

URLO GRAFO

**MACCHINA COMUNICATIVA
CHE FAVORISCE LA DINAMICA
DELL'ASCOLTO**

**ELENA BUTTOLO
FRANCESCA FINCATO
MARCO GABRIELE
ALESSANDRO PARCA
FEDERICO POZZI
ANDREA SILVANO**



POLITECNICO
MILANO 1863

Corso di Laurea Magistrale in Design della Comunicazione
Sociologia dei Media A.A 2019/2020
Prof. Matteo Ciastellardi – Prof. Stefano Calzati

FRITZBUS

Elena Buttolo – Francesca Fincato – Marco Gabriele
Alessandro Parca – Federico Pozzi – Andrea Silvano

INDICE

1. ANALISI DEL TESTO

9	1.1 L'AUTORE
10	1.2 FIABE ITALIANE
11	1.3 FIABE ITALIANE - FRIULI
12	1.4 VERSIONE PRESENTE IN FIABE ITALIANE
13	1.5 VERSIONE ORIGINALE IN DIALETTO
15	1.6 TIPOLOGIA DI RIFERIMENTO
16	1.7 DISTRIBUZIONE
18	1.8 PUBBLICO E TARGET
18	1.9 SCENARI
20	1.10 PERSONAGGI E RUOLI
21	1.11 RELAZIONI
22	1.12 LEIT MOTIFS/TOPOI
23	1.13 ASPETTI GRAFICI, EVOCATIVI E EMOZIONALI
23	1.14 ASPETTI LINGUISTICI
24	1.15 STORYLINE
25	1.16 REGOLE E PATTERN

2. ANALISI ETNOGRAFICA

27	2.1 IL QUESTIONARIO
27	2.2 PERCEZIONE E ASPETTATIVE
28	2.3 LA FELICITÀ: CAUSE E IMMAGINI ASSOCIATE
29	2.4 LA TRISTEZZA: CAUSE E COME AFFRONTARLA
30	2.5 LE INTERVISTE
34	2.6 CONCLUSIONI

3. DEFINIZIONE DEL TESTO MEDIALE

35	3.1 CONVERGENZE E DIVERGENZE
36	3.2 NUOVA STORYLINE
37	3.3 AUDIENCE
37	3.4 MAPPA DI TRADUZIONE

40	3.5 ASPETTI DI GESTIONE, SVILUPPO E DISTRIBUZIONE
40	3.6 TIPOLOGIA DI PRODOTTO
41	3.7 L'URLO E L'ASCOLTO
43	3.8 L'URLOGRAFO
43	3.9 INTERAZIONE MACCHINA-UTENTE
44	3.10 INTERAZIONE TRA UTENTI

4. CASE STUDY E INTERMEDIA DESIGN

45	4.1 RAPPRESENTARE L'IRRAPPRESENTABILE
----	---------------------------------------

5. SVILUPPO E PRODOTTO FINALE

51	5.1 PROGRAMMAZIONE
54	5.2 ALLESTIMENTO
60	5.3 ESPERIENZA

6. MAKING OF

61	6.1 GALLERIA FOTOGRAFICA
----	--------------------------

7. FONTI

69	7.1 BIBLIOGRAFIA
70	7.2 SITOGRAFIA

1. ANALISI DEL TESTO

1.1 L'AUTORE

“Dati biografici: io sono ancora di quelli che credono, con Croce, che di un autore contano solo le opere. (Quando contano, naturalmente.) Perciò dati biografici non ne do, o li do falsi, o comunque cerco sempre di cambiarli da una volta all'altra. Mi chieda pure quello che vuol sapere e Glielo dirò. Ma non Le dirò mai la verità, di questo può star sicura.”

Italo Calvino, lettera a Germana Pescio Bottino, 9 giugno 1964



Scrittore e partigiano italiano, Italo Calvino nasce a Santiago de Las Vegas de la Habana il 15 ottobre 1923 da genitori italiani che appena due anni dopo la sua nascita decidono di tornare in madrepatria: Italo dirà sempre di non conservare alcun ricordo di quei due anni.

La sua infanzia è caratterizzata dal confronto con il regime fascista, egli infatti, nonostante la sua estrazione familiare socialista, viene obbligato ad iscriversi al partito per poter frequentare il liceo. Frequenta il Liceo Gian Domenico Cassini di Sanremo dove viene però esonerato dalle ore di religione su richiesta dei genitori.

Proprio questo fatto lo inizia a sentimenti di tolleranza e diversità, aspetto che lo predispone fin dall'adolescenza al costante confronto con le ragioni dell'altro, come egli stesso dirà a Mario Barenghi e Bruno Falchetto in un'intervista per *Cronologia*: «Non credo che questo mi abbia nuociuto: ci si abitua ad avere ostinazioni nelle proprie abitudini, a trovarsi isolati per motivi giusti, a sopportare il disagio che ne deri-

ANALISI DEL TESTO

va, a trovare la linea giusta per mantenere posizioni che non sono condivise dai più. Ma soprattutto sono cresciuto tollerante verso le opinioni altrui, particolarmente nel campo religioso [...]. E nello stesso tempo sono rimasto completamente privo di quel gusto dell'anticlericalismo così frequente in chi è cresciuto in mezzo ai preti».

Finiti gli studi, durante il secondo conflitto mondiale si distingue per il suo impegno partigiano, esperienza che poi si rivelerà la base per il suo primo romanzo *I sentieri dei nidi di ragno*, opera del 1947 nella quale si rivela già la dimensione fantastica e la visione dal punto di vista del narratore, aspetti divenuti cardini della produzione dell'autore. Nel 1950 inizia poi a lavorare ad un progetto che risulterà essergli molto a cuore, ovvero *Fiabe italiane*, pubblicato nel 1956.

1.2 FIABE ITALIANE

Fiabe italiane fu pubblicato per la prima volta nel novembre del 1956 come parte della collana *I Millenni* di Einaudi. In occasione di una ristampa del 1971, Calvino aggiunse una propria introduzione insieme ad una serie di note, che successivamente entrarono a far parte del libro nelle sue riedizioni future. La produzione di quest'opera durò alcuni anni, come afferma lo stesso autore, giustificati dal bisogno di fare ordine di tutto il materiale raccolto, basato su secoli di storia della tradizione orale italiana. In un primo momento l'intento era realizzare una collezione unica e nuova, grazie alla quale le fiabe italiane avrebbero finalmente acquisito tanta rilevanza come quelle proposte dai fratelli Grimm per quanto riguarda la cultura tedesca. Nelle fasi di analisi e documentazione, Calvino si ritrovò ad avere a che fare con una mole consistente di materiale da dover tradurre e localizzare, al fine di organizzare le varie fiabe determinando il loro contesto folkloristico di appartenenza.

Egli stesso nell'introduzione all'opera afferma che oltre a metodo rigorosamente scientifico nell'affrontare ogni singola fiaba, è diventato a sua volta autore aggiustando componimenti, ampliando alcune parti o tagliandone altre al fine di poter trasmettere al lettore il maggior coinvolgimento e piacere di lettura possibili. «Ho inteso di mettermi anche io come anello dell'anonima catena senza fine per cui le fiabe si tramandano» scrive Italo Calvino nell'introduzione di *Fiabe italiane*,

1.4 VERSIONE PRESENTE IN FIABE ITALIANE

Un Re aveva un figlio unico e gli voleva bene come alla luce dei suoi occhi. Ma questo Principe era sempre scontento. Passava giornate intere affacciato al balcone, a guardare lontano.

– Ma cosa ti manca? – gli chiedeva il Re. – Che cos'hai?

– Non lo so, padre mio, non lo so neanche io.

– Sei innamorato? Se vuoi una qualche ragazza dimmelo, e te la farò sposare, fosse la figlia del Re più potente della terra o la più povera contadina!

– No, padre, non sono innamorato.

E il Re a riprovare tutti i modi per distrarlo! Teatri, balli, musiche, canti; ma nulla serviva, e dal viso del Principe di giorno in giorno scompariva il color di rosa.

Il Re mise fuori un editto, e da tutte le parti del mondo venne la gente più istruita: filosofi, dottori e professori. Gli mostrò il Principe e domandò consiglio. Quelli si ritirarono a pensare, poi tornarono dal Re. Maestà, abbiamo pensato, abbiamo letto le stelle; ecco cosa dovete fare. Cercate un uomo che sia contento, ma contento in tutto e per tutto, e cambiate la camicia di vostro figlio con la sua.

Quel giorno stesso, il Re mandò gli ambasciatori per tutto il mondo a cercare l'uomo contento.

Gli fu condotto un prete: – Sei contento? – gli domandò il Re.

– Io sì, Maestà!

– Bene. Ci avresti piacere a diventare il mio vescovo?

– Oh, magari, Maestà!

– Va' via! Fuori di qua! Cerco un uomo felice e contento del suo stato; non uno che voglia star meglio di com'è.

E il Re prese ad aspettare un altro. C'era un altro Re suo vicino, gli dissero, che era proprio felice e contento: aveva una moglie bella e buona, un mucchio di figli, aveva vinto tutti i nemici in guerra, e il paese stava in pace. Subito, il Re pieno di speranza mandò gli ambasciatori a chiedergli la camicia.

Il Re vicino ricevette gli ambasciatori, e: – Sì, sì, non mi manca nulla, peccato però che quando si hanno tante cose, poi si debba morire e lasciare tutto! Con questo pensiero, soffro tanto che non dormo alla notte! – E gli ambasciatori pensarono bene di tornarsene indietro.

Per sfogare la sua disperazione, il Re andò a caccia. Tirò a una lepre e credeva d'averla presa, ma la lepre, zoppicando, scappò via. Il Re le tenne dietro, e s'allontanò dal seguito. In mezzo ai campi, sentì una voce d'uomo che cantava la falulella. Il Re

LA CAMICIA DELL'UOMO CONTENTO

si fermò: "Chi canta la Falulella non può che essere contento!" e seguendo il canto s'infilò in una vigna, e tra i filari vide un giovane che cantava potando le viti.

– Buon dì, Maestà, – disse quel giovane. – Così di buon'ora già in campagna?

– Benedetto te, vuoi che ti porti con me alla capitale? Sarai mio amico.

– Ahi, ahi, Maestà, no, non ci penso nemmeno, grazie. Non mi cambierei neanche col Papa.

– Ma perché, tu, un così bel giovane...

– Ma no, vi dico. Sono contento così e basta.

– "Finalmente un uomo felice!", pensò il Re. – Giovane, senti: devi farmi un piacere.

– Se posso, con tutto il cuore, Maestà.

– Aspetta un momento, – e il Re, che non stava più nella pelle dalla contentezza, corse a cercare il suo seguito: – Venite! Venite! Mio figlio è salvo! Mio figlio è salvo – E li porta da quel giovane. – Benedetto giovane, – dice, – ti darò tutto quel che vuoi! Ma dammi, dammi...

– Che cosa, Maestà?

– Mio figlio sta per morire! Solo tu lo puoi salvare. Vieni qua, aspetta! – e lo afferra, comincia a sbottonargli la giacca. Tutt'a un tratto si ferma, gli cascano le braccia.

L'uomo contento non aveva camicia.

1.5 VERSIONE ORIGINALE IN DIALETTO

Un'altra versione di questa fiaba si può trovare in dialetto pavese. Pur non essendo la regione in cui la fiaba è nata, questa variante è frutto dell'antico impero longobardo. Infatti in epoca longobarda, tra il VI e il IX secolo, il Friuli era sotto il dominio della corona che aveva sede proprio a Pavia.

Al gh'era un òm che avèva cinque...cinch fiulin.

Però lu gh'avà gnéntà ca sùà, ma l'èrà sèmper cuntènt dal so stât. Cioè ànche se non avèva...ch'al gh'avà gnéntà, ma lu a l'èrà sudista quànd àl gnivà sirà ch'al riscaldamènt cun la làggna e'l bulòn e...e'l mangià pr i so fiulin.

E lu'l favà 'l burch, che 'l la – uravà la tèrà, no? A..a da sta stagiòn chi, ànnurà, la tèrà às vultavà no cùlàgiamo pàr l'annàtà dòp.

Li presà a gh'èrà un palàzo reàle e gh'èrà unà principèssa che

ANALISI DEL TESTO

per farla..pàr falà guari gh'andavà ùnà camicia portàta da'n òm cà l'èrà cuntént d'èl so stat. E 'nùrà li j àn màndà fò tutà la gent. Girà a destr e girà a sinistra mà dapàrtut ànduà i'ndavàn pusè ch'al gh'avàn la cà bèlà e ch'al gh'avan si la camisà, gh'èr mià 'd gènt cuntént.

"O, ma mi si son cuntént, mà 'm càlà cul li e àm càlà cul là" e'nùrà àl pudivà no 'ndà'nnàn.

Annùrà j àn rivàntà sa càmpagna e j àn vust cà ghièrà sòm cun l'arà e...e i bo ch'al la-uravà.

Lur s'an purtà prèsa e gh'an dii:

"Buòn uòmo, a si cuntént da stà 'l mònd?"

L'a dii:

"Son àt'ar cuntént, a gh'ò cinch fiulin, a lavùr, cul me lavùr a von cà la sirà àgh dòn da mangià, e la sirà às ritirùmmà mi e la me donà e i me fiulin; ànche se sumà pòv'ar ma mi a son cuntént d'èl me stàt."

E' nùrà gh'an guardà 'n facià, j an dii: "Meràcul fummà guari la principàssa"

A gh'a dii:

"Lu l'a finì da sta màl, àl...disùmmà nò che l'abià da gni smr, però la so cà, i so fiulin, i saràn rifocillati e mis in ùrdin, Ch'às dàia la so camisà ch'al gh'a su."

E lu gh'a dii:

"Am dispjàs"

A l'a sdài la giacà cà s' usavà'na vòtà in càmpagnà, lu gh'avà su àmmà ùnà màià rattoppata, ma la camicia la gh'èrà nò. Però l'èrà cuntént, d'èl so stàt che lu'l viivà gh'avà ne invidià ne cui mèno nà cui da...lu àl vivivà bèn n'èllà s'ùà famiglià.

TRADUZIONE

C'era un uomo che aveva cinque bambini.

A casa sua non aveva niente, ma era sempre contento del suo stato. Non possedeva niente, ma era soddisfatto quando alla sera aveva da scaldarsi con legna e lolla e aveva da mangiare per i suoi bambini.

Lui faceva il bifolco, arava la terra. A quei tempi, di questa stagione, autunno, si rivoltava già la terra per l'anno dopo.

Lì vicino c'era un palazzo reale e c'era una principessa malata, per farla guarire ci voleva una camicia portata da un uomo contento dal suo stato. E allora hanno mandato a cercarla. Gira a destra e gira a sinistra, dappertutto dove andavano trovavano gente che aveva la casa bella e la camicia, ma nessuno era contento.

"Oh, io sì sono contento, ma mi manca questo e quello".

LA CAMICIA DELL'UOMO CONTENTO

Sono arrivati in campagna e hanno visto che c'era quest'uomo che arava con l'aratro e i buoi. Si sono avvicinati e gli hanno detto:

“Buon uomo, siete contento di stare al mondo?”

E lui ha risposto:

“Sono altro che contento, ho cinque bambini, il lavoro, col mio lavoro torno a casa la sera, gli do' da mangiare, e la sera ci ritiriamo io, mia moglie e i miei bambini; anche se siamo poveri io sono contento del mio stato”

E allora guardato in faccia, hanno detto:

“Forse riusciamo a far guarire la principessa. Lei ha finito di star male, non diciamo che diventerà ricco, però i suoi bambini saranno rifocillati, la sua casa messa in ordine. Ci dia la sua camicia”

E lui gli ha risposto:

“Mi dispiace”

Aperto la giacca che si usava una volta in campagna, aveva solo una maglia rattoppata, ma la camicia non c'era. Però era contento, viveva bene nella sua famiglia senza invidia.

1.6 TIPOLOGIA DI RIFERIMENTO

Il racconto fa parte della raccolta *Fiabe italiane*.

Il genere della fiaba è contraddistinto da un'origine popolare e dal carattere fantastico. Questa tipologia è generalmente caratterizzata da una medio-breve lunghezza del testo e dalla costruzione di una storia utile al lettore. Pur non essendo esplicitata una morale, la fiaba ha infatti un intento formativo ed educativo.

Le prime fiabe italiane sotto forma di libro nascono in anticipo rispetto agli altri Paesi. Uno dei primi titoli venne pubblicato a Venezia a metà del XVI secolo, il titolo era *Piacevoli Notti* di Giovanni Francesco Straparola. Successivamente nel Seicento a Napoli, Giambattista Basile scrisse il *Pentamerone*, una raccolta dei “cunti” in stile barocco-dialettale.

Il secolo successivo sempre a Venezia, una selezione di fiabe riguardanti le tematiche del teatro e delle maschere vennero pubblicate da Carlo Gozzi.

È nella corte del Re Sole che Charles Perrault inventò un nuovo genere di fiaba più raffinato e ricercato rispetto alla tradizione orale e popolare precedente. Grazie a questa rielaborazione il genere entrò in voga nella letteratura francese, ma

la sua fama andò pian piano scemando nel corso degli anni. Nel XIX secolo la letteratura romantica tedesca, attraverso il contributo dei fratelli Grimm, trasformò la fiaba in un racconto cupo e sinistro che si diffuse in tutta Europa. In quel periodo in Italia si diffusero invece le *novelline* (così erano definite le fiabe nell'Ottocento). Nello stesso periodo la studiosa Caterina Percoto raccolse i più noti racconti e leggende della tradizione orale friulana in forma scritta.

In epoca positivista gli studiosi iniziarono a porre la propria attenzione sul folklore. Max Muller studiò l'India, ritenuta terra d'origine di ogni racconto e mito sull'umanità, per indagare sulla nascita delle favole più acclamate.

Contemporaneamente in Italia numerosi scrittori vollero dare risalto alla propria regione raccogliendo le fiabe più tradizionali. Nonostante i numerosi impegni da parte di studiosi e ricercatori, l'attenzione alla fiaba si limitò solamente ad una pura analisi demopsicologica, che non venne mai pubblicata e diffusa a livello popolare. Lo specifico genere della fiaba nel territorio italiano non fu mai così celebre come nel resto d'Europa, venne però usata da autori come Carlo Collodi per l'editoria infantile. Altri scrittori come Capuana, Carducci e D'Annunzio usarono invece questo genere come espressione della propria poetica, ma mai come raccolta di storie della tradizione popolare.

Italo Calvino fu il primo a indagare le origini più radicate della fiaba nella Penisola, sottolineando più volte come esse fossero: «Una spiegazione generale della vita, nata in tempi remoti e serbata nel lento ruminio delle coscienze contadine fino a noi [...] Il catalogo dei destini che possono darsi a un uomo e a una donna, soprattutto per la parte di vita che appunto è il farsi d'un destino».

1.7 DISTRIBUZIONE

Einaudi commissionò a Calvino la riscrittura e la raccolta delle fiabe popolari italiane negli anni '50.

Dopo alcuni anni di studio e raccolta del materiale da parte dell'autore, il libro venne finalmente pubblicato nel 1956, rivelandosi un grande successo di pubblico.

Ad oggi *Fiabe italiane* conta numerose ristampe e edizioni, confermando il suo successo anche a distanza di anni.

LA CAMICIA DELL'UOMO CONTENTO

Italo Calvino, *Fiabe italiane*, I millenni, Giulio Einaudi Editore, 1956

Italo Calvino, *Fiabe italiane*, Gli struzzi n. 24, Einaudi, 1956

Italo Calvino, *Fiabe italiane*, Oscar Mondadori, Arnoldo Mondadori Editore, 1968

Italo Calvino, *Fiabe italiane*, introduzione di Mario Lavagetto, I Meridiani, Mondadori, 1993

Italo Calvino, *Fiabe italiane*, introduzione di Mario Lavagetto, I Meridiani, Mondadori, 2006

Italo Calvino, *Fiabe italiane*, Edizioni Mondadori, 2015

Italo Calvino, *Fiabe italiane*, Edizioni Mondadori, 2017

Italo Calvino, *Le fiabe italiane*, *Classici illustrati* - Mondadori, 2019

- *Fiabe in cui vince il più furbo*, illustrato da Alicia Baladan
- *Fiabe di oggetti magici*, illustrato da Irene Rinaldi
- *Fiabe per le bambine*, illustrato da Giulia Tomai
- *Fiabe d'incantesimi*, illustrato da Giovanni Manna
- *Fiabe di fanciulle fatate*, illustrato da Mariachiara Di Giorgio
- *Fiabe a cavallo*, illustrato da Gianluca Foli

Nel 2019 *Fiabe italiane* è stato pubblicato in una nuova versione illustrata da vari artisti contemporanei, per Oscar Junior Mondadori.

Attualmente il libro è secondo nella classifica Bestseller di IBS Libri Bambini e Ragazzi.

Questo successo è conferma di come lo scritto di Calvino sia sempre attuale e in grado di affascinare grandi e piccini, anche a distanza di molti anni dalla prima edizione.

1.8 PUBBLICO E TARGET

Seppur le fiabe vengano intese come narrazioni dedicate all'età infantile, la lettura di questa tipologia di racconto può essere estesa ad un pubblico adulto, in grado di comprendere ad un livello più profondo ciò che l'autore sottintende e suggerisce.

Oltre a ciò, la fiaba popolare ha un'origine orale che non può prescindere da una ricca rielaborazione da parte dei popolani che continuano ad ascoltare, modificare e tramandare le storie della loro tradizione.

L'uomo è sempre stato caratterizzato dal bisogno di raccontare ed ascoltare storie. La fiaba italiana, come tutte le fiabe, ha origini molto antiche: le sue storie si sono evolute e mescolate nel corso dei secoli. In Italia, nello specifico, la narrazione subisce la contaminazione di diversi popoli e culture con i quali gli abitanti della penisola entrano in contatto. Il mondo germanico per quanto riguarda il Settentrione, mentre l'influenza della Francia e delle popolazioni arabe e orientali vengono ritrovate principalmente nel Sud.

Nell'opera di Calvino le fiabe sono state riscritte prendendo in considerazione un pubblico di bambini, distinguendosi però dall'originale idea di fiaba ottocentesca in cui il racconto non prevedeva una distinzione in base all'età.

La morale presente in questa tipologia di narrazione, pur essendo non esplicitata a parole come accade spesso nelle favole, si pone come spunto di riflessione.

1.9 SCENARI

Gli scenari presenti nella fiaba sono riconducibili a stereotipi tipici di queste narrazioni. Gli ambienti raccontati non presentano nessun dettaglio riconducibile ad un preciso luogo geografico o ad una determinata epoca storica.

Da un'analisi più profonda, in cui la fiaba viene contestualizzata nella sua regione d'origine, è emerso come le logiche narrative abbiano una propria ragione d'essere in relazione alla storia del Friuli.

CORTE DEL RE Casa del lusso e sede del potere. Il palazzo reale evoca nella nostra mente una serie di immagini relative al tema del lusso,

LA CAMICIA DELL'UOMO CONTENTO

dello sfarzo e dell'esclusività. Sebbene la reggia abbondi di ricchezza materiale, il Principe sconsolato rimane alla finestra a guardare l'orizzonte. La corte prende vita nel tentativo di rianimare il giovane insoddisfatto, diventando successivamente dimora di scienziati, studiosi e filosofi, incaricati di trovare una cura al suo malessere. Al tempo stesso la reggia è anche la sede del potere esercitato dal Re. Questa forza però viene controbilanciata dall'impotenza del padre nel risollevarlo lo stato d'animo del figlio.

L'epoca d'oro della storia friulana è l'età patriarcale, istituita il 3 aprile del 1077, nella quale una lunga sequela di patriarchi tedeschi hanno regnato per diversi secoli nel solio aquileiese. Questi regnanti furono principi illuminati, legati per la fedeltà alla corona imperiale ma al contempo consapevoli rappresentanti di una terra particolare. Non è un caso quindi che l'immaginario del reame si ritrovi anche in questo testo.

MONDO

Nella fiaba il mondo è rappresentato come l'esterno in diversi momenti. In primo luogo è oggetto di osservazione ripetuta da parte del Principe: «Passava giornate intere affacciato al balcone, a guardare lontano». In un secondo momento invece diventa luogo di provenienza degli studiosi più illustri, trasformandosi infine anche nell'ambiente di ricerca da parte degli ambasciatori del Re.

Grazie alla sua particolare posizione di confine, il Friuli entra in contatto con molteplici popolazioni: longobardi, franchi, slavi, impero germanico e asburgico. Nella fiaba è dunque giustificato l'intervento di numerosi dotti ed esperti di altri paesi che possono offrire soccorso e conoscenze al sovrano.

I CAMPI E LA VIGNA

L'ambiente naturale, rustico e calmo si pone in totale antitesi con gli scenari precedenti rappresentanti il lusso e la continua ricerca. È proprio in questo luogo che il sovrano incontra l'uomo contento, attirato dal canto gioioso di una persona che ama la propria esistenza e il proprio compito. Un ambiente di fatica e attaccamento alla terra che riesce a far rivalutare il valore alle piccole cose.

Il territorio friulano è caratterizzato da ambienti naturali, che spaziano dalle catene montuose delle Alpi Carniche, alle spiagge del Golfo di Trieste. Inoltre, i diversi luoghi collinari che si espandono dalla zona veneta tra Treviso e Pordenone, fino al confine con la Slovenia, hanno consentito un notevole sviluppo per quanto riguarda la tradizione vinicola.

ANALISI DEL TESTO

1.10 PERSONAGGI E RUOLI

IL RE Il Re è il protagonista della storia, di lui sappiamo solo che è molto affezionato al suo unico figlio, tanto da intraprendere una disperata ricerca di qualcosa che lo renda felice: la camicia di un uomo contento del suo stato. Per quanto il Re sia legato al figlio, solamente nella parte iniziale della fiaba viene raccontata un'interazione tra i due personaggi. Per il resto della narrazione invece il figlio è una preoccupazione, ma non vi è rapporto, nè ulteriore ascolto. La semplice domanda del padre: «Cosa ti manca?» ci permette di comprendere che il Re voglia porre rimedio alla tristezza del figlio nello stesso modo in cui si sopperisce a una mancanza. Una tendenza quasi materialistica, che anziché approfondire il malessere amorfo del principe preferisce una soluzione istantanea che non guarda all'origine del problema.

IL PRINCIPE Il Principe non è un personaggio che compie azioni rilevanti nel corso della trama. È l'unico figlio del Re. Passa le sue giornate sul balcone, a guardare lontano: è triste, ma non riesce a comprendere la causa di questo suo stato d'animo. La sua condizione, che peggiora di giorno in giorno, è il motore iniziale di tutta la vicenda: il Re intraprende una ricerca disperata di un rimedio per far tornare felice l'amato figlio.

**FILOSOFI, DOTTORI
E PROFESSORI** Convocati a corte dal Re, danno ulteriormente peso all'idea di dover trovare un bene materiale che possa, in maniera miracolosa, portare contentezza al principe. Dopo aver "letto le stelle", concordano tutti sul fatto che debba essere trovata e fatta indossare al principe la camicia di un uomo totalmente contento della sua vita. Una soluzione che si rivela essere errata dal principio: un uomo contento del suo stato non ha bisogno di una camicia e anche se l'avesse non dipenderebbe da essa la sua felicità, né sarebbe in grado di trasferirla per proprietà transitiva. Tuttavia, trattandosi di un racconto fiabesco, la razionalità può essere e viene spesso abbandonata per elementi fantasiosi come l'utilizzo di amuleti e oggetti magici dalle proprietà curative.

AMBASCIATORI Gli ambasciatori, incaricati dal Re di cercare l'uomo contento, iniziano la loro ricerca "per tutto il mondo", arrivando ad individuare due personaggi solo apparentemente contenti: un prete ed un Re vicino.

LA CAMICIA DELL'UOMO CONTENTO

IL PRETE Il prete è un personaggio marginale, ma importante per quanto riguarda lo sviluppo degli eventi. Egli viene presentato alla corte del Re come un uomo contento. Quando però il sovrano lo mette prova offrendogli una posizione sociale di rilievo, egli dimostra di peccare di ambizione e dunque di non essere l'uomo che stavano cercando.

IL RE VICINO Altro personaggio che viene proposto al Re per il suo status, il Re vicino “aveva una moglie bella e buona, un mucchio di figli, aveva vinto tutti i nemici in guerra e il paese stava in pace”. Nel momento in cui gli ambasciatori lo incontrano, si nota come questo sovrano sia in realtà tormentato dall'idea della morte e preoccupato da come un giorno dovrà lasciare tutti i suoi possedimenti. Non sembra peccare di ciò che noi indichiamo come avarizia, pur essendo legato al possesso di ciò che ha accumulato e conquistato, pare non essere semplicemente in grado di godersi ciò che ha.

IL CONTADINO Il contadino è uno dei personaggi più importanti: l'uomo contento. Viene trovato dal Re grazie al suo canto della falulella tra le vigne. Pur essendo sfidato dalle proposte del Re, il contadino afferma la sua decisione di voler continuare a vivere così, nella semplicità del proprio lavoro. Si dimostra contento del proprio stato. Tuttavia non indossa una camicia, questo probabilmente poiché nell'epoca in cui è ambientata la storia la camicia era un indumento costoso e non adatto al lavoro della terra.

1.11 RELAZIONI

La relazione che appare più evidente è quella attraverso cui si sviluppa l'intera vicenda: il rapporto padre-figlio. Sebbene la storia cominci dicendo: «Un Re aveva un figlio unico e gli voleva bene come alla luce dei suoi occhi», indicando come il padre avesse a cuore il figlio, con il susseguirsi degli eventi si nota come questo rapporto non sia caratterizzato da una relazione attiva di scambio o di confronto. Durante la narrazione risulta evidente come il sovrano, invece di cercare un dialogo con il figlio, inizi una vera e propria caccia al tesoro per trovare un bene materiale dai “poteri curativi” che in realtà non esiste.

ANALISI DEL TESTO

1.12 LEIT MOTIFS/TOPOI

LA MUTA INSODDISFAZIONE DI CHI HA TUTTO

La tematica portante della narrazione è l'insoddisfazione. In questo caso da parte di una persona (il Principe) con uno status economico-sociale importante, che nell'immaginario condiviso rappresenta chi possiede tutto. Questo stato d'animo si pone come input iniziale, scatenante del successivo susseguirsi degli eventi, ma continua a tornare centrale con l'incontro del prete e del sovrano vicino che anch'essi non sono soddisfatti del proprio stato.

Pur rappresentando una tematica ricorrente nei testi antichi e moderni, non perde di incisività e risulta ancora un notevole spunto di riflessione.

LA RICERCA DELLA FELICITÀ

La trama della narrazione è sviluppata attraverso l'azione costante, ripetitiva, incessante di ricerca verso qualcosa che non si ha: la contentezza. Quest'ultima, incarnata e rappresentata in un oggetto dai molteplici significati, è l'oggetto agognato dal protagonista. Egli totalmente immerso nella sua investigazione, si distacca da ciò che gli sta intorno e si focalizza solamente sul suo obiettivo, finendo per dimenticare per chi sta compiendo questa ricerca: il figlio. Una ricerca, dunque, che si connota negativamente, come fosse insensata e insufficiente. L'incontro con il contadino è infatti un imprevisto, a seguito della stanchezza del Re nel cercare continuamente l'uomo contento.

IL MATERIALISMO E L'AMBIZIONE

Incarcate nei personaggi del prete e del Re vicino, ambizione e materialismo sono tematiche ben presenti nella fiaba. Esse vengono spesso ritratte in modo negativo in moltissimi testi mediali. Il materialismo viene qui inteso come desiderio di possesso e l'ambizione come movimento dell'ego per realizzazione personale. In questo senso la storia rafforza l'idea di felicità proponendoci per contrasto altri sentimenti spesso erroneamente connessi.

IL MINIMALISMO DELLA CONTENTEZZA

Altro cliché narrativo utilizzato nella fiaba è definito attraverso la figura del contadino, ovvero una persona povera economicamente, ma ricca di spirito. Questo minimalismo essenziale, nel contesto agreste, amplifica il sentimento della contentezza riportando l'uomo ad un appagamento legato al pieno contatto con la natura e alla libertà dinamica superflue tipiche del consumismo.

1.13 ASPETTI GRAFICI, EVOCATIVI E EMOZIONALI

“SCOMPARIVA IL ROSA”

Questa immagine evocativa con cui Calvino descrive la condizione del Principe è interpretabile come sintomo di una malattia identificabile come depressione o melancolia.

La rappresentazione di questo stato emotivo e mentale è sempre stata presente in arte, soprattutto mediante una figura che appoggiata sulla mano osserva inerme ciò che sta intorno, similmente a come viene presentato il Principe nella fiaba, intento a guardare lontano, affacciato sul suo balcone.

LA CAMICIA

La camicia nella fiaba è l'oggetto del desiderio. La ricerca che ne deriva è una sorta di rincorsa verso un bene materiale che non esiste, derivata dall'influenza di personaggi esterni (filosofi, dottori e professori). Al tempo stesso, però, la camicia è il simbolo di un determinato status sociale medio-alto, legato ad un mondo agiato e benestante che si contrappone totalmente all'idea di minimalismo o vita in costante contatto con la natura.

Negli usi e costumi della cultura friulana la camicia è un capo vestiario popolare. A seconda del ceto sociale di appartenenza di una persona, varia il numero di capi in suo possesso, la qualità dei materiali e la raffinatezza dei dettagli. Secondo alcune ricerche storiche inoltre, alcune famiglie contadine meno abbienti non possedevano vere e proprie camicie, ma maglie rattoppate.

LA FALULELLA

La falulella, un canto felice e gioioso, è forse l'unico momento “magico-miracoloso” nella narrazione, in quanto dopo averla udita il Re trova finalmente l'uomo contento che stava cercando. Questo termine possiede due caratteristiche principali: in primis il legame con la cultura popolare, infatti falulella è una parola dialettale. In secondo luogo, invece, si ricollega al mondo agreste e contadino dove era uso comune cantare durante lo svolgersi delle proprie attività.

1.14 ASPETTI LINGUISTICI

Fiabe italiane è un'opera letteraria il cui scopo principale era rendere accessibile a lettori sia italiani che stranieri il mondo fantastico contenuto in testi dialettali non comprensibili

ANALISI DEL TESTO

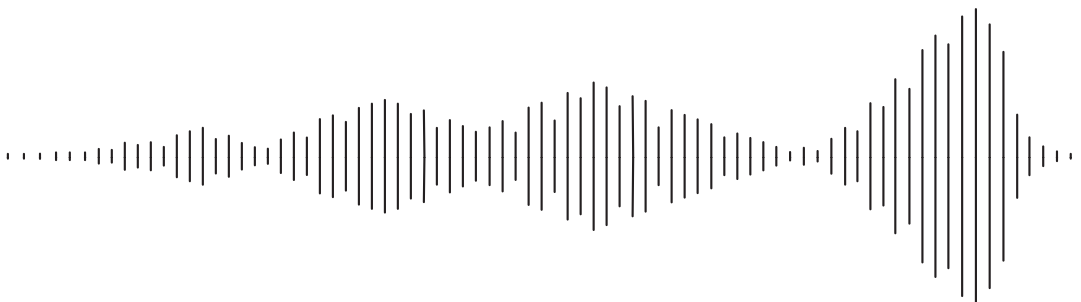
a tutti. L'autore, tenendo presente che il primo obiettivo doveva essere una corretta leggibilità, si è cimentato a scrivere in una forma il più semplice ed elementare possibile, senza ricorrere a terminologie particolarmente ricercate o particolari costrutti narrativi.

Di tanto in tanto però in qualche racconto appaiono vocaboli dialettali, per Calvino intraducibili, per sottolineare il riferimento a quelli che sono i folklori locali.

Nella Camicia dell'uomo contento si può ritrovare il temine *falulella*, che nel dialetto friulano significa: "cantilena comune ai villici, senza significato, e con cui sogliono chiudere le strofe delle loro canzoni".

1.15 STORYLINE

La narrazione procede in ordine cronologico e sequenziale. Il racconto parte dalla presentazione di un problema: «Un Re aveva un figlio unico e gli voleva bene come alla luce dei suoi occhi. Ma questo Principe era sempre scontento. Passava giornate intere affacciato al balcone, a guardare lontano», e si sviluppa attraverso le lunghe peripezie del protagonista, ovvero il Re. Il finale si distingue dal regolare e dal consueto: la storia non ha una vera e propria conclusione, ma si interrompe bruscamente all'apice della tensione narrativa: «L'uomo contento non aveva camicia», innescando nel lettore un'ulteriore serie di interrogativi. Questo ritmo ascendente che si tronca nell'ultima proposizione si rivela molto efficace, sorprende e turba il lettore quanto basta per permettere un'immediata riflessione sul racconto.



Livelli di tensione narrativa nel corso della fiaba.

1.16 REGOLE E PATTERN

La fiaba, molto breve, prevede una struttura semplice. Il racconto procede in maniera lineare, con eventi che si susseguono cronologicamente. Questi eventi, come spesso avviene nelle fiabe, seguono un andamento e delle regole precise.

SITUAZIONE INIZIALE

Il Principe è triste, ma, interpellato dal padre, non sa dirgli il perché. Il Re prova a renderlo contento con “teatri, balli, musiche e canti”, ma questi primi tentativi di risolvere il problema falliscono miseramente.

Si parte dunque da una situazione iniziale in cui sorge un problema, motore di tutti gli avvenimenti che seguiranno.

LA RICERCA DELLA CAMICIA

Il Re si rivolge quindi a filosofi, dottori e professori, che gli indicano come unica soluzione quella di trovare la camicia di un uomo contento e farla indossare al figlio. Dato quindi un fine da perseguire al personaggio del re, si avvia la vicenda vera e propria, con la ricerca di un personaggio che sia effettivamente contento, e della sua camicia come “oggetto magico” in grado di curare il figlio.

L'INCONTRO CON IL PRETE E IL RE VICINO

I due personaggi sono presentati secondo lo stesso pattern narrativo: individuati come uomini potenzialmente contenti, vengono interrogati dal re o dai suoi ambasciatori. Dal dialogo emerge come, in entrambi i casi, la loro felicità sia solo apparente: il primo non si accontenta del proprio stato ed ambisce a qualcosa di più, il secondo, che invece ha tutto, è tormentato dalla paura della perdita dei suoi beni. Da qui un primo insegnamento che possiamo trarre dalla fiaba, ossia che la contentezza non è strettamente legata a beni materiali ed al proprio status. La reiterazione di blocchi narrativi secondo modalità simili è tipico della fiaba: i fallimenti del Re in questo caso ci permettono di capire, per negazione, da cosa in realtà la felicità non dipenda, a differenza di quanto ci si possa aspettare.

Questo permette di comunicare in modo semplice dei piccoli insegnamenti, che rafforzano la riflessione lasciata al lettore con il finale.

L'INCONTRO CON IL CONTADINO

Dopo i due casi del prete e del Re vicino, il Re ha ormai perso le speranze. Mentre è a caccia, inseguendo una lepore che ha colpito, sente un uomo che canta spensierato.

ANALISI DEL TESTO

In questo canto il Re riconosce una persona contenta. Segue dunque la voce fino ad imbattersi in un contadino. L'intuizione del Re si rivela corretta dopo il breve dialogo tra i due. Il personaggio che è stato cercato dal Re per tutto il tempo viene quindi trovato in modo imprevisto, nel momento in cui tutte le speranze sembravano perse. Segue un crescendo di tensione in cui il Re, impaziente, chiama tutto il suo seguito, per poi tornare dal contadino.

IL FINALE Tornato dal contadino il Re «lo afferra, comincia a sbottonargli la giacca. Tutt'a un tratto si ferma, gli cascano le braccia. L'uomo contento non aveva camicia».

Il finale arriva in maniera inaspettata: solitamente le fiabe si concludono con il ritrovamento dell'oggetto della ricerca, che permette ai personaggi di ristabilire l'equilibrio iniziale e di chiudere la vicenda con un lieto fine. In questo caso appare invece tronco: non sappiamo cosa ne sarà del principe o se il re continuerà la sua ricerca.

2. ANALISI ETNOGRAFICA

2.1 IL QUESTIONARIO

Per quanto riguarda le tematiche generali di ricerca in vista della traduzione transmediale della fiaba, l'analisi è stata portata avanti tramite lo strumento di un questionario online. Il campo di riferimento è stato delimitato per lo più dal primo grado di separazione con i componenti del gruppo. Amici, parenti, familiari e conoscenti, sono i soggetti coinvolti nell'analisi.

Dalle prime domande tuttavia, è emersa una discreta eterogeneità di sesso, età e professione tra i partecipanti, rendendo così l'analisi più affidabile e pertinente avendo un campione non eccessivamente settorializzato.

Tre sono stati gli aspetti principali su cui è stato strutturato il questionario:

- La fiaba di Italo Calvino
- La felicità
- La tristezza

2.2 PERCEZIONE E ASPETTATIVE

In primo luogo sono state poste delle domande per sondare il rapporto del soggetto con la figura di Italo Calvino, in particolare sull'immaginario generale che questo autore suscita e sull'eventuale lettura di una delle sue opere.

È emerso che quasi la totalità dei soggetti si è approcciata a Calvino principalmente nel periodo scolastico-universitario, accostando a questo autore una forte connotazione meta-

forica-educativa, aspettandosi dunque da un suo racconto una sorta di insegnamento morale di qualche genere. Solo il 15% degli intervistati aveva già avuto a che fare con la favola: *La camicia dell'uomo contento*. Questo ha lasciato ampio spazio alle libere interpretazioni del contenuto della storia e della morale che essa potrebbe fornire al lettore, anche se la tematica principale della felicità è però quasi sempre rintracciata dai soggetti.

“Una morale sul fatto che per essere felici non bisogna indossare un indumento”

“Come un uomo contento vede le cose”

“La maschera della felicità”

“Del vestito in senso metaforico di un uomo felice”

“Come appare un uomo felice”

2.3 LA FELICITÀ: CAUSE E IMMAGINI ASSOCIATE

La seconda parte del questionario risulta essere più legata alla tematica della felicità, di come si manifesta e di come è percepita e ricercata da parte del soggetto.

Come previsto ad ogni soggetto corrisponde una differente percezione ed idea di felicità. Chi associa la felicità al “Realizzare i propri sogni”, chi all’ “Autorealizzarsi”, la maggior parte degli intervistati risponde: “Apprezzare le piccole cose”.

In generale si nota una marcata preferenza per tematiche lontane dalla mentalità del potere o del denaro, privilegiando obiettivi moralmente alti, il compimento di sé e dei propri desideri e il rapporto positivo con almeno un altro individuo. In molti hanno associato la felicità ad una canzone, un suono, una voce amica, un elemento sonoro particolare che genera tranquillità, distacco, calma. In generale, dunque, un senso di conforto e alleviamento dei problemi che allontanano la felicità.

“Trusty and True, Damian Rice: mi ricorda che c'è chi mi vuole bene”

“Le canzoni metal, urlarle a squarciagola mi libera la mente e mi fa sfogare”

“Crazy little thing called love - Queen: Cantarla a squarcia gola sotto la doccia mi libera”

“Ricordami - Coco: mi fa piangere”

LA CAMICIA DELL'UOMO CONTENTO

È stato chiesto anche: "Con che immagine tradurresti la felicità?" Pur essendo un concetto di per sé astratto, la felicità è tangibile, concreta, visibile. La maggior parte dei soggetti ha categorizzato come "momento di felicità" tre figure: un momento tra amici, un abbraccio e un sorriso. Interessante notare come due su tre di queste traduzioni visive implicano necessariamente un'alterità, la presenza di almeno un secondo individuo che condivide qualcosa con il primo. A proposito di alterità, alla domanda "Conosci qualcuno che è veramente felice?" c'è stata una quasi parità di risposte affermative e negative. In questo caso dunque la domanda non è più su di sé, su ciò che si conosce nel profondo della propria persona, ma il punto si sposta più su come è visto l'altro, come è percepita dall'esterno un'altra persona.

Concentrando l'attenzione sui soggetti che hanno risposto affermativamente alla domanda di qui sopra, si denotano caratteri simili che riguardano il come vengono percepite le persone felici. Serene, in equilibrio, con un buon rapporto amoroso e familiare, che vedono sempre il lato positivo o che hanno raggiunto grandi successi. Interessante notare come molte delle risposte libere riguardo questo tema mettono spesso in rapporto l'altro, capace di essere felice per un motivo, con l'io non felice perché incapace di essere in quel determinato modo:

"Perché vive la vita meglio di me"

"Perché la felicità è puntuale, penso che quello a cui vorremmo davvero aspirare sia benessere ed equilibrio. Io il mio non l'ho ancora trovato"

2.4 LA TRISTEZZA: CAUSE E COME AFFRONTARLA

Riguardo la tematica della tristezza la causa scatenante principale è il senso di assenza, di mancanza di senso, di incompletezza in svariati ambiti della propria vita. A seguire l'incapacità di apprezzare quello che si ha, anche le piccole cose, e la consapevolezza di essere in se stessi la causa di una mancata felicità. Pur essendo limitate dallo strumento "form online", le risposte sono state profonde e puntuali, evidenziando vari elementi o fattori che nella vita del soggetto possono generare malessere.

Interessante e ricorrente è stata la tematica della mancanza

ANALISI ETNOGRAFICA

di un rapporto stabile e profondo con qualcuno; l'impossibilità o la non capacità di condividere i propri stati d'animo e i propri problemi con un amico, un partner o un'altra persona in generale genera senso di solitudine e abbandono.

- "La mancanza di qualcuno che mi vuole veramente bene"**
- "Non ho nessuno"**
- "Una famiglia che mi ama"**
- "Un amico vero con cui parlare"**

Questo aspetto è però ripreso in positivo nella serie di domande che riguardano il come si può alleviare o evitare il senso di tristezza.

La presenza dell'altro è un fattore fondamentale per affrontare o lenire il senso di tristezza. La coscienza di avere qualcuno che ti ascolta, a cui puoi raccontare quello che ti turba, senza una necessaria risposta, ma la semplice presenza, è una circostanza che, come evidenziato dagli intervistati, aiuta a recuperare la felicità lasciando alle spalle la tristezza.

- "Mi isolo per stare tranquilla e poi cerco di vedere i miei amici"**
- "Lo condivido con chi mi vuole bene"**
- "Anestetizzando i pensieri davanti a film o serie tv, o ricevendo conferme da qualcuno a cui voglio bene"**
- "Penso a qualcosa/qualcuno che mi rende felice"**
- "Stando il più possibile a contatto con le persone, tenendomi impegnata"**
- "Parlandone con amici, moroso o persone care e fidate che stimo e penso mi possano aiutare"**
- "Passando del tempo con la mia famiglia"**

2.5 INTERVISTE

Un altro strumento di ricerca per quanto riguarda l'analisi etnografica è stata l'intervista. Sono stati intervistati 10 soggetti di diversa età, estrazione sociale e background culturale, in modo da avere, per quanto possibile, una visione più ampia. Al fine di cogliere le diverse sfumature semantiche che riguardano non solo la fiaba di Calvino, ma anche i differenti piani di lettura scaturiti da essa, vengono riportate di seguito tre interviste particolarmente significative.

LA CAMICIA DELL'UOMO CONTENTO

**ANNA,
55 ANNI,
CASALINGA.**

1. Che titolo daresti a questa storia?

“Cambio di camicia”

2. Pensi che i temi trattati siano attuali?

I temi sono molto reali per diverse ragioni. Innanzitutto il Re ha un unico figlio, comunemente a tante famiglie negli ultimi tempi.

La fiaba presenta una situazione che ritroviamo anche al giorno d'oggi, in cui i figli hanno tutto e non sanno più cosa vogliono e i genitori, come il Re, si danno da fare per farli felici.

3. Quali personaggi/oggetti ritieni più importanti e perché?

Il Re, in quanto protagonista della storia. Il figlio, che ha tutto quello che vuole dalla vita, ma non è contento. Il contadino, che non ha niente, però è felice.

Nella vita bisogna decidere se vedere il bicchiere mezzo pieno o mezzo vuoto, ma questa attitudine non è dettata da ricchezza o povertà.

La contentezza è diversa dalla felicità. La felicità è immediata e dura poco, mentre la contentezza è un modo di vivere. Uno stato mentale in cui si vive contenti con la consapevolezza del proprio essere.

4. Cosa ti ha colpito di più di questa storia?

La particolarità dello “scambio di camicia”. Mi sono chiesta: “Simbolicamente che vuol dire? Il segreto della contentezza?” La contentezza non si compra, quindi non si prova? È un percorso e non un oggetto immediato?”

5. Che morale daresti a questa storia?

La realizzazione di sé. Se nella vita si sogna di fare determinate cose e le si realizza, provo un sentimento di contentezza. La realizzazione, come la contentezza, sono una conquista, non qualcosa che si ha nell'immediato.

L'essere umano ha bisogno di realizzarsi, ma attraverso un cammino, non in modo tempestivo.

Non è possibile essere contenti in breve tempo.

6. Come immagini possa proseguire il racconto?

Una volta a casa il Re dice al Principe che invece di stare a casa e osservare il mondo da lì, dovrebbe fare un viaggio e vedere il mondo. Questo perché il figlio è una persona che non agisce, rimane sempre alla finestra.

7. Cosa ne pensi del fatto che la felicità è accontentarsi del proprio stato? Pensi che se avessero trovato la camicia dell'uomo contento avrebbe potuto davvero rendere felice il principe?

No. Non si può possedere qualcosa e essere felice, proprio perchè è la camicia di un altro e non me la sono guadagnata io. La camicia è una cosa che indossi, quindi può essere qualcosa che a me non veste, perché abbiamo tutti taglie diverse.

8 La favola ci insegna che né le ricchezze, né la potenza, né la bellezza, né il possesso di tutti i beni del mondo possono procurarci la vera felicità. È realmente applicata questa morale al giorno d'oggi? Riflessioni?

Il fatto di possedere tutte queste cose non ti dà al 100% la felicità, però aiuta molto, diciamo così. Preferisco essere triste ma ricca, invece di triste e povera.

Avere gran parte delle cose che desideri ti porta più vicino alla felicità, ma non altrettanto vicino alla contentezza.

**LUCA,
29 ANNI,
ATLETA.**

1. Che titolo daresti a questa storia?

“Il re premuroso”

2. Pensi che i temi trattati siano attuali?

Sì, perchè la ricerca della felicità personale o per un proprio caro è qualcosa di molto attuale.

3. Quali personaggi/oggetti ritieni più importanti e perchè?

Il Re, perchè dà il via alla storia. È lui che nota l'infelicità del figlio e dà inizio alla ricerca. Il figlio, perchè essere felici non dipende da qualcosa ma da sé stessi.

4. Cosa ti ha colpito di più di questa storia?

Il finale perchè ci si aspettava un lieto fine come nella maggior parte delle storie, invece c'è un finale inaspettato. Questo evidenzia ancora di più come la ricerca della felicità tramite un oggetto non esista.

5. Che morale daresti a questa storia?

La felicità sta dentro di noi e dipende da noi. Siamo solo noi ad accettare la realtà in cui siamo e decidere ciò che viviamo.

6. Come immagini possa proseguire il racconto?

Il Re continua incessantemente a cercare questa camicia, ma non trovandola diventa triste egli stesso. Allo stesso tempo in-

LA CAMICIA DELL'UOMO CONTENTO

vece, il figlio triste e amareggiato, vivendo la sua vita ritrova la felicità. Questo perchè personalmente ritengo che la felicità non sia solo un oggetto, ma una cosa da poter vivere.

7. Cosa ne pensi del fatto che la felicità è accontentarsi del proprio stato? Pensi che se avessero trovato la camicia dell'uomo contento avrebbe potuto davvero rendere felice il principe?

No, non avrebbe potuto rendere il Principe felice perchè era un bene materiale. La camicia non sarebbe servita a cambiare il suo modo di vedere le cose e il suo stato d'animo.

8 La favola ci insegna che né le ricchezze, né la potenza, né la bellezza, né il possesso di tutti i beni del mondo possono procurarci la vera felicità. È realmente applicata questa morale al giorno d'oggi? Riflessioni?

No, al giorno d'oggi queste cose fanno parte di una scala di punti da ottenere per raggiungere la felicità. Un'idea socialmente condivisa di punti da ottenere per raggiungere la felicità.

**CHIARA,
22 ANNI,
STUDENTESSA.**

. Che titolo daresti a questa storia?

“L'effetto secondario della felicità”, perchè rende bene qualcosa che sta sotto. Mette insieme felicità che è una parola iperinflazionata, molti la intendono con avere bellezza, fama, successo, ricchezza.. che è l'effetto estetico della felicità. Invece come effetto secondario è la parte che noi si vede ma è alla base, sorregge il concetto di felicità.

2. Pensi che i temi trattati siano attuali?

Assolutamente sì.

3. Quali personaggi/oggetti ritieni più importanti e perchè?

Il padre per la ricerca della felicità, si affanna per il figlio.

Il figlio perchè ha un malessere e non sa neanche perchè.

Il giovane felice che si trova in questo stato di pace dei sensi.

Felicità intesa non come possesso, ma come serenità.

4. Cosa ti ha colpito di più di questa storia?

La dicotomia tra l'affanno del padre e la serenità del giovane.

5. Che morale daresti a questa storia?

La ricerca stessa della felicità è insensata, non puoi cercare esternamente e non puoi pretenderla da qualcun altro che

ANALISI ETNOGRAFICA

ti insegni ad essere felice. Deve esserci una ricerca interna semmai. Devi essere tu stesso a maturare, è un percorso che devi fare tu.

6. Come immagini possa proseguire il racconto?

Che il figlio muoia di infelicità. La depressione è qualcosa di intrinseco, genetico e di predisposizione.

7. Cosa ne pensi del fatto che la felicità è accontentarsi del proprio stato? Pensi che se avessero trovato la camicia dell'uomo contento avrebbe potuto davvero rendere felice il principe?

No, è un percorso personale.

8 La favola ci insegna che né le ricchezze, né la potenza, né la bellezza, né il possesso di tutti i beni del mondo possono procurarci la vera felicità. È realmente applicata questa morale al giorno d'oggi? Riflessioni?

Si anche se nel mondo di oggi c'è questa confusione consumistica, tant'è vero che un paese africano è stato definito il paese più felice del mondo perché il governo non si preoccupava del PIL ma dell'indice di felicità dei cittadini che vivevano molto umilmente, poca tecnologia e grande contatto con la natura.

2.6 CONCLUSIONI

- MORALE** Da un'opera di Calvino il lettore si aspetta di arricchirsi moralmente, di imparare qualcosa per confrontarsi al meglio con il mondo e con gli altri.
- RAPPORTO** In molti ricercano la felicità in un rapporto positivo con un altro individuo.
- URLO** La felicità è spesso associata ad un elemento sonoro: canzone, voce, suono. Associata all'idea di liberarsi di qualcosa.
- ASCOLTO** Il parlare con qualcuno della propria tristezza aiuta a recuperare un senso di felicità.

3. DEFINIZIONE DEL TESTO MEDIALE

3.1 CONVERGENZE E DIVERGENZE

L'analisi della fiaba porta con sé una morale sottesa che riguarda il malessere del Principe, e l'incapacità del Re di fronteggiare in modo ragionevole la situazione del figlio.

Il focus dal quale nasce la traduzione mediale pone dunque l'attenzione sul rapporto complesso di comunicazione, ascolto e condivisione tra un figlio, incapace di esprimere il proprio dolore, e un padre che cerca disperatamente un modo di aiutarlo.

Nella fiaba, il Principe non riesce ad esprimere il proprio malessere, non sapendo neppure lui da cosa sia generato, come dice lo scrittore Umberto Galimberti: «I ragazzi non stanno bene, e non capiscono nemmeno il perché».

Diversamente da ciò, l'installazione aiuta e sprona a condividere il proprio stato d'animo attraverso l'atto liberatorio di un urlo. L'elemento della ricerca, tuttavia, non rimane marginale. La ricerca viene spostata, non è più esterna e spasmodica, che procede per tentativi, ma diventa più intima e strettamente legata ad un rapporto. Infatti, punto fondamentale dell'esperienza proposta diventa l'ascolto tra due individui.

DEFINIZIONE DEL TESTO MEDIALE

3.2 NUOVA STORYLINE

Lo schema narrativo proposto nella fiaba originaria cambia e si evolve nella traduzione, riprendendo però dalla prima alcune dinamiche.

LA RICERCA Il tema principale rimane invariato, si tratta sempre di un esercizio analitico-investigativo, come quello compiuto dal Re nella storia. Viene però, come già detto, cambiata la direzione della ricerca.

Se prima questa era rivolta verso un oggetto materiale (la camicia) presente nel mondo esterno, ora è rivolta verso la ricerca interiore di un significato attraverso il dialogo con un'altra persona ed il suo ascolto.

LA RELAZIONE L'elemento di partenza per le vicende narrate nella fiaba è il legame tra padre e figlio. Questo aspetto viene tradotto generalizzandolo ad un rapporto tra due individui, siano essi estranei o intimamente connessi.

Anche la struttura dell'installazione, divisa in due parti, è coerente con la tipologia di rapporto tradotta. Con la realizzazione di due postazioni separate, viene resa fisica la separazione e l'apparente indifferenza che si può formare all'interno di un rapporto. Ma è proprio la macchina ad annullare questa divisione, proponendo un nuovo punto di contatto basato sull'ascolto.

ASCOLTO L'azione dell'ascolto, attivo e partecipativo, non è presente all'interno della narrazione. Il Re infatti non si propone di ascoltare il figlio in modo umano e profondo, preferisce dare credito a filosofi, studiosi e dotti provenienti da tutte le parti del mondo. Invece è proprio questo l'aspetto fondamentale che la traduzione vuole rimarcare: l'importanza di entrare in contatto con l'altro attraverso il semplice atto dell'ascolto.

3.3 AUDIENCE

“Questo libro è nato col preciso intento di rendere accessibile a tutti i lettori italiani [...] il mondo fantastico contenuto in testi dialettali non da tutti decifrabili”, scrisse Calvino dell’introduzione di *Fiabe Italiane*. Le intenzioni dell’autore erano quindi quelle di poter parlare non solo al bambino a cui la storia viene raccontata, ma anche al genitore stesso che la sta leggendo, inserendo diverse chiavi di lettura, comprensibili a seconda del grado di maturità della persona.

Proprio come l’opera di Calvino, l’artefatto vuole parlare nel modo più semplice possibile ad un pubblico non necessariamente limitato ad una fascia d’età, anche se un prerequisito è una conoscenza basilare dell’interazione con dispositivi analogici e digitali.

Indipendentemente da questi presupposti, l’installazione sarà esposta in un preciso luogo: il secondo piano dell’edificio B2 del Politecnico di Milano, campus Durando. L’audience effettiva risulta dunque circoscritta a studenti e professori. L’interazione con la macchina è dunque rivolta a soggetti con una cultura medio-alta, capaci di andare oltre il semplice aspetto ludico e comprendere lo spunto di riflessione sul tema dell’ascolto.

3.4 MAPPA DI TRADUZIONE

Trattandosi di un’installazione che prevede due diversi tipi di interazione, seppur basici, il coinvolgimento differisce totalmente dal medium precedente. Lo scopo finale, similmente alla favola, è quello di suggerire una riflessione personale dell’utente che non sia un dogma imposto, ma più una spontanea e particolare chiave interpretativa.

DEFINIZIONE DEL TESTO MEDIALE

PERSONAGGI E RELAZIONI

Originale: Relazione Padre/Figlio

Traduzione: Relazione Urlatore/Ascoltatore

ASPETTI GRAFICI/EVOCATIVI

Originale: Colore - Rosa Sbiadito

Suono - Falulella (canzone)

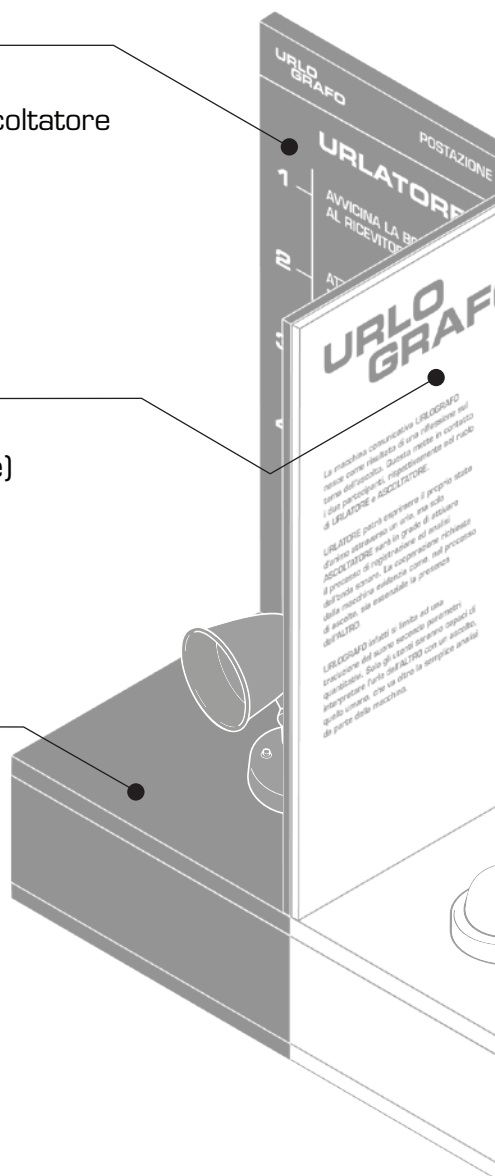
Traduzione: Colore - Bianco & Nero

Suono - Urlo

SCENARI

Originale: Medievale

Traduzione: Contemporaneo



URLO GRAFO

RUOLI E GENERI

Originale: Figlio triste/Re che cerca una soluzione

Traduzione: Urlatore/Ascoltatore

PATTERN NARRAZIONE

Originale: Mancanza di ascolto da parte del Re e tentativi fallimentari nella ricerca della felicità

Traduzione: Macchina che favorisce l'ascolto e l'instaurarsi di un dialogo tra due individui

LINGUAGGIO

Originale: Fiabesco

Traduzione: Tecnico

POTENZIALITÀ

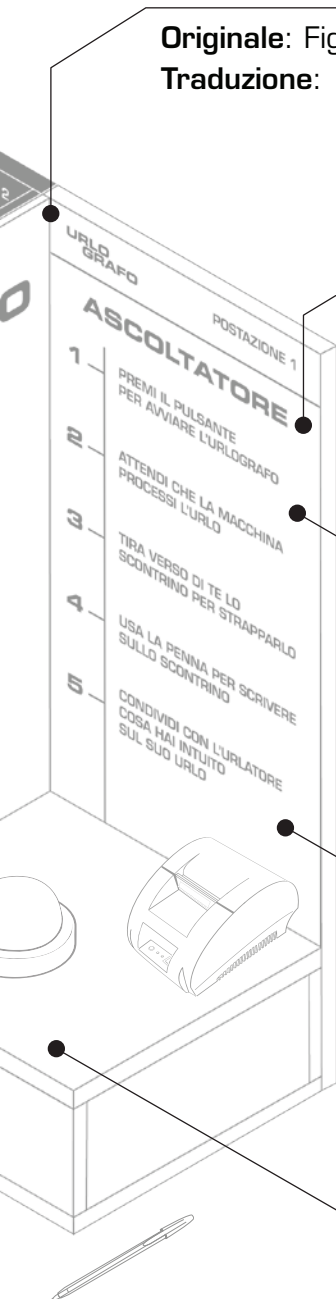
Originale: Supporto Editoriale

Traduzione: Macchina Comunicativa

AUDIENCE

Originale: Bambini (estendibile a tutti)

Traduzione: Ludico per giovani e adulti



DEFINIZIONE DEL TESTO MEDIALE

3.5 ASPETTI DI GESTIONE, SVILUPPO E DISTRIBUZIONE

L'artefatto è composto da una serie di elementi essenziali: un bottone, un microfono, un computer e una stampante termica. Questi componenti necessitano di energia elettrica, indi per cui la loro collocazione è limitata e vincolata in un determinato spazio e luogo che soddisfi queste caratteristiche. L'allestimento creato intorno ai componenti base può variare a seconda degli spazi in concessione, ampliandolo o riducendolo ai minimi termini.

La distribuzione rientra nelle dinamiche di una temporary exhibition con un limite di tempo legato a poche settimane. Chiunque può usufruirne in un lasso temporale dettato dall'andamento dell'interazione.

3.6 TIPOLOGIA DI PRODOTTO

La traduzione del testo mediale, per le sue caratteristiche di interazione e i suoi obiettivi si pone al confine tra due tipologie di *exhibition design*: il *serious game* e il *performance record*.

PRODOTTO LUDICO SERIOUS GAME

Analizzando prima il lavoro di Calvino nella sua interezza e poi, in particolare, la fiaba *La camicia dell'uomo contento*, è emerso come l'autore tramite un'attività pseudo-ludica, tipica del mondo dell'infanzia, voglia trasmettere al lettore messaggi morali tanto basilari quanto profondi.

Con questa premessa, l'installazione ricade nel mondo del *serious game*, che consiste nell'educare tramite un'attività ludica, favorendo l'apprendimento.

L'aspetto ludico non è in contrasto con la finalità morale-intellettuale, anzi, risponde alla necessità di rendere la realtà quotidiana più sopportabile, un luogo di socializzazione, comunicazione, integrazione e apprendimento.

PRODOTTO ARTISTICO PERFORMANCE RECORD

In correlazione al concetto di *serious game*, viene preso in considerazione anche il prodotto artistico rappresentato dall'artefatto. Proprio per il suo approccio estetico e il suo essere di fatto una *temporary exhibition* il progetto appartiene alla nicchia dell'allestimento artistico, al pari, almeno a livello

teorico, delle contemporanee installazioni di arte concettuale. Inserendosi dunque tra le dinamiche di gioco ed arte, l'artefatto punta a ricreare lo stesso clima e ricercare le stesse finalità di *Fiabe Italiane* di Italo Calvino. L'installazione artistica si fonde con il mondo ludico in modo da fornire degli spunti riflessione morale sulle circostanze della vita. In questo caso la morale consiste nel fatto che la liberazione dalla tristezza non è intendibile come un percorso solitario, ma deve essere compiuto attraverso l'aiuto dell'altro.

3.7 L'URLO E L'ASCOLTO

L'analisi del testo originale ed i risultati dell'analisi etnografica hanno delineato numerosi elementi da cui è stata poi sviluppata la traduzione.

Trattandosi di un'installazione a metà tra il prodotto ludico ed artistico, con un target potenzialmente molto ampio e variegato, si è resa necessaria l'individuazione di un elemento di partenza alla base dell'interazione proposta: l'esternazione del dolore attraverso la voce. Questa viene registrata dalla macchina ma anche ascoltata e umanamente compresa dall'altra persona.

Ma in quale modo, con la voce, l'utente può esprimere il proprio stato d'animo secondo una modalità semplice e potenzialmente condivisibile da un gran numero di partecipanti? Sicuramente non poteva essere prevista un'interazione in cui l'utente raccontasse i propri problemi. Questo input avrebbe richiesto troppo tempo e sarebbe stato fuori contesto: ricordiamo che l'installazione si pone anche come prodotto ludico, mentre un'interazione del genere avrebbe appesantito notevolmente il contesto di fruizione o addirittura causato esitazione, imbarazzo o rifiuto da parte di eventuali partecipanti.

Nella fase di ricerca una reference di notevole importanza per la definizione dell'interazione finale è stata la Terapia Primaria (*Primal Therapy*) teorizzata da Arthur Janov nel suo testo del 1970 *The Primal Scream*. La terapia primaria è una modalità di psicoterapia in cui il paziente si libera di traumi legati ad esperienze passate attraverso l'urlo. Secondo le modalità descritte da Janov, le varie emozioni negative legate al trauma (rabbia, dolore e frustrazione repressi)

DEFINIZIONE DEL TESTO MEDIALE

venivano riportate alla mente cosciente del paziente durante la seduta terapeutica. Questo, attraverso un urlo spontaneo e “primordiale”, se ne liberava definitivamente. Questa terapia godette di un periodo di popolarità negli anni 70, anche grazie all’interesse di alcune celebrità che vollero sottoposti ad essa. Tuttavia, per assenza di studi ed articoli scientifici che dimostrino l’efficacia del metodo, la terapia non è stata accettata come valida dalla comunità scientifica. Dopo la pubblicazione degli altri testi di Janov riguardanti l’argomento, la popolarità della Terapia Primaria è andata via via a perdersi. È importante notare come con l’installazione non si voglia in alcun modo proporre un metodo terapeutico valido su basi scientifiche o confermare la validità della Terapia Primaria. Il campo di interesse non è in questo caso quello della psicologia o della psicoterapia. Si è deciso di implementare l’urlo perché universalmente riconosciuto come espressione dell’interiorità umana. Questo, per sua natura, non dipende da una lingua o da determinate parole, è un “contenitore amorfo” che può assumere forme specifiche ed esprimere una serie diversa di emozioni.

Oltre all’urlo, l’altra azione fondamentale alla base dell’installazione è l’ascolto. Per questo l’installazione necessita di una fruizione in coppia: l’ascolto parte sempre da una relazione tra due individui, si urla sempre a qualcuno. L’urlo, in questo caso, assume significato solo nel momento in cui è presente un’altra persona, disposta ad ascoltarlo e comprenderlo. Questo a partire da una dinamica che si ritrova all’inizio della fiaba, la relazione tra padre e figlio, una relazione d’affetto caratterizzata però da una sorta di incomunicabilità tra i due: manca infatti un vero e proprio momento di ascolto da parte del Re. Un altro riferimento viene dal testo *Parlarsi: La comunicazione perduta* dello psichiatra italiano Eugenio Borgna, in cui egli indaga la comunicazione. L’osservazione di Borgna vede la comunicazione come un “rendere comune”, ovvero un dialogo e una relazione da instaurare in rapporto con l’altro. L’alterità in questo senso è vista come entrare in contatto non solo con un’altra persona, ma soprattutto con la nostra interiorità, nella convinzione che questa comunicazione sia sinonimo di cura. Egli stesso scrive:

«Noi entriamo in relazione con gli altri, allora, in modo tanto più intenso e terapeutico quanta più passione è in noi, quante più emozioni siamo in grado di provare e di vivere».

3.8 L'URLOGRAFO

Il prodotto finale è pensato come una macchina comunicativa con intento ludico e artistico.

L'urlografo nasce come risultato di una riflessione sul tema dell'ascolto. Il dispositivo mette in contatto i due partecipanti, rispettivamente nel ruolo di urlatore e ascoltatore.

L'urlatore può esprimere il proprio stato d'animo attraverso un urlo, ma solo l'ascoltatore è in grado di attivare il processo di registrazione ed analisi dell'onda sonora. La cooperazione richiesta dalla macchina evidenzia come, nel processo di ascolto, sia essenziale la presenza dell'altro.

L'urlografo, infatti, si limita ad una traduzione del suono secondo parametri quantitativi. Solo gli utenti sono capaci di interpretare l'urlo dell'altro con un ascolto, quello umano, che va oltre la semplice analisi da parte della macchina.

3.9 INTERAZIONE MACCHINA-UTENTE

La macchina comunicativa presenta una serie di componenti utilizzati in modo distinto da due utenti.

URLATORE –Microfono. Collocato nella postazione dell'urlatore all'interno di una struttura conica, il microfono è l'oggetto con cui l'utente può interagire e liberare il proprio urlo interiore. Esso però non può funzionare se non viene attivato dall'ascoltatore nella postazione adiacente, attraverso un pulsante.

–Luce led. Collocata nella postazione dell'urlatore, la luce led indica l'avvio della registrazione da parte dell'ascoltatore tramite l'apposito bottone.

ASCOLTATORE –Bottone: L'utente è chiamato ad un ascolto partecipativo dell'urlatore nella postazione adiacente. In questo caso, per sottolineare l'importanza di un ascolto attivo, viene richiesto di compiere una vera e propria azione: dare il via alla registrazione.

–Stampante termica: Il risultato grafico e tangibile dell'urlo e dell'ascolto viene stampato dalla macchina, che oltre a riportare in modo tecnico e grafico la sua funzione, lascia agli utenti una provocazione e nuovi input di riflessione.

DEFINIZIONE DEL TESTO MEDIALE

–Penna: Lo scontrino presenta uno spazio apposito per essere completato dall'ascoltatore. Viene chiesto infatti di scrivere ciò che solo l'utente può aver ascoltato e compreso dell'urlo.

Tramite questi elementi gli utenti vengono invitati a compiere azioni precise e distinte. Questo a voler sottolineare la diversità dei due ruoli e la necessità di una cooperazione per azionare la macchina e produrre un output.

L'urlografo, dunque, non intende diventare il fulcro e il punto finale dell'interazione, ma piuttosto il tramite di una relazione umana che può poi proseguire anche senza di essa.

3.10 INTERAZIONE TRA UTENTI

L'urlografo è una macchina comunicativa basata sull'ascolto, che intende creare un'interazione tra due individui.

Gli utenti sono invitati a partecipare in coppia, ognuno nella postazione dedicata, ricoprendo il ruolo di urlatore e ascoltatore. Tali ruoli sono assimilabili alla figura del Principe triste e del Re, ai quali sembra necessario un modo per esprimersi e comprendersi.

L'urlatore è, infatti, chiamato ad esprimere la propria interiorità attraverso un urlo, captato e tradotto graficamente solo a partire dall'attivazione della macchina da parte dell'ascoltatore. La rappresentazione grafica dell'urlo viene infine stampata su uno scontrino, sul quale l'ascoltatore è invitato a scrivere la propria interpretazione e condividerla con l'urlatore. L'azione compiuta dagli utenti sottolinea l'importanza e la necessità di un rapporto in cui l'altro è disposto ad ascoltare e comprendere attraverso la propria umanità il suo interlocutore.

La scelta di disporre due postazioni che dialoghino l'una con l'altra sottolinea da un lato la distinzione dei ruoli degli utenti e i loro rispettivi "compiti", e dall'altro la separazione intangibile che si può creare tra due persone quando non si viene ascoltati né capiti.

Lo scontrino alla fine del processo è un punto di incontro, un momento di confronto e contatto tra i due utenti.

4. CASE STUDY E INTERMEDIA DESIGN

4.1 RAPPRESENTARE L'IRRAPPRESENTABILE

I casi studio presi in esempio si soffermano prettamente su installazioni che tentano di interagire e dialogare con gli utenti attraverso macchine e oggetti, rappresentando stati d'animo o abitudini umane spesso "irrappresentabili". La volontà è dunque quella di tradurre in un'esperienza visiva e interattiva ciò che rimane inevitabilmente una qualità umana e che richiede, perciò, un ultimo intervento personale che la macchina - da sola - non può replicare.

THE HAPPY SHOW

Tra il 2012 e il 2013 Stefan Sagmeister mette in scena *The happy show*, una mostra a metà tra arte e design in cui l'auto-re si serve di film, stampa, infografica, scultura e interattività per indurre lo spettatore ad entrare nella mente del designer. Questo viaggio mentale avviene in un determinato momento: mentre l'artista attraverso la terapia cognitiva e gli psicofarmaci tenta di aumentare la sua felicità.

La mostra è un percorso introspettivo di Sagmeister che unisce esperienza vissuta e dati sociali di alcuni psicologi di Harvard. *The happy show* fornisce diversi spunti interessanti per quanto riguarda "l'irrappresentabile". Trattandosi di installazioni riguardanti un sentimento universalmente riconosciuto, ma personalmente eterogeneo, ciò che colpisce è l'interazione con l'utente, il dialogo tra installazione e fruitore e la rappresentazione visiva delle felicità.

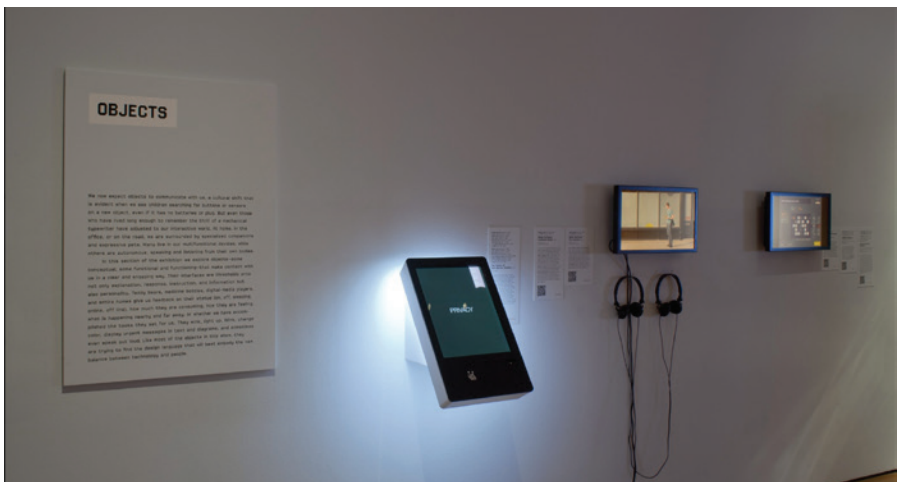
Come vediamo, l'interazione uomo-macchina risulta efficace per un'attività di astrazione e riflessione sul concetto di felicità. Allo stesso modo, anche l'Urlografo intende fornire all'utente una macchina in grado di far riflettere attraverso l'interazione.

TALK TO ME: DESIGN AND THE COMMUNICATION BETWEEN PEOPLE AND OBJECTS

Talk to Me è una mostra del 2011 il cui tema principale è la comunicazione tra persone e cose. In questo dialogo gli oggetti interpellati sono stati scelti per due caratteristiche fondamentali: l'interazione diretta (come interfacce, sistemi di informazione, progettazione della visualizzazione e dispositivi di comunicazione) e la connessione emotiva, sensoriale o intellettuale con i loro utenti.

Da sottolineare anche in questo caso è lo studio dell'interazione tra uomo e oggetti, un percorso che invita le persone a interagire con le varie macchine in modo da creare un dialogo con esse. Possiamo qui individuare uno spunto per creare dialogo e ascolto tra uomo e macchina.

Spazi ed oggetti con cui interagire nella mostra *Talk to Me*, 2011.



CASE STUDY E INTERMEDIA DESIGN

#SAD Cyrus Clarke realizza *#sad* nel 2019. Si tratta di un'installazione in grado di processare autonomamente una serie di algoritmi, per riconoscere le emozioni umane ed esprimersi attraverso queste. L'installazione utilizza le tecnologie disponibili oggi per illustrare come potrebbero sentirci le macchine e come potrebbero emergere nuovi tipi di relazioni simbiotiche. Utilizzando l'apprendimento automatico per rilevare le espressioni facciali e le relative emozioni, la macchina viene attivata quando raggiunge un livello sufficiente di tristezza, innescando le luci e il sistema "lacrimale" di raffreddamento della macchina. Questo avvia anche il processo di visualizzazione di opere d'arte generative utilizzando un DC-GAN Tensorflow addestrato su un set di dati creato da Cyrus, composto da selfie di facce tristi recuperate dai social media e BigGAN.

Risulta dunque interessante come anche una macchina possa tentare di cogliere e processare l'emotività umana, innescando programmi per generare risposte visive.

Similmente, l'Urlografo intende processare l'interiorità dell'utente restituendo un'onda grafica personalizzata dell'urlo.



Il rilevamento di espressioni facciali alla base del funzionamento di *#sad*, 2019.



L'installazione #sad, durante il suo funzionamento, 2019.

TRACING DIGITS
"INFOPOETRY"

L'installazione realizzata nel 2019 da Edoardo Guido per il laboratorio di Density Design presso il Politecnico di Milano intende rendere gli utenti consapevoli della quantità di metri scrollati ogni giorno con le proprie dita attraverso i dispositivi mobili. L'utente è invitato a scrollare un sito con il cellulare. Successivamente, viene stampato uno scontrino in cui viene visualizzata l'onda dei metri percorsi e la frase "You have scrolled xx meters. Research has shown that the average user scrolls 90 meters each day."

Notiamo qui come l'azione richiesta all'utente restituisca un output personalizzato su uno scontrino, allo stesso modo l'Urlografo invita gli utenti a seguire precise indicazioni e compiere azioni per generare un output personale.

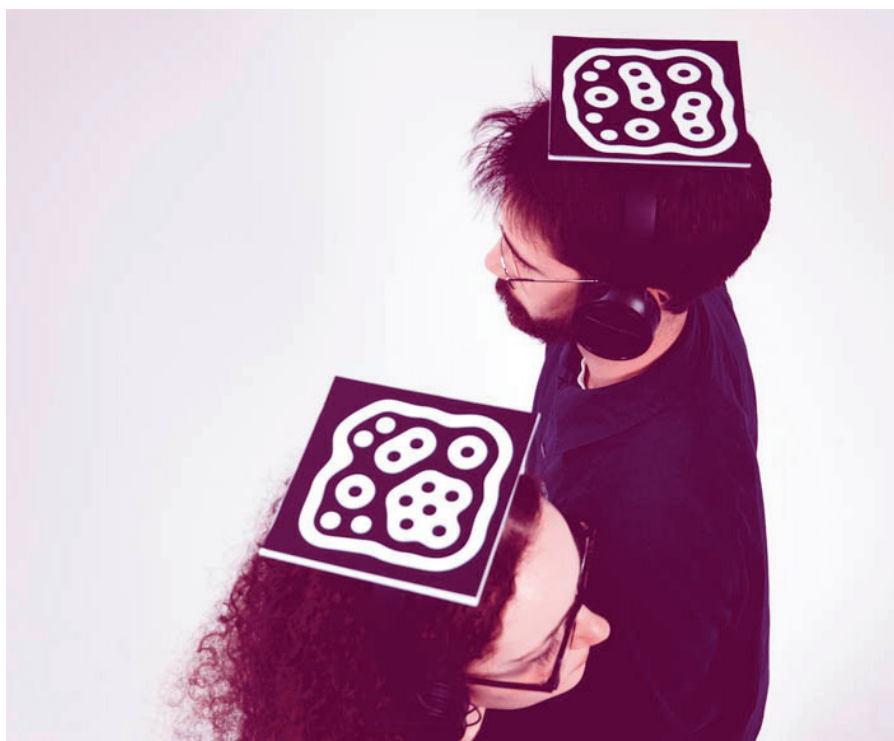
L'output dell'installazione
Tracing Digits, 2019



CASE STUDY E INTERMEDIA DESIGN

SÒNO **"WHAT MAKES** **HUMANS HUMAN?"**

L'installazione, realizzata da Arianna Agudio, Matteo Garagiola, Tea Riva, Jacopo Sironi e Michele Pedrazzini nel 2019 per Laboratorio di Sintesi Finale sezione C1 presso il Politecnico di Milano, nasce da una riflessione sullo spazio personale umano come limite fisico. Gli utenti sono invitati a camminare su una piattaforma indossando delle cuffie e sono tracciati grazie al riconoscimento di simboli codificati posti sulle loro teste. Ogni partecipante avvicinandosi e interagendo con un altro utente sente un suono specifico, creando così combinazioni sonore sempre diverse. In questo caso l'installazione richiede l'interazione di più utenti che si dedicano al tema dell'ascolto per poter giungere a un'esperienza completa. Allo stesso modo l'Urlografo intende soffermarsi su una dinamica simile.



Le cuffie ed i segnalatori di posizione, strumenti alla base dell'interazione proposta da Sòno.

5. SVILUPPO E PRODOTTO FINALE

5.1 PROGRAMMAZIONE

Per sviluppare l'installazione è stato pensato di utilizzare un dispositivo in grado di elaborare autonomamente degli input audio e computarli in output visivi, riproducendo testo e un'onda grafica tramite una stampante termica.

A tale scopo, Raspberry Pi rappresenta lo strumento ideale per elaborare dati e avviare azioni su differenti periferiche.

Raspberry Pi, infatti, è un computer dalle dimensioni ridotte e a basso costo che consente sfruttare una medio-grande capacità computazionale tramite il linguaggio di programmazione a oggetti di Python e attraverso il collegamento alle porte USB, ethernet e porta seriale di altri dispositivi.

SD, SSH E TERMINALE RASPERRY

Raspberry Pi è, come già detto, un computer con una configurazione altamente versatile e adattabile.

Per poter scrivere i programmi python ed avere un riscontro in tempo reale dalla macchina, abbiamo deciso di installare il sistema operativo proprietario Raspbian e lavorare direttamente sulla macchina.

Per poter visualizzare l'interfaccia grafica del sistema operativo del Raspberry Pi direttamente su un computer terzo, è stato necessario configurare una connessione di tipo SSH e accedere al dispositivo tramite un software di connessione remota chiamato VNC.

Questa modalità di accesso viene definita "headless" e non richiede la connessione di periferiche fisiche al dispositivo.

Tutto il sistema operativo e i relativi dati che la macchina produce e salva sono archiviati su una micro SD da 64GB.

SVILUPPO E PRODOTTO FINALE

SCRITTURA IN PYTHON: COME FUNZIONA?

Python è un linguaggio di programmazione object-oriented che permette di sviluppare applicazioni semplici o complesse molto affidabili, dinamiche e flessibili.

Per questo progetto ci siamo affidati ad una serie di librerie di Python 2.7, facilmente reperibili online, che permettono di utilizzare comandi predefiniti dalla libreria stessa, velocizzando il processo di programmazione. Grazie alla sua adattabilità e affidabilità Python ci ha permesso di interagire con tutte le periferiche necessarie al funzionamento della macchina, senza doverle precedentemente configurare.

MICROFONO E REGISTRAZIONE

Il primo programma che è stato scritto in Python permette al computer di individuare il microfono USB, registrare una traccia WAV di lunghezza variabile e salvarla nella cartella di destinazione. I parametri di registrazione (canali audio, frequenza di campionamento e qualità di registrazione) sono modificabili in qualsiasi momento.

TRADURRE LA REGISTRAZIONE IN ONDA GRAFICA

Il secondo programma python ha il ruolo di convertire il file audio WAV della registrazione in una rappresentazione grafica. Per questo processo esistono essenzialmente due librerie python in grado di analizzare tracce audio: Librosa e Matplotlib. La prima è una libreria complessa che permette un controllo completo del file audio e porta con sé una complessità di analisi dell'onda molto dettagliata. Matplotlib, analizza in modo ugualmente efficace il file audio WAV, ma ha una serie di parametri molto più limitata. Per le necessità di rappresentazione grafica di questo progetto abbiamo deciso di usare la seconda libreria, più semplice ed efficace, per evitare inoltre conflitti con i programmi scritti in seguito.

STAMPARE IMMAGINI E TESTO SULLO SCONTRINO

Il terzo programma ha il compito di interpretare l'immagine prodotta dalla libreria Matplotlib, combinare l'immagine con il testo e le immagini progettate ad hoc per lo scontrino ed infine mandare l'input di stampa alla stampante termica.

Non è stato semplice trovare la libreria adatta alla stampante termica. Ogni stampante termica, infatti, ha limitazioni imposte dalla qualità hardware/software.

La soluzione che abbiamo individuato, bypassa tutte i firmware e le configurazioni classiche delle comuni stampanti ed invia direttamente i dati di stampa al dispositivo USB tramite la libreria standard dell'industria delle stampanti termiche (ESCPOS).

AVVIARE LA REGISTRAZIONE TRAMITE IL BOTTONE E ACCENDERE LA LUCE LED

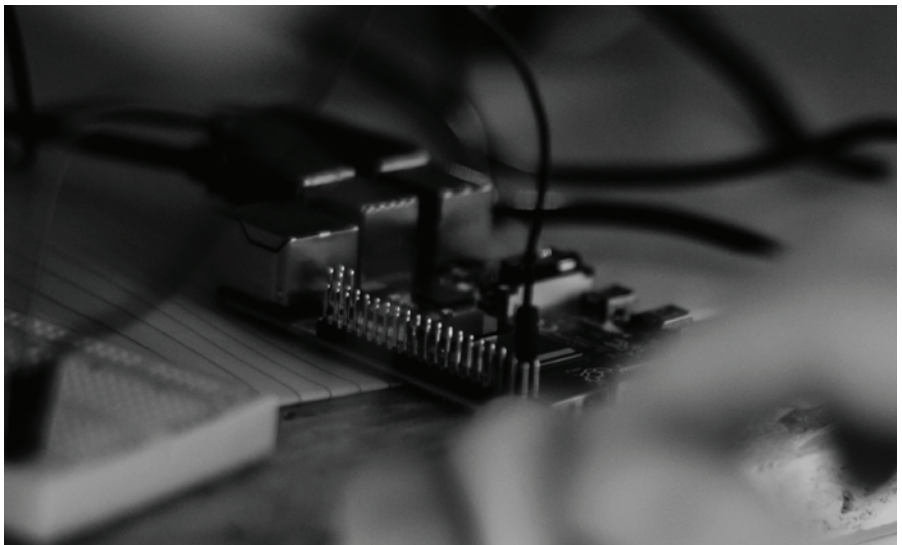
Altre difficoltà hanno interessato due tipologie diverse di input. Il primo è il cosiddetto “dome button”, il bottone di attivazione del processo dell’urlografo. Quest’ultimo si connette al Raspberry Pi tramite una board e uno degli ingressi seriali di utilizzo generale (GPIO). Lo stesso ingresso seriale viene usato per i led che indicano l’attivazione della macchina.

AUTONOMIA DEL PROCESSO E MANUTENZIONE DELLA MACCHINA

L’ultimo step di programmazione ci permette di eseguire il programma completo della macchina comunicativa senza bisogno di avviarlo manualmente e in completa autonomia. La scheda, una volta accesa, avvia il sistema operativo e inizia ad eseguire il programma in background. L’indicatore LED, lampeggia tre volte, indicando che la scheda ha iniziato ad eseguire il programma. È stato inoltre impostato un tempo di inattività tra una stampa e l’altra in modo tale da non sovraccaricare il sistema.

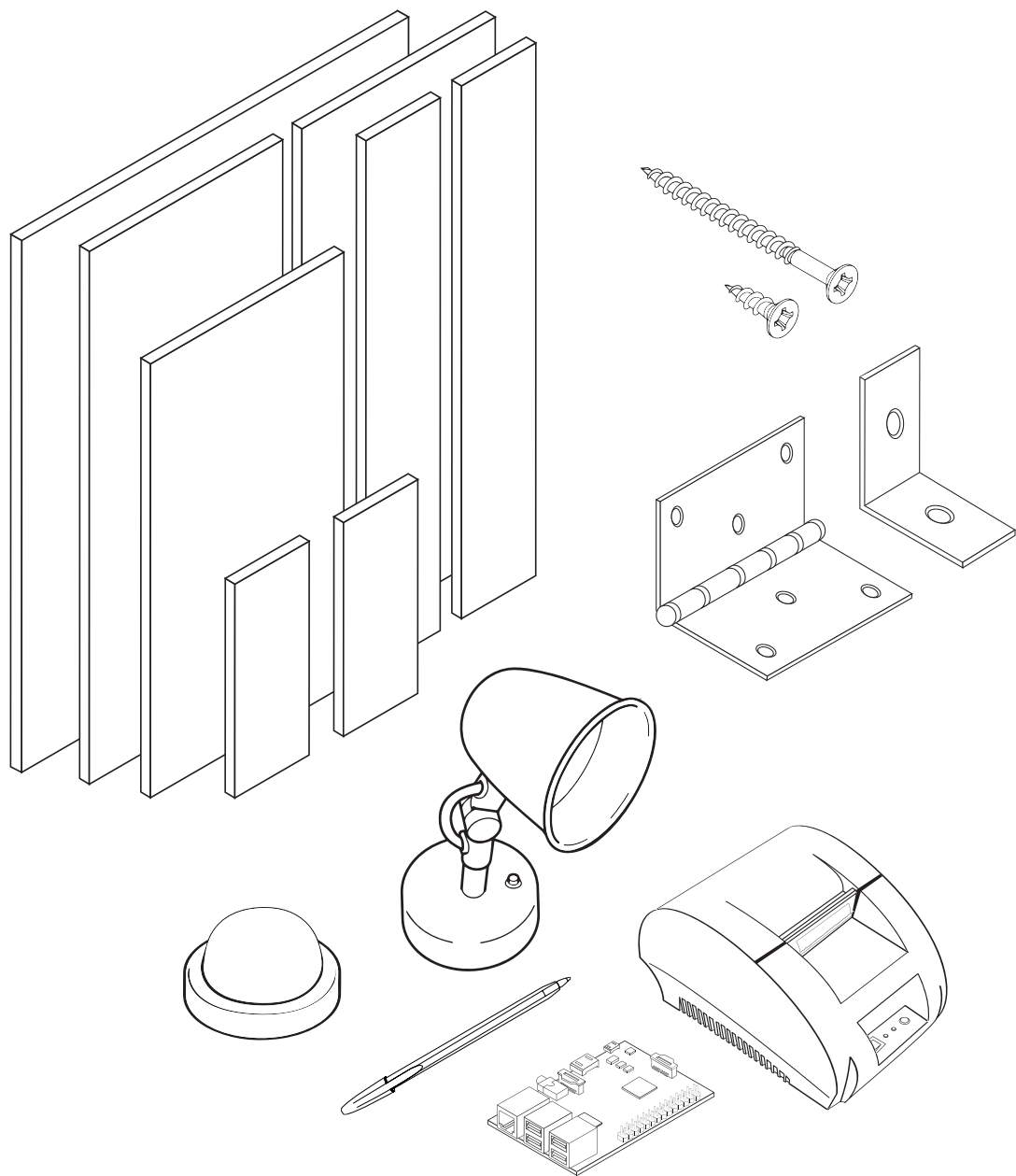
Il sistema è poi in grado di lavorare in modo autonomo grazie ad una funzionalità caratteristica dei sistemi operativi LINUX che permette di eseguire i programmi con il cosiddetto “service”.

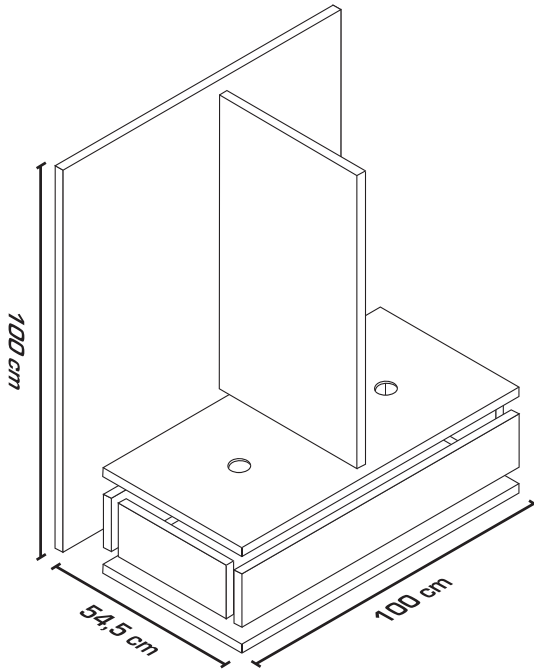
Maggiori informazioni e codice completo su GitHub:
<https://github.com/andreasilvano/urlografo>



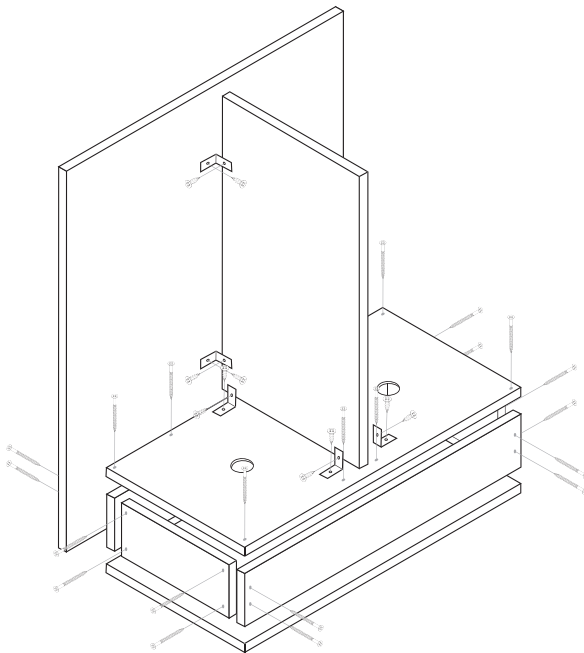
Raspberry Pi, inserito nella base dell’installazione *Urlografo*.

5.2 ALLESTIMENTO



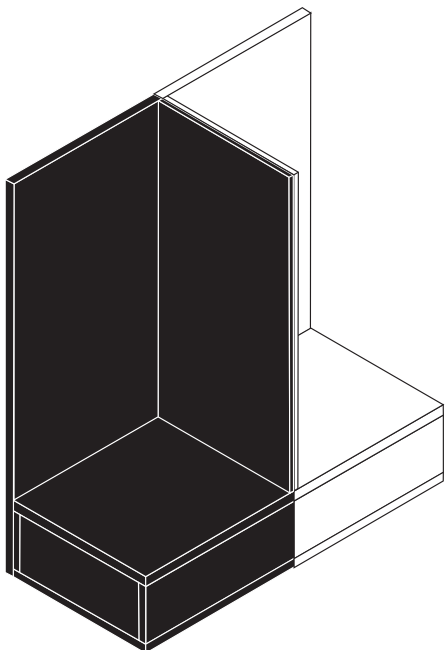


FASE 1 La struttura è stata costruita con pannelli in OSB, che potessero rendere l'installazione compatta e resistente.

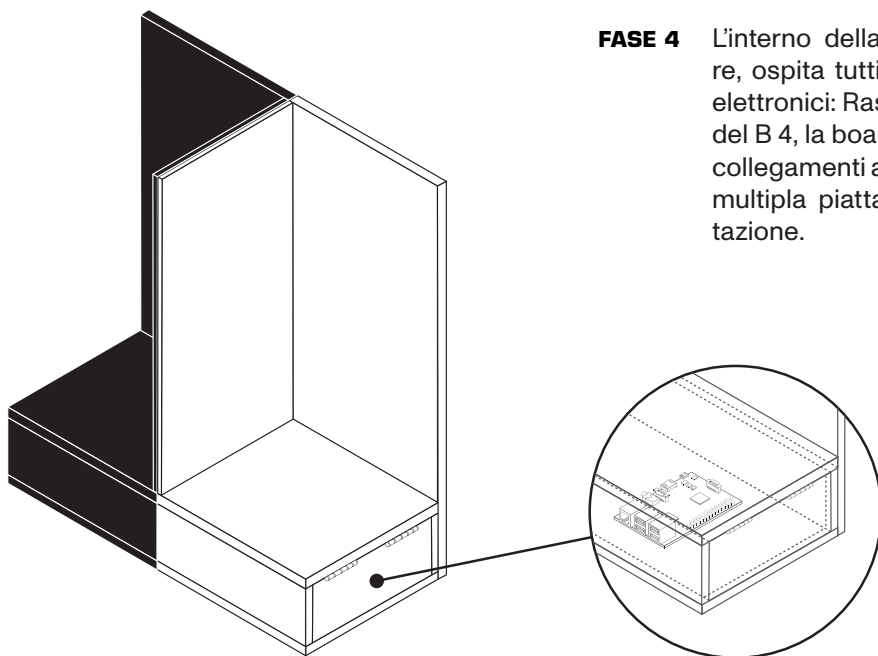


FASE 2 Partendo da una scatola di base, tutti i pannelli sono stati assemblati con viti di diversa lunghezza e cerniere a L.

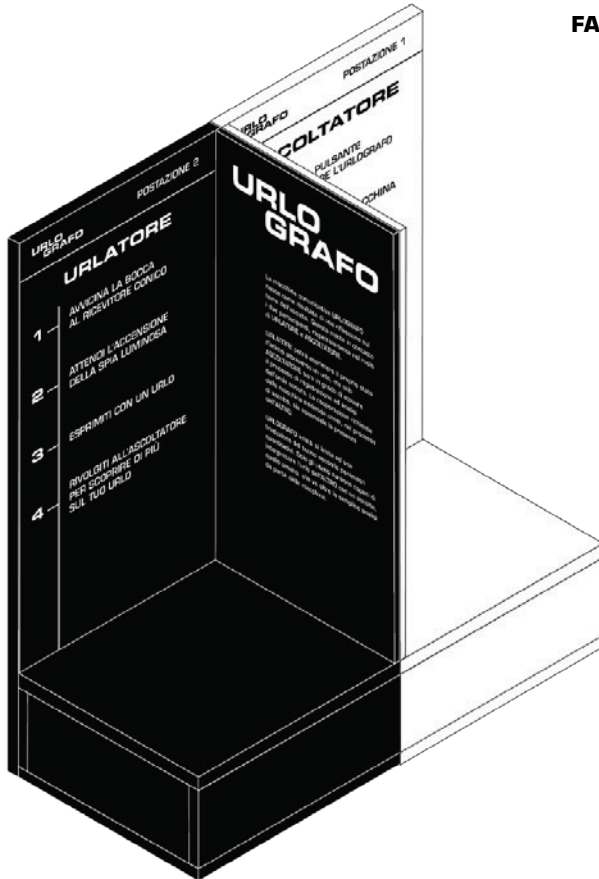
SVILUPPO E PRODOTTO FINALE



FASE 3 Successivamente sono state fissate le varie assi che delimitano le due diverse postazioni. Le parti poi sono state pitturate con vernice bianca e vernice nera.



FASE 4 L'interno della base inferiore, ospita tutti i componenti elettronici: Raspberry Pi Model B 4, la board seriale con i collegamenti al led e la presa multipla piatta per l'alimentazione.



FASE 5 Nei pannelli verticali sono stati applicati dei testi adesivi prespaziati con le diverse informazioni:

- i pannelli frontali indicano le azioni che gli utenti devono compiere per interagire con la macchina;
- i pannelli centrali spiegano l'installazione ed introducono all'output finale.

URLOGRAFO		POSTAZIONE 1
URLATORE		
1	AVVICINA LA BOCCA AL RICEVITORE CONICO	
2	ATTENDI L'ACCENSIONE DELLA SPIA LUMINOSA	
3	ESPRIMITI CON UN URLO	
4	RIVOLGITI ALL'ASCOLTATORE PER SCOPRIRE DI PIU' SUL TUO URLO	

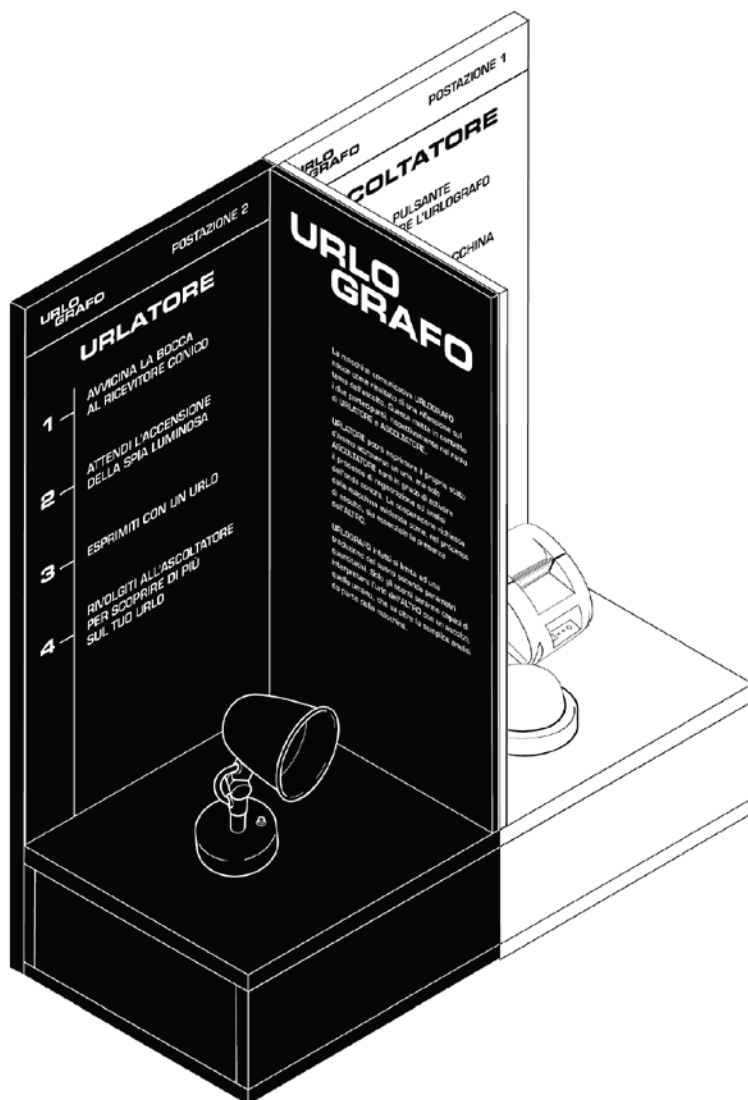
URLOGRAFO	
<p>La macchina comunicativa URLOGRAFO nasce come risultato di una riflessione sul tema dell'incubo. Questo mette in contatto i due partecipanti, rispettivamente nel ruolo di URLATORE e ASCOLTATORE.</p> <p>URLATORE potrà esprimere il proprio stato d'animo attraverso un urlo, ma solo ASCOLTATORE sarà in grado di ricevere il processo di registrazione ed analisi dell'onda sonora. La cooperazione richiesta dalla macchina avviene come, nel processo di ascolto, ma essenziale la presenza dell'ALZATO.</p> <p>URLOGRAFO infatti si limita ad una traduzione del suono secondo parametri quantitativi. Solo gli utenti saranno capaci di interpretare l'urlo del FALSO con un simbolo, quello umano, che va oltre le semplici analisi da parte della macchina.</p>	<p>La macchina comunicativa URLOGRAFO nasce come risultato di una riflessione sul tema dell'incubo. Questo mette in contatto i due partecipanti, rispettivamente nel ruolo di URLATORE e ASCOLTATORE.</p> <p>URLATORE potrà esprimere il proprio stato d'animo attraverso un urlo, ma solo ASCOLTATORE sarà in grado di ricevere il processo di registrazione ed analisi dell'onda sonora. La cooperazione richiesta dalla macchina avviene come, nel processo di ascolto, ma essenziale la presenza dell'ALZATO.</p> <p>URLOGRAFO infatti si limita ad una traduzione del suono secondo parametri quantitativi. Solo gli utenti saranno capaci di interpretare l'urlo del FALSO con un simbolo, quello umano, che va oltre le semplici analisi da parte della macchina.</p>

URLOGRAFO	
<p>La macchina comunicativa URLOGRAFO nasce come risultato di una riflessione sul tema dell'incubo. Questo mette in contatto i due partecipanti, rispettivamente nel ruolo di URLATORE e ASCOLTATORE.</p> <p>URLATORE potrà esprimere il proprio stato d'animo attraverso un urlo, ma solo ASCOLTATORE sarà in grado di ricevere il processo di registrazione ed analisi dell'onda sonora. La cooperazione richiesta dalla macchina avviene come, nel processo di ascolto, ma essenziale la presenza dell'ALZATO.</p> <p>URLOGRAFO infatti si limita ad una traduzione del suono secondo parametri quantitativi. Solo gli utenti saranno capaci di interpretare l'urlo del FALSO con un simbolo, quello umano, che va oltre le semplici analisi da parte della macchina.</p>	<p>La macchina comunicativa URLOGRAFO nasce come risultato di una riflessione sul tema dell'incubo. Questo mette in contatto i due partecipanti, rispettivamente nel ruolo di URLATORE e ASCOLTATORE.</p> <p>URLATORE potrà esprimere il proprio stato d'animo attraverso un urlo, ma solo ASCOLTATORE sarà in grado di ricevere il processo di registrazione ed analisi dell'onda sonora. La cooperazione richiesta dalla macchina avviene come, nel processo di ascolto, ma essenziale la presenza dell'ALZATO.</p> <p>URLOGRAFO infatti si limita ad una traduzione del suono secondo parametri quantitativi. Solo gli utenti saranno capaci di interpretare l'urlo del FALSO con un simbolo, quello umano, che va oltre le semplici analisi da parte della macchina.</p>

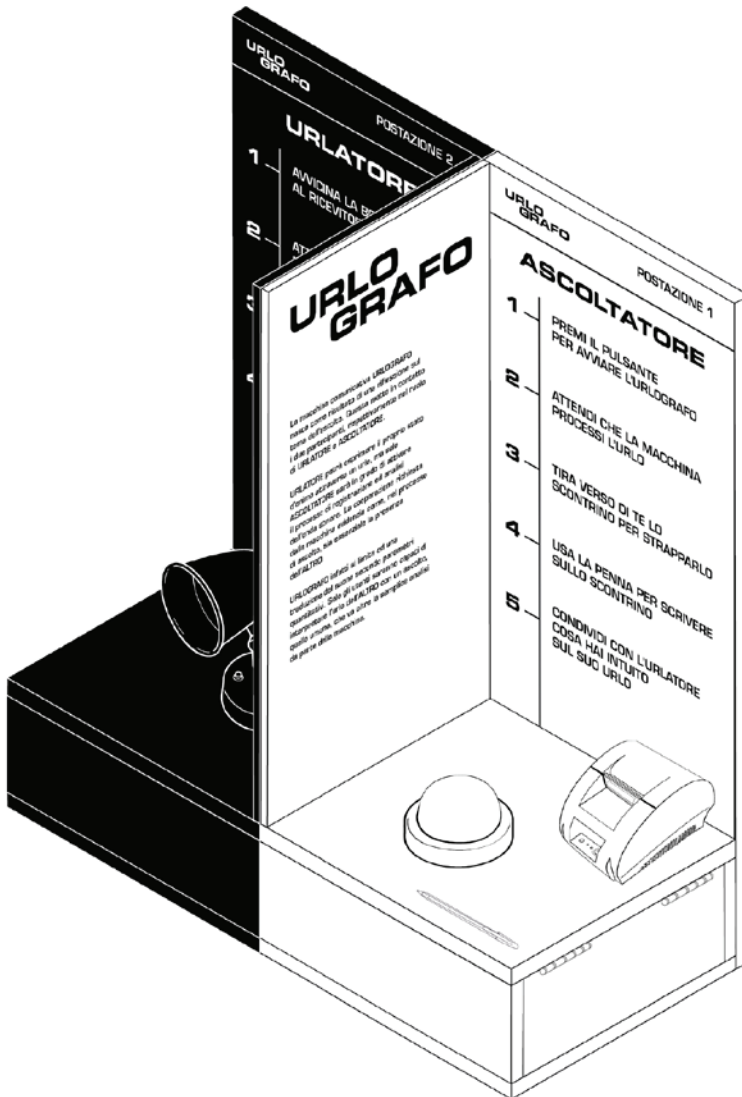
URLOGRAFO		POSTAZIONE 2
ASCOLTATORE		
1	PREMI IL PULSANTE PER AVVIARE L'URLOGRAFO	
2	ATTENDI CHE LA MACCHINA PROCESSI L'URLO	
3	TIRA VERSO DI TE LO SCONTRINO PER STRAPPARLO	
4	USA LA PENNA PER SCRIVERE SULLO SCONTRINO	
5	CONDIVIDI CON L'URLATORE COSA HAI INTUITO SUL SUO URLO	

SVILUPPO E PRODOTTO FINALE

FASE 6 I componenti esterni sono fissati alla struttura o per incastro o con del silicone nelle rispettive postazioni.



Tutto l'allestimento è stato progettato e realizzato dal gruppo Fritzbus



5.3 ESPERIENZA

Gli utenti si avvicinano in coppia all'installazione, fermandosi di fronte alle due postazioni indicate: la prima, quella dell'urlatore, e la seconda, dell'ascoltatore.

I due spazi sono divisi da un pannello che non permette a ciascuno dei due di interagire con la postazione adiacente. L'urlatore si trova dunque di fronte ad uno strumento particolare, un ricevitore di forma conica entro cui urlare. L'ascoltatore, invece, ha davanti a sè due oggetti diversi: un bottone ed una stampante termica.

Solo l'ascoltatore, premendo il bottone, può avviare il processo di registrazione dell'urlo da parte della macchina.

A questo punto una luce led posta sul ricevitore conico si attiva, indicando all'urlatore che la macchina è in ascolto.

L'urlatore può quindi esprimere la propria interiorità ed il proprio stato d'animo con un urlo. Il tempo di registrazione della macchina è impostato su una durata di 3 secondi, per permettere un'interazione breve e dare la possibilità a più persone di interfacciarsi con la macchina. Quando il led si spegne, la stampante termica emette uno scontrino, su cui è riportata una rappresentazione grafica (waveform, in cui è rappresentata l'intensità in decibel dell'onda sonora in relazione alla durata) dell'urlo appena registrato.

L'ascoltatore è tuttavia invitato, dal testo presente sullo scontrino, a dare un'interpretazione umana di quell'urlo, cosa che la macchina non può fare essendo limitata all'analisi di parametri puramente quantitativi.

In questo modo viene dato all'utente uno spunto di riflessione sull'importanza dell'ascolto.



6. MAKING OF

6.1 GALLERIA FOTOGRAFICA



MAKING OF



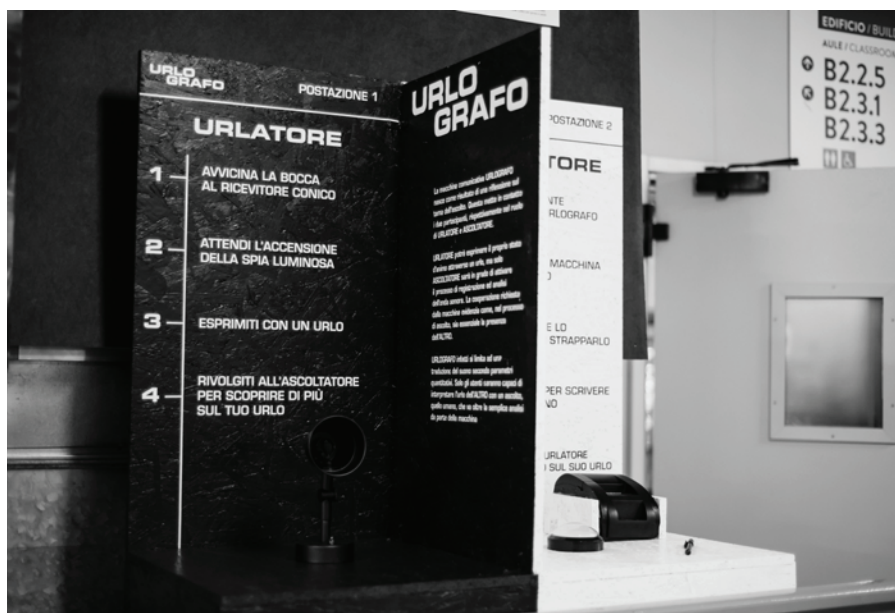


MAKING OF





MAKING OF





7. FONTI

- 7.1 BIBLIOGRAFIA** Borgna E., *Parlarsi: La comunicazione perduta*, Giulio Einaudi Editore, 2015.
- Calvino I., *Fiabe Italiane*, Edizioni Mondadori, 2015.
- Floramo A., *Forse non tutti sanno che in Friuli...*, Newton Compton Editori, Roma, 2018.
- Janov A. *The Primal Scream. Primal Therapy: The Cure for Neurosis*, Dell Publishing, 1970.
- Malagnini F., *Il Friuli Venezia Giulia - Enciclopedia Tematica*, vol. I, Il carattere di una Regione, Touring Club Italiano, Milano, 2008.
- Nesti, R., Staccioli, G., *Frontiere attuali del gioco: per una lettura pedagogica*, UNICOPLI, 2012.
- Vicario F., *Lezioni di lingua e cultura friulana*, Societât Filologjiche Furlane, Udine, 2005.
- Vicario F., *Nuove lezioni di lingua e cultura friulana*, Societât Filologjiche Furlane, Udine, 2006.

- 7.2 SITOGRAFIA** Cyrus Clarke, #sad, cyrus.website,
<http://cyrus.website/hashtag-sad> (14.11.19)
- Gammification.it, E-Learning: glossario dei termini,
<http://www.gamification.it/tag/serious-games/> (01.12.19)
- Marczewski A., What's the difference between Gamification and Serious Games?, gamasutra.com
https://www.gamasutra.com/blogs/AndrzejMarczewski/20130311/188218/Whats_the_difference_between_Gamification_and_Serious_Games.php (01.12.19)
- Moca, Stefan Sagmeister: The Happy Show, moca.org
<https://www.moca.org/exhibition/stefan-sagmeister-the-happy-show> (14.11.19)
- MoMA, Talk to Me: Design and the Communication between People and Objects, moma.org
<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1071?locale=en> (14.11.19)
- Sòno, What Makes Humans Human,
humans.labsintesi-c1.info
<http://humans.labsintesi-c1.info/sono.html> (15.11.19)
- Wesley Goatley, Outlier, wesleygoatley.com
<http://www.wesleygoatley.com/outlier/> (14.11.19)

