

Capitolo 3

Esempi di applicazione dell'approccio progettuale in vari ambiti

Abbiamo finora parlato di progettazione facendo riferimento in prevalenza all'architettura e al design ma le fasi del metodo che abbiamo descritto nel capitolo precedente potrebbero essere riscritte adattandole, nello svolgimento e nei termini utilizzati, a molti altri casi.

Lo scopo di questo capitolo è proprio quello di mostrare alcuni esempi di approccio progettuale per differenti tipi di problemi.

3.1 Progettazione nella letteratura: la scrittura controllata e la letteratura potenziale

Trovo questo esempio particolarmente interessante perché insolito. Credo infatti che difficilmente parlando di progettazione verrebbe da pensare alla scrittura, così come dubito che chi scriva per professione percepisca se stesso come un progettista. Eppure, per chi può godere di un punto di osservazione su entrambi questi fronte, risulta evidente come un approccio controllato alla scrittura non sia altro che un'applicazione a questa attività di una metodologia progettuale.

Lo scopo di applicare tale metodo alla scrittura è esattamente quello di avvicinarsi a realizzare quell'ideale di comunicazione precisa ed esatta che abbiamo visto descritto da Calvino.

In particolare l'idea è quella di usare una comunicazione adeguata all'ambito e al pubblico a cui è destinata.

I testi di scrittura controllata¹ ci indicano infatti alcuni fattori che è necessario tenere presenti nella costruzione di un discorso: essi sono nient'altro che l'equivalente dei vincoli del progetto, chiariti da una precisa definizione del problema iniziale.

Prima di iniziare a scrivere dobbiamo infatti sapere se il nostro testo sarà destinato ad un pubblicazione o se si tratterà di un discorso orale, quanto dovrà essere lungo, qual è lo scopo che si pone, con quale mezzo verrà

veicolato, quali sono i destinatari a cui si rivolge e di conseguenza quale tipo di registro linguistico sarà necessario adottare. Per poter ottenere un testo che risponda a queste esigenze, è necessario diventare consapevoli dei processi della scrittura e dell'obbiettivo che si sta cercando di raggiungere, sviluppare cioè strategie metacognitive che ci permettono di vedere il processo sempre con uno sguardo globale mentre ne svolgiamo le singole operazioni.

In questo senso scrivere un buon testo è simile a risolvere altri problemi non linguistici [...]. Le persone abili a risolvere i problemi riescono a vederli nella loro interezza e iniziano a lavorare solo dopo aver fatto un piano complessivo dell'opera [...]. Ma un buon piano generale non è sufficiente: occorre anche essere in grado di verificare se il piano viene seguito nell'esecuzione e di inventare rimedi se qualche ostacolo imprevisto ci costringe a mutare piano. In termini psicologici si tratta delle abilità di auto-monitoraggio e di auto-correzione.²

In particolare ciò che viene sottolineato è proprio la notevole differenza che comporta il fatto di affrontare la scrittura con un approccio progettuale.

Gli studiosi Bereiter e Scardamalia³ hanno elaborato due modelli per spiegare questa differenza: il primo è quello del "dire ciò che si sa" ed è il modo nel quale vengono svolti la maggioranza dei temi realizzati dagli studenti nelle scuole. A partire da un argomento, si inizia a scrivere sulla base delle associazioni con quel tema, continuando ad aggiungere elementi fino ad esaurire le proprie conoscenze a riguardo. Quando invece si scrive prendendo in considerazione alcuni parametri iniziali, come abbiamo visto, preparando un piano generale e controllando periodicamente che esso proceda nel modo giusto, si sta attuando il modello del "trasformare ciò che si sa". Scrivere in questo modo porta a manipolare le proprie conoscenze anche fino al punto di trasformarle perché la

necessità di comunicare a qualcun altro secondo uno scopo preciso permette di chiarire i concetti anche a se stessi.

Il risultato che otteniamo è duplice: non solo avremo un testo che risulterà efficace in relazione agli scopi prefissati ma avremo anche altri effetti:

La scrittura, a questo livello, esercita un potente influsso cognitivo: fa notare le cose, crea contenuti e induce a prestare attenzione ad aspetti e proprietà che *prima* erano sfuggite o non si erano proprio viste. In una parola, la scrittura è «creativa» e, in questo senso, si conferma come uno strumento semiotico indispensabile per il progresso intellettuale e morale di chi la esercita.⁴

È proprio per passare a questo secondo modello che sono necessari la consapevolezza dei processi della scrittura e lo sviluppo di strategie meta-cognitive, cioè di un controllo a livello superiore e globale dell'intero processo.

Dunque le caratteristiche che abbiamo riscontrato, di condurre in maniera consapevole un processo a partire da alcuni vincoli di base, seguendo un piano generale di sviluppo, non possono riportarci ad altro se non all'idea della progettazione. Essa, applicata al testo, permette di costruire «una struttura di idee coerente e chiara, in cui tutti i concetti sono legati gli uni agli altri in modo logico e consequenziale.»⁵

L'ulteriore conferma che siamo in presenza di un approccio progettuale ci viene dall'affermazione che, porsi in questo modo di fronte alla scrittura significa «pensare allo scrivere come un'abilità "orientata ai problemi" (problem solving).»⁶

In quanto sottoposta a limitazioni e regole, in un certo senso la scrittura controllata può essere considerata come un caso particolare di quella letteratura potenziale che negli anni '60 interessò autori come Italo Calvino, Georges Perec e Raymond Queneau. Proprio quest'ultimo fu tra gli scrittori che si associarono per fondare l'Oulipo, gruppo nato a Parigi nel 1960. Gli scrittori appartenenti a questo Ouvroir de Littérature Potentielle, laboratorio di letteratura potenziale che vedrà anche la partecipazione di Calvino, sostengono un'idea di creatività che nasce proprio a partire dalle regole.

Possiamo aggiungere così un ulteriore punto di vista alla questione che ci siamo posti in precedenza: da dove nascono le idee?

Il principio da cui partono questi scrittori è molto semplice: la scrittura è naturalmente soggetta a costrizioni, come quelle della grammatica, del lessico, ecc.. La loro operazione consiste perciò nell'ampliare queste costrizioni per metterne a nudo le potenzialità. L'impegno dello scrittore è rivolto principalmente a escogitare regole di qualità, ingegnose ed eleganti rispetto alle quali l'opera che ne viene generata è solo un esempio di ciò che da esse è possibile trarre. Questa posizione viene espressa da Raymond Queneau in diretta polemica rispetto alle idee surrealiste in materia di creatività:

Un'altra falsissima idea che pure ha corso attualmente è l'equivalenza che si stabilisce tra ispirazione, esplorazione del subconscio e liberazione; tra caso, automatismo e libertà. Ora, *questa* ispirazione che consiste nell'ubbidire ciecamente ad ogni impulso è in realtà una schiavitù. Il classico che scrive la sua tragedia osservando un certo numero di regole che conosce è più libero del poeta che scrive quel che gli passa per la testa ed è schiavo di altre regole che ignora.⁷

Un'ulteriore puntualizzazione del potere creativo della definizione di una serie di regole la troviamo nelle parole di Calvino. Nelle *Lezioni americane* lui parla infatti del romanzo di un altro esponente dell'Oulipo, cioè de *La vita istruzioni per l'uso* di Georges Perec.

In questo romanzo, scritto nel 1978, Perec intreccia un gran numero di storie a partire da una matrice strutturale ben definita. Tutti i suoi personaggi sono infatti abitanti di uno stesso palazzo situato a Parigi, composto da 10 piani di 10 stanze ciascuno. Muovendosi attraverso le stanze in maniera analoga al movimento del cavallo nel gioco degli scacchi, Perec scrive 99 capitoli nei quali le tocca tutte tranne una. Proprio riguardo a questo romanzo Calvino afferma:

Per sfuggire all'arbitrarietà dell'esistenza, Perec come il suo protagonista ha bisogno d'imporsi delle regole rigorose (anche se queste regole sono a loro volta arbitrarie). Ma il miracolo è che questa poetica che si direbbe artificiosa e meccanica dà come risultato una libertà e una ricchezza inventiva inesauribili. [...] per Perec il costruire il romanzo sulla base di regole fisse, di «contraintes» non soffocava la libertà narrativa, ma la stimolava.⁸

Infine un'ulteriore citazione ci serve a sottolineare l'affinità tra la posizione di

Queneau e quella di Munari che abbiamo espresso nel primo capitolo, cioè del superamento dell'ideale dell'artista romantico in favore di un'idea più concreta e contemporanea di operatore culturale.

Queneau rifiuta con fermezza l'ipotesi che la poesia dipenda da fattori esterni fra i quali colloca l'ispirazione [...]. All'ispirazione concepita come grazia imperscrutabile di un'entità esterna e indefinita, Queneau oppone il lavoro e la decisione. Facendo del poeta un artigiano, egli elimina la sacralità, il mistero e la tradizionale affidabilità dell'afflato poetico. Dichiarare la poesia opera feriale, lontana da ogni afflato oracolare porta lo scrittore a considerare la forma non come l'ornamento di quanto l'ispirazione detta spontaneamente, ma come un modo, spesso nascosto dietro più visibili architetture, di costruire un pensiero autonomo e soggettivo, cioè creativo.⁹

Entrando nel dettaglio, possiamo constatare come il lavoro sulla combinatorietà del linguaggio venga svolto da questi autori sia a livello di lettere e parole, con la produzioni di particolari figure e giochi verbali, sia a livello di storie, usando i personaggi e gli eventi come fossero pedine da disporre in maniera sempre diversa. Proprio questo secondo caso è quello che si verifica nella prima opera di Calvino che prendiamo in considerazione come esempio concreto.

Egli tratta il tema della letteratura potenziale in particolare nella sua lezione sulla Molteplicità dove condensa in poche righe gli intenti del suo *Il castello dei destini incrociati*.

Lo stesso principio di campionatura della molteplicità potenziale del narrabile è alla base d'un altro mio libro, *Il castello dei destini incrociati*, che vuol essere una specie di macchina per moltiplicare le narrazioni partendo da elementi figurati dai molti significati possibili come un mazzo di tarocchi.¹⁰

È interessante come Calvino guardi sempre ogni cosa da due punti di vista e dunque, ribaltando i termini della questione, possiamo vedere come siano in realtà tutte le narrazioni possibili a costituirsi in una rete rispetto alla quale si pone proprio la difficoltà di estrarre delle storie di senso compiuto.

Il mio problema potrebbe essere enunciato così: è possibile raccontare una storia al



cospetto dell'universo? Come è possibile isolare una storia singolare se essa implica altre storie che la attraversano e la «condizionano» e queste altre ancora, fino a estendersi all'intero universo?¹¹

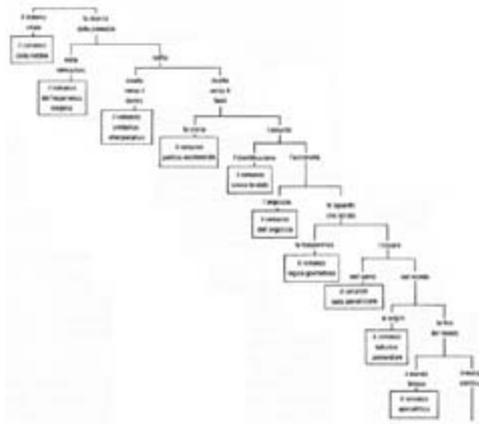
Vediamo dunque come è costruita quest'opera: ne *Il castello dei destini incrociati* Calvino parte dalla suggestione per le carte da gioco intese come un sistema di segni il cui significato dipende dal posto che ogni carta occupa in relazione alle altre carte. Il lavoro compiuto da Calvino è quello di lasciarsi suggestionare dalle immagini delle carte (un mazzo in cui compaiono raffinate miniature) finché non ottiene una storia sensata a partire da una loro disposizione casuale.

Le storie così prodotte vengono poi inserite in una cornice narrativa: 13 personaggi, compreso il narratore, sono in viaggio e al calare del buio si trovano a passare la notte in uno stesso castello.

Ritrovatisi senza parole come per un misterioso incantesimo, dopo aver cenato, ognuno di loro tenta di raccontare agli altri la propria storia usando un mazzo di carte. Ogni personaggio comincia scegliendo la carta che gli somiglia di più e continuando a disporre due file parallele di otto carte ciascuna.

Gli altri si sforzano di interpretare, oltre alle figure delle carte, anche i gesti e le espressioni di chi le dispone man mano sulla tavola.

Lo schema dei tarocchi ottenuto al termine dei racconti di tutti i narratori ne Il castello dei destini incrociati.



Lo schema di costruzione di *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, inserito all'inizio del romanzo.

Si arriva così storia dopo storia a costruire un enorme quadrato che incrocia le varie narrazioni: le stesse sequenze di carte infatti vengono lette in entrambi i sensi e servono a costruire più di un racconto. Si ottiene dunque un enorme gioco di combinazione narrativa a partire dalle immagini.

L'altra opera di Calvino che rientra in questo tipo di sperimentazione è *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, definita come "iper-romanzo"; oggetto di questo libro sono i meccanismi di lettura e le potenzialità della narrazione.

Il romanzo è composto da 12 capitoli: a parte gli ultimi due, ognuno di loro è composto da un episodio che appartiene ad una cornice generale e dall'incipit di un romanzo ogni volta differente.

Abbiamo quindi da un lato il romanzo di cornice, che vede come protagonista il lettore medio, scisso nelle due figure di un Lettore e una Lettrice che entrano in contatto e assieme compiono il percorso da un libro interrotto all'altro.

Alternati a questi episodi, abbiamo dieci inizi di dieci romanzi differenti; entrambi i livelli esplorano le potenzialità del racconto tentando di indagare la complessità attraverso un catalogo di possibilità.

Tutti gli incipit dei romanzi ricalcano la stessa situazione romanzesca tipica che Calvino descrive così: «un personaggio maschile che narra in prima persona si trova a assumere un ruolo che non è il suo, in una situazione in cui l'attrazione esercitata da un personaggio femminile e l'incombere dell'oscura minaccia d'una collettività di nemici lo coinvolgono senza scampo.»¹²

Parlando di romanzesco, Calvino si riferisce a quel meccanismo tipico della letteratura popolare che si basa sull'intreccio e sull'attesa di ciò che accadrà, all'interno del quale l'interruzione può essere proprio un

modo per aumentare l'attesa.

In questo senso dunque i dieci incipit non sono romanzi "non-finiti" bensì romanzi interrotti o addirittura singoli racconti compiuti in se stessi.

Ognuno di loro sviluppa la stessa situazione con uno stile diverso, basandosi su un diverso atteggiamento verso il mondo o la vita, il quale viene dichiarato superato nel momento in cui si passa al successivo. Otteniamo quindi, secondo lo schema concettuale definito a posteriori rispetto alla stesura del libro, questa successione: il romanzo della nebbia, dell'esperienza corporea, quello simbolico-interpretativo, politico-esistenziale, cinico-brutale, dell'angoscia, logico-geometrico, della perversione, tellurico-primordiale e apocalittico.

In qualche modo siamo dunque di fronte ad un principio simile a quello adottato da Raymond Queneau nel suo *Esercizi di stile*, dove uno stesso brevissimo racconto veniva riscritto in 99 modi diversi.

Ma in questo caso l'ordine con cui questi incipit compaiono non può essere modificato perché ognuno di loro si lega alla storia complessiva definita nel romanzo di cornice. Inoltre, i loro titoli in successione alla fine del libro formano l'inizio di un ulteriore romanzo.

È proprio dall'incrocio tra il tema definito nel titolo e le aspettative che la Lettrice esprime ogni volta sul successivo romanzo che vorrebbe leggere che si ottiene la griglia da cui nascono i vari romanzi.

Dunque Calvino ha costruito *Se una notte d'inverno un viaggiatore* sulla base di alcune regole iniziali, creando così una tensione tra le potenzialità narrative che vengono esplorate e i vincoli all'interno dei quali ci si muove.

L'idea della potenzialità è presente nelle possibilità narrative aperte da ogni inizio di romanzo e che rimangono poi sospese, ma viene anche tematizzata all'interno dei romanzi stessi.

Compaiono infatti ad esempio sia la figura del "Padre dei Racconti", definito come la fonte universale di tutte le storie inventate da ogni scrittore, sia l'idea di una "Organizzazione per la Produzione Elettronica di Opere Letterarie Omogeneizzate" che possiede dei computer capaci di portare a termine un romanzo già iniziato.

L'approccio potenziale alla letteratura viene a volte contraddistinto anche con il più generale termine "generativo".

Proprio dell'approccio generativo all'arte

mi sono occupata nella mia precedente tesi di laurea¹³ ed in effetti con essa questo tipo di letteratura ha in comune il fascino per la matematica così come la definizione di un set di regole iniziali.

Visto però che qui abbiamo introdotto il tema della letteratura potenziale all'interno del discorso sull'approccio progettuale alla scrittura, una piccola precisazione sulla differenza tra approccio progettuale e generativo (inteso in senso generale) si rende doverosa. Infatti, mentre il progettista sceglie soltanto la migliore soluzione tra le tante possibili combinazioni dei diversi fattori in gioco in un progetto, l'approccio generativo si preoccupa soprattutto di istituire delle buone regole ed elementi di base, dopodiché è libero di non operare alcuna selezione tra i risultati che questi producono.

L'approccio generativo può dunque essere utile al progetto proprio per la sua possibilità di moltiplicare le alternative tra le quali il progettista dovrà comunque alla fine operare una scelta.

Ora, la letteratura prodotta dai membri dell'Oulipo si pone in un certo senso a metà strada tra approccio generativo e progettuale. Ci troviamo infatti di certo di fronte al fascino delle strutture matematiche e alla definizione di una serie di regole dalle quali vengono prodotte delle opere.

A differenza delle opere d'arte generativa però, nel caso della letteratura, è l'intenzionalità dello scrittore a scegliere, tra le tante combinazioni possibili prodotte da quelle regole, la versione definitiva della sua opera. In questo senso possiamo dire di essere più vicini alla progettazione con la quale l'affinità vera e propria sta nella natura di contenitori virtuali di elementi, cioè di una rete di potenzialità.

Infatti così come il progetto prefigura ciò che verrà e si pone quindi come una mappa virtuale di elementi, allo stesso modo la letteratura viene in questo caso considerata come un bacino di possibilità contenute nel linguaggio.

La struttura è libertà, produce il testo e nello stesso tempo la possibilità di tutti i testi virtuali che possono sostituirlo. Questa è la novità che sta nella idea della molteplicità «potenziale» implicita nella proposta di una letteratura che nasca dalle costrizioni che essa sceglie e s'impone. [...] Ogni esempio di testo costruito secondo regole precise apre la molteplicità «potenziale» di tutti i testi virtualmente scrivibili secondo quelle regole, e di tutte le letture virtuali di quei testi.¹⁴



3.2 Progettazione nell'arte contemporanea: esempi storici

Donald Judd, Untitled, acciaio e plexiglas, 1966.

Nel primo capitolo abbiamo cercato di delineare il percorso che porta l'artista a diventare progettista e l'arte applicata al design. Ma tornando nel campo dell'arte pura, qui sono comunque riscontrabili alcuni momenti in cui la componente progettuale del lavoro dell'artista ha assunto un'importanza particolare.

Senza addentrarci a descrivere per intero questi movimenti artistici, cerchiamo di vedere attraverso una veloce panoramica, gli aspetti che più ci interessano in loro. Ripartiamo dalla figura che abbiamo preso come punto di riferimento per l'intero lavoro, cioè Bruno Munari.

La sua intensa attività che abbiamo già cercato di delineare, si è svolta sempre a cavallo tra arte e progettazione e negli anni '50 lo ha visto protagonista del movimento di Arte Programmata.

È proprio questo lo sfondo nel quale si colloca la sua posizione, cioè l'idea dell'artista come operatore culturale impegnato nelle esigenze reali del presente. Le opere di Arte Programmata, in un momento storico in cui si stavano sviluppando le ricerche sulla percezione visiva e si scopriva sempre di più come essa fosse un processo svolto attivamente dal cervello, servono proprio ad esplicitare le strutture alla base dei meccanismi della visione. Inoltre questi artisti, opponendosi alla concezione romantica dell'arte che ancora sopravviveva ad esempio nell'ambito dell'Informale, propongono il lavoro di gruppo.

L'essere in gruppo implica un nuovo metodo di lavoro per l'artista che non è più il creativo isolato che mette sulla tela il proprio io, ma diventa un tecnico della visione che collabora con altri tecnici alla creazione di un progetto.¹⁵

Ecco dunque un'arte che abbandona pennelli e colori tradizionali per lavorare con materiali e strumenti del presente, producendo non più il'opera unica bensì i multipli.



Qui accanto, l'opera di Christo *The Gates*, allestita a New York nel 2005. Sulla colonna di destra, uno dei disegni preparatori per l'opera.

L'artisticità non risiede in un manufatto, luogo di espressione anche della bravura tecnica dell'artista, ma solo nell'idea che è alla base della creazione, nel progetto della macchina che abbiamo davanti ai nostri occhi, nel suo programma.¹⁶

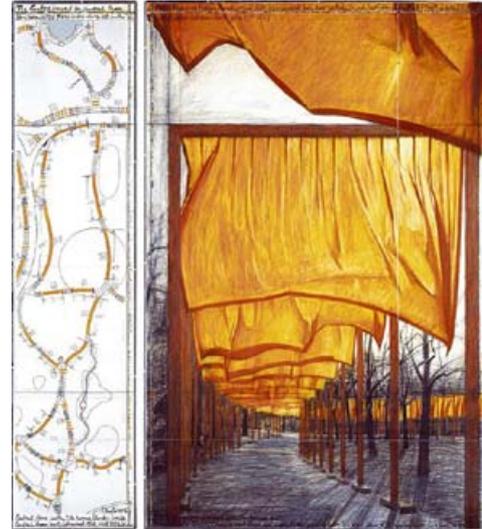
Dei presupposti simili possiamo trovarli anche in un'altra tendenza sviluppatasi negli anni '60, cioè la Minimal Art. L'aspetto che qui a noi interessa è che questi artisti non realizzano materialmente le loro opere ma, nella maggior parte dei casi, delegano questa fase che richiede materiali e procedimenti industriali. Dunque il ruolo dell'artista in queste opere sta tutto nell'ideazione e progettazione di artefatti che poi l'industria realizzerà per loro.

Dal punto di vista concettuale, i fondamenti della Minimal Art si concentrano sull'analisi del metodo, sull'idea, sul processo, più che sull'opera come risultato finito. La creatività non è più legata alla manualità, ma alla progettualità.¹⁷

Un accento ancora più marcato sull'arte come processo è poi quello sostenuto da un altro filone dell'arte contemporanea che nasce alla fine degli anni '60: la Land Art. L'interesse degli artisti qui ricade proprio sul processo che porta alla costituzione di un'opera che nella maggioranza dei casi è effimera. Infatti ciò che rimane oggi di queste opere, oltre alle immagini dei lavori finiti, è proprio la documentazione del loro processo di realizzazione.

Dopo l'esperienza della Pop Art all'inizio degli anni sessanta, la fine del decennio vede nascere in America tendenze artistiche che rifiutano l'oggetto come esito esclusivo del processo creativo a favore di esperienze che pongono al centro il progetto e l'idea.¹⁸

Le opere di Land Art richiedono un'attenta progettazione proprio in virtù del loro essere spesso operazioni complesse, nelle



quali è necessario dirigere uomini e mezzi industriali.

Un esempio è in generale l'opera di Christo e Jeanne-Claude definita come «risultato di una progettazione che i due autori intendono essenziale e che prevede la ricerca di fondi per la produzione [...] e una lunga fase di contrattazione, richieste di permessi, spiegazioni sulle finalità del lavoro, coinvolgimento di operai.»¹⁹

Proviamo a riassumere: quando l'opera d'arte utilizza tecniche complesse, delega la sua realizzazione e si impegna nella produzione di opere condizionate da vincoli, primo fra tutti il fatto di essere site specific dunque di doversi adattare ad un luogo preciso, essa assume sempre più la forma di una vera progettazione, anche perché altrimenti sarebbe impensabile portare a termine operazioni di questo tipo. Analogamente al giorno d'oggi è sempre più possibile vedere l'artista come progettista nel momento in cui si ritrova ad utilizzare nel suo lavoro mezzi tecnologici producendo eventi, esperienze, installazioni, ecc...

È evidente che un'ispirazione personale lo ha mosso verso quel concept e che dunque il fattore creatività, del quale abbiamo precedentemente discusso, rimane un punto fermo dell'arte, ma opere così complesse e articolate non potrebbero essere realizzate senza una precisa attività progettuale.

Proprio a proposito di arte e tecnologia, un esempio che mostra l'iter progettuale dell'operare nel campo della videoarte è il libro *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*²⁰.

In questo volume sono gli stessi autori di questo celebre trio a spiegare, con parole,



fotografie e soprattutto disegni, come sono nate le loro opere.

Attraverso schizzi, schemi tecnici, storyboard e bozzetti scenografici, emerge la fase ideativa-progettuale di opere tecnologicamente complesse.

Siamo poi di sicuro in presenza di una strategia progettuale anche nel caso dei più recenti lavori dei net artisti 0100101110101101.ORG.

Un esempio memorabile tra le opere del duo composto da Eva e Franco Mattes è l'operazione Nike Ground, realizzata nel 2003. Installando un padiglione informativo temporaneo al centro di Vienna, i due hanno fatto credere ai cittadini austriaci che la Nike volesse rinominare la celebre Karlsplatz con il nome di Nikeplatz, installandovi poi anche un enorme monumento col suo simbolo. La campagna, che utilizzava anche un sito web per pubblicizzare l'operazione, ha ovviamente suscitato l'immediata reazione dei viennesi oltre ad una denuncia da parte della Nike.

In questo caso l'opera non è identificabile con nessun oggetto concreto ma consiste proprio nella complessa strategia di comunicazione fittizia messa in atto dai due artisti attraverso vari mezzi

Infine l'arte può a volte indossare in maniera ancora più palese i panni del design quando gli artisti progettano spazi di socializzazione in occasione di grandi rassegne.

È quello che è avvenuto alla Biennale di Venezia 2009 dove Tobias Rehberger si è occupato di progettare il bar-caffetteria e Rirkrit Tiravanija il bookshop.

3.3 Progettazione nello spettacolo: teatro e cinema

Anche nel campo dello spettacolo inteso in senso generale è possibile individuare alcuni esempi che ci mostrano la presenza di un metodo progettuale, cioè di una costruzione che segue delle regole e procede rispettando alcuni vincoli. Questo aspetto possiamo trovarlo tanto in un approccio che pone in primo piano la narrazione, quanto in quello che la rifiuta, utilizzando strutture organizzative di altro genere.

Cominciamo con il primo dei due casi: l'arte di costruire e raccontare delle storie, tanto nel teatro quanto nel cinema, si è affinata grazie ad alcuni principi messi a punto per aiutare l'autore a congegnare il suo meccanismo narrativo, ottenendo un risultato che conquisti lo spettatore e gli comunichi qualcosa.

Parliamo di progettazione nello spettacolo proprio intendendo la messa a punto di una strategia di organizzazione narrativa, dunque il concetto di drammaturgia. Partiamo da una sua definizione, riferita al teatro:

Un testo è una storia strutturata e unificata, comica o drammatica, completa di un inizio, di una parte centrale e di una fine, che esprima la passione e la visione della vita del drammaturgo, che mostri i conflitti che si sviluppano conducendo verso un climax (punto di soluzione decisivo) e che tratti con personaggi dimensionali dotati di forti emozioni, bisogni, e traguardi che possano motivare le proprie azioni. È costruito con una serie di eventi plausibili e probabili, scritto per essere rappresentato e pronunciato mediante dialoghi e azioni oltre che attraverso silenzi e non azioni, agito dagli attori da un palco verso un pubblico che è presente per credere agli eventi a cui sta assistendo.²¹

Ancora oggi molti testi che spiegano come costruire un dramma per la scena ripartono dalle indicazioni sulla tragedia contenute nella *Poetica* di Aristotele.

In questo testo Aristotele definisce innanzitutto che cos'è la tragedia: la mimesi di un'azione, intesa come dinamica interna alla vicenda drammatica, circoscritta e compiuta in se stessa. Aristotele sottolinea dunque principalmente la necessità di avere un'unità di azione, accennando anche ad un'unità di tempo all'interno della quale deve svolgersi il dramma.

La tragedia, mediante casi che suscitano pietà e terrore, possiede la capacità di

Una foto del fittizio box informativo installato nel centro di Vienna dagli 0100101110101101.ORG.

purificare l'animo da questi sentimenti ma affinché il pubblico possa identificarsi con essa, deve raccontare una storia che potrebbe succedere a qualunque spettatore. Aristotele definisce anche gli elementi qualitativi della tragedia che possono essere divisi in mezzi e modi: alla prima categoria appartengono il linguaggio e la musica, mentre alla seconda la composizione dei casi, la messa in scena, il messaggio dell'autore e i personaggi.

In particolare proprio la composizione dei casi è l'elemento fondamentale del dramma: una stessa trama può essere infatti raccontata secondo molte strategie, ottenendo con ognuna un effetto diverso. Oltre a definire la tragedia, presentarne gli elementi e descrivere l'ordine delle parti che la strutturano, Aristotele chiarisce che la tragedia deve avere una composizione ordinata e una durata adeguata.

Vengono spiegati dunque i meccanismi attraverso i quali costruire la narrazione usando i personaggi e identificando quali loro azioni fanno da perno allo sviluppo delle vicende. Inoltre vengono descritte alcune figure o azioni drammatiche particolari: la peripezia, o rovesciamento delle condizioni iniziali, il riconoscimento, cioè l'acquisizione di conoscenza e la catastrofe, un'azione conseguente a qualcosa accaduto in precedenza, che genera dolore.

Durante il Rinascimento questo testo verrà ripreso e interpretato in maniera molto rigida, traendo da esso le note regole di costruzione dramaturgica definite come "tre unità" che domineranno la produzione teatrale fino al 1700.

Gli studiosi del 1500 che recuperano la *Poetica* di Aristotele stabiliscono dunque che la tragedia debba rispettare l'unità di luogo, svolgendosi in un solo posto, di tempo, coprendo un arco di 24 ore e di azione, trattando cioè di un'unica vicenda compiuta.

Inoltre, laddove Aristotele parlava di coerenza interna del testo che può comunque permettersi qualche incongruenza, i classicisti elimineranno tutte quelle scene che non è possibile rappresentare in maniera verosimile a teatro.

Passando dal teatro al cinema, è in particolare la produzione commerciale hollywoodiana ad aver spinto al massimo della rigidità i principi della costruzione narrativa, arrivando ad elaborare quasi la formula del film di successo. Infatti manuali di sceneggiatura come *The Screenwriter's*

*Bible*²² spiegano in maniera molto dettagliata uno schema consolidato che abbiamo visto messo in scena sullo schermo tantissime volte.

Il principio progettuale si trasforma qui in una ricetta già pronta da applicare per creare un meccanismo di crescendo che coinvolga lo spettatore. Si parte presentando un protagonista con un obiettivo preciso: per cercare di raggiungerlo egli dovrà superare alcuni ostacoli.

L'equilibrio della situazione iniziale, rotto da un evento catalizzatore, dovrà così essere ripristinato e il film continuerà alternando alti e bassi per non perdere mai l'attenzione di chi guarda.

Il libro ci dice anche quali caratteristiche deve avere un personaggio, a che punto della storia deve intervenire l'evento che fa cambiare direzione alla trama, fornendoci una timeline che basta adattare alle varie situazioni.

Proprio la sceneggiatura, assieme ad altri supporti come lo storyboard, è uno degli strumenti della progettazione di un film, quei mezzi che permettono di prefigurare il lavoro finito.

Se in certi casi le sceneggiature possono essere delle strutture abbastanza aperte che lasciano spazio all'interpretazione delle scene da girare sul set, in altri la complessità del film o la visione del regista fanno sì che la sceneggiatura sia una definizione più che precisa di ciò che verrà realizzato in pellicola.

È il caso di registi come Alfred Hitchcock con le sue cosiddette sceneggiature di ferro, dove tutto è previsto fin nei minimi dettagli, ma è anche il caso di Peter Greenaway che, come vedremo più avanti, nel realizzare film guidati da complesse strutture organizzative, ha messo in atto un metodo di lavoro simile.

Nel cinema contemporaneo la progettazione può essere rilevata in due principali livelli: il primo è il più ovvio ed è quell'attento lavoro di pianificazione e coordinamento necessario, specialmente nelle grandi produzioni, soprattutto oggi che i film si trovano a combinare elementi differenti come attori in carne ed ossa con set e personaggi digitali.

Anche prima dell'avvento del digitale, la realizzazione di un film è sempre stato un progetto complesso e basta sfogliare un manuale di tecnica cinematografica come *Girare un film* di Michael Rabiger²³ per capire attraverso quante fasi sia necessario passare per poter arrivare al prodotto finito. Ma ad un ulteriore livello, si può dire che

oggi il cinema si configura sempre più come progetto anche in quanto il film è sempre più parte di una complessa rete di prodotti che coprono vari media sviluppando lo stesso concept. Dunque è progetto sia nel senso che è stata necessaria la pianificazione per realizzarlo, sia nel senso che la sua natura ramificata lo avvicina alla struttura a rete del progetto.

Arriviamo così ad un ulteriore esempio, cioè il cinema di Peter Greenaway, un regista la cui produzione comincia proprio negli anni in cui quell'attenzione verso le strutture della quale abbiamo parlato nei paragrafi precedenti, è il clima culturale dominante tanto nell'arte, quanto nella musica e nel cinema.

Al contrario di quanto visto finora, questo ci permette così di esplorare l'aspetto progettuale presente nelle opere che rifiutano la narrazione in favore di altre logiche organizzative.

La figura di Peter Greenaway in particolare ci è utile per due motivi: da un lato perché soprattutto nella sua produzione precedente agli anni '80 egli applica nei suoi film una serie di strutture con un approccio vicino proprio a quello descritto nel paragrafo precedente, sull'arte contemporanea.

Dall'altra parte, un suo lavoro in particolare può ben esemplificare la tendenza così sviluppata al giorno d'oggi di trasformare un singolo film in una galassia di prodotti mediatici.

Andiamo con ordine e cominciamo dal primo dei due aspetti: Greenaway parte da una posizione piuttosto radicale verso il cinema. Egli sostiene infatti che finora non abbiamo visto altro che testo illustrato perché nel cinema l'elemento narrativo domina il piano delle immagini.

Greenaway afferma anche che, tanto al pubblico quanto ai registi, manchi un'educazione nel campo delle immagini di pari livello a quella ricevuta nel linguaggio (ritroviamo dunque il tema di cui abbiamo già parlato nel capitolo precedente).

Proprio per questo motivo a suo parere ogni regista o operatore cinematografico prima di avvicinarsi ad una macchina da presa dovrebbe studiare a fondo la pittura, cioè quell'arte che ha accumulato secoli di esperienza in tema di rappresentazione visiva.

Non a caso quella di Greenaway è stata proprio un'educazione nel campo della pittura ed egli parte dall'idea che nel cinema la composizione di ogni singola immagine sia fondamentale.

Il rifiuto della narrativa ha come

conseguenza la necessità di utilizzare altri tipi di logiche per organizzare i materiali che compongono un film. Greenaway, da sempre appassionato di sistemi di classificazione e collezionista di insetti e fossili fin da piccolo, usa dunque tutta una serie di metodi differenti per strutturare i suoi film: numeri, alfabeto, simboli, colori, inventari, elenchi, ecc.

Queste strutture, oltre a sostituirsi alla narrazione, ordinare e dare un ritmo al montaggio, servono anche a sottolineare continuamente la natura di artificio del cinema per ricordarci che siamo di fronte ad un prodotto di finzione.

Come accennato, questo approccio risente in parte dell'influenza della corrente strutturalista sul cinema sperimentale inglese. Nonostante Greenaway sia sempre rimasto indipendente da ogni tendenza, lui stesso ammette l'importanza per la sua opera di autori come Calvino e Borges. Proprio a quest'ultimo è in effetti spesso accostato per la creazione di strutture enciclopediche che, con il loro preciso ordinamento, possiamo in un certo senso considerare equivalenti per immagini delle operazioni di letteratura potenziale. La necessità di Greenaway di creare un ordine non sembra derivare soltanto dal suo aver eliminato la narrazione, ma sembra un bisogno più profondo.

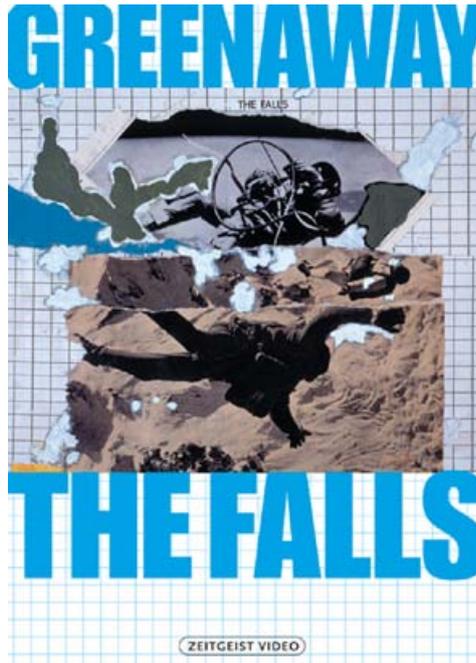
È come se l'estrema libertà e arbitrarietà creativa richiedesse di essere limitata, contenuta e dispiegata secondo principi razionali.²⁴

E di nuovo troviamo, anche a questo proposito, così come avevamo visto nel paragrafo sulla letteratura potenziale, l'idea che le regole e le strutture possano agevolare piuttosto che intralciare la creatività:

I principi organizzativi e i modi di rappresentazione creano disegni astratti, griglie in cui la fantasia viene imbrigliata ma mai costretta.²⁵

I film di Greenaway, anche quando sono realizzati unendo materiali non girati appositamente, rispondono dunque ad una precisa volontà dell'autore che ha immaginato e deciso ogni dettaglio. Non soltanto i temi e lo sviluppo sono studiati entro strutture precise ma spesso anche i titoli dei film e i nomi dei personaggi nascondono sottili giochi di parole e allusioni.

Locandina e alcuni film stills di *The Falls*, Peter Greenaway.



Nulla è lasciato al caso. Ogni più piccolo frammento, aspetto o significato del film viene disposto e controllato dalla visione razionale di Greenaway, che tuttavia filtra ogni intento con il suo sguardo distaccato e ironico sul mondo.²⁶

Questo aspetto ironico che si inserisce a rompere la precisione degli schemi creati ci riporta, di nuovo, all'atteggiamento di Munari. Greenaway infatti usa dei principi organizzativi che derivano da quel complesso di norme inventato dall'uomo per descrivere e comprendere la realtà.

Una volta spostati nell'ambito dell'arte in virtù della loro comprensibilità universale, essi vengono però anche spinti all'eccesso fino a mostrare la loro convenzionalità, ai limiti del ridicolo.

Entrando nel dettaglio, la progressione di ogni lungometraggio di Greenaway è scandita da una struttura di numeri, lettere o altri simboli alla quale si riallacciano delle precise scelte formali e tecniche. Vediamo allora qualche esempio di applicazione di questi criteri classificatori nelle sue opere.

The Falls è un falso documentario della durata di tre ore nel quale vengono presentate 92 biografie di vittime di un "Evento Violento Non Identificato", una catastrofe imprecisata che ha provocato negli umani mutamenti fisici che sembrano preannunciare la loro evoluzione in uccelli. Le 92 persone sono accomunate dal fatto che il loro cognome comincia per "Fall", dalla paura di volare e allo stesso tempo dall'amore per gli uccelli. La catastrofe subita ha avuto su di loro anche degli effetti psicologici oltre a quelli fisici ed essi



hanno cominciato ad essere ossessionati dall'idea del volo e a identificarsi con gli uccelli. Queste vittime non sono neanche più in grado di esprimersi normalmente ma ognuno di loro parla una delle 92 incomprensibili lingue nate dopo la catastrofe.

Le singole biografie, tutte differenti tra di loro per il tipo di informazioni e il materiale visivo utilizzato, raccontano per ognuno proprio cause ed effetti dell'evento subito. Greenaway riutilizza in questo film materiali che non avevano trovato posto nei lavori precedenti, simulando interviste alle vittime, pareri di esperti e testimonianze di familiari.

Tutti questi materiali vengono organizzati in una cornice composta da tre livelli: la progressione numerica, da 1 a 92, quella in ordine alfabetico e quella musicale che sviluppa 92 variazioni delle stesse quattro battute della *Sinfonia Concertante* di Mozart.

La scelta del 92 e in generale il fascino per i numeri sono dovuti all'ascolto del disco *Indeterminacy* di John Cage nel quale vennero incisi una serie di racconti (90 e non 92 come sembrò a Greenaway) condensati oppure espansi a seconda della loro lunghezza di partenza per rispettare il vincolo della durata di un minuto.

Dunque *The Falls* è «il tentativo di creare un'enciclopedia filmica più completa possibile, partendo dall'idea che la storia del mondo debba essere la storia di ogni singolo abitante»²⁷

Vista l'impossibilità di descrivere il reale per intero, è però necessario compiere una scelta arbitraria e delimitare un campione che in questo caso non viene scelto per la sua rappresentatività ma secondo il principio alfabetico, combinato con la scelta del numero 92.

Pertanto la struttura del «film-catalogo», cioè l'organizzazione numerico-alfabetico-musicale dei materiali in 92 sezioni, oscilla tra un alto grado di arbitrarietà e una ferrea impostazione preordinata.²⁸



In questo caso, oltre ai criteri di ordinamento del materiale anche il presupposto di partenza di questo film ha a che fare con il nostro argomento di interesse. Infatti questo ipotetico disastro mette in relazioni individui che altrimenti non avrebbero avuto nulla a che fare tra di loro.

Un tale metodo di creazione genera un numero potenzialmente infinito di vittime, illimitate variazioni biografiche e innumerevoli possibilità di relazioni, storie e destini individuali. Proprio come in *Il castello dei destini incrociati* di Italo Calvino, dove il rimescolarsi del mazzo dei tarocchi suggerisce prospettive, percorsi e storie sempre nuove.²⁹

Un altro esempio significativo tra le opere di Greenaway è quelli di *Giochi nell'acqua* (in originale *Drowning by numbers*).

In questo film, che tratta «l'ossessione per i giochi, l'attrazione per la morte e il fascino dell'acqua»³⁰, come suggerito già dal titolo inglese, sono i numeri a dominare.

Contare è il modo più semplice e primitivo di narrare – 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 – un storia con un principio, un centro, una fine e un senso della progressione - che culmina in un finale a due cifre - uno scopo realizzato, un epilogo raggiunto.³¹

Le strutture principali di questo film sono due: la progressione da 1 a 100 e il numero 3. La prima è un conteggio che si svolge lungo tutto il corso del film, sia attraverso le immagini che i dialoghi e che ci rende dunque sempre consapevoli non solo dell'artificiosità del prodotto filmico ma anche di quanto manca alla fine della storia. Questo aspetto del lavoro ha richiesto al regista un'attenta opera di pianificazione in fase di sceneggiatura, dove erano già specificati tutti i dettagli del film, oltre ad una grande cura nella fase di montaggio per evitare di tagliare via per errore qualcuno di questi numeri.

Questa struttura numerica crea una



Alcuni film stills tratti da *Drowning by numbers*, di Peter Greenaway. In particolare in quelli in basso è possibile notare la numerazione progressiva inserita nelle scene del film.



specie di gabbia che entra in conflitto con le vicende laddove «il libero arbitrio dei personaggi che determina l'evolversi della storia è rigorosamente limitato dalla struttura del film. Gli eventi di *Giochi nell'acqua* sono infatti rigidamente organizzati nella progressione numerica 1-100.»³² Dunque lo sviluppo della storia è subordinato alla sua principale componente strutturale, le vicende devono necessariamente compiersi all'interno di quella gabbia.

Il principio che regola il film è allo stesso tempo arbitrario e preciso e possiamo dire che la pellicola segue delle regole così come accade nei giochi.

Proprio il gioco, una delle componenti fondamentali di questo lavoro, è qui inteso nel suo senso più generale, alludendo a tutte quelle strutture di convenzioni e rituali che dominano la nostra vita, a livello pubblico e privato. Tutti gli aspetti della nostra vita seguono alcune "regole del gioco" e il film di Greenaway non fa eccezione in questo senso.

Tornando al dettaglio delle strutture di *Giochi nell'acqua*, la cifra 3 domina invece a vari livelli: come suddivisione generale, il film è composto da un prologo, un epilogo e tre atti ed esso presenta per protagoniste tre donne con lo stesso nome, Cissie Colpitts che sono in un certo senso la stessa donna a tre età diverse. Tutte e tre uccidono i loro mariti, dunque abbiamo tre omicidi e tre funerali, nonché tre tentativi falliti da parte del medico legale di ottenere favori sessuali da parte loro in cambio delle sue dichiarazioni di morte naturale in tutti e tre i delitti.

Ma come abbiamo detto, al di là dell'applicazione di strutture di vario genere nell'ordinamento del materiale cinematografico, un lavoro in particolare di Greenaway è l'esempio dell'articolazione di uno stesso concept su vari media che oggi il cinema opera così spesso, trasformando una singola pellicola in un complesso progetto di comunicazione.

A destra e sotto, due film stills tratti da *Le valigie di Tulse Luper*. La storia di Moab. Parte 1. Sulla colonna di destra, una schermata del sito tulselupernetwork.com.



È il caso di *Le valigie di Tulse Luper*, recente lavoro di Greenaway che vive in una quantità di mezzi diversi oltre al cinema: alla base di tutto c'è una trilogia cinematografica che si sviluppa però anche in operazioni collaterali attraverso Internet, installazioni multimediali, libri d'artista, mostre, spettacoli teatrali e performance live. Un vero e proprio universo che contiene una grande quantità di riferimenti sia all'intera produzione artistica di Greenaway che ai principali avvenimenti storici e politici del '900.

Tutto ruota attorno al personaggio di Tulse Luper, nato fin dalle prime produzioni dell'autore come suo alter ego al quale attribuire ossessioni e stravaganze personali. Tulse Luper compare già in cortometraggi, dipinti e racconti degli anni '70 ricoprendo diversi ruoli: a seconda dei casi è collezionista, archivist, inventore, scrittore...una poliedrica figura di intellettuale scienziato nella quale si mescolano echi di personaggi reali ammirati da Greenaway.

La figura di Tulse Luper, che solo nella trilogia a lui dedicata acquista delle fattezze definite, resta comunque misteriosa e leggendaria, anche in virtù della complessità di un percorso fatto di continue diramazioni attraverso i media, ognuna con il compito di approfondire un ramo laterale della stessa vicenda di base. Non a caso è un vero e proprio network (Tulse Luper Network) quello che si occupa di coordinare tutte le parti di questo sterminato progetto.

Già la sola sezione cinematografica si compone di una trilogia composta in totale da 14 episodi: si comincia con *Le valigie di Tulse Luper. La storia di Moab. Parte 1*, presentato a Cannes nel 2003, poi c'è *The Tulse Luper Suitcases Part 2: from Vaux to the Sea* e *The Tulse Luper Suitcases. Part 3: from Sark to the Finish*, presentati nel 2004 rispettivamente ai festival di Berlino e Venezia.

Esiste inoltre anche una versione breve che riassume l'intera trilogia, intitolata *A life in suitcases*.

Le vicende raccontate nei film cominciano

dall'infanzia di Tulse Luper trascorsa nel Sud del Galles, passano per gli USA per poi tornare in Europa negli anni della Seconda guerra mondiale, procedere con tre episodi in tre città italiane, dirigersi nell'Europa dell'Est e infine in Oriente.

In tutti i luoghi del suo viaggio continuo, Tulse Luper viene sempre imprigionato e rinchiuso in qualche luogo, da bambino per punizione di una bravata, da grande perché accusato di piccoli o gravi reati.

I luoghi di reclusione sono i più vari: una prigione, una stazione, un castello, una villa, una sala cinematografica...e in ogni occasione il protagonista riesce a trovare un passatempo creativo che gli permette di riempire la solitudine della reclusione.

Tutte queste vicende ci vengono raccontate in terza persona attraverso gli studiosi che tentano di ricostruire ed interpretare la vita di Tulse Luper, dunque il film utilizza lo stile e le tecniche del documentario, aggiungendovi la stratificazione delle immagini e la loro moltiplicazione all'interno dello schermo. Le tappe del viaggio vengono segnate proprio dalle valigie abbandonate da Luper nei vari luoghi che visita e che, una volta ritrovate, vengono aperte diventando oggetto di studio.

La struttura portante del film sono dunque le 92 valigie a partire dalle quali possono essere costruite numerose altre storie che deviano dal filone principale.

Il numero 92 è in questo caso una scelta meno arbitraria di quanto lo fosse in *The Falls* perché si riferisce al numero atomico dell'uranio nella tavola degli elementi. Proprio l'uranio, secondo Greenaway, è l'elemento che più ha condizionato la vita degli uomini durante il '900, sia nel suo ruolo di minaccia distruttiva che di fonte di energia. Ecco dunque che i luoghi del viaggio di Tulse Luper sono scelti proprio perché hanno a che vedere con questo elemento, a partire dal sito della sua scoperta originaria, nello stato dello Utah, fino alla fine della guerra fredda con la caduta del muro di Berlino, quando la minaccia di una guerra nucleare imminente sembra scongiurata.

Alla fine del terzo film un colpo di scena aggiunge un ulteriore livello di complicazione e di gioco dentro il gioco. Infatti l'ultima valigia di Tulse Luper viene aperta e il filmato che essa contiene rivela come egli sia in realtà morto a 10 anni nel crollo del muretto di mattoni che si vede nel primo episodio del primo film; tutto il resto è stato inventato dal suo migliore amico, Martino Knockavelli.

Il sito internet tulselupernetwork.com funziona come mappa dell'intero progetto, riferimento di base per ricostruire tutto quello che è stato creato attorno al personaggio di Tulse Luper. In esso è possibile trovare una cronologia degli eventi della sua vita, un archivio di approfondimenti ma anche una catalogazione delle 92 valigie e del loro contenuto nonché di tutti i personaggi principali, compresi gli studiosi di Luper. È poi a partire dalle singole valigie e dal loro contenuto che possono partire nuove storie, come quella che è diventata un'opera teatrale dal titolo *Gold - 92 Bars in a Crashed Car*, andata in scena a Francoforte nel 2001. In questo caso Greenaway, assieme alla moglie Saskia Boddeke, ha sviluppato il tema della valigia numero 46, contenente 92 lingotti d'oro, un tesoro accumulato dai nazisti confiscando oggetti di valore ad ebrei e zingari. L'opera ricostruisce dunque le vicende dei legittimi possessori dell'oro e tutti i passaggi di mano in mano che questo ha subito prima di essere fuso per trasformarsi nei lingotti. Ci sono poi i tre libri d'artista che si concentrano sugli episodi della vita di Tulse Luper ambientati nelle città italiane di Torino, Venezia e Roma. Questa è la parte meno accessibile della galassia che ruota attorno a Tulse Luper: si tratta infatti di oggetti estremamente preziosi, in edizione numerata e firmata, stampati su molti tipi di carta diversi, cuciti a mano e rilegati in pelle.

All'estremo opposto, la più recente declinazione del progetto è la *Tulse Luper VJ Performance*: un mixaggio in diretta delle 92 scene video in cui è stata divisa la storia di Luper, proiettate su 12 schermi, accompagnate da un DJ musicale.

Ad ognuna di queste performance, organizzate in discoteche, piazze, musei e teatri, il percorso e le avventure di Luper cambiano a seconda di come i singoli frammenti vengono combinati e mescolati in tempo reale. Ogni spettatore coglie inoltre una differente versione di Tulse Luper a seconda dei frammenti della proiezione multipla che decide di seguire.

3.4 Progettazione nei mezzi di comunicazione: il caso dei nuovi media e l'Information Design

Il problema di strutturare la comunicazione, come abbiamo visto nei capitoli precedenti, si è sempre posto, tanto in campo grafico, pubblicitario e di design. Ma il problema di fornire informazioni attraverso le immagini si è posto ancora prima³³ e questo tipo di linguaggio per molto tempo non ha subito importanti sviluppi.

Con l'introduzione del personal computer la quantità di rappresentazioni grafiche di dati sono aumentate a dismisura ed è su di esse che spesso basiamo molte decisioni della nostra vita quotidiana.³⁴

In un mondo dominato dai media informatici, nel quale forse produciamo a consumiamo più informazione che beni materiali, la necessità di strutturare i dati e le loro rappresentazioni è diventata sempre più urgente.

Proprio la mancanza di organizzazione è la causa che ci porta sempre più spesso a soffrire di quella che Richard Saul Wurman ha definito "ansia da informazione".

L'informazione è diventata la forza trainante della nostra vita e la minaccia sinistra di questa massa di dati in continua espansione che dobbiamo recepire ha reso ansiosi la maggior parte di noi. *L'ansia da informazione* trae origine dalla lacuna sempre più vasta tra quello che capiamo e quello che riteniamo di dover capire. *L'ansia da informazione* è il buco nero tra i dati e il sapere; si manifesta quanto l'informazione non ci dice quello che vogliamo o abbiamo bisogno di conoscere.³⁵

Uno stato di cose registrato già nel 1989, all'epoca della prima pubblicazione di questo libro, che ritroviamo più che mai nel nostro presente. Di fronte a questa situazione l'obiettivo di Wurman era analogo a quello che muoveva Donald Norman a scrivere *La caffettiera del masochista*. Come quest'ultimo voleva guarirci dal senso di colpa per i nostri errori quotidiani attribuendo la responsabilità alla cattiva progettazione degli oggetti, allo stesso modo Wurman in questo libro vuole farci vedere «l'incapacità di capire un'informazione può essere causata dall'informazione stessa e non essere imputabile al destinatario.»³⁶

Wurman ci dice insomma che sta a chi produce e distribuisce l'informazione fare in modo che essa sia più possibile comprensibile e accessibile.

È proprio a partire da questo suo quadro della situazione che si pongono le basi per la nascita di una disciplina codificata che affronti questi problemi: l'Information Design. In quanto disciplina recente, sono ancora scarse le risorse per il suo approfondimento, soprattutto in lingua italiana e non esiste una definizione unanimemente accettata, anche perché sono molte le aree e i professionisti che legano la loro attività a questo campo. In effetti la caratteristica principale dell'Information Design è proprio quella di porsi all'incrocio di tutte quelle discipline che si occupano di produrre messaggi, dal linguaggio, all'arte, fino all'economia. Il suo ruolo è quello di integrare e fornire le giuste risorse a tutti quei settori che necessitano una buona comprensione di come la mente tratta le informazioni, al fine di ottenere chiarezza, comprensione ed efficacia nella trasmissione dei loro messaggi. Siamo di fronte dunque, in un certo senso, ad un approccio progettuale "universale", aggiornato alle necessità dell'epoca attuale nel quale possono rientrare anche gli esempi visti in precedenza, come quello sulla scrittura. A conferma del suo carattere progettuale, possiamo notare in alcuni principi base dell'Information Design, caratteristiche estremamente simili a quelle che abbiamo descritto in precedenza. Anche nell'Information Design è infatti necessario identificare i propri scopi e rimanere fedeli agli obiettivi che l'informazione vuole supportare, identificare i destinatari, il loro contesto culturale ma anche il contesto di esperienza all'interno del quale riceveranno l'informazione per capire come questo li influenzerà. Infine l'informazione deve essere presentata in maniera comprensibile ma anche produrre un impatto che permetta all'utente di ricordarla con facilità.

Nei nuovi media si pongono dunque due necessità: innanzitutto quella di un intervento ordinatore dei dati e poi la gestione dell'aspetto interattivo. Per rispondere a queste esigenze serve un approfondimento dei modi di organizzare e rappresentare i dati in forma visuale e serve anche una conoscenza riguardo la produzione di esperienze significative. A proporre una teoria unificata che metta insieme sia l'aspetto dell'Information che dell'Interaction Design, discipline che propongono uno stesso processo di sviluppo per tutti i media, è Nathan Shedroff, una delle figure più importanti nel campo dei media interattivi e

dell'architettura dell'informazione. Egli ci dà una delle tante definizioni di Information Design:

L'Information Design ha come oggetto l'organizzazione e la presentazione dei dati, la loro trasformazione in informazione utile e significativa.³⁷

Un punto importante da mettere a fuoco a questo punto è che quello che ci sommerge quotidianamente molto spesso non è vera e propria informazione ma semplici dati allo stato grezzo, elementi privi di qualsiasi valore per l'utente. Questi dati possono essere utili per chi li produce, ma per i consumatori si rivelano un prodotto incompleto, non adatto alla comunicazione e dal quale è difficile estrarre un senso. Essi necessitano una organizzazione che dia loro un significato.

I dati sono fatti; l'informazione è il significato che gli esseri umani attribuiscono a questi fatti. I singoli dati, di per sé, non significano molto; il concetto comincia a trasparire solo quando questi dati vengono in qualche modo collegati insieme ed elaborati.³⁸

Il primo passo per trasformare i dati in informazione è comprendere in che modo essi sono organizzati. Infatti l'organizzazione delle cose influenza il modo in cui le interpretiamo e ogni criterio utilizzato mette in luce aspetti e messaggi differenti. È necessario dunque scegliere il criterio che comunica meglio ciò che vogliamo trasmettere. I criteri proposti da Shedroff per organizzare ogni tipo di dato sono sette: alfabetico, per posizione, temporale, per scala di valori continui, numerico o secondo categorie.

Altri principi importanti da tenere in considerazione riguardo all'organizzazione dell'informazione sono poi la coerenza, la prossimità e il raggruppamento tra elementi simili, l'allineamento, la gerarchia che enfatizza le cose più importanti, la struttura cioè la presentazione in un ordine sensato, l'equilibrio e la chiarezza.

Partendo dai dati, attraverso l'Information Design otteniamo un'informazione che può successivamente diventare conoscenza grazie all'Interaction Design, dunque al potere di esperienze coinvolgenti. Shedroff descrive così un modello in quattro passaggi che parte dai dati e per arrivare fino alla saggezza, un ultimo livello di comprensione individuale fatto di processi e relazioni acquisite attraverso l'esperienza. Ci stiamo muovendo in un ambito molto



vicino a quello che avevamo visto analizzato da Donald Norman e, così come in quel caso una cattiva progettazione poteva avere conseguenze sulla nostra interazione con gli oggetti quotidiani, allo stesso modo una cattiva rappresentazione dell'informazione può essere altrettanto dannosa.

A questo proposito un esempio palese che è stato citato dai maggiori esperti di usabilità è quello delle schede elettorali statunitensi usate in una contea della Florida nel 2000.

Come sappiamo dalle cronache, proprio i voti ottenuti da Bush in Florida furono in quel caso decisivi per la sua elezione, dunque la presenza di un sistema che possa aver indotto gli elettori all'errore riveste una notevole importanza.

In questa contea le schede riportavano incolonnati sulla sinistra per primi i nomi dei due candidati repubblicani, ai quali corrispondeva il primo cerchio da bucare. Subito sotto, la seconda voce sulla sinistra era quella dei candidati democratici a cui corrispondeva però non il secondo ma il terzo segno da bucare. I cerchi incolonnati al centro della scheda erano infatti attribuiti in maniera sfalsata alle voci sulla destra e sulla sinistra del foglio. Nonostante la presenza di piccole frecce, un elettore che si sia trovato di fronte questa scheda per la prima volta potrebbe aver forato il secondo buco dall'alto pensando di votare i democratici (la seconda voce da in alto a sinistra) ed assegnando invece la sua preferenza ai primi candidati della colonna di destra. Anche se questa fu solo una tra le tante critiche rivolte in quell'occasione ai sistemi di votazione statunitensi, poco comprensibili o difficili da usare, il caso di queste schede è esemplare perché mostra esattamente i rischi e le conseguenze di una rappresentazione delle informazioni che non segue i criteri di cui abbiamo parlato.

La definizione di Information Design di Nathan Shedroff che abbiamo citato non fa cenno all'aspetto estetico della rappresentazione che, anche se non è prioritario, non viene comunque ignorato

da questa disciplina.

Non solo non c'è alcun motivo per cui una rappresentazione ben organizzata non possa anche essere piacevole ma il fatto che l'utente sia attratto e magari trovi accattivante l'aspetto di un'interfaccia può aiutare la sua interazione con esso. L'aspetto grafico del design deve però essere subordinato alla struttura di organizzazione dei dati e dunque non può essere la prima cosa che si progetta.

Un esempio pratico a questo proposito può essere il campo del web design. Proprio qui si è evoluta l'idea di Information Architecture, un termine trattato spesso come sinonimo di Information Design, nonostante esso ne sia una variante ristretta appunto ai problemi di struttura e contenuto di siti web. Alla base della progettazione di un sito web, la maggioranza delle volte creato per offrire un servizio e distribuire informazioni, deve esserci uno sviluppo che parte dal concept e prosegue definendo appunto l'architettura delle informazioni.

Sulla base di una attenta analisi e definizione del messaggio da veicolare, del suo scopo e destinatario, si cominceranno ad individuare le azioni più comuni che il tipo di utenza principale potrà compiere su quel sito. Sarà necessario definire dei livelli di priorità a queste azioni e raggrupparli cercando di dare un nome adeguato ad ogni categoria. Tutto questo è necessario affinché navigando nel sito si possa evitare quello che accade molto spesso, cioè che la cosa più ovvia e utile per l'utente tipo sia sepolta in un menù sotto una categoria che non ha niente a che vedere con quell'azione. Successivamente o anche in parallelo si cercherà di trovare un equivalente visivo per la struttura profonda che si va mettendo a punto. L'importanza di un approccio che parte dall'Information Design e sostiene sia le ragioni dell'ordine che quelle dell'estetica è particolarmente sentita in questo campo, dove spesso si crea un conflitto tra il programmatore e il grafico, tra usabilità e aspetto estetico.

Un dettaglio della scheda elettorale comparso online nel quale si sottolinea come la disposizione delle informazioni possa aver dato origine ad errori nel voto.

- 1 DE MAURO, Tullio, *Guida all'uso delle parole*, Editori Riuniti, Roma, 2003.
- 2 PALLOTTI, Gabriele, (cur.), *Scrivere per comunicare*, Bompiani, Milano, 1999, pp. 27-28.
- 3 Vedi in BEREITER, Carl, SCARDAMALIA, Marlene, *Psicologia della composizione scritta*, La Nuova Italia Editrice, Firenze, 1995.
- 4 CORNO, Dario, *Teorie della scrittura, tra psicologia e semiotica*, in BEREITER, Carl, SCARDAMALIA, Marlene, *Psicologia della composizione scritta*, La Nuova Italia Editrice, Firenze, 1995, p. XXXVI.
- 5 PALLOTTI, Gabriele, (cur.), *Scrivere per comunicare*, Bompiani, Milano, 1999, p. 77.
- 6 CORNO, Dario, *Teorie della scrittura, tra psicologia e semiotica*, in BEREITER, Carl, SCARDAMALIA, Marlene, *Psicologia della composizione scritta*, La Nuova Italia Editrice, Firenze, 1995, p. XXX.
- 7 QUENEAU, Raymond, in CALVINO, Italo, *La filosofia di Raymond Queneau*, in *Perché leggere i classici*, cit, Mondadori, Milano, 2007, p. 276.
- 8 CALVINO, Italo, *Lezioni americane*, Mondadori, Milano, 2006, p. 133.
- 9 ERULI, Brunella, *Stand-by*, in ARAGONA, Raffaele, (cur.), *La regola è questa*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli, 2002, pp. 69-70.
- 10 CALVINO, Italo, *Lezioni americane*, Mondadori, Milano, 2006, p. 131.
- 11 Ivi, p. 154.
- 12 CALVINO, Italo, *Presentazione*, in *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Mondadori, Milano, 2008, p. XI.
- 13 FERRONI, Lucia,

```
function bubbleBubble (codice): Immagine {
    processo ( );
}
```

O dell'arte generativa e della collaborazione in rete: caratteristiche, artisti e riflessioni estetico-culturali.
 Urbino, 2007, www.luciaferroni.com/8_SEZ_TESI_LAUREA/tesi_intera_web_OK.pdf
- 14 CALVINO, Italo, *La filosofia di Raymond Queneau*, in *Perché leggere i classici*, Mondadori, Milano, 2007, pp. 286-287.
- 15 POLI, Francesco et al., *Contemporanea. Arte dal 1950 ad oggi*, Mondadori, Milano, 2008 p. 24.
- 16 Ivi, p. 241.
- 17 Ivi, pp. 260-261.
- 18 Ivi, p. 406.
- 19 Ivi, p. 414.
- 20 VALENTINI, Valentina, (cur.), *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano, 1995.
- 21 CATRON, Louis E., in FRATUS, Tiziano, *Grammatica Drammaturgica. Introduzione all'artigianato della scrittura teatrale*, cit., <<http://www.dramma.it/articoli/saggietesi/gd.pdf>>, p. 5, (16/03/2010).
- 22 TROTTIER, David, *The Screenwriter's Bible: A Complete Guide to Writing, Formatting and Selling Your Script*, Silman-James Press, 2005.
- 23 RABIGER, Michael, *Girare un film*, Dino Audino, Roma, 2004.
- 24 DE GAETANO, Domenico, *Il cinema di Peter Greenaway*, Lindau, Torino, 1995, p. 31.
- 25 Ivi, p. 30.
- 26 Ivi, p. 44.
- 27 DE GAETANO, Domenico, *Peter Greenaway. Film, video, installazioni*, Lindau, Torino, 2008, pp. 112-113.
- 28 Ivi, p. 113.
- 29 DE GAETANO, Domenico, *Il cinema di Peter Greenaway*, Lindau, Torino, 1995, p. 105.
- 30 DE GAETANO, Domenico, *Peter Greenaway. Film, video, installazioni*, Lindau, Torino, 2008, p. 156.
- 31 GREENAWAY, Peter, *Paura dei numeri*, Editrice il Castoro, Milano, 1996, p. 27.
- 32 DE GAETANO, Domenico, *Il cinema di Peter Greenaway*, Lindau, Torino, 1995, p. 143.
- 33 PETTERSSON, Rune, *It Depends*, Institute for Infology, <www.iiid.net/PDFs/ItDepends.pdf>, p. 11, (23/02/2010).
- 34 CANNELL, Michael, *Is Information Visualization the Next Frontier for Design?*, 05/05/2009, <www.fastcompany.com/blog/michael-cannell/cannell/visualization-new-frontier-design>, (23/02/2010).
- 35 WURMAN, Richard Saul, *Lansia da informazione*, Leonardo, Milano, 1991, p. 17.
- 36 Ivi, p. 28.
- 37 SHEDROFF, Nathan, *Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design*, <www.nathan.com/thoughts/unified/unified.pdf>, (23/02/2010).
- 38 DAVIS, William, McCORMACK, Allison, *The information age*, in WURMAN, Richard Saul, *Lansia da informazione*, cit., Leonardo, Milano, 1991, p. 24.

< CAPITOLO 2

CAPITOLO 4 >