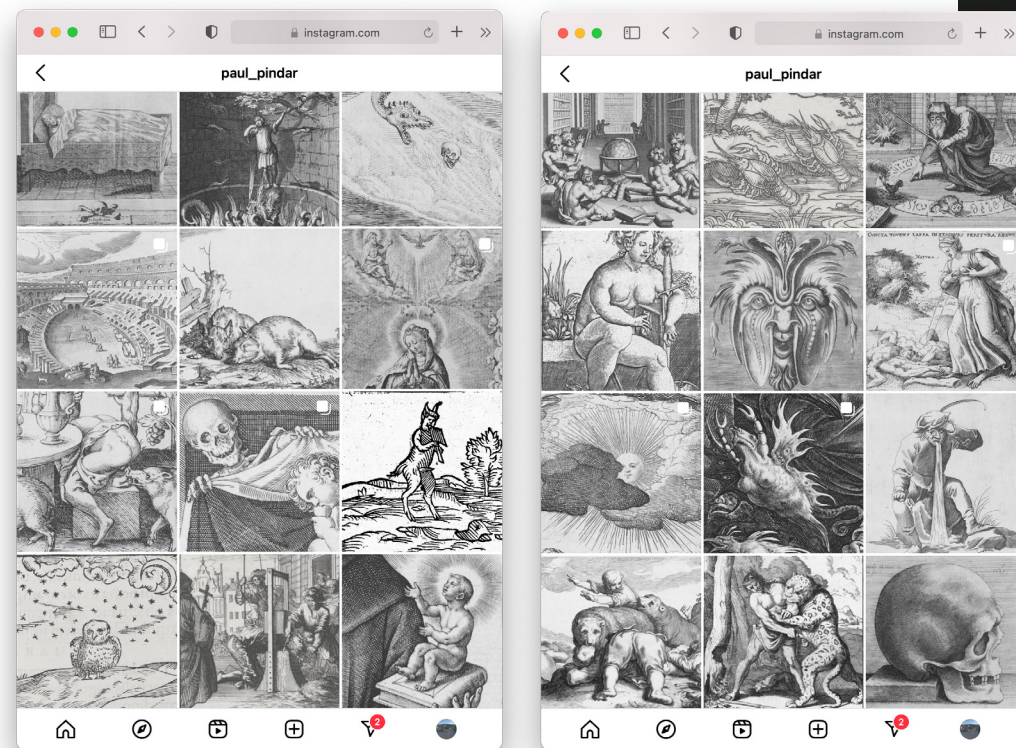


[4.32] Lorenzo Marchionni [@cartoleena]. Instagram. 10/04/23, <https://www.instagram.com/cartoleena/>.

4.4. STORIA E STORIA DELL'ARTE: PAUL PINDAR, RADLJOST, THE PUBLIC DOMAIN REVIEW, FINDER

Un altro ambito tradizionalmente associato alle pratiche collezionistiche è quello della storia dell'arte in senso canonico, insieme allo studio della storia attraverso i suoi prodotti artistici. La digitalizzazione e l'interconnessione permette in misura anche maggiore quello che Malraux riconosceva già alla riproduzione fotografica, ossia la possibilità di creare musei «senza pareti», in cui l'unico limite materiale è posto dagli ambiti di interesse e dai criteri di selezione di chi si occupa di realizzare le collezioni. Perciò non stupisce che anche piattaforme come Instagram ospitino raccolte i cui contenuti provengono da ambiti della storia dell'arte tradizionalmente accademici, così come dai prodotti della cultura visuale e materiale di epoche relativamente lontane; facilitate in particolare dall'appartenenza al pubblico dominio di buona parte dei loro prodotti, spesso facilmente accessibili grazie a istituzioni archivistiche che ne diffondono copie digitali consultabili. La volontà alla base di queste collezioni è spesso quella di «avvicinare» alla contemporaneità contesti storico-culturali ormai lontani, attualizzandone i contenuti grazie a rivisitazioni nella stesura delle didascalie o all'estrazione di dettagli particolarmente estetizzanti o dal potenziale ironico. Alla base vi è anche un desiderio di fornire una lettura inedita di ambiti del passato spesso trascurati o ritenuti oscuri: particolarmente fiorenti, infatti, è il filone che vede protagonista l'arte di epoca medievale e premoderna, riproposta da ciascun autore in chiave diversa e specifica. Tra i principali figurano *Medieval Marginalia*, *Medieval Art*, *Medieval Bestiary*, *Medieval Psychedelia*, *Damien Kempf*, *Il Medievista*, *Effervescences Medievales*, tutti con diverse decine di migliaia di follower, a dimostrazione di una tendenza ben definita e dal grande successo di pubblico, evidentemente attratto dagli aspetti bizzari ed eteroclitici di un periodo storico tradizionalmente associato a contenuti diversi e dal sicuramente minore appeal.

Dello stesso lasso temporale – la prima modernità –, ma relativamente al medium della stampa, si occupa *Paul Pindar* [4.33] (nome d'arte di Edoardo Angione), di professione storico ma,



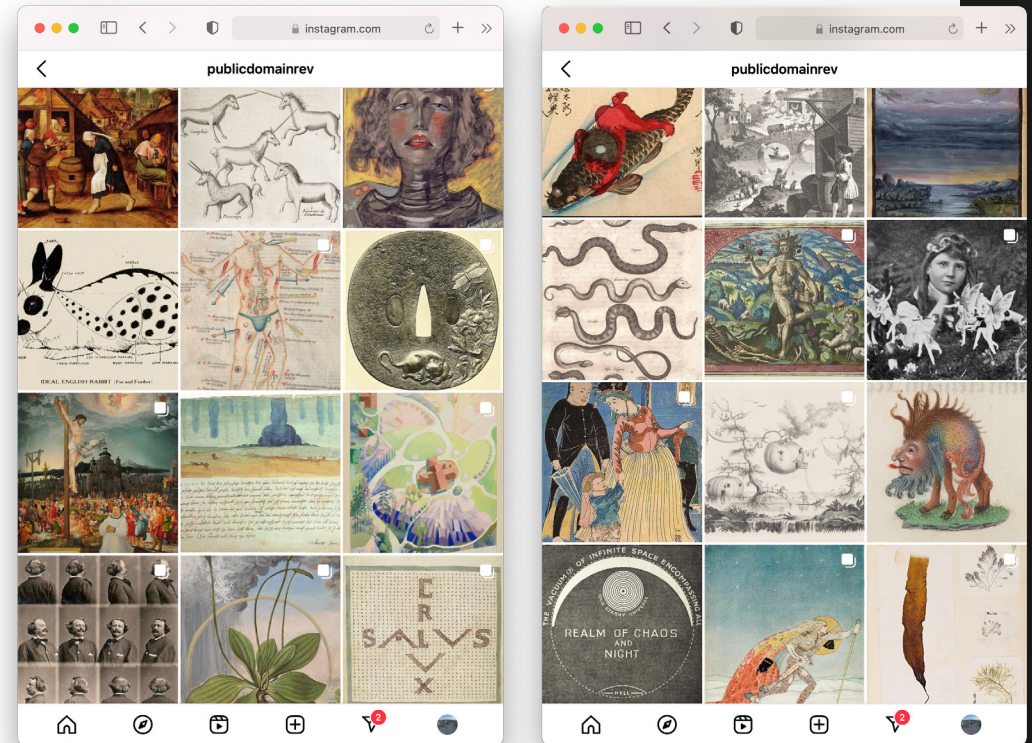
[4.33] Paul Pindar [@paul_pindar]. Instagram. 10/04/23, https://www.instagram.com/paul_pindar/.

come esplicita nella bio del profilo Instagram, «mostly here for a laugh». Cardine della collezione è infatti la riproposizione in chiave umoristica di dettagli tratti dalle acquaforti o le incisioni a illustrazione di libri e stampe del periodo dal XV al XVII secolo. Ogni dettaglio selezionato è abbinato, oltre a una didascalia che ne descrive la provenienza, a una caption volta ad attualizzarne il contenuto, ricorrendo in parte alla ricorsività delle gestualità corporee in tempi anche distanti tra loro (il rimando è nuovamente, anche se in modo molto indiretto, a Warburg) in parte a espedienti puramente ironici, che spaziano dalla approfondita descrizione didascalica a un semplice quanto sempre efficace: «Mood».

La validità ed il successo di pubblico di questa collezione, per quanto semplice l'assunto di partenza, stanno nella combinazione efficace di un approccio ironico e quasi comico e di una selezione efficace del materiale, che risulta interessante dal punto di vista visivo quanto contenutistico e mantiene quindi attrattività, anche grazie alla solida coerenza visiva e formale data dalla dominanza assoluta del bianco e nero e della tecnica a incisione.



[4.37] «The Devil Presenting St. Augustine with the Book of Vices, ca. 1480. Michael Pacher. Altarpiece of the Church Fathers (outside of the right wing). oil on wood. Alte Pinakothek, Munich». © radljost_08.



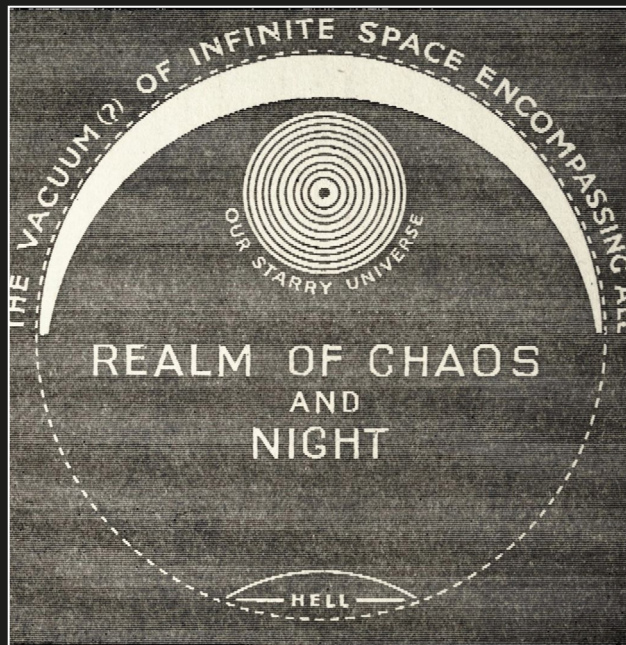
[4.38] The Public Domain Review [@publicdomainrev]. Instagram. 10/04/23, <https://www.instagram.com/publicdomainrev/>.

L'approccio generale è legato a una connessione più stretta con la disciplina accademica in senso stretto, senza tentare apparentemente una forma di riattualizzazione. Tuttavia, l'utilizzo funzionale dello zoom e della scelta di dettagli per accompagnare il processo dell'osservatore denota le potenzialità dell'adattamento di opere e approcci "tradizionali" a un formato di fruizione con le caratteristiche di Instagram.

Sulla scia della riproposizione di materiale iconico di epoche passate si colloca anche il profilo Instagram di *The Public Domain Review* [4.38], piattaforma online dedicata alla diffusione di opere provenienti dalla storia dell'arte, della scienza e della letteratura, selezionate a partire dai contenuti ormai privi di copyright conservati dalle istituzioni archivistiche e consultabili online. Come enunciato nel loro sito, l'obiettivo è «to promote and celebrate the public domain in all its abundance and diversity, and help our readers explore its rich terrain [...]. With a focus on the surprising,



[4.39] «New look. Illustration from a Book of Hours attributed to an artist of the Ghent-Bruges school and dating from the late 15th century. In the pages without full borders the margins have been decorated with an array of different images depicting flowers, birds, jewellery, animals, household utensils and a series of most excellent rainbow-coloured “grotesques”». © Public Domain Review.



[4.40] «Milton's universe (in Paradise Lost) as depicted by Homer B. Sprague, one of the many diagrammatic attempts to capture the complexity and scope of Milton's epic poem. Featured in the appendix to William F. Warren's *The Universe as Pictured in Milton's Paradise Lost* (1915) in which the eclectic scholar (and first president of Boston University) lays out his own vision of how to envisage Milton's cosmos». © Public Domain Review.

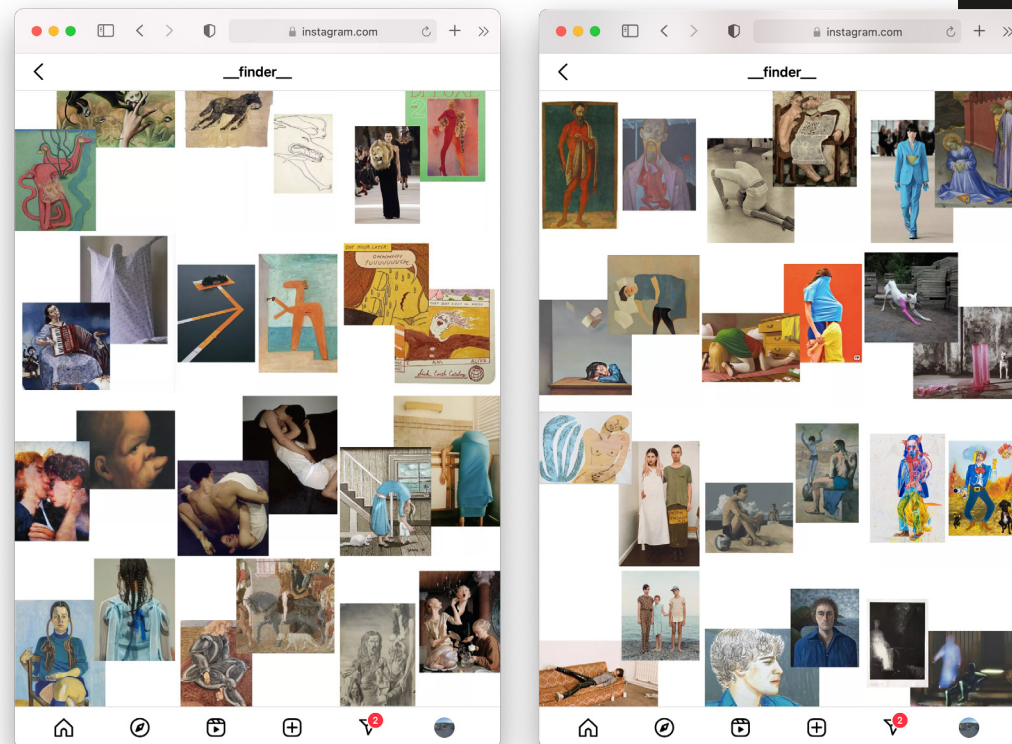


[4.41] Doppie pagine dal libro realizzato a partire dalle collezioni di Public Domain Review (2022). *Affinities: A Journey Through Images from the Public Domain Review*. Thames & Hudson.

the strange, and the beautiful, we hope to provide an ever-growing cabinet of curiosities for the digital age, a kind of hyperlinked Wunderkammer». La metafora del Cabinet de Curiosités viene rispettata anche nella gestione del profilo social, che già nella visione d'insieme dei post presenta una selezione eterogenea di opere provenienti da svariati ambiti della cultura e della produzione umana, e da altrettanti periodi storici, dall'antichità all'inizio del XX secolo. La varietà di media che compongono le opere presentate spazia dunque dalla pittura, alla stampa, al cinema e alla fotografia, senza tralasciare particolari modalità di visualizzazione ed esposizione del sapere umanistico e scientifico e senza riferirsi unicamente alla cultura occidentale.

Ciò che rimane coerente all'interno della vastissima selezione offerta è il gusto per oggetti e saperi sorprendenti, per le stranezze e le curiosità, una ricerca continua delle "perle" custodite negli archivi digitali, la cui natura affascinante e bizzarra attrae quotidianamente i visitatori del sito e i più di 500.000 seguaci del profilo. La collezione digitale ospitata da Instagram assume in questo caso il ruolo di "vetrina", in cui dare un'idea anche approfondita – ogni post è corredato da didascalia e breve descrizione – dei contenuti che sul sito vengono presentati in dettaglio, occasionalmente accompagnati da saggi e approfondimenti. Le collaborazioni e le menzioni da parte della stampa sono numerosi, trattandosi di un progetto ormai longevo – attivo dal 2011 – e con una base di utenza ben affermata, che insieme alla vendita di stampe, libri e altri prodotti derivati dalla collezione supporta le attività della piattaforma.

Per quel che riguarda il mondo dell'arte contemporanea vale la pena citare @__finder__ [4.42], progetto di portata più contenuta che fa uso, come visto con *Confórmi*, del metodo associativo come criterio di selezione ed esposizione delle immagini. In questo caso il soggetto prevalente sono opere d'arte contemporanee – la maggior parte realizzate dopo il 2020 –, che all'interno di ogni post vengono presentate in accostamento con opere di contesti e periodi storici differenti. La disposizione non unisce le immagini per creare forme uniche, ma le affianca rimpicciolite e integre all'interno di un quadrato bianco: questo fa sì che le singole immagini acquistino nell'insieme un'armonia non regolata dalla griglia di riquadri dei post, ma si configurino come un vero e proprio montaggio spaziale, regolato tanto nei singoli contenuti quanto nel loro insieme.



[4.42] [@_finder_]. Instagram. 10/04/23, https://www.instagram.com/_finder_/.

Lo spazio bianco viene usato attivamente e consapevolmente per disporre le riproduzioni delle opere e le loro connessioni con quelle che vengono loro accostate – in una configurazione che varia di volta in volta in base ai formati delle immagini e ai soggetti rappresentati –; solitamente in base a somiglianze nella scelta di soggetti specifici o di particolari modalità di rappresentazione come composizione delle figure e palette cromatiche.

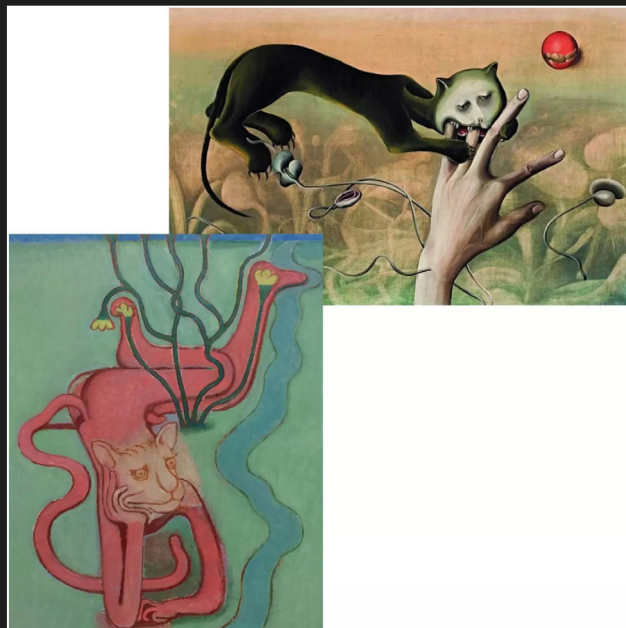
L'accostamento delle opere, anche se meno rigoroso rispetto all'esempio visto in precedenza, fornisce una panoramica efficace non solo sullo scenario dell'arte contemporanea, ma anche sulla cultura visuale in generale e su particolari *topoi* narrativi e iconografici che ritornano periodicamente nelle immagini di cui fruiamo.



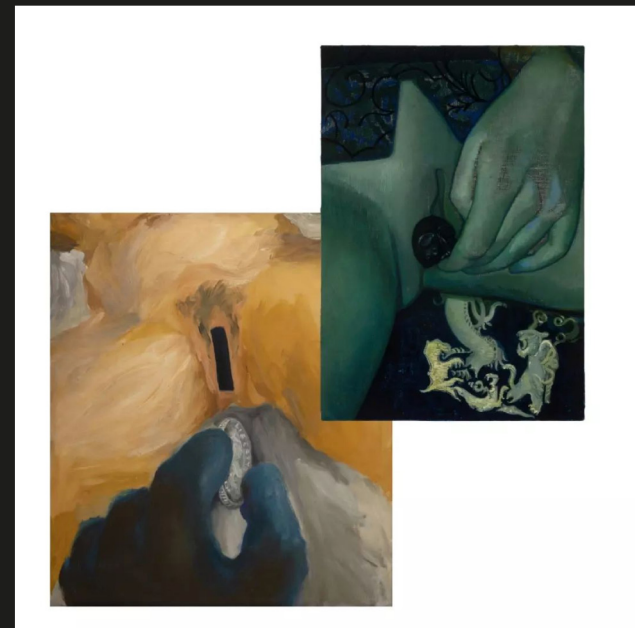
[4.43] «Kiki Smith, 'Wearing the Skin', 2002 / Marjorie Cameron, From 'Songs for the Witch Woman', 1955 ca». ©Laura Di Teodoro, @_finder_.



[4.45] «'La Mano Poderosa', attributed to Caban group, 1875-1925 ca / Francesco Clemente, 'Map of What Is Effortless', 2018-2019». ©Laura Di Teodoro, @_finder_.



[4.44] «Stanislav Podhrázský, 'Imagination of Fear', 1949 / Clayton Schiff, Title and date not found». ©Laura Di Teodoro, @_finder_.



[4.46] «Lee Lozano, 'No title', 1962, oil on canvas / Victor Man, 'Moonlight (all notion flags)', 2018, oil on canvas mounted on wood, 27 x 19 cm». ©Laura Di Teodoro, @_finder_.

CONCLUSIONI

Si è tentato di fornire una panoramica su alcune specifiche modalità di azione sulle immagini e delle loro traduzioni all'interno dell'odierno panorama mediale, caratterizzato dalla pervasività di codici visivi ibridi e *mixed media* e della interconnessione costante permessa dal web. Si sono analizzate queste pratiche in particolare alla luce delle abitudini di utilizzo dei media digitali da parte dei progettisti della comunicazione visiva, che si ritiene costituiscano un pool di utenza particolarmente interessante per quello che riguarda l'utilizzo delle immagini; dal momento che la ricerca e la collezione di contenuti visivi di varia natura costituisce una parte importante tanto del loro lavoro quanto delle loro attività quotidiane di utenti di piattaforme social.

Questo approccio ha permesso di portare alla luce delle dinamiche relative da un lato al processo progettuale stesso, per come si manifesta all'interno dei supporti specifici che lo permettono (soprattutto per quello che riguarda le piattaforme digitali che consentono di gestire le reference visive, dunque la fase della ricerca) dall'altro ad alcune tendenze che riguardano in generale la cultura visiva contemporanea legata ad internet. In particolare, si sono analizzate le pratiche di *collezione*, vista come componente costitutiva dell'operato di un progettista nella creazione di raccolte personali volte a progetti specifici o alla costituzione di un proprio immaginario visivo, e, all'inverso, come potenziale oggetto di progetto. Più nello specifico, si è visto come l'attuale tendenza alla realizzazione e condivisione tramite piattaforme social ad ampia diffusione di collezioni di immagini costituisca un'applicazione di progettualità, slegata da una specifica professione nel campo della produzione di contenuti, e affine, piuttosto, a un desiderio di azione e di rielaborazione del mondo esterno; accessibile potenzialmente a chiunque e in grado di fornire non un prodotto commercializzabile, ma uno strumento a servizio della curiosità, della conoscenza e dei processi inventivi altrui.

Nei casi studio presi in esame, ciò avviene grazie alla riproposizione di materiali d'archivio: questi vengono selezionati a partire dal bacino della storia e della cultura visuale del passato e ricontestualizzati all'interno di nuovi insiemi significanti in grado di destare un rinnovato interesse, come dimostra il seguito consistente di molti di questi progetti, anche di quelli dedicati a tematiche particolarmente oscure o di nicchia. Inoltre, spesso prendono il

via da un desiderio di riordinare e rielaborare raccolte estensive di immagini già costituite nel corso del tempo: in questi casi danno al progettista l'opportunità di riflettere sui propri materiali, effettuando una ricognizione degli elementi di base che compongono il proprio "vocabolario" visivo di riferimenti e immagini affini e selezionandoli in modo da conferire loro un valore in relazione a un nuovo insieme appositamente costituito, allo stesso tempo rendendo accessibile e fruibile da altri il proprio lavoro di ricerca visiva.

Al di là delle potenzialità di diffusione e interattività permesse dal supporto su piattaforme social, questi progetti si rivelano anche in grado di dare risultati sufficientemente solidi ed esteticamente coerenti da rendere possibile il loro ampliamento in altri formati e contesti, afferendo dunque, anche in un secondo momento, a diversi possibili ambiti della progettazione visiva. In particolare, l'affinità metodologica tra il procedimento di selezione e assemblaggio delle immagini tramite strumenti digitali e nella grafica editoriale rende particolarmente agevole la possibilità di una traduzione in forma-libro delle raccolte realizzate. Questo avviene grazie ai principi del montaggio spaziale o figurativo, che articola nello spazio le immagini delle raccolte creando tra di esse un dialogo, permettendo loro di "prendere posizione" oltre che conferendo al loro insieme una facoltà euristica di generazione ed esposizione di significato. La ricognizione storico-artistica effettuata nel capitolo 2 permette infatti di collocare le pratiche di collezione e montaggio di immagini all'interno di una tradizione specifica di operatività con le immagini, legata saldamente a una concezione del sapere che esula dall'impianto lineare, teleologico e verbocentrico tradizionalmente associato alla concezione dei processi conoscitivi e produttivi. Questa forma di esposizione, basata sulla giustapposizione e l'accostamento, si ritiene idonea alla costruzione e l'esposizione di un discorso legato alla de-gerarchizzazione delle relazioni con le alterità, in un approccio volto a favorire le connessioni e ad attivare gli scarti tra gli elementi.

L'attenzione agli ambiti di alterità costituisce una questione di particolare importanza nell'ambito delle discipline progettuali, che si trovano a fare i conti in modo sempre più diretto con la necessità di un approccio "ecologico" in grado di restituire non solo beni desiderabili e consumabili, ma servizi e strumenti utili ad abilitare gli altri ad agire nel mondo in modo migliore. Il riconoscimento

della progettualità soggiacente al "riuso" delle immagini online e alla sua conseguente prospettiva ecologica costituisce uno dei possibili contributi della ricerca alla cultura del progetto. L'analisi delle dinamiche specifiche, culturalmente e tecnicamente determinate, che consentono ad oggi lo svolgersi del progetto a partire dalle prime fasi della ricerca estetica consente invece di porre l'attenzione su un aspetto solitamente poco affrontato nei discorsi sulle discipline del design, ovvero l'utilizzo delle immagini non come prodotti finiti di un processo progettuale, ma come elementi che lo permettono e lo caratterizzano, tanto nello svolgimento dei singoli progetti quanto nella costituzione di un immaginario e di una coscienza critico-estetica del progettista.

Alla base dell'elaborato vi è dunque una proposta di innovazione che non riguarda in particolare i possibili e specifici output progettuali, ma la prospettiva sulle fasi che ne precedono la realizzazione e che si traducono in "percorsi di pensiero", a loro volta formalizzati come raccolte di immagini. Si ritiene che questi insiemi di riferimenti visivi contengano numerose potenzialità progettuali, a partire dalla semplice condivisione (che si è visto equivalere già in sé al fornire un servizio utile alla progettualità altrui) fino alla realizzazione di artefatti compiuti, che muovono però non a partire dalla richiesta di una committenza, solitamente interessata alla commercializzazione di un prodotto, ma dalla rielaborazione e condivisione attiva dei materiali che il progettista raccoglie nel tempo durante i propri percorsi di ricerca e in cui innesta la propria pratica e il proprio immaginario. Di conseguenza, una riflessione a più ampio respiro potrebbe essere volta a problematicizzare la posizione del designer come lavoratore, ponendo piuttosto l'attenzione sulle pratiche di "riposo" che esercita nel seguire liberamente i propri percorsi associativi, e sul livello di significanza che può scaturire dalla loro condivisione quando non soggiogata alle necessità di mercato.

Nel complesso, alla base della proposta teorica dell'elaborato vi è la necessità di una riflessione riguardo alla figura del progettista che sia profondamente radicata nello scenario mediale, culturale e produttivo in cui ad oggi opera, sottolineandone lacune e criticità e allo stesso tempo illuminando le potenzialità generative e trasformatrici che caratterizzano il lavoro progettuale e di ricerca per come si manifesta anche nei suoi percorsi più "liberi" e immaginativi.

BIBLIOGRAFIA

- Ayala, A. (2020, maggio 25). The art language of Davide Trabucco. *DesignWanted*. <https://designwanted.com/davide-trabucco-interview/>
- Bader, L., Gaier, M., & Wolf, F. (a cura di). (2019). *Vergleichendes Sehen*. Brill Fink. <https://brill.com/edcollbook/title/48677>
- Bataille, G. (1929). *Documents. Archéologie, Beaux Arts Ethnographie Variétés*; in (1991) *Revue Documents. Archéologie, Beaux Arts Ethnographie Variétés, Années 1929 & 1930*. Jean Michel Place
- Baule, G., & Caratti, E. (2022). Traduzioni editoriali, forme dell'alterità. In S. Zingale (a cura di), *Design e alterità Comprendere l'Altro, pensare il Possibile*. FrancoAngeli.
- Benjamin, W. (2012). *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media* (A. Pinotti & A. Somaini, a cura di). Einaudi.
- Boehm, G. (1994). Die Wiederkehr der Bilder. In G. Boehm (a cura di), *Was ist ein Bild?* Fink; tr. it. (2008). Il ritorno delle immagini. In A. Pinotti & A. Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine* (pp. 39–72). Raffaello Cortina Editore.
- Bonfantini, M. A. (2004). *La semiosi e l'abduzione*. Bompiani.
- Calabrese, O. (2012). *La macchina della pittura. Pratiche teoriche della rappresentazione figurativa tra Rinascimento e Barocco*. La Casa Usher.
- Camillini, G. (2021). Wunderatlas: Le cose parlanti. *Progetto Grafico*, 37, 38–50.
- Can You Teach Good Design on a Social Media Network? (s.d.). *Metropolis*. Recuperato 1 febbraio 2023, da <https://metropolismag.com/viewpoints/arena-social-media-design-education/>
- Carbone, M., Dalmasso, A. C., & Bodini, J. (a cura di). (2020). *I poteri degli schermi: Contributi italiani a un dibattito internazionale*. Mimesis.
- Casini, T. (2014). Il montaggio delle immagini a confronto: Le edizioni Skira e il documentario sull'arte. *Studi Di Memofonte*, 13, 175–194. http://www.memofonte.it/home/files/pdf/XIII_2014_CASINI.pdf
- Ceresi, E. (2021, giugno 4). *Pictures from Italian profiles: Cosa succede quando l'album di foto casalingo si apre al mondo / minima&moralia*. <https://www.minimaetmoralia.it/wp/fotografia/pictures-from-italian-profiles-cosa-succede-quando-lalbum-di-foto-casalingo-si-apre-al-mondo/>
- Charles Broskoski on Self-Discovery that Happens Upon Revisiting Things You've Accumulated Over Time. (s.d.). The Creative Independent. Recuperato 16 gennaio 2023, da <https://thecreativeindependent.com/people/charles-broskoski-on-self-discovery-upon-revisiting-things-youve-accumulated-over-time/>
- Counter Currents: Are.na on Ted Nelson's Computer Lib/Dream Machines. (s.d.). Recuperato 26 gennaio 2023, da <https://walkerart.org/magazine/counter-currents-are-na-on-ted-nelsons-computer-libdream-machines>
- Crary, J. (2013). *Le tecniche dell'osservatore: Visione e modernità nel XIX secolo*. Einaudi.
- D'Armenio, E. (2017). Limiti e articolazione del montaggio. Una ricognizione semiotica. *Carte Semiotiche, La sintassi del visibile. Pratiche, estetiche e retoriche del montaggio*. 60–70.
- Dart, R. A. (1974). The waterworn Australopithecine Pebble of many faces from Makapansgat. *South African Journal of Science*, 70.
- Davis, B. (2017, gennaio 14). *Google Disrupts Curating Via Artificial Intelligence*. Artnet News. <https://news.artnet.com/art-world/google-artificial-intelligence-812147>
- Deleuze, G. (1983). *L'immagine-mouvement. Cinéma 1*. Einaudi; tr. it. (2016) *L'immagine-movimento. Cinema 1* (2016) (J.-P. Manganaro, Trad.). Einaudi.

- Didi-Huberman, G. (2015). The Album of Images According to André Malraux. *Journal of Visual Culture*, 14(1), 3–20. <https://doi.org/10.1177/1470412914562023>
- Ejzenstejn, S. M. (1937). [Towards a Theory of Montage]; tr. it. (1985). *Teoria generale del montaggio*. (P. Montani, a cura di; C. D. Coro & F. Lamperini, Trad.). Marsilio.
- Elsner, J., & Cardinal, R. (1994). *The Cultures of Collecting*. Reaktion Books.
- Fagioli, M., & Zambotti, S. (2005). *Antropologia e media: Tecnologia, etnografia e critica culturale*. Ibis.
- Falcinelli, R. (2022). *Filosofia del graphic design*. Einaudi.
- Fontcuberta, J. (2018). *La furia delle immagini. Note sulla postfotografia* (S. Giusti, Trad.). Einaudi.
- Foucault, M. (1966). *Les mots et les choses: Une archéologie des sciences humaines*. Gallimard; tr. it. (2016). *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane* (E. A. Panaitescu, Trad.). BUR Biblioteca Univ. Rizzoli.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford University Press.
- Gotthardt, A. (2018, febbraio 9). *Are.na Is the Social Network for Creatives*. Artsy. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-creatives-flocking-artist-designed-social-network>
- Grazioli, E. (2012). *La collezione come forma d'arte*. Johan & Levi.
- Heller, S. (s.d.). *Where Do I Put My Stuff: Saving Graphic Design Ephemera*. Design Observer. Recuperato 13 ottobre 2022, da <http://designobserver.com/feature/where-do-i-put-my-stuff-saving-graphic-design-ephemera/40317>
- History of hypertext. (2022). In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=History_of_hypertext&oldid=1129960761
- Jullien, F. (2012). *L'écart et l'entre: Leçon inaugurale de la Chaire sur l'altérité*. Editions Galilée; tr. it. (2014). *Contro la comparazione. Lo «scarto» e il «tra» un altro accesso all'alterità* (M. Ghilardi, Trad.). Mimesis.
- Jullien, F. (2016). *Il n'y a pas d'identité culturelle mais nous défendons les ressources d'une culture*. Éditions de L'Herne; tr. it. (2018). *L'identità culturale non esiste* (C. Bongiovanni, Trad.). Einaudi.
- Le forme non appartengono a nessuno—Intervista a Davide Trabucco. (2018, giugno 7). *Artwort*. <https://www.artwort.com/2018/06/07/arte/intervista-a-davide-trabucco/>
- Lindner, I. (2010). Picture Policies in Documents: Visual Display and Epistemic Practices. *Intermedialités : Histoire et Théorie Des Arts, Des Lettres et Des Techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, 15, 33–51. <https://doi.org/10.7202/044673ar>
- Lui, D. (2015). Public Curation and Private Collection: The Production of Knowledge on Pinterest.com. *Critical Studies in Media Communication*, 32(2), 128–142. <https://doi.org/10.1080/15295036.2014.1023329>
- Maiello, A. (2016). L'immagine d'archivio nell'epoca della partecipazione interattiva. *Rivista di estetica*, 63. <https://doi.org/10.4000/estetica.1281>
- Malraux, A. (1947). *Le musée imaginaire*. Skira; tr. it. (1957). *Il museo immaginario*. Mondadori.
- Malraux, A. (1952). *Le musée imaginaire de la sculpture mondiale*. Gallimard.
- Manchia, V. (s.d.). *La danza controtempo delle immagini*. Recuperato 31 marzo 2023, da <https://www.doppiozero.com/la-danza-controtempo-delle-immagini>
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media* (MIT Press); tr. it. (2011). *Il linguaggio dei nuovi media* (Merlini, Trad.) Edizioni Olivares.
- Meet Ill-Studio's General_Index, a subjective encyclopaedia of all human knowledge all in one place*. (s.d.). It's Nice That. Recuperato 17 marzo 2023, da <https://www.itsnicethat.com/articles/ill-studio-general-index-graphic-design-290420>
- Menduni, E., & Marmo, L. (a cura di). (2018). *Fotografia e culture visuali del XXI secolo*. Roma TrE-Press.

- Mengoni, A. (2013). Anacronismi, tra semiotica e teoria delle immagini. *Carte Semiotiche, Anacronie. La temporalità plurale delle immagini*, 12–18.
- Mitchell, W. J. T. (1992). The Pictorial Turn. *Artforum*, 30(7); tr.it. (2009). La svolta visuale. In M. Cometa (a cura di), *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*. :duepunti edizioni.
- Moholy-Nagy, L. (1925). *Malerei, Photographie, Film*. Albert Langen Verla; tr. it. (2010). *Pittura, fotografia, film* (A. Somaini, a cura di) (Reichlin, Trad.). Einaudi.
- Murphy, P. (2017). Design Research: Aesthetic Epistemology and Explanatory Knowledge. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 3(2), 117.
- Pearce, S. M. (2008). *On collecting: An investigation into collecting in the European tradition*. Routledge.
- Pinotti, A., & Somaini, A. (2016). *Cultura visuale: Immagini, sguardi, media, dispositivi*. Einaudi.
- Piscitelli, D., & Angari, R. (2021). *Archiviare non significa solo salvare. Il carattere social dell'archivio digitale*. *Progetto Grafico*, 37, 92–101.
- Schwab, K. (2018, gennaio 18). *This Is What A Designer-Led Social Network Looks Like*. Fast Company. <https://www.fastcompany.com/90157216/this-is-what-a-designer-led-social-networking-site-looks-like>
- Smargiassi, M. (2017). Il futuro muore nel falso archivio del Web. *Repubblica.it*. <http://smargiassi-michele.blogautore.repubblica.it/2017/05/24/fotografia-europea-reggio-emilia-2017-archivi/>
- Stoichita, V. I. (1993). *L'instauration du tableau: Métapeinture à l'aube des Temps modernes*. Klincksieck; tr. it. (1998). *L'invenzione del quadro*. Il Saggiatore.
- Sudhalter, A., & Roldan, D. (2012). *Photomontage Between the Wars 1918-1939*. Carleton University Art Gallery / Fundacion Juan March.
- Violi, A. (2004). L'Immagine Informe: Bataille, Warburg, Benjamin e i fantasmi della tradizione. *PUBLIF@RUM*, 1–26. http://oldpubli.farum.it/violi_informe/violi_informe.htm
- Walker, J. A., & Chaplin, S. (2004). *Visual culture: An introduction*. Manchester University Press.
- Weigel, S. (2013). Epistemology of Wandering, Tree and Taxonomy. *Images Re-Vues. Histoire, Anthropologie et Théorie de l'art*, 4. <https://doi.org/10.4000/imagesrevues.2934>
- Yee, L. (2015). *Magnificent Obsessions: The Artist as Collector*. Prestel.
- Zingale, S. (2012). *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva*. FrancoAngeli.
- Zingale, S. (2020). Design o progettualità? Il progetto come trasformazione inventiva. *Ocula*, 21(24). <https://doi.org/10.12977/ocula2020-41>
- Zingale, S. (2022). Attraverso l'alterità. L'Altro nella cultura del progetto. In S. Zingale (a cura di), *Design e alterità. Comprendere l'Altro, pensare il Possibile*. FrancoAngeli.

INDICE DELLE FIGURE

[1.01] Agostino Ramelli (1588). *Le diverse et artificiose machine del Capitano Agostino Ramelli*, p. 317. Library of Congress. <https://www.loc.gov/item/65058982/>.

P. 19

[1.02] Titolo e illustrazione dell'articolo «As We May Think» (10 settembre 1945) in cui Vannevar Bush espone il modello del Memex. *Life magazine*.

P. 20

[1.03] Illustrazione dimostrativa del Memex. *Life magazine*.

P. 21

[1.04] Tim Berners Lee (2018) «The web is under threat. Join us and fight for it». *World Wide Web Foundation*. <https://webfoundation.org/2018/03/web-birthday-29/>. © Laurel Schwulst (canale Are.na *Sparrows talking about the future of the web*).

P. 22

[1.05] Diagramma citato nel canale *Arena Influences*, tratto dal libro *Feynman's Tips on Physics*: «Forgotten facts can be recreated by triangulating from known facts». <https://www.are.na/block/243625>.

P. 26

[1.06] Dettaglio dalla home page di Are.na, sezione *Explore*. Screenshot 08/04/23.

P. 27

[1.07] Dettaglio dal canale *Arena Influences*. © Are.na Team. Screenshot 08/04/2023. <https://www.are.na/are-na-team/arena-influences>.

P. 28

[1.08] Dettaglio dal canale *Arena Influences*. © Are.na Team. Screenshot 08/04/2023. <https://www.are.na/are-na-team/arena-influences>.

P. 29

[1.09-1.13] Estratti da *Computer Lib/Dream Machines* di Ted Nelson (1974). Libro autoprodotta composto da due volumi uniti tra loro con doppia copertina: *Computer Lib*. *You can and must understand computers NOW*, e *Dream Machines*. *New Freedom through Computer Screens—a Minority Report*. <http://worrydream.com/refs/Nelson-ComputerLibDreamMachines1975.pdf>.

P. 31

[1.14] Canale *Dance Notation*. © Alexis Convento. Screenshot 08/04/2023. <https://www.are.na/alexis-convento/dance-notation>.

P. 33

[1.15] Dettaglio dal canale *Dance Notation*. © Alexis Convento. Screenshot 08/04/2023. <https://www.are.na/alexis-convento/dance-notation>.

P. 33

[1.16] Paul Ford «Reboot the World» (2016). *The New Republic*. <https://newrepublic.com/article/133889/reboot-world>. © Laurel Schwulst (canale Are.na *Sparrows talking about the future of the web*)

P. 34

[2.01] Il ciottolo di Makapansgat visto da diversi aspetti che ne conferiscono altrettanti “volti”. Da *The Waterworn Australopithecine Pebble of Many Faces from Makapansgat* di Raymond A. Dart (1974). https://journals.co.za/doi/pdf/10.10520/AJA00382353_4093

P. 41

[2.02] Domenico Remps (1690). *Cabinet of Curiosities*. Museo dell'Opificio delle Pietre Dure, Firenze.

P. 44

[2.03] David Teniers the Younger (1651). *The Archduke Leopold Wilhelm in his Painting Gallery in Brussels*. Kunsthistorisches Museum, Vienna.

P. 45

[2.04] Vista della mostra *The Art of Assemblage* (1961). Foto Soichi Sunami. The Museum of Modern Art Archives, New York.

P. 46

[2.05] Gerhard Richter (1962–66). *Atlas*, Tavola 9. Städtische Galerie im Lenbachhaus, Monaco.

P. 48

[2.06] Hans Peter Feldmann (2020). *Frauen*. Morel Books.

P. 49

[2.07-2.11] Vista della mostra *Raid in the Icebox I with Andy Warhol*, in cui l'artista ripropone la disposizione degli oggetti come li ha trovati nei magazzini dell'istituzione. Foto Robert O. Thornton. RISD Archives, Rhode Island School of Design

P. 51

[2.12] Sergei Ejzenštejn (1925), *Oktjabr' (October)*. Fotogrammi dalla “sequenza delle statue”.

P. 54

[2.13] *Vu Magazine* (1937). Articolo e saggio fotografico «L'Ivresse du Mouvement» («L'ebbrezza del movimento»). Fotografie di André Steiner, Roger Schall, Hugh Block. Musée Nicéphore Niépce.

P. 57

[2.14] Doppia pagina da *Documents II/4* (1930). «La Ligne générale, 1929. Mise en scène de S.M. Eisenstein». Trenta fotogrammi montati per la doppia pagina. P. 218-219.

P. 61

[2.15] Doppia pagina da *Documents II/5* (1930). Rubrica *Chronique-Dictionnaire*, p. 276-277. Foto: Cammelli allo zoo (Foto Keystone); Foto promozionali per una fiera di pellicce a Berlino, 1928 (Foto Keystone); Crocodillo e pitone, India; L'assassino Crepin (Foto Keystone); foto promozionali per *Talkies Our Dancing Daughters* e *Weary River*.

P. 62

[2.16] Doppia pagina da *Documents II/6* (1930). P. 356-357.

P. 64

[2.17] Doppia pagina da *Documents II/6* (1930). P. 368-369.

P. 65

[2.18] Sala di lettura della *Kunstwissenschaftliche Bibliothek Warburg* ad Amburgo, fotografata durante la mostra *Ovid, 1927*. Foto Warburg Institute. © Warburg Institute Archive, London.

P. 66

[2.19] *Atlas Mnemosyne* (1928-1929), Tavola 39. «Botticelli. Stile ideale. Baldini 1. e 2. *Amor* anticheggiante. Pallade come palio per torneo. Immagini di Venere. Apollo e Dafne = metamorfosi. Corno di Acheloo». Warburg Institute, Londra.

P. 67

[2.20] *Atlas Mnemosyne* (1928-1929), Tavola 48. «Fortuna. Simbolo conflittuale dell'uomo che libera se stesso (il Mercante)». Warburg Institute, Londra.

P. 68

[2.21] Doppia pagina da Malraux (1952). *Le Musée Imaginaire de la sculpture mondiale*. «Kichijoten, Todaiji, Nara»; «Temple Guardian, Shinyakushiji, Nara». P. 318-319.

P. 71

[2.22-2.24] Doppie pagine da Malraux (1953). *Voices of Silence*. PP. 82-83; 78-79; 124-125.

P. 71

[2.25] Doppia pagina dalla sezione iconografica da Moholy-Nagy (1925). *Malerei, Photographie, Film*. P. 94-95. L'Arengario studio bibliografico.

P. 73

[2.26-2.27] Doppia pagina dalla sezione iconografica da Moholy-Nagy

(1927). *Malerei, Fotografie, Film*. PP. 48-49; 52-53.

P. 74

[2.28-2.29] Doppia pagina dalla sezione iconografica da Moholy-Nagy (1927). *Malerei, Fotografie, Film*. PP. 100-101; 102-103.

P. 75

[2.30] Doppia pagina dalla sezione iconografica da Moholy-Nagy (1927). *Malerei, Fotografie, Film*. PP. 88-89.

P. 76

[2.31] Maurice Jarnoux (1953). *André Malraux at home*. Per la rivista *Paris-Match*, 1953.

P. 78

[3.01] Louis Rossetto (1993) «First Editor's Letter» *WIRED*. © Laurel Schwulst (canale Are.na *Sparrows talking about the future of the web*)

P. 87

[3.02] Da sinistra in alto: MIDDLE EAST ARCHIVE [[@middle-eastarchive](#)]; Forgotten Palestinian Cities [[@forgottenpalestiniacities](#)]; Middle East Link [[@middleeast-link](#)]; Majazz Project // زجاج عورشم [[@majazzproject](#)]. Instagram. Screenshot 10/04/23.

P. 99

[3.03] Da sinistra in alto: NOUR MAGAZINE [[@nour.magazine](#)]; Code Switch [[@code__switch](#)]; Syrian Cassette Archives [[@syriancassettearchives](#)]; ماقم [[@maqam.tv](#)]. Instagram. Screenshot 10/04/23.

P. 100

[3.04] Google Arts Experiments: *X Degrees of Separation*. <https://artsexperiments.withgoogle.com/xdegre>

[grees/XgGaJXgzUIejJw/PgFQ5eY-VxWNuJA](https://artsexperiments.withgoogle.com/xdegre). Screenshot 10/04/23.

P. 102

[3.05] Google Arts Experiments: *Freefall*. <https://artsexperiments.withgoogle.com/freefall/>. Screenshot 10/04/23.

P. 102

[3.06] Google Arts Experiments: *Curator Table*. <https://artsexperiments.withgoogle.com/freefall/random#0.00,0.00,1000.00>. Screenshot 10/04/23.

P. 103

[3.07] Google Arts Experiments: *t-SNE Map*. <https://artsexperiments.withgoogle.com/tsnemap/>. Screenshot 10/04/23.

P. 103

[4.01] [confórmí](#) [[@confórmí_](#)]. Instagram. 10/04/23, https://www.instagram.com/confórmí_/

P. 109

[4.02] [confórmí](#) [[@confórmí_](#)]. Instagram. 10/04/23, https://www.instagram.com/confórmí_/

P. 110

[4.03] [confórmí](#) [[@confórmí_](#)]. Instagram. 10/04/23, https://www.instagram.com/confórmí_/

P. 111

[4.04] «Giambologna, Abduction of a Sabine Woman, 1579 VS Garry Winogrand, Coney island, New York, 1952» © Davide Trabucco, Confórmí.

P. 113

[4.06] «0 tir' a gir I Lorenzo Insigne, Belgium VS Italy I UEFA Euro 2020, Football Arena, Munich, Germany, 02 July 2021 VS Nataraja

I Shiva as Lord of Dance» © Davide Trabucco, Confórmí.

P. 114

[4.05] «The Zulu, Diagram of a Labyrinthine Kraal with Central Royal Hut VS Red Onion Cross Section» © Davide Trabucco, Confórmí.

P. 114

[4.07] «Philippe Starck, Juicy Salif, Alessi, 1990 VS Melchiorre Bega, Table, 1950» © Davide Trabucco, Confórmí.

P. 114

[4.08] «Emanuel Gyger and Arnold Klopfenstein, 1920s-1930s VS Charles Jencks, Universe Cascade I Garden of Cosmic Speculation I Portrack House, Scotland, 2001» © Davide Trabucco, Confórmí.

P. 117

[4.09] «Raffaella Carrà, Raffaela... Senzarespiro, 1972 VS Leonardo Da Vinci, The proportions of the human body according to Vitruvius, 1490» © Davide Trabucco, Confórmí.

P. 117

[4.10] «Tadao Nagahama and Osamu Dezaki, Lady Oscar I The Rose of Versailles, 1979-1980 VS Antonius Wierix, Ecce Homo, 1604» © Davide Trabucco, Confórmí.

P. 117

[4.11] «Michael Jordan, Slam Dunk Contest, NBA All-Star Weekend, 6 February 1988 VS Piero di Cosimo, Perseus Freeing Andromeda, 1510-1513» © Davide Trabucco, Confórmí.

P. 119

[4.12] GENERAL_INDEX [[@general_index](#)]. Instagram. 10/04/23,

https://www.instagram.com/general_index/
P. 121

[4.13] «ADDPMP730 - Topographic Prominence. Attention Deficit Disorder Prosthetic Memory Program : A perspective on the cultural and cognitive flattening of human networked recollections» by @illstudio General_Index and @slamjam / Slide 1: “Surfaceaction” by Neal Beggs». © Ill Studio.
P. 122

[4.14] Doppie pagine dalla prima edizione dell’enciclopedia di General Index (2021). *ADDPMP [001–500]*. General_Index / Slam Jam.
P. 123

[4.15] folders [@folders]. Instagram. 10/04/23, <https://www.instagram.com/folders/>
P. 124

[4.16] «This newly released Hubble image shows M55 – a loosely concentrated globular star cluster about 20,000 light-years away. Only a portion of M55 is seen here, but the whole cluster stretches about 100 light-years in diameter! Photo by @nasahubble». © folders.
P. 125

[4.17] «Hokkaido Beach, Japan - where sand, snow, and sea meet. Photo by @ag.lr.88». © folders.
P. 125

[4.18] «Linda Connor 1996, Lunar Eclipse, Broken Plate, September 3, 1895». © nocturniabook.
P. 126

[4.19] «Masatoshi Naito, Eldery Women Lodging in a Shrine, Ta-

kayama Inari, from Old Hags Burst Out, 1969». © nocturniabook.
P. 126

[4.20] NOCTURNIA [@nocturniabook]. Instagram. 10/04/23, <https://www.instagram.com/nocturniabook/>
P. 127

[4.21] Alex Balgiu [@designingwriting]. Instagram. 10/04/23, <https://www.instagram.com/designingwriting/>
P. 128

[4.22] «This way, that way, etc. From Paul N. Hasluck’s “How to write Signs, Tickets and Posters” (London: Cassel and Co., 1903)». © designingwriting.
P. 129

[4.23] «AaAaAaAa aAaAaAaA aA bBbB BbBb ccc CCC CCC ccc cCcCcCcC CcCcCcCc from Zuzana Licko’s “Puzzler” (Berkeley: Emigre Fonts, 2005)». © designingwriting.
P. 129

[4.24] 700 MB ↕ → ← [@cd_masterizzato]. Instagram. 10/04/23, https://www.instagram.com/cd_masterizzato/
P. 131

[4.25] © cd_masterizzato.
P. 132

[4.26] Pictures from Italian profiles [@ita_pictures]. Instagram. 10/04/23, https://www.instagram.com/ita_pictures/
P. 133

[4.27] © Stefano Frosini, Pictures from Italian profiles.
P. 135

[4.29] © Stefano Frosini, Pictures from Italian profiles.
P. 135

[4.28] © Stefano Frosini, Pictures from Italian profiles.
P. 135

[4.30] «In questo giorno di festa, lunedì 10 aprile 2023, Lunedì dell’Angelo, torna a gran voce, prorompente, il grido dell’autore di questo testo visivo. “Stop al Lavoro” dice lui, rivendicando l’urgenza di questa celebrazione canonica, glorificata a dovere attraverso l’astensione da quella fatica quotidiana che spesso siamo chiamati, talvolta costretti, a vivere ogni giorno per rispondere alle logiche del modello socio-economico cui facciamo riferimento. In pompa magna, il carattere cubitale, adornato da miniature, grazie, ombreggiature, brillanzze, illustrazioni, ci ricorda che il concetto di “stop al lavoro” non sia solo l’ennesima espressione di una retorica sovversiva, ma la chiave per custodire il tempo della riflessione, dell’introspezione, del ragionamento intimo riguardate la vocazione di ognuno di noi». © Lorenzo Marchionni, @cartoleena.
P. 136

[4.31] «È l’ambizione che colpisce, che tradisce la ragione illusa di un delfino affamato di qualcosa, di qualcuno. Sapete, no? Si dice che si possa “mangiare con gli occhi”; in questo verso stanco, in questa riflessione appannata, in questa moltitudine di emozioni incagliate negli occhi torbidi del malcapitato, non possiamo che esprimere la nostra solidarietà. Cari amici lettori, l’autore del testo visivo dice che non basta “mettere gli occhi su di te”: è necessario mettere la sostanza, il cuore,

il corpo, l’anima, la pinna caudale, il sorriso e il tentativo ultimo di una convincente proposta di vita insieme». © Lorenzo Marchionni, @cartoleena.
P. 136

[4.32] Lorenzo Marchionni [@cartoleena]. Instagram. 10/04/23, <https://www.instagram.com/cartoleena/>
P. 137

[4.33] Paul Pindar [@paul_pindar]. Instagram. 10/04/23, https://www.instagram.com/paul_pindar/
P. 139

[4.34] «Back to work mood. Man Pursued by Satan and Death. Detail from an etching by Jan Luyken, 1683, title page from a Dutch edition of John Bunyan’s puritan 1680 classic “The Life and Death of Mr. Badman” (pseudonym for a really bad man who, according to Bunyan, was going to Hell)». © Edoardo Angione, @paul_pindar.
P. 140

[4.35] «January in Rome. People in purgatory, engraved by Cornelis Galle, early 17th century». © Edoardo Angione, @paul_pindar.
P. 140

[4.36] [@radljost_08]. Instagram. 10/04/23, https://www.instagram.com/radjost_08/
P. 141

[4.37] «The Devil Presenting St. Augustine with the Book of Vices. ca. 1480. Michael Pacher. Altarpiece of the Church Fathers (outside of the right wing). oil on wood. Alte Pinakothek, Munich». © radljost_08.
P. 142

[4.38] The Public Domain Review
[@publicdomainrev]. Instagram.
10/04/23, <https://www.instagram.com/publicdomainrev/>
P. 143

[4.39] «New look. Illustration from a Book of Hours attributed to an artist of the Ghent-Bruges school and dating from the late 15th century. In the pages without full borders the margins have been decorated with an array of different images depicting flowers, birds, jewellery, animals, household utensils and a series of most excellent rainbow-coloured “grotesques”». © Public Domain Review.
P. 144

[4.40] «Milton’s universe (in Paradise Lost) as depicted by Homer B. Sprague, one of the many diagrammatic attempts to capture the complexity and scope of Milton’s epic poem. Featured in the appendix to William F. Warren’s *The Universe as Pictured in Milton’s Paradise Lost* (1915) in which the eclectic scholar (and first president of Boston University) lays out his own vision of how to envisage Milton’s cosmos». © Public Domain Review.
P. 144

[4.41] Doppie pagine dal libro realizzato a partire dalle collezioni di Public Domain Review (2022). *Affinities: A Journey Through Images from the Public Domain Review*. Thames & Hudson.
P. 145

[4.42] [@__finder__]. Instagram.
10/04/23, https://www.instagram.com/__finder__/
P. 147

[4.43] Kiki Smith, ‘Wearing the Skin’, 2002 / Marjorie Cameron,

From ‘Songs for the Witch Woman’, 1955 ca». ©Laura Di Teodoro, @__finder__.
P. 148

[4.44] «Stanislav Podhrázsky, ‘Imagination of Fear’, 1949 / Clayton Schiff, Title and date not found». ©Laura Di Teodoro, @__finder__.
P. 148

[4.45] «‘La Mano Poderosa’, attributed to Caban group, 1875-1925 ca / Francesco Clemente, ‘Map of What Is Effortless’, 2018-2019». ©Laura Di Teodoro, @__finder__.
P. 149

[4.46] «Lee Lozano, ‘No title’, 1962, oil on canvas / Victor Man, ‘Moonlight (all notion flags)’, 2018, oil on canvas mounted on wood, 27 x 19 cm». ©Laura Di Teodoro, @__finder__.
P. 149