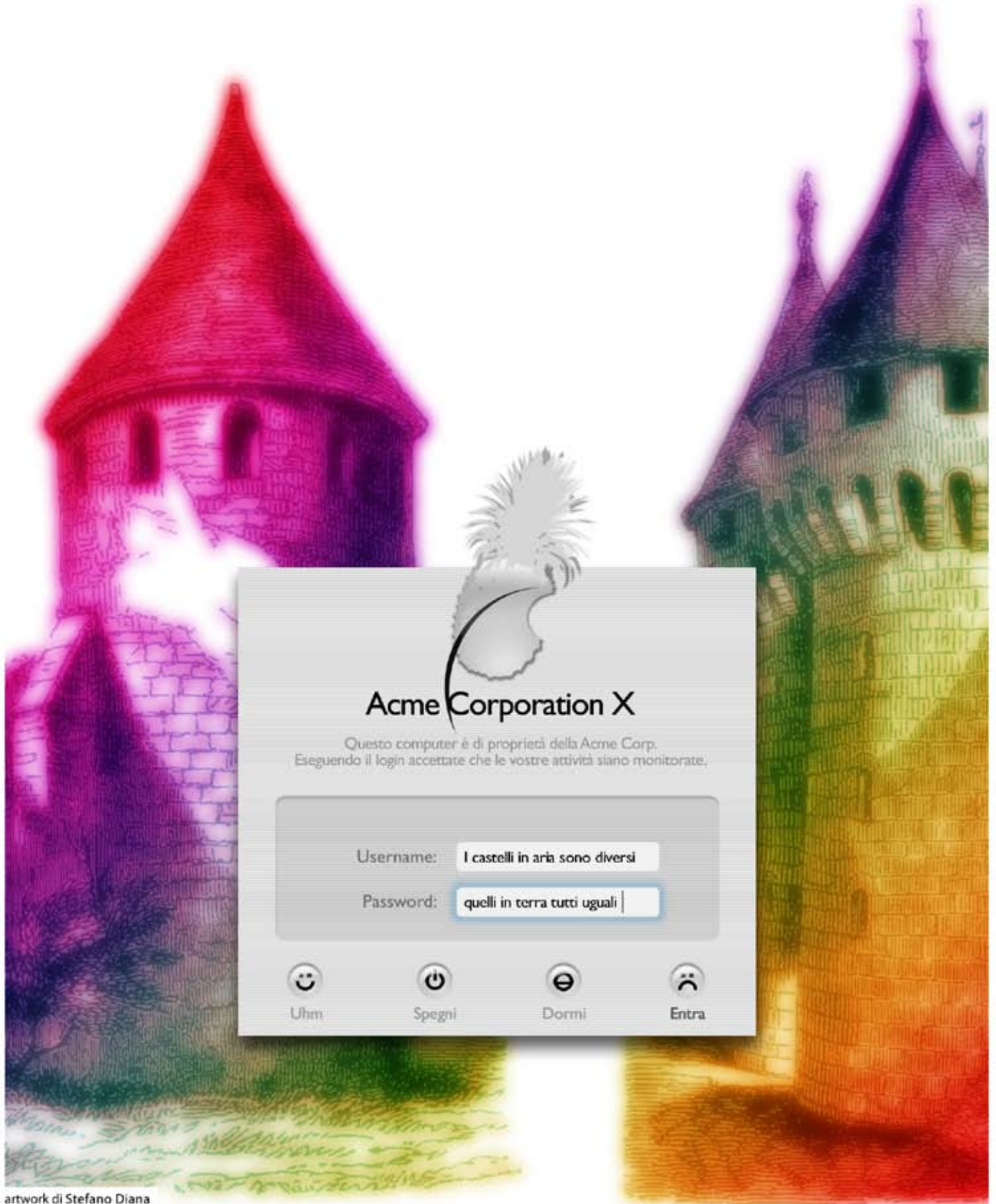


just > login




Acme Corporation X

Questo computer è di proprietà della Acme Corp.
Eseguendo il login accettate che le vostre attività siano monitorate.

Username:

Password:

 Uhm  Spegni  Dormi  Entra

Dall'interaction design alla visual poetry

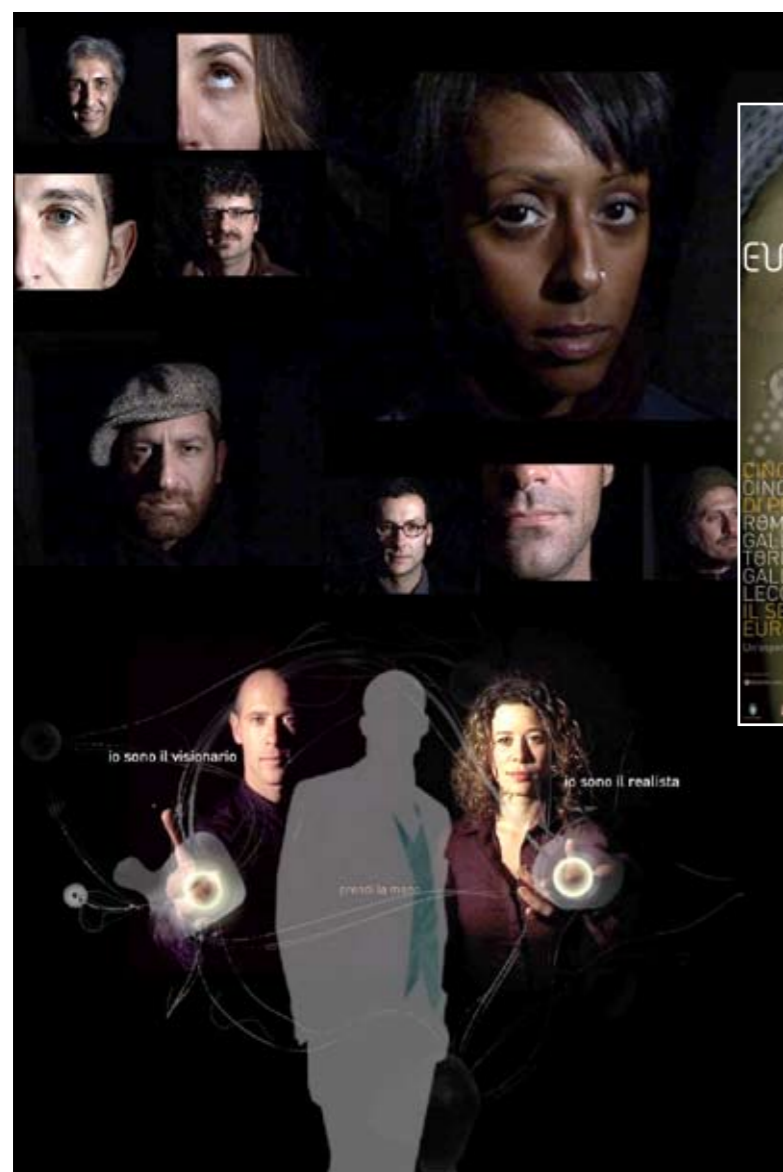
IL FUTURO ARRIVA, PRESTO DIVENTERÀ UNA BUONA ABITUDINE

di Stefano Diana*

I buon design – lo dicono i manuali, ma ancor prima l'esperienza e il buon senso – si trova all'incrocio felice di tre fattori: (a) una funzione che risponda ad esigenze di persone reali, (b) la forma interessante di un artefatto che adempie a quella funzione, (c) la tecnologia che l'artefatto adopera. La gente usa l'oggetto di buon design perché

è cool e perché gli serve. Usandolo si accorgerà che ha qualcosa di familiare e insieme qualcosa di estraneo, curioso, stimolante; e sorvolando la terra ignota dalla nota, scoprirà di sé e del mondo cose che non sapeva.

È proprio così che il futuro arriva: si apre con nuove usanze, che nella moltiplicazione di quel mode d'emploi diventeranno abitudine, senso, verità. (Questo trasformarsi usando è anche, per



La visual poetry di Europèdia

inciso e non per caso, la caratteristica della buona letteratura e arte in genere: le quali non lasciano mai il lettore nell'anestesia da sofà, ma lo coinvolgono, lo strappano al torpore dell'ovvio, gli chiedono di partecipare alla costruzione dei loro significati. Va da sé che la buona politica vorrebbe lo stesso).

Quando è stata ora d'immaginare, per non dire ancora progettare, l'Europèdia video-interattiva, avevo un'incudine e un martello. Il martello era l'interactive mirror: la tecnologia innovativa di cui sopra, punto (c). Superfici vetrate a specchio, di dimensioni a piacere, su cui appaiono immagini a piacere retroproiettate, rese interattive da sensori invisibili che tracciano le coordinate di un corpo in avvicinamento, e senza contatto fisico reagiscono a piacere. Fra i miei compiti, il principale era determinare tutti gli "a piacere". L'incudine nella fattispecie era la situazione storica e umana di quello spazio sociopolitico chiamato Unione Europea: un continente in cui in questi istanti più di cinquecento milioni di persone vivono uniti e diversi, cercando di immaginare, per non dire ancora progettare, un destino globale degno d'essere desiderato. Giacché sono uno di loro, devo appunto contribuire a delineare tale destino: ed ecco la funzione, il punto (a). Naturalmente tra l'incudine e il martello c'era il ferro da scaldare e battere per ottenere la forma, il punto (b): il compleanno della Comunità europea, i trattati di Roma, il seguente mezzo secolo di lavoro sopra ai disegni di chi seppe individuare una soluzione concreta all'abisso delle guerre civili europee, insomma una folla di date e di dati in grado di riempire archivi eppure non per questo, ahimé, i cuori.

Oggi gli Europei hanno tutt'altro per la testa. La guerra totale e le folli tirannie non sono più, come ai tempi di De Gasperi e Spinelli, ricordi freschi di cui la gente portava le dolorose tracce sulla pelle, capaci di incendiare le parole e le intenzioni di lasciarsi alle spalle per sempre. La commozione pubblica non è più accesa da questioni collettive di vita o di morte, ma congegnata sul quasi-nulla mediatico di eventi inventati e personaggi fasulli; ed ecco che tutti, a cominciare dai

politici, sono persuasi che i miti e la retorica di quei tempi duri siano fuori moda.

Credo che sia una grave sottovalutazione. La passione per favole, leggende e utopie, per tutto ciò che trascende le miserie della realtà costituita e caduca, il senso della cooperazione e della lotta di gruppo per una missione comune come un futuro migliore per cui edificare o distruggere: ecco le nostre frequenze fondamentali. Questa indole umana non passa mai di moda e capisce solo la lingua libera della poesia e dei sensi: qui si radica ogni progetto. **All'Europa di oggi manca proprio la mitologia: i simboli forti, i rituali condivisi e riconosciuti, la forza immanente di una grande impresa in cui sentirsi coinvolti; difetto ancor più visibile nel confronto con le altre grandi civiltà.** Questa consapevolezza serve all'Europa unita e quindi era pertinente al design di Europèdia, che parla qui ed ora a persone in carne e ossa. Ed è per scarsità di affezione che agli Europei manca anche molta informazione, sia sui valori e sulla storia che condividono, sia sugli aspetti istituzionali che tecnicamente influenzano la loro vita di oggi e di domani, e trascurano che a questo domani solo l'Unione offre il minimo indispensabile di possibili garanzie.

Gli interactive mirror di Europèdia dovevano liberare l'idea di Europa dalla patina grigia dell'efficienzismo economico e giuridico, riportando alla luce i caldi colori originari del desiderio di coesione e fratellanza concepito dai Padri fondatori. Dovevano mostrare altresì che l'Europa è una comunione di persone, non solo un coacervo di istituzioni; e dunque non è un insieme di nozioni scolpite, bensì un processo in costante movimento che va inventato e vissuto dalla partecipazione dei cittadini.

Così è nata la visual poetry di Europèdia, e per questo è lontana da menù e alberi di navigazione. Un grande pannello scuro, in cui ci si riflette, dove galleggiano loop di volti viventi e mobili in una luce caravaggesca: il brulicare di una immensa comunità fatta delle nostre singole identità. Confusi fra noi ci sono anche i Padri fondatori. Questo simulacro d'Europa ha vita propria, ma è sensibile a una

presenza esterna: allora un uomo e una donna arrivano dal buio, sono una coppia di opposti e gli tendono la mano, un invito ad entrare. L'utente scegliendo non troverà ciò che forse si aspetta, cioè concetti ripartiti in categorie binarie; il motivo per cui si parte dagli opposti è che il difficile di fare l'Europa è prima di tutto, culturalmente, conciliare antitesi come realismo e visionarietà, uguaglianza e diversità, scetticismo e convinzione, individuo e popolo. Infatti la sceneggiatura che segue l'accesso è definita solo a metà: una precisa successione di quadri-schema, nei quali i componenti – testi, video storici, scene di attori, volti, parole-chiave, haiku – sono estratti a caso da collezioni prodotte ad hoc, e composti insieme in tempo reale. In più, una webcam cattura brevi video degli avventori, aggiungendo le loro immagini a quelle dei citizens già presenti.

Sfruttando la dote poetica di questa nuova tecnologia nella visione fantasmatica e nella magia dell'interazione solo sfiorata, mescolando estemporaneità e progettazione come sogno e veglia, integrando interazione e autonomia come la società è fatta al contempo dal basso e dall'alto, Europèdia abbandona la pretesa di illustrare un argomento inesauribile e piuttosto ci lascia viaggiare fra suggestioni, simboli, memorie, attese.

*stef@babnabab.net

Logout >

if you can



SECOND
LIFE
OF
DESIGN

First Name

Stefano

Last Name

Diana

Password

!artwork

Remember password

[New account](#)

[Forgot](#)

[Preferences](#)

[Quit](#)