

Design + Visualiz- zazione

08.03.2006

*Ezio Manzini, Antonella Penati, Roberta Gabbatore, Marco
Quaggiotto, Chiara Colombi.*

Design e visualizzazione di fronte alla complessità

Se il progetto, in quanto occasione di crescita e trasmissione della conoscenza, può essere descritto come un processo cognitivo, la visualizzazione, ovvero la capacità di tradurre il progetto in immagini, vi gioca un ruolo fondamentale, sia sul piano della generazione di proposte innovative che su quello della loro comunicazione. La capacità di visualizzazione emerge anzi quale strumento imprescindibile della strategia progettuale nel panorama contemporaneo - un mondo che viene e vuole essere letto come un insieme fluido, in continua trasformazione, in cui la variabile temporale e il concetto di complessità sembrano svolgere un ruolo determinante. L'imporsi del concetto di complessità ha rivelato l'inadeguatezza dell'approccio solido-meccanico, e con esso di ogni rappresentazione semplificata del reale per mezzo di una sua riduzione all'ordine. Il designer, uso per "deformazione" professionale a visualizzare l'oggetto e il suo contesto di riferimento per mezzo di una sintesi efficace di immagine e parola, è chiamato ad affrontare nuove sfide: la visualizzazione di mondi complessi, la ricerca di una loro fotogenia e infine, soprattutto, l'individuazione di percorsi che ne permettano l'eventuale disegnabilità.

Antonella Penati,

si occupa di processi di innovazione nei loro aspetti tecnico-scientifici, economico-produttivi e socio-istituzionali. Svolge attività di ricerca e didattica nell'area del metaprogetto, in relazione alla tematica della rappresentazione e della visualizzazione della complessità, intesa come modalità di trasferimento della conoscenza.

Roberta Gabbatore,

svolge una ricerca di dottorato nell'area della rappresentazione. La sua indagine, di respiro interdisciplinare, esplora trasversalmente il concetto di visualizzazione confrontandosi con ambiti anche non strettamente attinenti al design.

Marco Quaggiotto,

dottorando nell'unità di ricerca D.com, svolge attività di ricerca sulla visualizzazione delle informazioni e sul trasferimento della conoscenza: a partire dalla geografia e dalla cartografia, ambito tradizionale di applicazione delle mappa dove lo spazio rappresentato coincide un territorio, applica alcuni concetti e meccanismi di conoscenza e di trasposizione tipici della mappa all'area del progetto.

Chiara Colombi,

svolge la sua ricerca fra il metaprogetto e la moda, con l'obiettivo di dare una codifica teorica alla visualizzazione di trend e scenari, strumenti dalle modalità espressive tipicamente visuali ampiamente utilizzati nel sistema moda per trasferire informazioni

03.

Nota les- sicale

In questa sede i termini *rappresentazione* e *visualizzazione* vengono utilizzati come sinonimi, nonostante il primo affondi le sue radici in un trascorso filosofico (da Aristotele a Kant), matematico (da Cartesio a Leibniz) e letterario (da Dante a Calvino), che non trova eguali nel secondo. Pur senza ignorare la consistenza storica e teorica del termine *rappresentare*, nel contesto delle discipline del progetto “rappresentazione” e *visualizzazione* possono essere oggi usati come sinonimi per indicare il processo di traduzione del pensiero in immagini.

04.

La complessità del processo progettuale e il ruolo della rappresentazione

Da sempre, visualizzare è una delle più efficaci attività di innesco e attivazione del pensiero progettuale. La storia della tecnica, la filosofia della scienza e la teoria del progetto raccontano come, spesso e volentieri, all'origine di nuovi prodotti vi sia proprio la visualizzazione di un repertorio di immagini da parte del progettista e la sua rielaborazione in una sorta di attività di *bricolage*. La capacità di immaginare e quindi di visualizzare materiali, soluzioni, componenti, magari estrapolandoli da ambiti diversi attraverso un'operazione di ricontestualizzazione, è un modalità creativa ampiamente praticata - ne sono esempio l'approccio progettuale di maestri quali Castiglioni e Magistretti - e storicamente attribuita ai designer.

In realtà il tema della visualizzazione è interessante però non solo in quanto *momento ispiratore* del progetto ma anche per la sua applicazione nell'ambito della comunicazione dell'idea di progetto. Possiamo definire due estremi in cui racchiudere, senza soluzione di continuità, il ruolo delle visualizzazioni all'interno del processo progettuale: da un lato troviamo le forme aperte iniziali che, attraverso lo schizzo, fanno della convergenza fra parola e immagine una delle più efficaci risorse per definire l'idea attorno a cui si sta lavorando; dall'altro le forme chiuse dell'espressione tecnica del progetto esecutivo. Da una tipologia all'altra, un compito trasversale accomuna tutte le forme di visualizzazione e di rappresentazione: quello di trasferire conoscenza, rendendo esplicite le intenzioni che animano il progettista (o il gruppo di progetto) e le azioni che esso sta compiendo.

Il tema della complessità aggiunge un ulteriore livello di lettura critica alla questione, che è possibile riassumere in tre macro aree di analisi:

1. il prevalere dei connotati qualitativi e immateriali del prodotto;

2. lo svolgersi del progetto come processo di definizione di un sapere aperto;

3. la riconfigurazione del sistema autoriale del progetto come un'organizzazione a costellazione dove, all'azione del singolo designer, subentra il coinvolgimento di un sistema complesso ed eterogeneo di attori.

1. Le complessità formali, strutturali o funzionali, e tutte le connotazioni inerenti alla fisicità dell'oggetto sono un terreno oggi straordinariamente esplorato grazie alle nuove tecnologie della rappresentazione. Non è tanto qui che risiede la *nuova complessità* dell'oggetto, quanto piuttosto nella necessità, priva di strumenti altrettanto codificati, di esprimere e condividere i connotati qualitativi e immateriali dell'oggetto (di comunicazione, relazione, emozione e creazione di un intorno valoriale di cui l'oggetto si carica) già nelle prime fasi dell'azione progettuale e nella consapevolezza di un contesto allargato, in cui l'oggetto viene espresso anche e soprattutto in relazione al design strategico e di sistema. Sempre più spesso infatti ci troviamo di fronte ad azioni progettuali che non necessariamente si chiudono con la progettazione fisica di un oggetto ma che incorporano esperienze di tipo immateriale, dalla definizione di nuovi comportamenti d'uso alla progettazione di interi sistemi-prodotto. Questa nuova dimensione del fare progettuale richiede un duplice sforzo a chi si occupa di visualizzazione per il design: da un lato l'uso innovativo di vecchi strumenti di rappresentazione, dall'altro la costruzione di nuovi artefatti esplicitamente pensati per queste finalità.

2. In ogni azione progettuale e a prescindere dalla caratteristiche tecnologiche o strutturali dell'artefatto in considerazione il progettista, trovandosi nella necessità di definire sia il macro che il micro contesto in cui il prodotto sarà collocato, è chiamato a perlustrare territori tradizionalmente appartenenti ad altre discipline o contesti di riferimento – il designer, avventurandosi in paesaggi complessi di informazioni provenienti dalle discipline economiche e merceologiche così come da quelle sociologiche e antropologiche, deve saperne dare un'adeguata traduzione finalizzata all'uso progettuale. Il problema della definizione e della rappresentazione dell'area di intervento progettuale precede qualsiasi intervento progettuale: l'azione di *problem-setting* diventa elemento portante del *problem-solving*. Questa considerazione colloca l'attività di progettazione in un contesto professionale

non definibile *a priori* ma in continuo divenire, risultante dalla mutua interazione di diversi ambiti professionali e disciplinari.

3. Il terzo livello di complessità consiste nella ridefinizione dell'attore del progetto. Il protagonismo creativo del singolo autore, concezione tipica della tradizione italiana del design, cede il passo alla collaborazione tra attori multipli e dalle competenze eterogenee, perciò non necessariamente dotati di un'elevata capacità di codifica e decodifica visuale: prerogativa, questa, del progettista nel senso più stretto del termine, la cui abilità di visualizzatore diventa quindi essenziale per la costruzione di consenso tra gli attori e per la loro collaborazione.

06.

La simbologia della rappresentazione

Definito il contesto di riferimento in cui collocare la riflessione teorica riguardo al tema della rappresentazione nell'attività progettuale, si può affermare che le forme di rappresentazione di cui siamo abituati a fare uso sono legate alla concezione di un rapporto mimetico fra visualizzazione e pensiero. Similarità, mimesi e analogia fra pensiero e produzione segna i temi centrali nella sfera della teoria della rappresentazione.

In questa concezione il disegno serve a *reificare* il pensiero e a poterlo condividere. Tale visione è presente nel dibattito teorico sulla simbologia della rappresentazione già dagli anni venti, con il contributo di Ernst Cassirer riguardo alla rappresentazione intesa come mediazione simbolica fra pensiero e forma di comunicazione. I simboli sono costrutti sociali e culturali che permettono di condividere dei significati attribuiti agli oggetti, non per evocazione, ma per trasmissione di una stratificazione di senso prodottasi negli anni attorno all'oggetto stesso. La discussione teorica intorno al tema del simbolo si è ampliato con il lavoro di Massironi, che ha messo in luce la necessità di far ricorso alla metafora, all'allusione e non di meno all'allegoria per poter rappresentare valori e concetti astratti.

La capacità di costruire immagini, ancor più se fondate su figure retoriche, non dipende necessariamente dall'abilità di tradurre il pensiero in visualizzazione percepibile dall'occhio: la parola consente di esplorare mondi immaginifici alla stessa maniera dell'immagine. Quest'ulteriore sfaccettatura del tema della rappresentazione, ovvero l'uso della parola del testo e del *paratesto* intesi come potenti mezzi di visualizzazione e come fattori che, in un ripetuto scambio creativo, abilitano l'esplorazione di mondi non *reificati*, è un tema enormemente trattato. Nelle sue *Lezioni americane*, Calvino sottolinea il potenziale di questo continuo rimando fra visuale e verbale.

L'inscindibile legame che unisce immagine e parola è uno degli aspetti ancora da esplorare in relazione alle attività di progetto, in particolare per quanto riguarda quei momenti aperti, di discussione e concertazione, in cui si necessita la condivisione di una direzione e un senso comune per il progetto: ancora una volta, abbiamo a che fare con la rappresentazione di valori immateriali e difficilmente raccontabili e quantificabili. Il ricorso ad immagini "*allegoriche*", simboliche ed allusive accompagnate dal discorso verbale permette di esplorare l'ignoto facendo ricorso al noto; l'utilizzo di artefatti comunicativi volti alla definizione di vettori comuni di spostamento e di direzioni dell'azione progettuale crea i baricentri necessari per focalizzare la discussione e lavorare in maniera univoca e non dispersiva.

Non a caso le aziende danno oggi grande importanza ad artefatti come i *moodboard*, che permettono l'esplorazione di mondi altrimenti inaccessibili: facendo uso di un set di valori condivisi, essi

producono ipotesi utili a indirizzare strategicamente i passi futuri dell'azienda e al tempo stesso definiscono in maniera iconica il suo posizionamento sul mercato e nella "mente" degli utilizzatori e dei fruitori della marca.

Un ulteriore tema di riflessione teorica, mutuato dalle scienze sociali e ormai entrato nelle discipline del progetto, riguarda la modalità di condivisione della conoscenza attraverso le rappresentazioni. Ikujiro Nonaka e Hirotaka Takeuchi nel loro *The Knowledge-Creating Company* fanno riferimento alla condivisione di immagini e metafore come elementi che producono salti logici e quindi in grado di innescare processi creativi e progettuali all'interno di team di progetto.

08.

La mappa come strumento di ricerca

Per la sua natura lineare, il testo tende a descrivere eventi e realtà per mezzo di elementi discreti ed ordinati: sin dalle origini del pensiero scientifico, il testo ne è stato lo strumento privilegiato, come ad esempio nella forma del sillogismo. Negli anni cinquanta, la teoria dei sistemi rese evidente l'inadeguatezza di un simile approccio per lo studio di sistemi complessi: da allora si è diffusa la consapevolezza che il testo, non solo nel contesto scientifico ma anche nelle discipline progettuali come il design, non è sufficiente per descrivere la realtà. Di fianco al discorso e al testo si afferma quindi il *modello*, una modalità di rappresentazione che non separa e analizza in maniera singola gli elementi ma li indaga in maniera interconnessa ed indivisibile. Molta parte della teoria dei sistemi e della complessità parte infatti dal presupposto che alcuni fenomeni possano essere analizzati solo come *corpus unico* e che quindi le connessioni fra gli elementi siano più importanti della natura dei singoli elementi stessi. L'immagine assume così un ruolo di primaria importanza: capace di descrivere i fenomeni nella loro completezza senza suddividerli, diventa strumento insostituibile per la restituzione di alcune qualità dei sistemi altrimenti difficilmente traducibili.

La prima definizione terminologica di mappa risale al '700 e dice che *"la mappa è una restituzione della morfologia della terra o parte di essa su di un piano"*. Questa definizione, coerente con gli strumenti tecnologici di osservazione dell'epoca, rivela i propri limiti alla luce dei progressi dell'ultimo secolo in materia di esplorazione dei territori, anche e soprattutto grazie agli strumenti satellitari. La mappa non è e non può essere – né in campo geografico né come strumento conoscitivo traslato in altri campi disciplinare teorici e professionali - una trascrizione fedele e imparziale dell'oggetto rappresentato. Una seconda definizione fa della mappa una visione semplificata dello spazio che mette in luce le relazioni tra i componenti. L'obiettivo si sposta quindi dalla terra allo spazio, allargando il concetto di spazio a quello di *"spazio antropologico"* di Levy: *"Che cos'è uno spazio antropologico? E' un sistema di prossimità (spazio) proprio del mondo umano (antropologico) e dunque dipendente dalle tecniche, dai significati, dal linguaggio, dalla cultura, dalle convenzioni, dalle rappresentazioni e dalle emozioni umane"*. La definizione data dalla cartografia critica negli anni settanta ha ulteriormente esteso la dimensione teorica della cartografia definendo le mappe come *"l'astrazione intellettuale"* di una realtà, implicando così l'intervento autoriale di una persona. Tale definizione, introducendo nel concetto di mappa la sua intenzionalità nel perseguimento di un obiettivo, invalida di fatto la presunta obiettività anche nella cartografia scientifica.

La mappa diventa piuttosto uno strumento decisionale: è proprio in base all'obiettivo prefisso dal *cartografo* che le informazioni vengono vagliate

e selezionate e di conseguenza restituite in forma visuale.

Una *working definition* potrebbe essere quella di *“artefatto culturale autoriale”*, e non scientifico-obiettivo, che racconta uno spazio attraverso una dimensione narrativa in funzione di un obiettivo. Come per la narrazione testuale, così per le mappe esiste una retorica cartografica che può essere espressa come *“l’arte di strutturare intenzionalmente una successione di argomenti in una determinata forma dialettica in maniera da risultare utile al raggiungimento di un obiettivo”*.

Per raggiungere tali obiettivi il cartografo svolge le seguenti operazioni culturali:

*selezione delle informazioni

*proiezione delle informazioni sullo spazio della rappresentazione

*simbolizzazione e scelta del formalismo in rapporto all’usabilità dell’artefatto e agli obiettivi da perseguire.

Alla luce di questa nuova accezione di mappa e delle sua modalità di costruzione, emerge il nuovo ruolo dell’utente di tali artefatti, cui - per quanto l’autore della mappa abbia già fatto una operazione di perimetrazione del rappresentato e una operazione di indirizzamento della modalità di interpretazione delle informazioni - è comunque richiesto uno sforzo cognitivo di interpretazione e di orientamento di quanto rappresentato in base alle sue logiche, conoscenze e background culturali.

Rappre- senta- zione e ricerca scientifica

Dal momento che la rappresentazione ha un ruolo centrale nella costruzione della conoscenza scientifica intesa come pratica esperta, il tema è oggetto di studio non solo nell'ambito del design ma anche e soprattutto all'interno del dibattito contemporaneo sul progresso scientifico e l'innovazione tecnologica. Considerando il campo della disciplina progettuale del design in un'ottica il più possibile ampia, si possono individuare quattro nodi problematici di importanza generale:

*Il gap ontologico tra mondo e linguaggio:

il tema è sviluppato da Bruno Latour nel suo *Pandora's Hope*, che analizza la contrapposizione fra idealisti e relativisti: i primi studiano i fatti *out-there*, ovvero la natura e i fenomeni naturali come entità non legate al sociale, mentre i secondi - detti anche costruttivisti - ritengono che la costruzione della conoscenza sia una costruzione arbitraria che si riferisce sempre al quadro sociale in cui viene costruita. Per i relativisti la costruzione della conoscenza è un artificio prodotto dall'uomo. Ciò significa che fra il mondo e il modo in cui lo rappresentiamo esiste un *gap*, concetto che viene utilizzato da Latour per analizzare le due teorie: i realisti sostengono che il *gap* possa essere colmato per mezzo della scienza, mentre per i relativisti questo non è assolutamente possibile perché la scienza non è altro che frutto della nostra retorica e del nostro linguaggio. Latour propone una terza via e, apportando come esempio la sua esperienza di antropologo in Brasile, cerca di dimostrare che questo *gap* non esiste affatto.

*La costruzione della realtà fenomenica come addestramento sociale della percezione:

Charles Goodwin nel suo più importante saggio *Professional Vision* offre un contributo alla discussione sulla costruzione della conoscenza scientifica a partire dalla concretezza del lavoro degli archeologi. Dice come *"lo sguardo si renda professionale la dove l'utente sappia disciplinare e sintonizzare la propria capacità di percezione visiva attraverso delle griglie o dei modelli predefiniti detti schemi di codificazione"*. Aggiunge, inoltre, che sono proprio alcuni artefatti progettati per *"orientare lo sguardo"* che permettono di raffinare e operare in maniera sottile nella pratica scientifica. Per Goodwin la costruzione della realtà fenomenica consiste in un addestramento sociale della percezione attraverso artefatti che permettono la condivisione, l'acquisizione e lo scambio di conoscenza e si esplica nella pratica scientifica grazie al ruolo di primaria importanza svolto da tabelle, grafici e mappe. Questi artefatti abilitano la percezione e l'esperienza della realtà poiché *"permettono di codificare e mettere in rilievo attraverso le rappresentazioni materiali"*

che diventano mediatori capaci di implementare e propagare determinati protocolli e criteri d'azione”.

*Il senso della mappa nella sua decostruzione:

Un'ulteriore concettualizzazione dei temi della rappresentazione in relazione alla costruzione della conoscenza scientifica ci è fornito da Luis Marin che, in *Della rappresentazione*, suggerisce un metodo per leggere le mappe. Le mappe non si limitano ad esplicitare il tema rappresentato: agendo per decostruzione sul senso della mappa possiamo infatti costruire un testo che descrive non solo cosa è rappresentato, ma anche chi l'ha rappresentato, e per dirla con Latour potremmo descrivere quali sono le reti “socio tecniche” che l'hanno prodotta. Si delineano in tal modo tre livelli che possono essere evinti da una mappa:

*l'oggetto di rappresentazione;

*chi l'ha rappresentato e il perché;

*i discorsi impliciti che, in termini di interessi economici, politici, sociali e culturali, hanno portato alla costruzione di una data mappa.

*La ricerca della perspicuità:

Un altro discorso non eludibile nell'analisi critica degli artefatti di comunicazione per agire nella complessità è messo in rilievo da Ludwig Wittengstein, filosofo ingegnere di formazione e quindi molto attento e sensibile allo studio e alla riflessione sull'immagine e sulle modalità di rappresentazione. La sua riflessione prende le mosse dallo studio sul linguaggio e più in particolare sulle proposizioni. Il problema fondamentale per Wittengstein è quello di stabilire a quali condizioni il linguaggio si riferisca al mondo. Il filosofo ritiene che sia la forma logica la condizione attraverso quale noi riusciamo ad esprimere in modo corretto le proposizioni. La forma logica non può essere letta ma solo mostrata e quindi in questo senso Wittengstein si rifà al concetto di rappresentazione creando di fatto una teoria della raffigurazione. Quando si rappresenta, dice, bisogna tenere in considerazione due cose: ciò di cui la rappresentazione cerca di riprodurre, e se essa rappresenta ciò che è vero o ciò che è falso. Ovvero la rappresentazione per essere scientifica deve essere attinente alla realtà. Per Wittengstein tutto ciò che è frutto di questioni attinenti all'astrazione non può essere considerato la forma logica con cui noi proponiamo il nostro linguaggio. Questo concetto è molto importante per le discipline del progetto che fanno della rappresentazione uno dei loro saperi fondamentali, scindendo in maniera netta il *graficismo*, facilitato dalle tecnologie e dai software di visualizzazione, dalla verità scientifica che dovrebbe essere sottostante e fondante della rappresentazione.

I nodi problematici fin qui riassunti offrono quindi spunto per una riflessione critica riguardo il valore scientifico delle mappe e in particolar modo delle rappresentazioni di cui il design fa uso, la loro capacità di rappresentazione, il loro ruolo nella costruzione della realtà.

Artefatti di negoziazione

Alcune riflessioni inerenti queste problematiche aperte possono essere prodotte a partire dall'analisi di alcuni artefatti di visualizzazione utilizzati nell'ambito del sistema moda. In particolare essi risultano utili per l'indagine della capacità di tali artefatti di descrivere una realtà, al fine di capire se se essi si limitino a descriverla o se descrivendola forniscano degli stimoli alla progettazione. L'assunto di base è che il sistema moda sia la modalità con cui la società si rappresenta per logiche antropologiche e socio-culturali: la moda, consentendo di rappresentare i cambiamenti dell'individuo anche nel rapporto con la società, permette al soggetto di esprimere la propria identità che può essere quotidianamente mutevole. Rispetto a questa definizione il fenomeno del cambiamento può essere descritto come fenomeno ciclico in cui si riscontrano alcune fasi sequenziali ricorrenti:

*Fermento (coesistenza di stili e tendenze);

*Convergenza (delle aziende e degli utenti);

*Cambiamento incrementale (spostamento/ sviluppo/diversificazione/demassificazione);

*Discontinuità (assenza di stili dominanti).

L'attuale velocità di cambiamento dei gusti e delle modalità espressive della società porta alla definizione di più stili e fa sì che gli strumenti utili alla loro rappresentazione abbiano il compito di cristallizzare i contenuti emersi in un dato momento per poi orientare le attività di progettazione. La visualizzazione si concretizza in un primo prodotto fondamentale per la pratica della ricerca tendenze: un sistema di visualizzazione e produzione di conoscenza dove la tendenza non rappresenta più una previsione del futuro ma piuttosto una lettura del presente, una fotografia che interpreta e influenza il mondo reale. Non si tratta di una rappresentazione oggettiva ma soggettiva, contenente un valore interpretativo. I contenuti sviluppati dal quaderno di tendenza, strumento per eccellenza della ricerca di stile, interessano tutte le fasi di progettazione. I quaderni tendenza pur essendo molto codificati nella struttura e nella griglia che organizza i contenuti (palette cromatiche, immagini e parole evocative) lo sono ancora molto poco sia nella fase a monte, ovvero nei processi che portano alla loro definizione, sia in quella a valle, ovvero nella capacità di generare un circolo virtuoso di generazione di idee a partire dagli stimoli che producono. La ricerca tendenze vede una prima fase di ricerca (*search*), cui seguono le operazioni di decodifica (*decode*).

*Search:

**trend grasping

(individuazione dei segnali e dei punti di rilevazione);

**codifica e socializzazione

(rappresentazione dell'ignoto per mezzo di immagini familiari e suo addomesticamento).

*Decode:

**visualizzazione

(costruzione di un modello condiviso e sua negoziazione; dalla creazione di consenso per mezzo di artefatti simbolici di negoziazione alla produzione di senso attraverso artefatti relazionali, espliciti);

**style assesment

(individuazione di un prototipo culturale con un senso per la comunità di riferimento).

Gli strumenti utilizzati all'interno del sistema moda per la visualizzazione e la condivisione della conoscenza, utili alla creazione di un contesto progettuale e produttivo omogeneo e convergente, hanno la peculiarità di avere rilevanza solamente nel momento in cui sono prodotti.

Una seconda riflessione su questi strumenti verte sulla capacità di poter convergere e stimolare i gruppi progettuali. Gianni Lorenzoni e Alessandro Narduzzo hanno elaborato una teorizzazione delle potenzialità espressive simboliche di questi artefatti relazionali. Le attività di design e di sviluppo, che avvengono in contesti distribuiti coinvolgendo un numero anche elevato di attori, devono ispirarsi a principi di coerenza progettuale: in tal senso, la rappresentazione della conoscenza è cruciale per il coordinamento delle attività. Molti sforzi sono rivolti all'adozione di metodi che consentano la condivisione e la trasmissione della conoscenza e favoriscano il coordinamento del lavoro. Nella costruzione di consenso per mezzo della visualizzazione giocano infatti un ruolo di primo piano le "rappresentazioni sociali" teorizzate dalla psicologia sociale di Serge Moscovici, In particolare Moscovici mette in luce due processi:

*l'ancoraggio,

composto da una fase di *accomodamento*, che consiste nel progressivo avvicinamento di un immagine o concetto sconosciuto per metterlo a fuoco, e da una fase di *addomesticamento* che lavora sulle contiguità di concetto per rendere familiare qualcosa di ignoto;

*l'oggettivazione,

processo che prende le mosse dalle modalità di categorizzazione frequenti in tutti i domini della società e che fa riferimento a *prototipi* e *stereotipi*, portatori estremi delle caratteristiche dell'intera categoria per oggettivare anche visivamente qualcosa di ignoto, portandolo all'interno di categorie conosciute, conoscibili ed esplorabili.

014.

Tematiche aperte e spunti di riflessio- ne

A fronte della complessità, la tematica della mappatura e della modellizzazione resta aperta soprattutto per quando riguarda l'atteggiamento che il progettista *visualizzatore* deve avere nella sua azione di rappresentazione. La consapevolezza dell'azione di semplificazione o meglio della compressione di una realtà complessa in un artefatto usabile e condivisibile con un gruppo di progettazione allargato sembra essere prerequisito fondamentale per evitare il paradosso dei cartografi di Borges. Un ulteriore punto critico della tematica della rappresentazione riguarda il suo utilizzo come strumento di generazione di consenso proprio all'interno di un team di lavoro.

La pratica della visualizzazione potrebbe rivelarsi strettamente connessa a quella della prototipazione, dal momento che entrambe fanno esplicitamente leva sulla capacità di offrire *strumenti per discutere*, metafore generative su sistemi di relazioni complessi.

Possono essere inquadrare nella macroarea delle mappe-diagrammi tre categorie di artefatti che intendono a vario titolo:

***dipanare il sistema**

(le mappe in senso stretto);

***dare il senso delle qualità**

(i moodboard e i quaderni di stile);

***rendere il senso del tempo**

(gli storyboard).

Sembra invece mancare, al giorno d'oggi, una ricontestualizzazione dell'allegoria.

Se la complessità non è traducibile con una sola "*immagine*", è invece probabile che l'insieme di tutti i modelli di descrizione possa riuscire a dare una sua rappresentazione non fedele ma utilizzabile. Un sistema di comunicazione sulla complessità non può in nessun caso essere inteso come una collezione di immagini parziali e decoerenti.

L'immagine va affermandosi quale punto cardine nelle narrazioni del presente e delle realtà. A questa crescente attitudine descrittiva e interpretativa bisognerebbe rispondere con una modalità di apprendimento non più solo "*verbocentrica*" ma affiancata da una "*visucentrica*". Questa modalità di apprendimento va addestrata e approfondita, così come andrebbero addestrati gli altri sensi che possono amplificare le possibilità di acquisire conoscenza.

Le mappe sono oggetti che da un lato aiutano a focalizzare l'oggetto della ricerca e del progetto ma dall'altro creano *rumore* permettendo la generazione di idee e discussioni.

Da un altro punto di vista la natura esplicitamente politica, non oggettiva, della mappa intesa come artefatto soggettivo frutto di interpretazioni progettuali, ne fa uno degli strumenti più utili per

risalire le filiere decisionali nei contesti produttivi e decisionali.

Le mappe, una volta abbandonata la narrazione oggettiva del mondo e con essa la pretesa dell'ottimo progettuale, si volgono in funzione di una costruzione del migliore dei mondi possibili sulla base dei valori condivisi in un determinato momento e delle opportunità che esistono nell'intorno progettuale in un dato contesto.

016.

Bibliografia

ABRAMS J., HALL P., *Else/where Mapping New Cartographies of Networks and Territories*, University of Minnesota Design Institute, 2006.

CALVINO I., *Lezioni americane*, Garzanti, 1988.

GOODWIN C., *Professional Vision*, *American Anthropologist*, vol. 96 n.3, settembre 1994.

LATOUR B., *Pandora's Hope. Essays on the Reality of Science Studies*, Harvard University Press, 1999.

LORENZONI G., NARDUZZO A., *Conventional artifacts in the digital era*, paper presentato all'Academy of Management, 2005.

MACFACHREN A.M., *How maps work. Representation, Visualization and Design*, The Guilford Press, 1995.

MARIN L., *Della rappresentazione*, Corrain L. (a cura di), Meltemi, 2001.

NARDUZZO A., *Le fonti del vantaggio competitivo – come si formano le competenze organizzative*, FrancoAngeli, 2003.

NONAKA I., TAKEUKI H., *The Knowledge Creating Company, Creare le dinamiche dell'innovazione*, Guerini e associate, 1997.

ONG W., *Oralità e Scrittura. Le tecnologie della parola*, Mulino, 1992.

SIMONE R., *La terza fase. Forme di sapere che stiamo perdendo*, Laterza, 2002.

WOOD D., *The Power of Maps*, Guilford, 1992.

018.

Claude Marzotto

Donato Ricci