

COSTRUIRE UNA SOVRA-
STRUTTURA METAFORI-
CA DI FORMA E DI SIGNI-
FICATO CHE ESPANDA IL
CONTENUTO INFORMA-
TIVO E PROPONGA UN
PERCORSO DI FRUIZIO-
NE INEDITO PER *DESCRI-
ZIONE DI UNA BATTAGLIA.*
I RITUALI DEL CALCIO, DI
ALESSANDRO DAL LAGO

ANDREA

MARTINELLI

	Politecnico di Milano	Scuola del Design Design della Comunicazione		
	Anno Accademico 2023-2024			
	Progetto grafico e impaginazione Andrea Martinelli			
Antique Legacy — François Rappo Input Mono Narrow — David Jonathan Ross	Testi composti in			
	Carta interno Freelife vellum premium white 120 gr — Fedrigoni			
	Carta copertina Freelife vellum premium white 320 gr — Fedrigoni			
	Stampato presso Grimm Service S.n.c., Milano			
	Confezionato presso Grimm Service S.n.c., Milano			
	Relatore — Prof. Mario Piazza			
Tesi di laurea di Andrea Martinelli				

un po' a tutti

	001 introduzione				007
	010 <i>descrizione di una battaglia. i rituali del calcio</i>	001 autore			009
		010 trattato			011
		011 considerazioni			011
		100 contesto			013
					014
	011 riferimenti concettuali, visivi, procedurali				019
		001 sulla convergenza o divergenza di forma e contenuto			023
			001 <i>important artifacts and personal property</i> , leanne shapton		025
			010 <i>treasures from the wreck of the unbelievable</i> , damien hirst		026
		010 sulla quantificazione e la sua rappresentazione			037
		011 sui sistemi di progettazione parametrica e generativa	001 <i>dear data</i> , giorgia lupi e stefanie posavec		039
					045
			001 <i>romeo and juliet</i> , patrick baumann e inken zierenberg		047
			010 <i>frequency mapping</i> , nicole lesniak		048
	100 sviluppo logico	001 sull'ipotesi progettuale			055
		010 sul concetto di epoché			057
		011 sul binomio rituale sportivo-metafora bellica			061
					063
	101 sviluppo progettuale	001 sul progetto editoriale			067
			001 formato, griglia, layout		068
			010 tipografia		068
			011 sistemi concettuali		073
			100 strutture morfologiche		074
			101 veinsAndArteriesTool		098
		010 sull'oggetto libro			102
			001 copertina		112
			010 carta		112
			011 confezionamento		112
					113
	110 conclusioni				123

001

Introduzione

Progettare un libro visivo significa creare un'esperienza percettivo-sensoriale che proceda oltre il contenuto culturale di un'opera letteraria. Significa plasmare l'espressione grafica e materiale di uno scritto per espanderne il significato e, così facendo, aumentarne il potere espressivo.

In un presente in cui — tra luci ed ombre — la produzione di segni, simboli e immagini è ogni giorno più veloce, facile e accessibile, la mediazione del progettista diventa un valore non negoziabile non tanto per l'altezzosa pretesa di arroccarsi in una torre d'avorio della "progettazione colta", quanto per la possibilità di affermare con incontestabile evidenza il valore intellettuale della forma.

Questo perché il ruolo che il grafico ricopre in questo processo è quello di un traduttore, che deve far proprie le istanze informative dell'opera originale ma al tempo stesso apportare un proprio contributo autoriale nel processo di enfattizzazione o circoscrizione dei dettagli formali, derivante dalla consapevolezza delle aspirazioni estetiche di un testo e di quelle contenutistiche di un'immagine.

È in questo che, nell'opinione di chi scrive, risiede il senso profondo di un libro visivo: nella capacità del suo progettista di affiorare con discrezione all'interno della propria opera, suggerendo una diversa prospettiva, un nuovo modo di osservare i significati operando sulla sola forma dei significanti.

È questo che, chi scrive, ha provato (e spera di essere riuscito) a realizzare: la proposta, mediata dalla propria visione della realtà, di una storia emotivamente coinvolgente, per proporre un percorso di fruizione inedito, in armonia con gli intenti dell'autore.

			010	<i>Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio</i>
			001	Autore
			010	Trattato
			011	Considerazioni
			100	Contesto

			001	Autore Nato a Roma nel 1947, Alessandro Dal Lago si laurea in Scienze Politiche all'Università degli Studi di Pavia per poi ricoprire, tra il 1982 e il 1992, il ruolo di ricercatore presso il Dipartimento di Sociologia dell'Università degli Studi di Milano. Nel 1994 diventa professore associato di Sociologia delle Arti presso la Facoltà di Lettere dell'Università di Bologna e dal 1994 ricopre la carica di professore straordinario di Sociologia dei processi culturali presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Genova dove, dal 1996 al 2002, ottiene il ruolo di Preside della Facoltà. Negli anni Ottanta ha scritto per le riviste <i>Alfabeta</i> e <i>Aut aut</i>; numerose le pubblicazioni di cui è autore o co-autore. Ha inoltre curato le traduzioni italiane delle opere di Simmel, Arendt, Jonas, Bauman, Veyne e Foucault.	
			010	Trattato <i>Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio</i> è un trattato sociologico e etnologico edito da Il Mulino nel 1990. Il manoscritto, frutto dell'appassionata ricerca condotta da Alessandro Dal Lago tra il 1988 e il 1990, si costituisce di una breve (almeno quanto radi-cale) <i>pars destruens</i>¹, utile a pre- parare il terreno alla più corposa	
					013

		dissezione, sviluppata nei capitoli successivi, del complesso sistema di interazioni rituali, riferimenti simbolici e atti performativi che definiscono il nucleo pulsante di quella “provincia autonoma di significato” che è lo stadio durante una partita di calcio. Dal Lago intraprende questo cammino destreggiandosi abilmente nella selva di tecnicismi e specificità — metodologiche, concettuali, letterarie — che sono proprie del trattato di scienze sociali, senza precludere la comprensione al più ampio pubblico non specializzato. La forza dell'autore risiede, da questa prospettiva, nella schietta sobrietà del discorso, che si spoglia dei vezzi retorici di cui sono spesso rivestiti gli scritti accademici, e consente al lettore di orientarsi agevolmente in un'analisi sociologica e in una descrizione etnografica funzionale alla comprensione del discorso globale. Difficile sarebbe stato, diversamente, seguire con altrettanta razionalità il percorso logico che — attraverso testimonianze di osservazioni partecipate, interviste non strutturate e analisi di documenti scritti, visivi e sonori — sviscera il <i>corpus</i> di conoscenze condivise su uno sport che di fatto appartiene, quantomeno culturalmente, alla vita di ciascuno. Così come sarebbe stato impossibile, rifiutando la distanza logica e la prossimità fisica che la prospettiva etnometodologica impone, rendere visibile agli occhi di un		non addetto ai lavori i macro-processi sociali, culturali, politici e relazionali che influenzano e sono influenzati da qualcosa di banale e scontato come uno sport, un gioco: dalla razionalizzazione della vita sociale alla sterilizzazione emotiva della collettività, dalla polarizzazione ideologica al relativismo morale, dalla politicizzazione perversa alle disposizioni istintuali al conflitto, alle riunioni gregarie e al <i>display</i>. Tutto questo, normalmente celato nel brusio teso al fischio d'inizio, nel solenne canto di incitazione e nel bestiale guaito di protesta, riesce a emergere in tutta la sua dirompente intensità dalle parole di Dal Lago, la cui quieta logica analizza — spietata e spregiudicata — quanto avviene dentro e fuori la cornice simbolica dello stadio, fino a cogliere l'essenza della violenza che talvolta al suo interno (o meglio, al suo esterno) si manifesta.	
			011	Considerazioni Che nei suoi confronti si provi passione fervente o pacata indifferenza, altezzosa repulsione o simpatia velata, è innegabile che il gioco del calcio abbia ricoperto un ruolo di una certa rilevanza nella cultura italiana dell'ultimo secolo. Questo il motivo per cui — nonostante si tratti di un mondo estraneo alla sua quotidianità — chi scrive ha potuto scoprire una	
014					015

		vicinanza insospettata alle tematiche, così particolari e al tempo stesso universali, in analisi nel trattato. Perché il significato profondo del gioco del calcio non risiede in ciò che è quanto in ciò che rappresenta, e cioè l'eterna pulsione al confronto/scontro, al riutilizzo e alla costruzione di spazi di ridefinizione dei significati e dei significanti. Così, discostando l'attenzione dai ventidue sportivi che rincorrono il pallone nel campo di uno stadio di calcio per dirigerla ai tranquilli uomini comuni, ai professionisti altrimenti composti, ai giovani e ai vecchi e ai genitori e ai figli che di quello stesso stadio gremiscono le tribune, scopriamo come questo sport possa divenire uno strumento di straordinaria efficacia nel <i>“dare voce, ritualizzandole (rendendone cioè l'espressione visibile), ad aspettative, esigenze e tensioni paradossalmente morali che nella vita sociale ordinaria restano allo stato latente.”</i>			del volume di Dal Lago. Il contesto a cui si fa riferimento è una fase storica di forte rivalutazione dell'etnografia in ambito sociologico, a lungo considerata una sorta di hobby, capace forse di produrre dei saggi o libri divertenti, ma scarsamente compatibile con una concezione scientifica della ricerca sociale. Se ciò è stato possibile è perché alla fine del XX secolo l'antropologia si è rivelata, più di ogni altro sapere umanistico, aperta alle innovazioni e capace di superare la propria ragione fondativa — il colonialismo — incorporando, insieme a un'incessante autocritica, i nuovi orizzonti culturali di un mondo postcoloniale, soggetto alle continue crisi della globalizzazione. Allo stesso modo, l'etnografia sociale ha saputo “riconoscere e accettare la pluralità delle sue fonti e delle sue prospettive, che corrispondono alla pluralità dei mondi che compongono, in termini sia oggettivi sia soggettivi, ciò che chiamiamo ‘società postmoderna’ o, come si usa dire, ‘globale’” (Dal Lago, De Biasi, 2002). Tutto ciò rappresenta una cartina tornasole, capace di rivelare la necessità — oggi probabilmente più forte, sicuramente più interdisciplinare rispetto al limitato mondo delle scienze sociali — di ricorrere a linguaggi e a stili creativi e inediti per abbracciare la complessità e la sfuggente mutevolezza della contemporaneità.
016	100	Contesto Sebbene parlarne all'interno di una tesi sulla progettazione di un libro visivo possa apparire nel migliore dei casi superfluo (nel peggiore autoreferenziale), è interessante spendere qualche riga sull'etnografia e sui cambiamenti cui questa scienza andava incontro nel periodo di pubblicazione			017

UNA DEFINIZIONE GENERALE CHE PROPONIAMO È: DESCRIZIONE DI UN PARTICOLARE MONDO SOCIALE IN BASE A UNA PROSPETTIVA NON SCONTATA.

FARE ETNOGRAFIA NON SIGNIFICA SEMPLICEMENTE DESCRIVERE “REALTÀ” SOCIALI (RELAZIONI, MONDI, PROFESSIONI, ISTITUZIONI), MA FARLO IN BASE A PRESUPPOSTI CHE NE ILLUSTRINO ASPETTI POCO EVIDENTI O COMUNQUE NON OVVI.

POTREMMO ESTENDERE ALL'ETNOGRAFIA IN GENERALE UNA MASSIMA CHE HA TROVATO NELL'ETNOMETODOLOGIA LE SUE APPLICAZIONI PIÙ FECONDE: TRATTARE CIÒ CHE È OVVIO COME SE FOSSE STRANO E CIÒ CHE APPARE STRANO COME OVVIO.

Alessandro Dal Lago e Rocco De Biasi,
Un certo sguardo. Introduzione all'etnografia sociale

[illegible]

IL TERMINE *AFFORDANCE* INDICA LE PROPRIETÀ REALI E PERCEPITE DELLE COSE MATERIALI, IN PRIMO LUOGO QUELLE PROPRIETÀ FONDAMENTALI CHE DETERMINANO PER L'APPUNTO COME SI POTREBBE VEROSIMILMENTE USARE LA COSA IN QUESTIONE. [...] L'*AFFORDANCE* DÀ FORTI SUGGERIMENTI PER IL FUNZIONAMENTO DELLE COSE. UNA PIASTRA LISCIA È FATTA PER SPINGERE. MANOPOLE E MA-

NIGLIE SONO DA GIRARE. LE FESSURE SONO FATTE APPOSTA PER INFILARCI DENTRO QUALCOSA. UNA PALLA È DA LANCIARE O DA FAR RIMBALZARE. QUANDO QUESTI INVITI ALL'USO SONO OPPORTUNAMENTE SFRUTTATI, BASTA GUARDARE PER SAPERE COSA SI DEVE FARE, SENZA BISOGNO DI FIGURE O ISTRUZIONI.

David Norman,
La caffettiera del masochista

001

Sulla convergenza o divergenza di forma e contenuto

Quello di *affordance* è un concetto introdotto dallo psicologo americano James Gibson² per definire l'insieme di azioni che un oggetto "invita" chi ne fa esperienza a compiere. Si tratta di una proprietà che non appartiene intrinsecamente all'oggetto stesso né al suo fruitore, ma che si determina piuttosto nella relazione che si instaura tra i due.

Affordance, dunque, è la capacità che una cosa possiede di manifestare esplicitamente le proprie potenzialità d'uso, fornendo al soggetto un ventaglio di possibilità d'interazione con esso e stimolando diversi tipi di azione. Non diversamente, nel contesto editoriale, il concetto di *affordance* si riferisce alle qualità fisiche e formali dell'oggetto-libro, capaci di suggerire il modo in cui esso dovrebbe essere utilizzato o letto e fornendo implicitamente importanti indizi sulla natura del suo contenuto.

La riflessione circa ciò che istintivamente l'oggetto comunica a chi vi si pone di fronte è naturalmente al centro di ogni processo di progettazione, ivi compresa quella editoriale. Ne consegue come il formato e la copertina, la tipografia e la disposizione del testo, le finiture e la rilegatura siano il frutto di un attento processo decisionale che ripone nella più aderente affinità forma-contenuto il suo fine ultimo. Ciò non toglie

		che una deliberata violazione di questo binomio possa essere in certe occasioni una soluzione — grafica ma anche editoriale — interessante per offrire al lettore una differente prospettiva su qualche tema, per rendere intrigante una narrazione (o una forma editoriale) banale (011 001 001 — <i>Important Artifacts and Personal Property from the Collection of Lenore Doolan and Harold Morris, Including Books, Street Fashion, and Jewelry</i>, di Leanne Shapton) o per produrre una dissonanza cognitiva in grado di agevolare la comprensione di un contenuto (011 001 010 — <i>Treasures from the wreck of the Unbelievable</i>, di Damien Hirst).			Casi studio I casi studio riportati di seguito sono rilevanti per una duplice ragione. Da una parte — nello sviluppo metaprogettuale del libro visivo — hanno rappresentato utili suggestioni per lo sviluppo del concept, fornendo i presupposti per l'imbastimento di un sistema metaforico che conferisse all'artefatto un'apparenza controintuitiva rispetto alla materia in esame. Dall'altra — nella presente opera — costituiscono una validazione di come un'accorta violazione dell'affinità di significato e significante possa rivelarsi uno strumento espressivo di conclamata efficacia.	
				001	<i>Important Artifacts and Personal Property from the Collection of Lenore Doolan and Harold Morris, Including Books, Street Fashion, and Jewelry</i>, di Leanne Shapton Il volume in questione è un romanzo — forse sarebbe meglio dire un'opera narrativa — progettato dall'artista e graphic novelist canadese Leanne Shapton, all'interno del quale la relazione sentimentale dei due protagonisti (Leonore Doolan e Harold Morris) viene raccontata nella forma di un catalogo d'asta. Alla base dell'opera l'idea che gli oggetti sopravvivono perché noi lo vogliamo e si	
026						027

		accumulano fino a diventare un tesoro privato che, preso nella sua interezza, è in grado di raccontare la nostra storia. È proprio questa l'operazione che l'autrice svolge attraverso le fotografie in bianco e nero dei trecentotrentuno lotti messi all'asta con relative didascalie: trecentotrentuno scatti, trecentotrentuno brevi descrizioni che suggeriscono, che costruiscono per il lettore — dettaglio dopo dettaglio — un'immagine dei due amanti falliti sorprendente nella sua audacia e accuratezza, il tutto avvolto nell'eccitazione (un po' infantile e un po' <i>voyeuristica</i>) di star sbirciando nei cassetti di un estraneo. La forza e la dirompente novità del libro non risiedono in questo caso nella narrazione in sé, che non presenta caratteri di marcata originalità e risulta anzi piuttosto scontata, ma nella sua forma: nella capacità di Leanne Shapton di sorprendere presentando un prodotto editoriale dalla forma ben codificata e riconoscibile, per poi nascondervi all'interno la passione e la tenerezza, l'intesa e l'attrito, le speranze e le disillusioni, l'ascesa e il declino di una storia d'amore quadriennale.			liberto di Antiochia, un ricchissimo collezionista vissuto tra il I e il II secolo d.C. di nome Cif Amotan, ritrovata sui fondali dell'Oceano Indiano nel 2008 da una spedizione finanziata e guidata da Damien Hirst. All'interno del relitto dell'<i>Unbelievable</i> sono state recuperate testimonianze artistiche e culturali prodotte da misteriose civiltà millenarie: dagli imperi maestosi del Sud-est asiatico all'antico Subcontinente indiano, dall'esotico Medio Oriente alla costa fertile del Mediterraneo, dalle verdi brughiere celtiche alle steppe gelide della Siberia. Si tratta di sculture, principalmente, e gioielli e utensili forgiati in oro e pietre preziose, alcuni dei quali conservano la loro forma originale, celata dalle concrezioni marine formatesi nel corso di duemila anni. Lungo il percorso espositivo, si possono ammirare i video e le foto dei ritrovamenti subacquei, con i sommozzatori intenti nel recupero dei singoli pezzi e la catalogazione delle sculture affioranti dal fondo del mare. La verità, tuttavia, è che non è mai esistita nessuna <i>Unbelievable</i>, nessuno schiavo liberto di nome Cif Amotan, e nemmeno sono mai esistite le civiltà sconosciute di cui i visitatori della mostra hanno ammirato le testimonianze. Ogni singolo artefatto esposto nella colossale esposizione era opera di Damien Hirst, ogni singola concrezione corallina, apparentemente frutto della permanenza in mare per due mil-
028	010	<i>Treasures from the wreck of the Unbelievable</i>, Damien Hirst L'<i>Unbelievable</i> è una nave — in realtà ciò che rimane di una nave — un tempo appartenuta ad un			029

lenni, non era altro che una mistificazione costruita ad arte con giada ed altri materiali preziosi. Un vero e proprio set cinematografico. Una delle più grandi scenografie mai costruite. L'unica cosa vera della mostra sono le opere, degli autentici falsi: falsi perché non sono frutto del lavoro di antiche civiltà misteriose, ma autentici perché prodotti da Damien Hirst. Analogamente a quanto detto per il caso studio (*011 001 001 — Important Artifacts and Personal Property from the Collection of Lenore Doolan and Harold Morris, Including Books, Street Fashion, and Jewelry, di Leanne Shapton*), ciò che è di interesse in questo progetto non sono le opere fisiche, ma il *modus* in cui sono presentate al pubblico: la discrepanza tra ciò che lo spettatore vede nei corridoi della mastodontica installazione — i falsi provenienti da un'antichità fittizia — e ciò che esperisce una volta dipanata la menzogna — gli originali prodotti da Hirst — non sono altro che uno strumento per produrre un senso di straniamento, in grado di stimolare una riflessione sul significato dell'esperienza, sul significato di quelle “incrostazioni” culturali, come nessun originale “autentico” avrebbe saputo fare.

IMPORTANT ARTIFACTS AND
PERSONAL PROPERTY
FROM THE COLLECTION OF
LENORE DOOLAN AND HAROLD MORRIS,
INCLUDING BOOKS, STREET FASHION,
AND JEWELRY

Saturday, 14 February 2009, New York



Two white poodle figurines, one slightly larger than the other, standing side-by-side. They are highly detailed with curly fur and are positioned in the center of the page.

STRACHAN & QUINN AUCTIONEERS

NEW YORK • LONDON • TORONTO

(a)

(b)

1085

A photograph of Morris and Doudan
 A photograph of Morris and Doudan at the Solomonau-Viale Hallenhaus party. Morris is seated at Harry Hadden's table and Doudan is Liane Brien. Two known photographs of the couple together throughout the Rosenberg sentence. Send [pink letters to corynne @ a dot io](#).

LOT 1085
A handwritten notation
 A short handwritten notation in ballpoint pen on a green creased envelope.
 Rank: "None, dodgier@proton.com." Same year and creating 5 x 5 in.
 \$15-20

1086

A handwritten letter
 A handwritten letter from Ann Doudan to her sister Lenora, dated November 1, 1962, ending in part: "That's your yard and I'm happy you're in it all of my life. It has to travel of home. Probably what you thought was leading you past plain old-fashioned rules should be allowed to be Harry Hadden's Package. It'll always come back to you OR let's a matter of scope." Five pink G Lals, Weng du France postcard 6 x 5 in.
 Not illustrated
 \$15-20

(a) *Important Artifacts and Personal Property from the Collection of Lenore Doolan and Harold Morris, Including Books, Street Fashion, and Jewelry — copertina*

(b) *Important Artifacts and Personal Property from the Collection of Lenore Doolan and Harold Morris, Including Books, Street Fashion, and Jewelry* — pagina 5

[illegible]

(c)

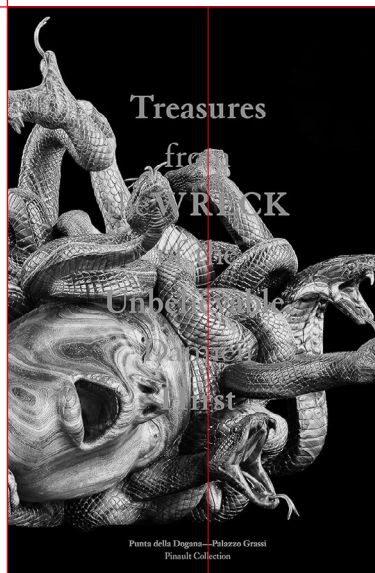
LOVE 1321

Two pairs of white shoes
 Two pairs of white shoes. The black laces look amazing and fresh! (No. 1) and a second look (No. 2). (new) 1321, 1322, 1323, 1324, 1325, 1326, 1327, 1328, 1329, 1330, 1331, 1332, 1333, 1334, 1335, 1336, 1337, 1338, 1339, 1340, 1341, 1342, 1343, 1344, 1345, 1346, 1347, 1348, 1349, 1350, 1351, 1352, 1353, 1354, 1355, 1356, 1357, 1358, 1359, 1360, 1361, 1362, 1363, 1364, 1365, 1366, 1367, 1368, 1369, 1370, 1371, 1372, 1373, 1374, 1375, 1376, 1377, 1378, 1379, 1380, 1381, 1382, 1383, 1384, 1385, 1386, 1387, 1388, 1389, 1390, 1391, 1392, 1393, 1394, 1395, 1396, 1397, 1398, 1399, 1400, 1401, 1402, 1403, 1404, 1405, 1406, 1407, 1408, 1409, 1410, 1411, 1412, 1413, 1414, 1415, 1416, 1417, 1418, 1419, 1420, 1421, 1422, 1423, 1424, 1425, 1426, 1427, 1428, 1429, 1430, 1431, 1432, 1433, 1434, 1435, 1436, 1437, 1438, 1439, 1440, 1441, 1442, 1443, 1444, 1445, 1446, 1447, 1448, 1449, 1450, 1451, 1452, 1453, 1454, 1455, 1456, 1457, 1458, 1459, 1460, 1461, 1462, 1463, 1464, 1465, 1466, 1467, 1468, 1469, 1470, 1471, 1472, 1473, 1474, 1475, 1476, 1477, 1478, 1479, 1480, 1481, 1482, 1483, 1484, 1485, 1486, 1487, 1488, 1489, 1490, 1491, 1492, 1493, 1494, 1495, 1496, 1497, 1498, 1499, 1500, 1501, 1502, 1503, 1504, 1505, 1506, 1507, 1508, 1509, 1510, 1511, 1512, 1513, 1514, 1515, 1516, 1517, 1518, 1519, 1520, 1521, 1522, 1523, 1524, 1525, 1526, 1527, 1528, 1529, 1530, 1531, 1532, 1533, 1534, 1535, 1536, 1537, 1538, 1539, 1540, 1541, 1542, 1543, 1544, 1545, 1546, 1547, 1548, 1549, 1550, 1551, 1552, 1553, 1554, 1555, 1556, 1557, 1558, 1559, 1560, 1561, 1562, 1563, 1564, 1565, 1566, 1567, 1568, 1569, 1570, 1571, 1572, 1573, 1574, 1575, 1576, 1577, 1578, 1579, 1580, 1581, 1582, 1583, 1584, 1585, 1586, 1587, 1588, 1589, 1590, 1591, 1592, 1593, 1594, 1595, 1596, 1597, 1598, 1599, 1600, 1601, 1602, 1603, 1604, 1605, 1606, 1607, 1608, 1609, 1610, 1611, 1612, 1613, 1614, 1615, 1616, 1617, 1618, 1619, 1620, 1621, 1622, 1623, 1624, 1625, 1626, 1627, 1628, 1629, 1630, 1631, 1632, 1633, 1634, 1635, 1636, 1637, 1638, 1639, 1640, 1641, 1642, 1643, 1644, 1645, 1646, 1647, 1648, 1649, 1650, 1651, 1652, 1653, 1654, 1655, 1656, 1657, 1658, 1659, 1660, 1661, 1662, 1663, 1664, 1665, 1666, 1667, 1668, 1669, 1670, 1671, 1672, 1673, 1674, 1675, 1676, 1677, 1678, 1679, 1680, 1681, 1682, 1683, 1684, 1685, 1686, 1687, 1688, 1689, 1690, 1691, 1692, 1693, 1694, 1695, 1696, 1697, 1698, 1699, 1700, 1701, 1702, 1703, 1704, 1705, 1706, 1707, 1708, 1709, 1710, 1711, 1712, 1713, 1714, 1715, 1716, 1717, 1718, 1719, 1720, 1721, 1722, 1723, 1724, 1725, 1726, 1727, 1728, 1729, 1730, 1731, 1732, 1733, 1734, 1735, 1736, 1737, 1738, 1739, 1740, 1741, 1742, 1743, 1744, 1745, 1746, 1747, 1748, 1749, 1750, 1751, 1752, 1753, 1754, 1755, 1756, 1757, 1758, 1759, 1760, 1761, 1762, 1763, 1764, 1765, 1766, 1767, 1768, 1769, 1770, 1771, 1772, 1773, 1774, 1775, 1776, 1777, 1778, 1779, 1780, 1781, 1782, 1783, 1784, 1785, 1786, 1787, 1788, 1789, 1790, 1791, 1792, 1793, 1794, 1795, 1796, 1797, 1798, 1799, 1800, 1801, 1802, 1803, 1804, 1805, 1806, 1807, 1808, 1809, 1810, 1811, 1812, 1813, 1814, 1815, 1816, 1817, 1818, 1819, 1820, 1821, 1822, 1823, 1824, 1825, 1826, 1827, 1828, 1829, 1830, 1831, 1832, 1833, 1834, 1835, 1836, 1837, 1838, 1839, 1840, 1841, 1842, 1843, 1844, 1845, 1846, 1847, 1848, 1849, 1850, 1851, 1852, 1853, 1854, 1855, 1856, 1857, 1858, 1859, 1860, 1861, 1862, 1863, 1864, 1865, 1866, 1867, 1868, 1869, 1870, 1871, 1872, 1873, 1874, 1875, 1876, 1877, 1878, 1879, 1880, 1881, 1882, 1883, 1884, 1885, 1886, 1887, 1888, 1889, 1890, 1891, 1892, 1893, 1894, 1895, 1896, 1897, 1898, 1899, 1900, 1901, 1902, 1903, 1904, 1905, 1906, 1907, 1908, 1909, 1910, 1911, 1912, 1913, 1914, 1915, 1916, 1917, 1918, 1919, 1920, 1921, 1922, 1923, 1924, 1925, 1926, 1927, 1928, 1929, 1930, 1931, 1932, 1933, 1934, 1935, 1936, 1937, 1938, 1939, 1940, 1941, 1942, 1943, 1944, 1945, 1946, 1947, 1948, 1949, 1950, 1951, 1952, 1953, 1954, 1955, 1956, 1957, 1958, 1959, 1960, 1961, 1962, 1963, 1964, 1965, 1966, 1967, 1968, 1969, 1970, 1971, 1972, 1973, 1974, 1975, 1976, 1977, 1978, 1979, 1980, 1981, 1982, 1983, 1

(d)

(c) *Important Artifacts and Personal Property from the Collection of Lenore Doolan and Harold Morris, Including Books, Street Fashion, and Jewelry* — pagina 88

(d) *Important Artifacts and Personal Property from the Collection of Lenore Doolan and Harold Morris, Including Books, Street Fashion, and Jewelry* — pagina 92



(a)

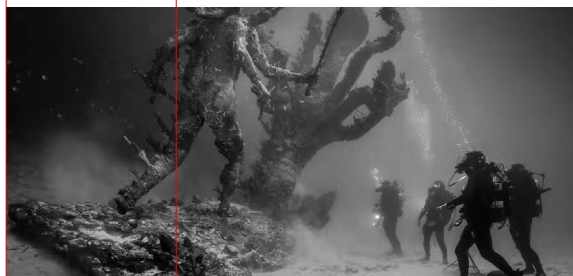
(a) *Treasures from the wreck of the Unbelievable* — copertina del catalogo della mostra

(b)



(b) *Treasures from the wreck of the Unbelievable* — frame dal video del recupero del relitto

(c)



(c) *Treasures from the wreck of the Unbelievable* — frame dal video del recupero del relitto



(a)



(b)



(c)

(a) *Treasures from the wreck of the Unbelievable* — scultura in bronzo con concrezioni coralline

(b) *Treasures from the wreck of the Unbelievable* — scultura in bronzo di Mickey Mouse con concrezioni coralline

(c) *Treasures from the wreck of the Unbelievable* — scultura in metallo

LA TECNOLOGIA NON È BUONA NÉ CATTIVA, COSÌ COME NON È NEUTRA... IL GRADO DI INTERAZIONE DELLA TECNOLOGIA CON LA SOCIETÀ È TALE CHE GLI SVILUPPI TECNOLOGICI HANNO SPESSO CONSEGUENZE AMBIENTALI, SOCIALI E ANTROPOLOGICHE CHE VANNO AMPIAMENTE OLTRE GLI SCOPI PRIMARI DEI DISPOSITIVI E DELLE PRATICHE TECNOLOGICHE STESSE.

Melvin Krazenberg,
Technology and History: 'Kranzberg's Laws'

010

Sulla quantificazione e la sua rappresentazione

Viviamo una modernità in cui l'accumulo e l'analisi di moli inintelligibili di dati sono divenuti parte integrante della vita quotidiana: ogni secondo, consciamente o meno, vengono prodotte da e su persone tracce digitali che raccontano qualcosa di loro: di chi sono, quali sono le loro abitudini, quali i luoghi e le persone che frequentano (analogicamente o digitalmente).

Non ci si inoltrerà qui in una divagazione sulle implicazioni etiche, culturali, sociali e politiche che le pratiche di collezione di dati comportano e hanno comportato negli ultimi vent'anni (per quanto sia un tema di grande interesse, in grado di aprire a speculazioni di rilievo e polarizzare l'opinione pubblica e quella degli accademici in retoriche utopiche e distopiche). Ciò su cui ci si vuole soffermare, invece, è un fenomeno collaterale riguardante il modo in cui l'accesso a *databases* tanto imponenti ha influenzato la nostra percezione della realtà.

Se all'inizio dell'era dei *big data* — nei primi anni Duemila — l'accumulo di informazioni sulla realtà era spasmodico e compulsivo, viviamo ora una fase di transizione in cui il *focus* sembra essersi spostato dalla dimensione quantitativa del dato a quella qualitativa: questo cambio di paradigma è di grande interesse per il mondo della progettazione grafica per-

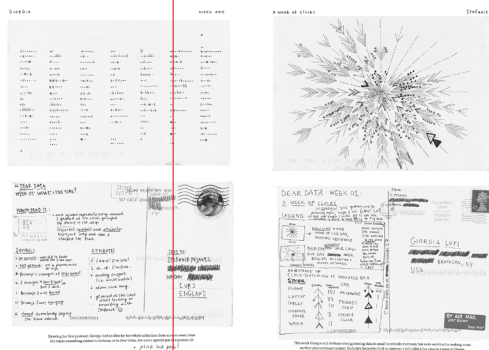
		ché rendere dati complessi accessibili ad un pubblico il più ampio possibile non è solo un modo di creare ricchezza conoscitiva, ma anche di suggerire, stimolare nuove interpretazioni di un fenomeno. In questo senso è straordinariamente valido il lavoro svolto dall'information designer Giorgia Lupi, culminato in <i>Data Humanism — A Visual Manifesto</i>, pubblicato per la prima volta su <i>PRINT</i> nel 2017. Nell'articolo Lupi si pone in diretta polemica con l'asettico, estetizzante (e sterile) approccio alla rappresentazione dei dati divenuto popolare a cavallo tra la fine del XX e l'inizio del XXI secolo, e auspica l'inizio di un lavoro sistematico che produca un approccio più umano e creativo alla visualizzazione dei dati, cosicché essi possano mettere in evidenza la bellezza, la complessità e la connessione umana del mondo in cui viviamo (<i>011 010 001 — Dear data, Giorgia Lupi e Stefanie Posavec</i>).			Casi studio I casi studio riportati di seguito — e il tema della quantificazione in generale — potrebbero sembrare problemi della contemporaneità poco aderenti ad un saggio sociologico la cui indagine si colloca tra gli anni '70 e '90 del secolo scorso. In realtà, chi scrive pensa che guardare a problemi del passato tenendo a mente strumenti e metodi del presente sia prerogativa inalienabile del progettista nel processo di costruzione di un nuovo significato su un'opera già esistente. Visto il particolare taglio che, come si vedrà in <i>101 001 011 — Sistemi concettuali</i>, si è scelto di conferire alle integrazioni grafiche, un'approfondita ricerca circa le modalità di rappresentazione qualitativa di dati quantitativi è stata presupposto imprescindibile all'inizio della lavorazione.	
				001	<i>Dear data, Giorgia Lupi e Stefanie Posavec</i> Giorgia Lupi e Stefanie Posavec hanno misurato e annotato, ogni settimana, per un intero anno, dati riguardanti un particolare aspetto delle loro vite (diverso ogni settimana) poi rielaborati sotto forma di infografica su una cartolina postale e spediti da un capo all'altro dell'Atlantico. Questa atipica corrispondenza è stata raccolta e pubblicata in un libro straordi-	
040						041

nario³ contenente le immagini di centoquattro cartoline: sul fronte di ciascuna, rappresentazioni del tutto arbitrarie dell'osservazione settimanale — intricati e complessissimi insiemi di segni grafici raggruppati in composizioni all'apparenza astratte — sul retro, oltre all'affrancatura e all'indirizzo, una legenda su come decifrare quegli oceani di informazioni crittografate.

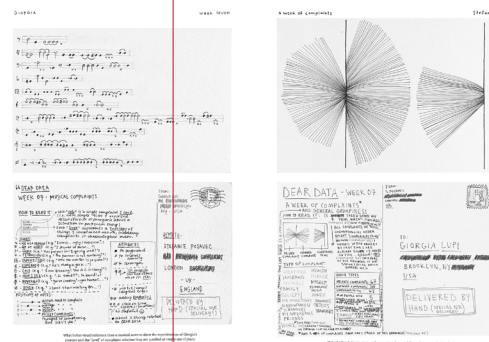
Il risultato, più che un progetto di *quantified-self*, è un documentario personale sorprendentemente intimo che apre all'utilizzo dei dati in una differente prospettiva: non più uno strumento di ottimizzazione ed efficienza sfruttato per raggiungere un'ipertrofia produttiva ma un mezzo attraverso cui mostrarci (e vederci) più umani, per connetterci con noi stessi e con gli altri a un livello più profondo.

UMANIZZARE I DATI SIGNIFICA SPERIMENTARE SU COME RENDERLI UNICI, CONTESTUALI, INTIMI NEL RACCONTO. PERCHÉ PRENDENDO I NOSTRI DATI PERSONALI (EMOZIONI, ABITUDINI, RELAZIONI, ...) PIÙ SERIAMENTE, MA CON DELICATEZZA POSSIAMO CAPIRE MEGLIO LE NOSTRE VITE.

Giorgia Lupi,
Data Humanism - A Visual Manifesto



(a)



(b)

(c)



(a) *Dear data* — week 01

(b) *Dear data* — week 07

(c) *Dear data* — fotografie di Giorgia Lupi e Stefanie Posavec nell'atto di imbucare le cartoline

ASSUNTO CHE IL CODICE È UNO STRUMENTO PER RAGGIUNGERE UNA FINALITÀ SPECIFICA, RIMANE DA CHIARIRE COSA ESSO SIA IN GRADO DI CREARE O DI GENERARE. GRAZIE AL CODICE ABBIAMO CONOSCIUTO NUOVI MODI DI PENSARE E DI FARE COSE DA CUI SI È PRESO SPUNTO PER NUOVE IDEE E FORME NELLE ARTI VISIVE.

Casey Reas intervistato da Serena Cangiano,
Progetto Grafico 30

011

Sui sistemi di progettazione parametrica e generativa

Il ventennio tra 1970 e il 1990 ha segnato il principio di una rivoluzione destinata a stravolgere irreversibilmente il settore della progettazione (editoriale, audiovisiva, industriale, architettonica, ...): la democratizzazione delle tecnologie e delle pratiche legate all'informatica e alla computer grafica hanno determinato una proliferazione di strumenti e metodi progettuali senza precedenti nella storia della comunicazione visiva.

Se è vero che le teorie e le pratiche progettuali hanno abbondantemente attinto (già nei secoli precedenti all'avvento dei computer) alle possibilità di generazione e controllo formale offerte dalla geometria euclidea, il punto chiave per comprendere il valore di una simile trasformazione risiede nell'introduzione delle metodologie parametriche e generative.

Di certo avrebbe costituito un'importante innovazione anche il solo trasferimento nell'ambiente digitale dei principi logico-matematici da sempre sfruttati nei processi progettuali (il Computer-Aided Design), per via della maggior flessibilità e modificabilità degli artefatti così prodotti; ma l'integrazione di sistemi parametrici e generativi ha determinato un vero e proprio cambio di paradigma, consentendo di pensare e produrre modelli che possono essere generati e scalati in modo

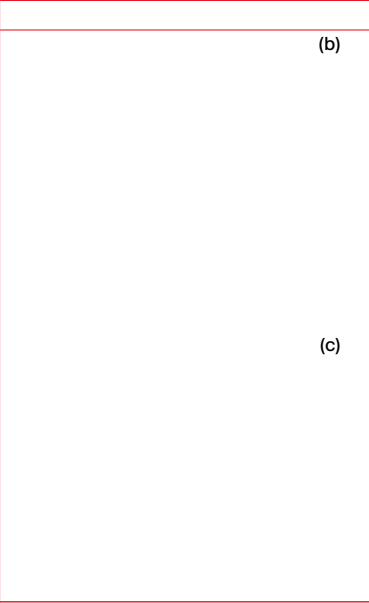
		organico. Due sono le implicazioni fondamentali che l'utilizzo di questi modelli comportano nei processi di progettazione. Il primo consiste nella possibilità di interazione e sfruttamento di un volume di dati difficilmente manipolabile senza l'ausilio della macchina (<i>011 011 001 — Romeo and Juliet, Patrick Baumann e Inken Zierenberg</i>). Il secondo nella capacità di esplorazione di soluzioni che è intrinseca nel “modo di pensare” di un calcolatore, poiché i processi computazionali sono capaci di immaginare - fornirgli un asset di costanti e variabili - una quantità di soluzioni formali semplicemente impossibile da verificare in modo analogico (<i>011 011 010 — Frequency mapping, Nicole Lesniak</i>).			Casi studio I casi studio di questa sezione attingono al repertorio di progetti creati attraverso Basil.js, nell'ambito di un workshop organizzato dalla <i>Basel Academy of Art and Design</i> nel 2012. Basil.js è una libreria sviluppata da Ted Davis, Benedikt Grofs e Ludwig Zeller per estendere le funzionalità di Adobe InDesign, fondendo codice e grafica generativa nei tradizionali flussi di lavoro sulla grafica e il layout. Il coding, così come l'analisi di artefatti che ne fanno uso, non possiede un'importanza intrinseca in quanto strumento progettuale; piuttosto come modo di pensare, capace come nessun altro di aprire nuovi scenari, ispirando inedite analisi e soluzioni ai problemi e modi di vedere la realtà.	
				001	Romeo and Juliet, Patrick Baumann e Inken Zierenberg Il progetto di Patrick Baumann e Inken Zierenberg propone una rappresentazione visiva dei diversi livelli di lettura e interpretazione che un testo può offrire. La base di tale esperimento è l'opera teatrale <i>Romeo e Giulietta</i>, di William Shakespeare. All'interno del testo — impaginato su una serie di cinque poster in modo che ogni atto occupi una pagina e ogni scena una colonna — tutte le iterazioni	
048						049

		dei nomi “Romeo” e “Giulietta” sono state collegate tra loro da una serie di linee rosse generate proceduralmente. Questo artificio ha permesso di creare una sovrastruttura formale che, sebbene possa in un primo momento apparire come un virtuosismo estetizzante, dona al fruitore la capacità di leggere informazioni diverse e originali altrimenti invisibili. L'originalità dell'opera — un'ibridazione tra un'infografica e un'illustrazione — risiede nell'esplicitazione della stretta relazione tra forma e contenuto di un testo letterario: rendendo visibile un'informazione metatestuale (come la frequenza di ripetizioni di una determinata parola) diviene evidente qualcosa che solitamente rimane allo stato latente nella struttura letteraria, ossia il climax drammatico.		prodotto risultati degni di nota mostrando come la quantità e la disposizione, tanto delle parole più frequenti (generalmente preposizioni, congiunzioni e articoli) quanto di quelle meno frequenti (termini legati all'oggetto del testo), possano suggerire importanti indizi sul significato del testo.	
	010	<i>Frequency mapping</i>, Nicole Lesniak <i>Frequency mapping</i> costituisce un altro interessante esperimento volto a conferire rilievo alle informazioni che la struttura formale di un testo può fornire. Il codice sviluppato da Nicole Lesniak permette di ingrandire le parole più o meno utilizzate all'interno di un documento: applicato a tre diversi testi (un saggio persuasivo, la sceneggiatura di un film di fantascienza e un manuale di istruzioni), questo processo ha			
050					051

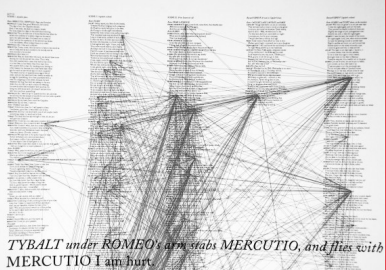


(a)

(a) *Romeo and Juliet*



(b)



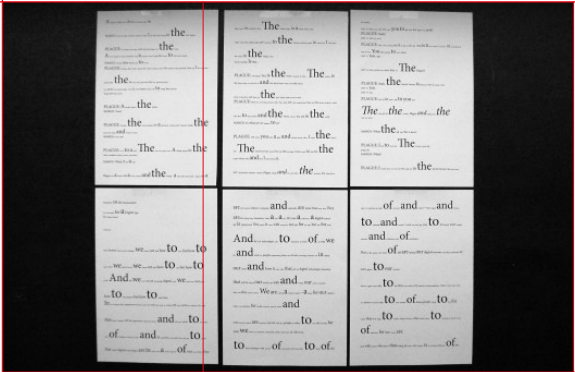
(b) *Romeo and Juliet*



(c)



(c) *Romeo and Juliet*



(a)

(a) Frequency mapping



(b)

(b) Frequency mapping

			100	Sviluppo logico
			001	Sull'ipotesi progettuale
			010	Sul concetto di epoché
			011	Sul binomio rituale sportivo-metafora bellica

			001	Sull'ipotesi progettuale L'analisi condotta sul testo di partenza è risultata nella formulazione di quattro concetti-chiave, che hanno costituito le direttrici fondamentali nella progettazione del libro visivo. (a) Uno stadio è una provincia autonoma di significato. Lo stadio si configura — in quanto spazio fisico in cui si consuma la rappresentazione rituale della metafora bellica legata al gioco del calcio — come una vera e propria <i>provincia autonoma di significato</i>, all'interno della quale vigono leggi, tradizioni e persino una morale differente rispetto a quella della “vita vera”. (b) Una partita di calcio è soprattutto un incontro di percezioni. Nel momento della partita vengono a scontrarsi all'interno dello stadio tre differenti “percezioni di legalità”: quella dell'autorità legale, che pretende di essere riconosciuta come legittima dalle tifoserie e quella delle curve, la cui partecipazione attiva al processo di giudizio è parte legittima e strutturale del gioco. Le tensioni che l'incontro di tali percezioni genera assume poi un nuovo significato agli occhi dei media e del pubblico esterno alla provincia di significato. (c) Il tifo è un potente strumento di espressione individuale. I tifosi trovano nello stadio un	
					059

		luogo in cui dar voce — ritualizzandone l'espressione visibile — ad aspettative, esigenze e tensioni morali che nella vita sociale ordinaria rimangono allo stato latente. La cultura dello stadio favorisce l'espressione di massa dell'impulso all'espressione di sé, assecondando le disposizioni istintuali al conflitto, alle riunioni gregarie e al <i>display</i>, e lasciando uno spazio di sfogo ai residui istintuali. (d) L'analisi di un fenomeno è la ricerca di un nuovo punto di vista. L'analisi sociologica condotta nello spazio del saggio trova il proprio compimento nella ricerca di un punto di vista differente sul calcio come fenomeno sociale totale, il cui studio assume rilevanza non anche ma soprattutto in relazione a quanti sono considerati "ai margini" di una partita di calcio in senso stretto. L'autore, ponendo i tifosi al centro della propria indagine, ne analizza i comportamenti, i bisogni, le aspirazioni e le motivazioni in modo puntuale e senza pregiudizi. Questo apre una nuova prospettiva sugli episodi di violenza che si verificano nella provincia autonoma di significato dello stadio: la loro narrazione si allontana dalla tradizionale descrizione che ne fanno i media (espressione di quel sistema esasperatamente capitalista all'apice del processo di sterilizzazione emotiva della vita sociale) per inquadrarli come sintomo di pulsioni anti-sistemiche istintuali al		confronto e alla legittimazione della propria visione del mondo. A partire da questi punti si è proceduto con la formulazione dell'ipotesi progettuale: raccontare i fenomeni connessi al rituale del calcio attraverso un sistema narrativo che apparisse totalmente estraneo al mondo sportivo (si vedano i riferimenti 011 001 001 — <i>Important Artifacts and Personal Property from the Collection of Lenore Doolan and Harold Morris, Including Books, Street Fashion, and Jewelry</i>, di Leanne Shapton e 011 001 010 — <i>Treasures from the wreck of the Unbelievable</i>, di Damien Hirst). In questo modo è stato possibile esasperare e rendere tangibile il concetto di epoché (su cui si ritornerà in 100 010 — <i>Sul concetto di epoché</i>), al tempo stesso esaltando la ricerca di un punto di vista inedito e suscitando una certa empatia nei confronti dei tifosi, delle loro pulsioni rituali e dei loro bisogni espressivi. La soluzione formale che si è scelto di adottare è quella di un'atlante del sistema cardiovascolare umano. Parrebbe questo un azzardo, ma sono molteplici le ragioni di una simile scelta. In primo luogo il rigore del linguaggio clinico è una buona soluzione di continuità capace, a differenza di numerose alternative prese in considerazione, di rispettare e non intaccare la credibilità e la meticolosità scientifica della ricerca sociologica di Dal Lago. Secondariamente il sistema car-	
060					061

		diovascolare, nel suo sviluppo morfologico che prevede una progressiva diramazione in vene e arterie principali e secondarie, ben si presta a donare una forma grafica alle relazioni tra gli attori e i concetti protagonisti del fenomeno sociologico. Infine, l'idea del sangue, del suo fluire all'interno del corpo umano e del suo sgorgare dalle ferite, richiama culturalmente — a livello metaforico — tanto la primordialità e l'istintività che connotano le pulsioni dei tifosi, quanto la violenza di cui sono vittime o autori. Intrapreso questo percorso, la decisione successiva ha riguardato la definizione dei dettagli concettuali nello sfruttamento dell'artificio metaforico fin qui descritto. Si è in questo caso optato per la valorizzazione delle informazioni metatestuali celate nel testo di riferimento (similmente a quanto visto per i casi studio <i>011 011 001 — Romeo and Juliet</i>, <i>Patrick Baumann e Inken Zierenberg</i> e <i>011 011 010 — Frequency mapping</i>, <i>Nicole Lesniak</i>). Si è quindi proceduto nell'analisi del saggio di Dal Lago evidenziando, in ogni capitolo, le parole più iterate afferenti al sistema binomiale rituale sportivo - metafora bellica (si discuterà più approfonditamente la dimensione qualitativa e quantitativa di questa analisi, rispettivamente in <i>100 011 — Sul binomio rituale sportivo metatora bellica</i> e in			<i>101 001 011 — Sistemi concettuali</i>). Si è poi prodotta un'associazione volta a legare, sulla base del loro significato all'interno del libro, ciascuno dei primi quattro capitoli ad un organo del corpo umano (l'ultimo capitolo, che ha come oggetto gli episodi di violenza, è legato al collasso del sistema, e quindi all'arresto cardiaco). Ricavati questi elementi, si è potuto proseguire nella strutturazione formale dei singoli capitoli: si è quindi sviluppato un algoritmo (di cui si analizzerà il funzionamento in <i>101 001 101 — veinsAndArteriesTool</i>) capace di collegare ogni iterazione delle parole precedentemente selezionate in un sistema morfologicamente simile alla distribuzione delle vene e delle arterie intorno all'organo di riferimento per il capitolo (è oggetto di questi sistemi <i>101 001 100 — Strutture morfologiche</i>). L'ultima operazione, avente come fine il rimarcare in modo ancora più deciso il senso del ricorso più o meno assiduo a certi termini, è stata quella di sviluppare una serie di infografiche che introducessero i capitoli e chiarissero il significato della presenza di linee che sarebbero potute altrimenti sembrare artifici estetizzanti.	
				010	Sul concetto di epoché La premessa che ha posto le fondamenta per lo sviluppo del	
062						063

		progetto editoriale risiede in un concetto che l'autore stesso dichiara essere la “stella polare” della propria riflessione⁴: quello di epoché. L'epoché è una tecnica di indagine filosofica che consiste nel prendere distanza logica dall'argomento che si sta esaminando, applicata dall'autore alla ricerca sociologica in modo da poter osservare le “stranezze” di un fenomeno del quotidiano che rimarrebbero altrimenti coperte dalla patina di normalità che avvolge gli eventi dati per scontati. Trasferire graficamente, nel libro visivo, questa particolare metodologia di lavoro è stata la grande sfida progettuale che si è ritenuto di dover affrontare per rendere più accessibili le conclusioni cui Dal Lago giunge. Il sistema metaforico che si è andato a definire (meglio approfondito nel suo funzionamento in <i>100 011 — Sul binomio rituale sportivo - metafora bellica</i>) si rivela di straordinaria efficacia nel descrivere il complesso, fragile meccanismo di generazione e sfogo dell'eccitazione. Accettare, comprendere le ragioni, la possibilità del collasso di questo sistema diviene infinitamente più agevole per il lettore, se questi viene posto nella condizione di abbandonare i propri pregiudizi nei confronti della violenza sportiva. La progettazione di una sovrastruttura metaforica ha inoltre concesso di operare un decisivo cambio di fuoco, affiancando		all'usuale esperienza qualitativa delle parole una più quantitativa. Quando lo scopo è avvicinare il lettore ad un'analisi più “umana” di un fatto sociale, sembrerebbe quanto mai controproducente lo spostarsi da un piano di lettura qualitativo ad uno quantitativo; e tuttavia (come si è visto in <i>011 010 — Sulla quantificazione e la sua rappresentazione</i>) forse la miglior soluzione per spiegare la complessità di un fenomeno contemporaneo è proprio un processo di attribuzione di qualità alla quantità.	
				011 rituale sportivo	Sul binomio rituale sportivo - metafora bellica Il rituale sportivo costituisce il primo elemento del sistema metaforico che, nel corso del volume, pone in relazione il complesso sistema di significanti e significati di una partita di calcio con l'apparato cardiovascolare. Come all'interno di quest'ultimo le arterie sono responsabili del trasporto dell'ossigeno ai diversi organi del corpo umano, così le parole-chiave legate al rituale sportivo — connotate dal colore rosso — rappresentano quegli eventi, agenti, spazi o concetti responsabili dell'eccitazione del pubblico. Il rituale sportivo — all'interno del fragile equilibrio che lo mette a sistema con la metafora bellica — consente l'“ossigenazione”
064					065

		del sistema stesso, consentendo a quella “provincia autonoma di significato” che è lo stadio di accordare agli attori che la popolano l'espressione della propria emotività e la catarsi del proprio residuo istintuale. metafora bellica La metafora bellica costituisce il secondo elemento del sistema metaforico che, nel corso del volume, pone in relazione il complesso sistema di significanti e significati di una partita di calcio con l'apparato cardiovascolare. Come all'interno di quest'ultimo le vene sono responsabili dell'espulsione dell'anidride carbonica prodotta dall'attività dei diversi organi del corpo umano, così le parole-chiave legate alla metafora bellica - connotate dal colore blu - rappresentano quegli eventi, agenti, spazi o concetti responsabili dello sfogo dell'eccitazione prodotta dal rituale sportivo. La metafora bellica - all'interno del fragile equilibrio che la mette a sistema con il rituale sportivo - consente lo smaltimento dell'eccitazione e, di conseguenza, il funzionamento virtuoso della “provincia autonoma di significato” rappresentata dallo stadio. Quando, tuttavia - nelle fasi finali della partita o fuori dallo stadio - il rituale sportivo viene a mancare, il sistema crolla e la metafora bellica smette di essere metafora, producendo violenza reale.			
066					

[illegible]

	001	Sul progetto editoriale				
	001	Formato, griglia e layout Circa il formato del libro, si è scelto di optare per una pagina (singola) di 180 mm x 270 mm: il rapporto 2:3, caratterizzato da una differenza tra larghezza e altezza piuttosto pronunciata, rimanda all'immaginario del quaderno di ricerca, garantendo al tempo stesso una superficie stampabile sufficientemente ampia per ospitare gli elementi grafici che integrano il testo. La costruzione della griglia si è svolta di conseguenza, nel tentativo di rispettare l'armonia proporzionale stabilita dalle dimensioni della pagina. Si è quindi proceduto nel fissare un'unità corrispondente a 10 mm, moltiplicata per due sui margini di taglio e di cucito, e per tre su quelli di piede e di testa, ottenendo un rapporto dimensionale complessivo tra i margini orizzontali e verticali di 2:3. Si è così ricavato uno spazio pieno di 140 mm x 210 mm (29.400 mm² di area contro i 19.200 mm² dello spazio vuoto, per un rapporto vuoto-pieno di circa 2:3). Infine, queste misure sono state lievemente rivisitate per poter ospitare quattro righe e sei colonne (2:3), risultanti in 24 moduli quadrati di lato uguale a 30 mm, separati da gutter di 5 mm. Il layout si è poi strutturato in un duplice utilizzo della griglia			così composta: le pagine di destra, contenenti il testo del saggio, sono impaginate su due colonne, a richiamare un format da rivista scientifica; quelle di sinistra, invece, ospitano le note (frequenti e spesso essenziali per il lettore non specializzato, di difficile consultazione nell'edizione originale che le relegava alla fine di ogni capitolo), impaginate su di una singola colonna. Quest'ultima tipologia di pagina risulta spesso più “vuota”, e può convenientemente ospitare gli ancoraggi per cui si snodano le linee che rappresentano vene e arterie (101 001 100 — <i>Strutture morfologiche</i>).	
070						071

(a)

(b)

(c)

Antique Legacy®	2	
Antique Legacy Medium 240 pt	Ant	
Antique Legacy Thin/Italic 110 pt	Aa	<i>Aa</i>
Antique Legacy Light/Italic 110 pt	Aa	<i>Aa</i>
Antique Legacy Regular/Italic 110 pt	Aa	<i>Aa</i>
Antique Legacy Book/Italic 110 pt	Aa	<i>Aa</i>
Antique Legacy Medium/Italic 110 pt	Aa	<i>Aa</i>
Antique Legacy Semibold/Italic 110 pt	Aa	<i>Aa</i>
Version 1.001	© 1998–2022 Optimo Sàrl	www.optimo.ch

010

Tipografia

La varietà della tipografia è stata ridotta all'essenziale utilizzando una sola font. La scelta è ricaduta su Antique Legacy, disegnata da François Rappo per la fonderia Optimo. Si tratta di un carattere bastoni della famiglia grotesque, un'iterazione contemporanea dei paradigmi della tipografia svizzera modernista, connotata da una geometria della lettera al tempo stesso organica e razionale, frutto di una spiccata sensibilità nei confronti del rapporto tra spazi positivi e negativi di forme e controforme.

Questa font è contraddistinta da una certa austerità, dovuta alla sua capacità di produrre superfici di testo eccezionalmente uniformi, e da un'elevata leggibilità, legata alle qualità geometriche del disegno delle lettere, oltre ad una varietà di pesi che copre l'intero spettro da thin a bold. Per via di queste caratteristiche, Antique Legacy si è rivelata la soluzione perfetta per conferire alla pagina autorevolezza scientifica senza intaccare l'armonia compositiva del layout né produrre ridondanza visiva quando sovrapposta ai segni grafici delle vene e delle arterie.

	011 ↖ tabella (1) 101 001 011 ↖ tabella (2) 101 001 011 1. ↖ immagini (a), (b), (c), (d), (e) 101 001 011	Sistemi concettuali Definiti i vincoli grafici del progetto, si è passati ad un'analisi strutturata delle informazioni metatestuali di cui si è accennato in <i>100 001 — Sull'ipotesi progettuale</i>. Si sono processati, individualmente, i capitoli del libro, con l'obiettivo di ricavare il numero totale di parole che li compongono e le iterazioni di ogni parola al loro interno; si sono poi scremati i dati rimuovendo da questa lista congiunzioni, articoli e preposizioni, e i vocaboli di rango⁵ inferiore a uno. Procedendo da questa selezione, si è operata una sintesi qualitativa fino ad ottenere, per ciascun capitolo, tre vocaboli afferenti alla metafora bellica e tre afferenti al rituale sportivo. Questo database ha costituito la risorsa fondamentale alla base dello sviluppo delle strutture morfologiche descritte in <i>101 001 100 — Strutture morfologiche</i> e delle tavole infografiche che introducono ogni capitolo. Un simile sistema infografico si è rivelato prezioso non solo nel garantire un maggior grado di leggibilità alle informazioni metatestuali, ma anche e soprattutto nell'offrire una chiave di lettura all'apparato grafico che integra il testo, andando a definire con maggior chiarezza: I protagonisti (attori o concetti) del sistema di produzione e sfogo dell'eccitazione nei rapporti che ne regolano l'interazione in ogni capitolo).		2. ↖ immagini (f), (g), (h), (i), (j) 101 001 011 3. ↖ immagini (k), (l), (m), (n), (o) 101 001 011	L'evoluzione nei singoli paragrafi del precario equilibrio che lega le macro-categorie della metafora bellica e del rituale sportivo, destinato a rompersi nel corso dell'ultimo capitolo. L'apporto in frequenza di ogni singolo termine alla presenza complessiva, in ogni capitolo, della macro-categoria di riferimento.	
076					077	

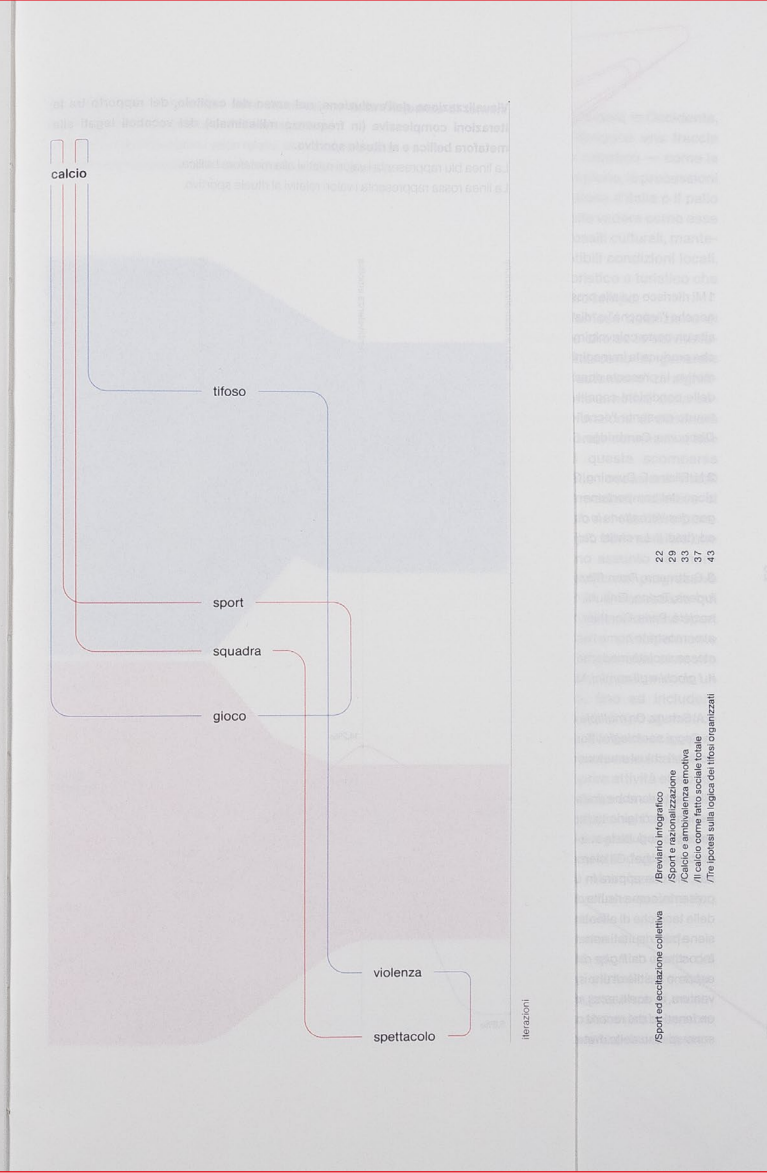
	tabella (1) Capitolo 1° — Sport ed eccitazione collettiva Vocabolo Iterazioni Rango Calcio 63 8,3 ‰ Tifoso 50 6,6 ‰ Stadio 42 5,5 ‰ Sport 37 4,9 ‰ Squadra 34 4,5 ‰ Gioco 20 2,6 ‰ Metafora 17 2,2 ‰ Partita 16 2,1 ‰ Campo 15 2,0 ‰ Violenza 14 1,8 ‰ Spettacolo 10 1,3 ‰ Totale metafora bellica 84 11,0 ‰ Totale rituale sportivo 81 10,6 ‰ Capitolo 2° — Ermeneutica del calcio Vocabolo Iterazioni Rango Gioco 91 9,0 ‰ Arbitro 73 7,2 ‰ Campo 65 6,4 ‰ Calcio 64 6,3 ‰ Giocatore 64 6,3 ‰			Pubblico 55 5,4 ‰ Squadra 50 4,9 ‰ Partita 50 4,9 ‰ Spettatori 49 4,8 ‰ Stadio 38 3,7 ‰ Legittimo 33 3,3 ‰ Tifoso 28 2,8 ‰ Sport 26 2,6 ‰ Autorità 23 2,3 ‰ Norme 22 2,2 ‰ Giustizia 21 2,1 ‰ Giocatore 20 2,0 ‰ Regole 19 1,9 ‰ Violenza 17 1,7 ‰ Morale 12 1,2 ‰ Eccitazione 11 1,1 ‰ Interpretazione 11 1,1 ‰ Totale metafora bellica 138 13,6 ‰ Totale rituale sportivo 160 15,8 ‰ Capitolo 3° — Ecologia dello stadio Vocabolo Iterazioni Rango Curva 107 14,1 ‰ Tifoso 78 10,2 ‰ Stadio 73 9,6 ‰ Squadra 57 7,5 ‰	
078					079

	Ultra	41	5,4 ‰	Violenza	10	1,4 ‰
	Partita	36	4,7 ‰	Totale metafora bellica	103	14,7 ‰
	Simbolo	34	4,5 ‰	Totale rituale sportivo	102	14,6 ‰
	Nemico	22	2,9 ‰			
	Spettatore	20	2,6 ‰			
	Calcio	16	2,1 ‰	Capitolo 5° — Sulla violenza e altri stereotipi		
	Gioco	12	1,6 ‰			
	Pubblico	10	1,3 ‰	Violenza	79	10,4 ‰
	Totale metafora bellica	163	21,4 ‰	Calcio	43	5,6 ‰
	Totale rituale sportivo	121	15,9 ‰	Tifoso	30	3,9 ‰
				Incidente	25	3,3 ‰
	Capitolo 4° — Etologia del pubblico			Stadio	21	3,2 ‰
				Scontro	24	3,2 ‰
	Vocabolo	Iterazioni	Rango	Sport	21	2,8 ‰
	Curva	64	9,2 ‰	Campo	14	1,8 ‰
	Stadio	53	7,6 ‰	Pubblico	12	1,6 ‰
	Squadra	38	5,4 ‰	Gioco	12	1,6 ‰
	Partita	37	5,3 ‰	Massa	10	1,3 ‰
	Spettatore	30	4,3 ‰	Totale metafora bellica	128	16,8 ‰
	Rituale	29	4,1 ‰			
	Ultra	28	4,0 ‰			
	Gioco	23	3,3 ‰			
	Pubblico	22	3,1 ‰			
	Scontro	19	2,7 ‰			
	Giocatore	13	1,9 ‰			
	Guerra	11	1,6 ‰			
	Calcio	10	1,4 ‰			
080						081

[illegible]

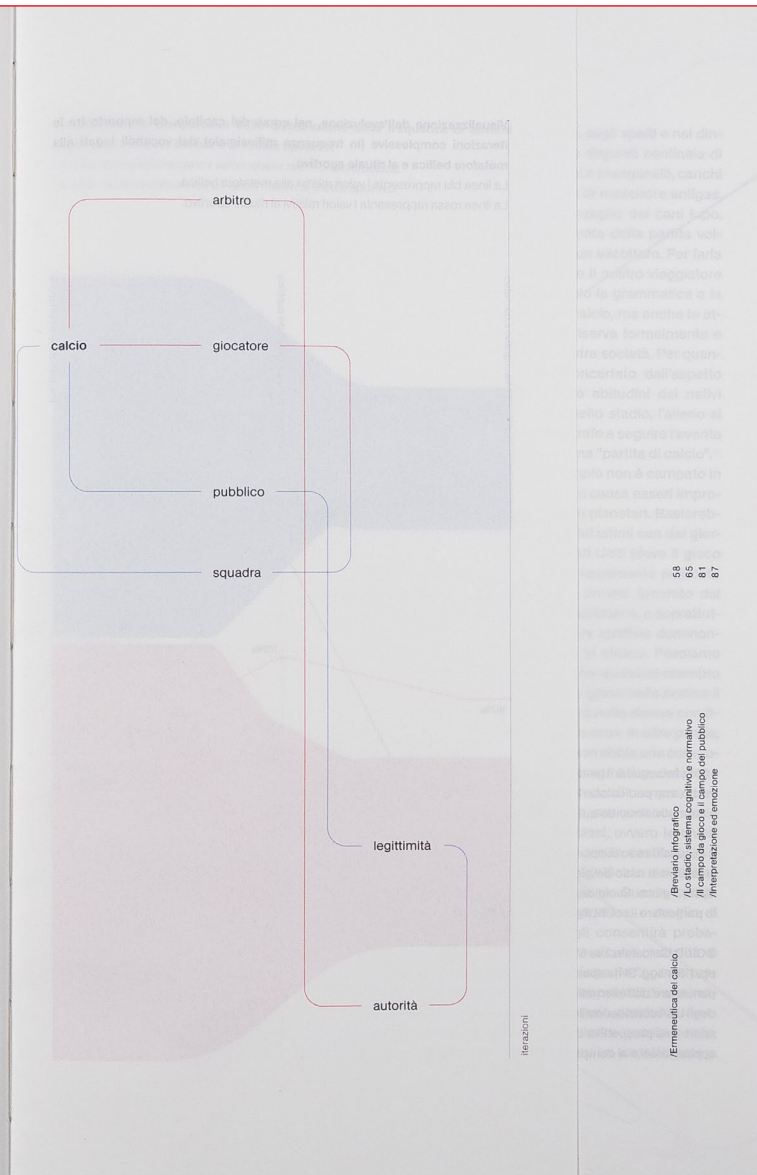
Capitolo 5°
— Sulla violenza e altri stereotipi

Vocabolo	Tag	Iterazioni	Rango
Violenza	Metafora bellica	79	10,4 %
Incidente	Metafora bellica	25	3,3 %
Scontro	Metafora bellica	24	3,2 %
Totale		128	16,8 %

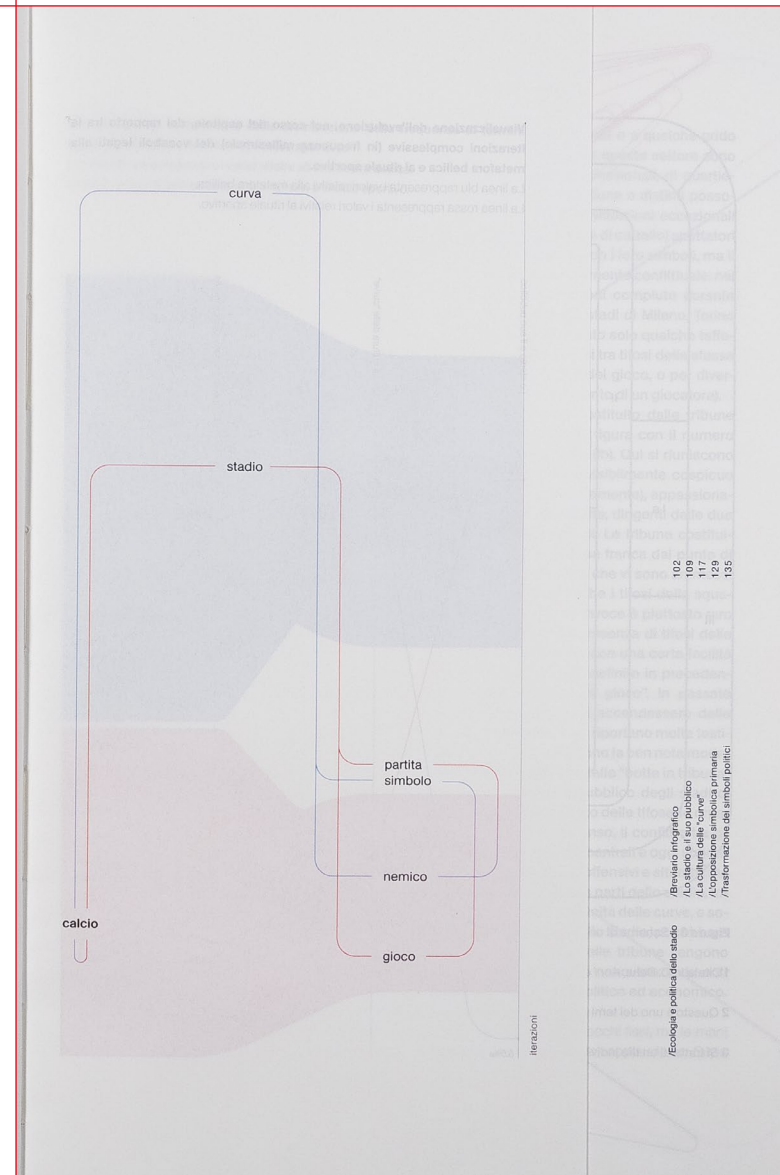


(a)

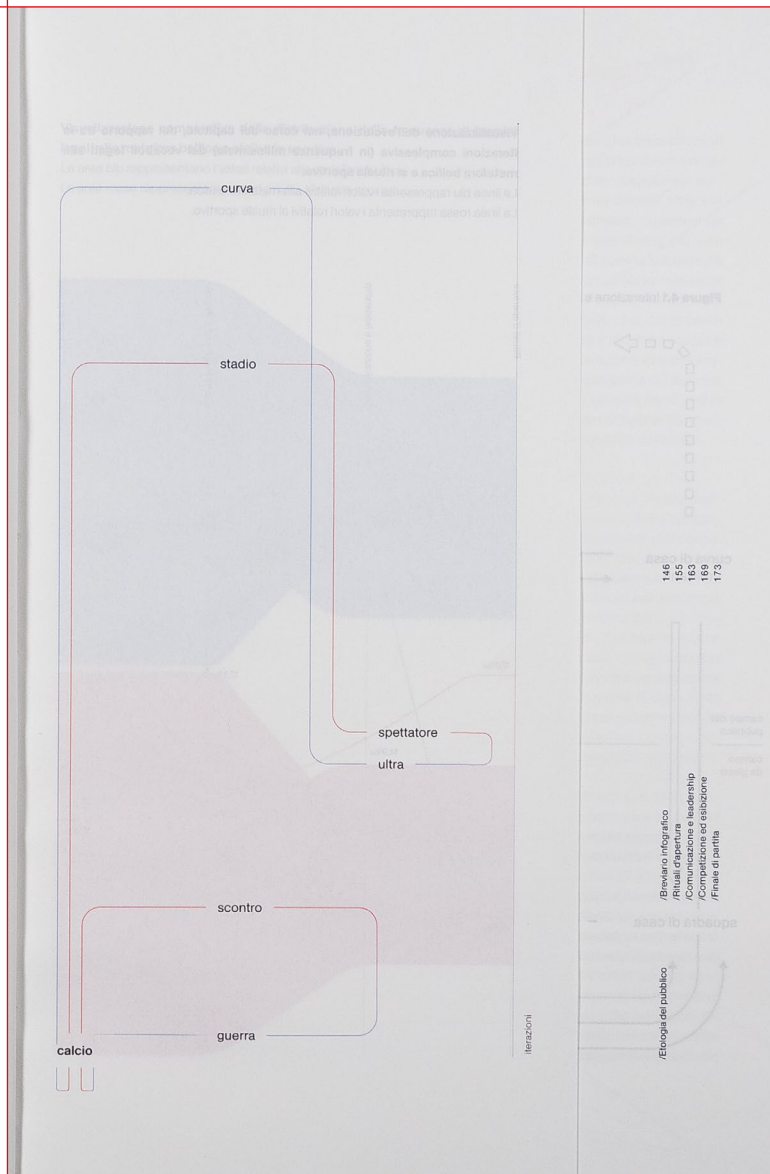
(b)



(c)



(d)



(e)

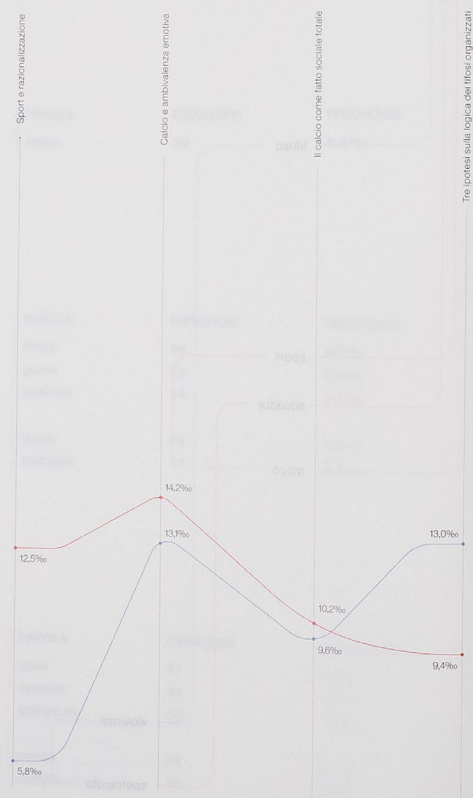


(f)

Visualizzazione dell'evoluzione, nel corso del capitolo, del rapporto tra le iterazioni complessive (in frequenza millesimale) dei vocaboli legati alla metafora bellica e al rituale sportivo.

La linea blu rappresenta i valori relativi alla metafora bellica.

La linea rossa rappresenta i valori relativi al rituale sportivo.

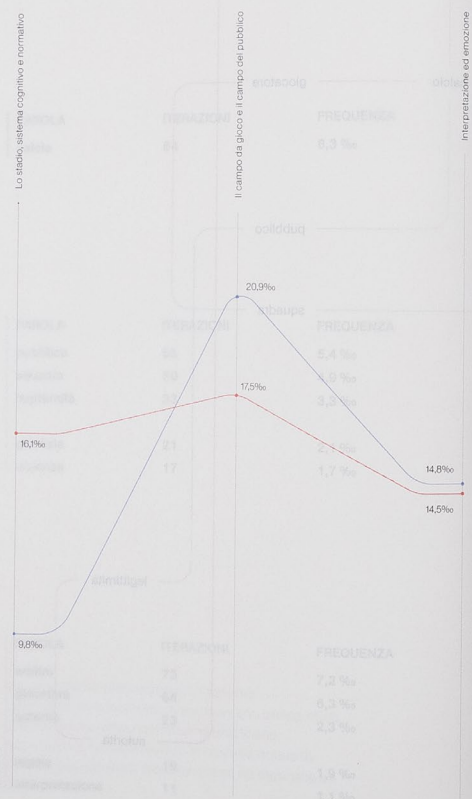


(g)

Visualizzazione dell'evoluzione, nel corso del capitolo, del rapporto tra le iterazioni complessive (in frequenza millesimale) dei vocaboli legati alla metafora bellica e al rituale sportivo.

La linea blu rappresenta i valori relativi alla metafora bellica.

La linea rossa rappresenta i valori relativi al rituale sportivo.

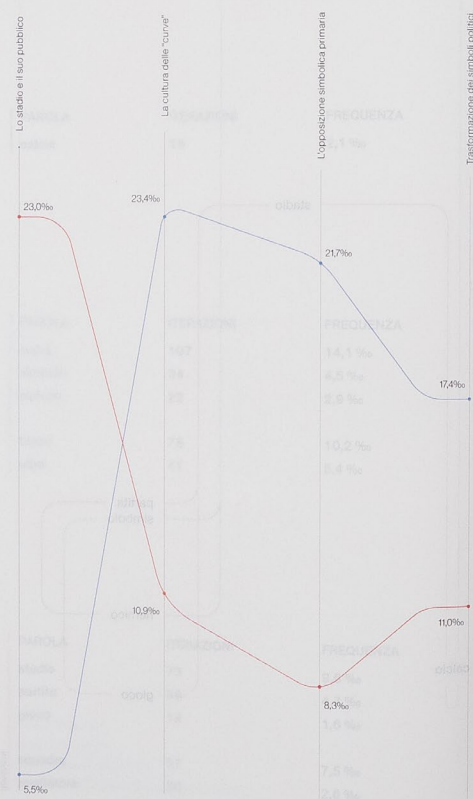


(h)

Visualizzazione dell'evoluzione, nel corso del capitolo, del rapporto tra le iterazioni complessive (in frequenza millesimale) dei vocaboli legati alla metafora bellica e al rituale sportivo.

La linea blu rappresenta i valori relativi alla metafora bellica.

La linea rossa rappresenta i valori relativi al rituale sportivo.

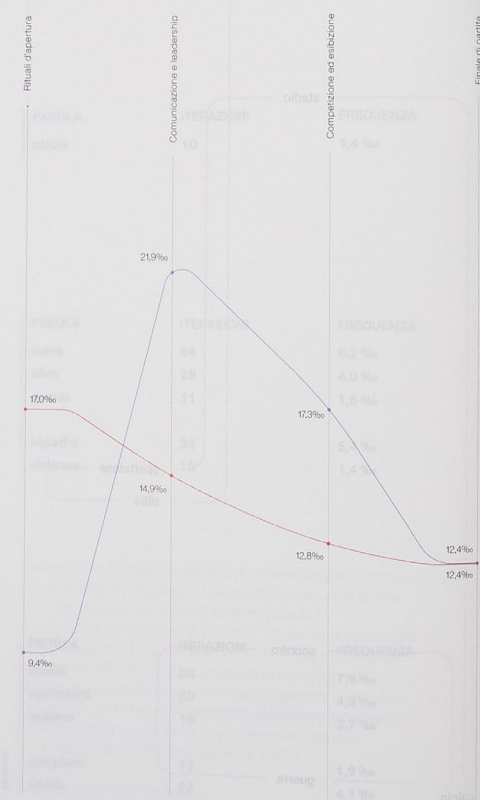


(i)

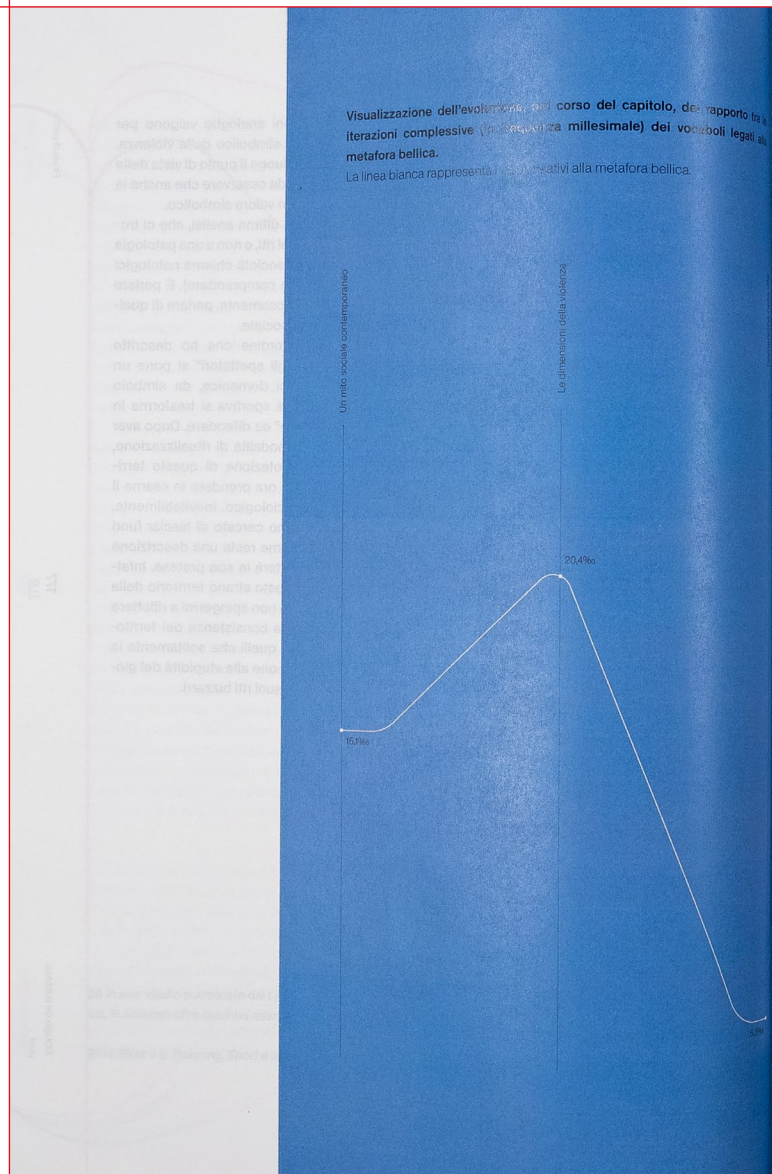
Visualizzazione dell'evoluzione, nel corso del capitolo, del rapporto tra le iterazioni complessive (in frequenza millesimale) dei vocaboli legati alla metafora bellica e al rituale sportivo.

La linea blu rappresenta i valori relativi alla metafora bellica.

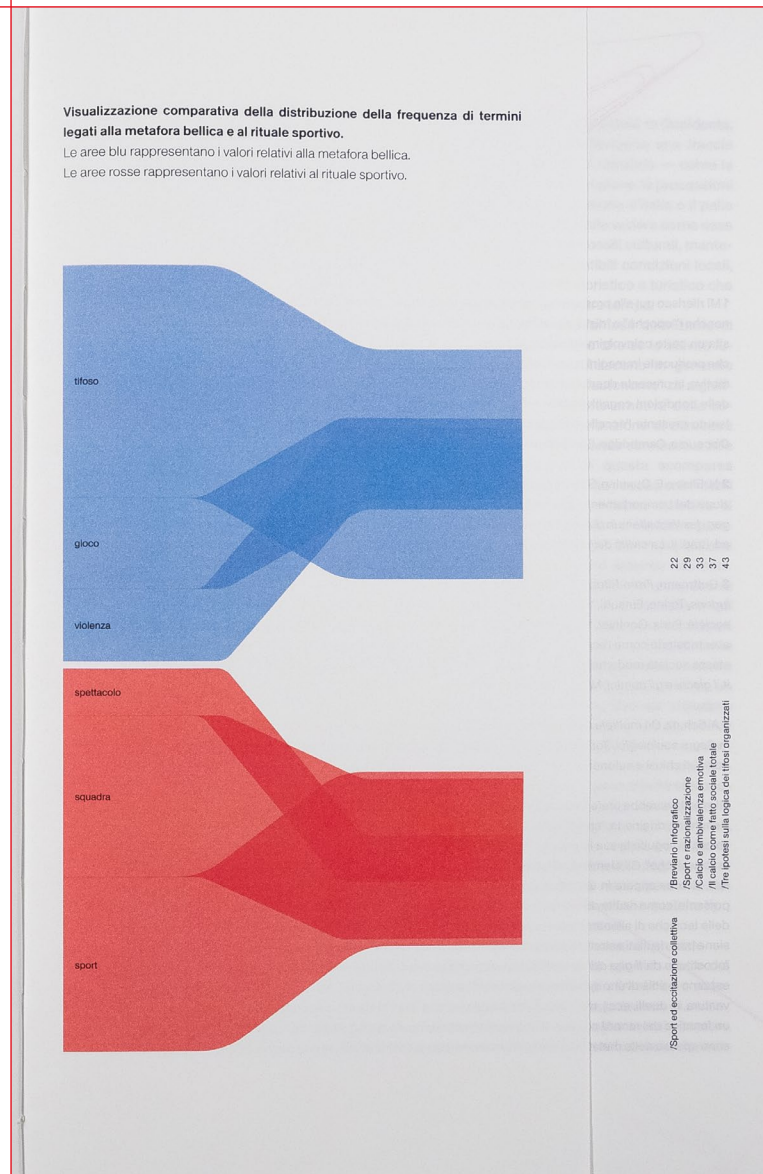
La linea rossa rappresenta i valori relativi al rituale sportivo.



(j)

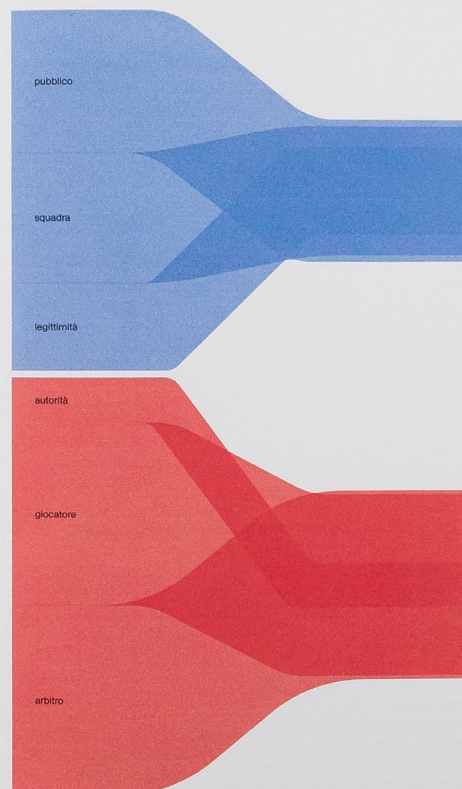


(k)



(l)

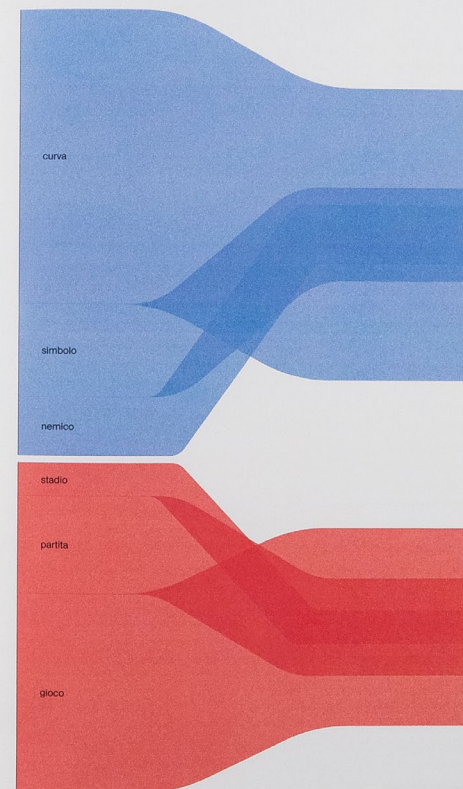
Visualizzazione comparativa della distribuzione della frequenza di termini legati alla metafora bellica e al rituale sportivo.
Le aree blu rappresentano i valori relativi alla metafora bellica.
Le aree rosse rappresentano i valori relativi al rituale sportivo.



Il campo da gioco è il campo del pubblico
/Breviario infografico
/Lo stadio e il suo pubblico
/La cultura delle "curve"
/La trasformazione del simbolo
/La trasformazione dei simboli politici

(m)

Visualizzazione comparativa della distribuzione della frequenza di termini legati alla metafora bellica e al rituale sportivo.
Le aree blu rappresentano i valori relativi alla metafora bellica.
Le aree rosse rappresentano i valori relativi al rituale sportivo.



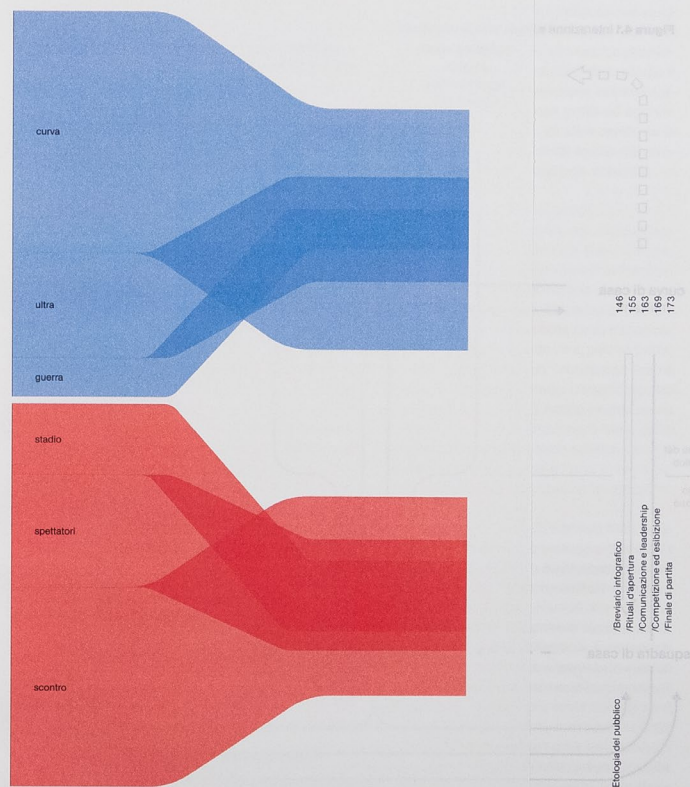
Il campo da gioco è il campo del pubblico
/Breviario infografico
/Lo stadio e il suo pubblico
/La cultura delle "curve"
/La trasformazione del simbolo
/La trasformazione dei simboli politici

(n)

Visualizzazione comparativa della distribuzione della frequenza di termini legati alla metafora bellica e al rituale sportivo.

Le aree blu rappresentano i valori relativi alla metafora bellica.

Le aree rosse rappresentano i valori relativi al rituale sportivo.



(o)

Visualizzazione comparativa della distribuzione della frequenza di termini legati alla metafora bellica.

Le aree bianche rappresentano i valori relativi alla metafora bellica.



	100	Strutture morfologiche Per quanto concerne le strutture morfologiche che sottostanno al diramarsi di vene e arterie attraverso le pagine, la prima operazione rivelatasi necessaria è stata quella di legare ciascuno dei primi quattro capitoli del libro ad un organo del corpo umano. Tale associazione, sebbene in parte necessariamente arbitraria, è stata il risultato dell'accostamento dei contenuti del capitolo al valore simbolico che gli apparati possiedono storicamente nella cultura occidentale. Si è quindi provveduto a mettere in pagina il testo dei capitoli per poter procedere conoscendo il numero di doppie pagine necessarie ad ospitarli. Queste doppie pagine sono state poi disposte le une accanto alle altre a formare delle tele più grandi (una per ogni capitolo) e, portati a termine alcuni test, si sono tracciate le “mappe” in seguito utilizzate come riferimento nella stesura del codice. Si riportano di seguito alcuni dei principali vincoli per lo sviluppo nello spazio delle strutture morfologiche, definiti con il duplice obiettivo di richiamare, per quanto possibile, la distribuzione dell'apparato cardiovascolare nel sistema di riferimento e di dar luogo alla generazione di elementi grafici capaci di conferire un piacevole dinamismo allo spazio della pagina, senza alterare irrimediabilmente la leggibilità del testo:		1. Il primo vertice di ogni linea corrisponde con l'angolo in basso a sinistra della parola target (sempre nella pagina di destra per via degli accorgimenti di layout descritti in 101 001 001 — <i>formato, griglia, layout</i>). 2. Il secondo vertice si trova nella pagina immediatamente adiacente: ogni pagina di note (pagine di sinistra) ospita a ridosso del margine di taglio due punti di ancoraggio - uno in alto e uno in basso - e ogni punto di ancoraggio è tale per le sole vene o le sole arterie. 3. I vertici successivi sono definiti dall'alternarsi, per vene e arterie, di una doppia pagina che ospita il punto d'ancoraggio nella metà inferiore con una che ospita il punto d'ancoraggio nella metà superiore. Di conseguenza, se in una data doppia pagina le arterie passano dall'ancoraggio superiore e le vene dall'inferiore, in quella successiva le arterie passeranno dall'ancoraggio inferiore e le vene dal superiore. 4. Il passaggio da una riga di doppie pagine a quella inferiore avviene attraverso l'accostamento di una doppia pagina che ospita nell'ancoraggio inferiore l'elemento desiderato con una doppia pagina che lo ospiti nell'ancoraggio superiore, tenendo conto delle modalità di distribuzione di vene e arterie nell'organo di riferimento. 5. L'ultimo vertice di ogni linea coincide generalmente con un punto centrale della tela, che varia	
100					101

		di capitolo in capitolo in ragione delle modalità di distribuzione di vene e arterie nell'organo di riferimento. Il quinto capitolo descrive il collasso del sistema fin qui presentato, ed è pertanto associato all'arresto cardiaco. La violenza simulata del rituale sportivo cessa di esistere con la fine della partita, senza che la metafora bellica si arresti. Si è tradotta visivamente la concitazione della violenza simulata che lascia repentinamente posto a quella reale rimuovendo la coordinata y dei punti d'ancoraggio e sostituendola con un valore aleatorio compreso tra quello dell'ancoraggio superiore e quello dell'ancoraggio inferiore.		<table><tr><th colspan="3">tabella (1)</th></tr><tr><th>Capitolo</th><th>Contenuto</th><th>Organo</th></tr><tr><td>1 — Sport ed eccitazione collettiva</td><td>Introduzione concettuale ai meccanismi di produzione e sfogo dell'eccitazione durante gli eventi sportivi</td><td>Cervello</td></tr><tr><td>2 — Ermeneutica del calcio</td><td>Esplorazione teorica dell'interpretazione del calcio come fenomeno culturale atto a soddisfare bisogni umani che nella società contemporanea rimangono allo stato latente</td><td>Cuore</td></tr><tr><td>3 — Ecologia dello stadio</td><td>Analisi delle fasi che precedono, accompagnano e seguono lo svolgimento di una partita di calcio e delle relative funzioni nel meccanismo di produzione e sfogo dell'eccitazione</td><td>Polmoni</td></tr><tr><td>4 — Etologia del pubblico</td><td>Interpretazione del valore delle azioni descritte nel capitolo precedente come strumenti di espressione di residui istintuali</td><td>Fegato</td></tr></table>	tabella (1)			Capitolo	Contenuto	Organo	1 — Sport ed eccitazione collettiva	Introduzione concettuale ai meccanismi di produzione e sfogo dell'eccitazione durante gli eventi sportivi	Cervello	2 — Ermeneutica del calcio	Esplorazione teorica dell'interpretazione del calcio come fenomeno culturale atto a soddisfare bisogni umani che nella società contemporanea rimangono allo stato latente	Cuore	3 — Ecologia dello stadio	Analisi delle fasi che precedono, accompagnano e seguono lo svolgimento di una partita di calcio e delle relative funzioni nel meccanismo di produzione e sfogo dell'eccitazione	Polmoni	4 — Etologia del pubblico	Interpretazione del valore delle azioni descritte nel capitolo precedente come strumenti di espressione di residui istintuali	Fegato	
tabella (1)																							
Capitolo	Contenuto	Organo																					
1 — Sport ed eccitazione collettiva	Introduzione concettuale ai meccanismi di produzione e sfogo dell'eccitazione durante gli eventi sportivi	Cervello																					
2 — Ermeneutica del calcio	Esplorazione teorica dell'interpretazione del calcio come fenomeno culturale atto a soddisfare bisogni umani che nella società contemporanea rimangono allo stato latente	Cuore																					
3 — Ecologia dello stadio	Analisi delle fasi che precedono, accompagnano e seguono lo svolgimento di una partita di calcio e delle relative funzioni nel meccanismo di produzione e sfogo dell'eccitazione	Polmoni																					
4 — Etologia del pubblico	Interpretazione del valore delle azioni descritte nel capitolo precedente come strumenti di espressione di residui istintuali	Fegato																					
102					103																		

Progettate le strutture morfo-logiche, si è rivelato necessario compilare un programma che potesse tracciare automaticamente le 1080 linee che popolano le pagine del libro.

In questo processo Extend-Script si è rivelato una risorsa preziosissima in quanto linguaggio di scripting sviluppato da Adobe stessa per comunicare con i prodotti della propria suite che, oltretutto, segue lo standard ECMAScript 3, e somiglia quindi nella grammatica e nella sintassi a JavaScript⁶.

Quella riportata di seguito non costituisce la versione completa dello script utilizzato per la realizzazione del progetto⁷, ma una generalizzazione utile a comprendere il funzionamento logico del programma, che si è deciso di documentare più ampiamente e rendere disponibile come risorsa open source in questa repository github: <https://github.com/Ca-roljpeg/VeinsAndArteriesTool>.

↖ contenuto
aumentato



```
//VeinsAndArteriesTool
//Sviluppato da andrea martinelli
//2022

main();

function main() {
    //definisci larghezza e altezza della pagina (in mm)
    var pw = yourPageWidth;
    var ph = yourPageHeight;

    var doc_setup = app.activeDocument;
    var doc = doc_setup;
    var word = 'yourWord';

    //trova, in un documento InDesign specificato, tutte
    //le iterazioni di una parola
    var resultsOfSearch = textFindWord(doc, word);

    //definisci le coordinate x e y del punto di convergenza
    //delle linee (in mm)
    var originX = 540;
    var originY = 810;

    //definisci tutti i valori delle coordinate x dei punti
    //d'ancoraggio (in mm)
    var x1 = yourXValue;
    var x2 = yourXValue2
    //var x3 = yourXValue3
    //definisci quanti valori desideri aggiungendo
    //var x = yourXValue;
    //puoi implementare valori aleatori attraverso la funzione
    //genRand aggiungendo
    //var x = genRand(min, max, decimalPlaces); -> vedi riga 140

    //definisci tutti i valori delle coordinate y dei punti
    //d'ancoraggio (in mm)
    var y1 = yourYValue;
    var y2 = yourYValue2
    //var y3 = yourYValue3
    //definisci quanti valori desideri aggiungendo
    //var y = yourYValue;
    //puoi implementare valori aleatori attraverso la funzione
```

```

//genRand aggiungendo
//var y = genRand(min, max, decimalPlaces); -> vedi riga 140

//imposta un loop che scorra attraverso i risultati
//della funzione textFindWord() e salvi le loro coordinate
//in un array insieme al percorso di punti d'ancoraggio
//attraverso cui le linee devono passare prima
//di giungere al punto di convergenza definito in precedenza.
for(var i = 0; i < resultsOfSearch.length;i++){

    //salva il valore delle coordinate x e y della parola
    var resX = resultsOfSearch[i].position[0];
    var resY = resultsOfSearch[i].position[1];

    var paths = {
        'anchorsPath1':[
            [resX,resY],
            [x1, y1],
            //definisci quanti punti d'ancoraggio desideri
            //aggiungendo [x, y],
            [originX, originY],
        ],

        'anchorsPath2':[
            [resX,resY],
            [x1, y2],
            //definisci quanti punti d'ancoraggio desideri
            //aggiungendo [x, y],
            [originX, originY],
        ],

        //definisci quanti percorsi desideri aggiungendo
        //'ancorPath':[
            //[resX, resY],
            //[...]
            //[originX, originY],
        //]
    };

    //crea una linea
    var graphicLine = doc.graphicLines.add();

```

```

//se desideri che tutte le linee seguano
//lo stesso percorso
for (var j in paths.anchorsPath1) {
    var point = graphicLine.paths[0].pathPoints[j];
    if (j < 2) {
        point.anchor = paths.anchorsPath1[j];
    }
    else {
        point = graphicLine.paths[0].pathPoints.add();
        point.anchor = paths.anchorsPath1[j];
    }
}

//se desideri che le linee seguano percorsi diversi,
//dopo aver specificato tutti i percorsi,
//imposta una condizione per la catena di if,
//ricordando di specificare, per ogni condizione,
//il nome del percorso da seguire

//anchorPath1
if (yourCondition) {
    for (var k in paths.anchorsPath1) {
        var point = graphicLine.paths[0].pathPoints[k];
        if (k < 2) {
            point.anchor = paths.anchorsPath1[k];
        }
        else {
            point = graphicLine.paths[0].pathPoints.add();
            point.anchor = paths.anchorsPath1[k];
        }
    }
}

//anchorPath2
if (yourCondition) {
    for (var k in paths.anchorsPath2) {
        var point = graphicLine.paths[0].pathPoints[k];
        if (k < 2) {
            point.anchor = paths.anchorsPath2[k];
        }
        else {
            point = graphicLine.paths[0].pathPoints.add();
            point.anchor = paths.anchorsPath2[k];
        }
    }
}

```

```

        }
    }
}

//definisci quante varianti desideri aggiungendo
//if (yourCondition2) {
//for (var l in paths.anchorsPath){
//if (l < 2) {
//point.anchor = paths.anchorsPath[l];
//}
//else {
//point = graphicLine.paths[0].pathPoints.add();
//point.anchor = paths.anchorsPath[l];
//}
//}
//}
};
}

//usa la funzione riportata di seguito per introdurre valori
//aleatori nel tuo script scrivi, al posto di un valore numerico,
//genRand(min, max, decimalPlaces)
//min -> valore minimo dell'intervallo tra cui scegliere
//max -> valore massimo dell'intervallo tra cui scegliere
//decimalPlaces -> numero di decimali del valore restituito
function genRand (min, max, decimalPlaces) {
    var result = Math.random() * (max - min) + min;
    var power = Math.pow(10, decimalPlaces);
    var result = Math.floor(result * power) / power;
return result;
}

function textFindWord(doc, wordString){
    //formatta le preferenze del motore di ricerca integrato
    //in InDesign
    app.findTextPreferences = NothingEnum.nothing;
    app.changeTextPreferences = NothingEnum.nothing;

    //crea un array che sarà poi usato per salvare le coordinate x e y
    var result = new Array();

```

```

//definisci la parola da cercare, richiamandola
//dalla variabile wordString
app.findTextPreferences.findWhat = wordString;
//salva i risultati della ricerca nella variabile findTextResults
var findTextResults = doc.findText();

//imposta un loop che salvi le coordinate x e y dell'iterazione
//tante volte quante la parola è ripetuta nel testo
for(var i = 0; i < findTextResults.length; i++){

    //puoi scegliere di usare come riferimento per il valore
    //della coordinata x il limite sinistro o destro del box
    //contenente la parola.
    //È sufficiente inserire nell'ultima parte dell'espressione
    //'horizontalOffset' -> la x è all'inizio della parola
    //'endHorizontalOffset' -> la x è alla fine della parola
    var x = findTextResults[i].horizontalOffset;

    //puoi scegliere di usare come riferimento per il valore
    //della coordinata y il limite inferiore o superiore
    //del box contenente la parola.
    //È sufficiente inserire nell'ultima parte dell'espressione
    //'baseline' -> la y è alla base della parola
    //'endBaseline' -> la y è all'apice della parola
    var y = findTextResults[i].baseline;

    //salva nell'array result un oggetto contenente la parola
    //e le sue coordinate x e y
    result.push({'word':wordString, 'position':[x,y]});
}

return result;
}

```

L'intenzione, con questa ristesura ordinata e commentata (effettuata a progetto ultimato), è quella di rendere il tool accessibile nell'analisi e nell'utilizzo anche a chi non abbia conoscenze pregresse in materia di coding. È nel perseguire questo fine che si è rivelata necessaria la compilazione, a supporto, di una guida all'uso, riportata di seguito.

		Script setup Per poter utilizzare il tool, è innanzitutto necessario scaricare la repository https://github.com/CarolJpeg/VeinsAndArteriesTool#veins-and-arteries-tool e aprire il file VeinsAndArteriesTool.jsx in un editor di testo. Istruzioni generali 1. Definire altezza e larghezza del proprio documento InDesign (righe 4 e 5); 2. Definire la parola dalle cui iterazioni si desidera che le linee partano (riga 10); 3. Definire le coordinate x e y del punto in cui si desidera che le linee convergano (righe 18 e 19); 4. Definire le coordinate x e y dei punti d'ancoraggio per cui si desidera che le linee passino (righe da 17 a 37). Per ogni valore necessario è sufficiente aggiungere le variabili: <pre>var x = yourXValue; var y = yourYValue;</pre> Se si desidera che tutte le linee seguano lo stesso percorso 5. Combinare le coordinate definite al punto 4 per creare un tracciato (anchorPath) nell'array dei percorsi (righe 47-69). Il risultato dovrebbe apparire come segue: <pre>var paths = { 'anchorPath':[</pre>			<pre>[resX, resY], [x, y], [...], [originX, originY],] };</pre> 6. Utilizzare la funzione fornita alle righe 76-86. Se si desidera che le linee seguano percorsi differenti 5. Ripetere il procedimento illustrato al punto 1.5 quante volte si desidera, ricordando di assegnare nomi differenti ai tracciati; 6. Utilizzare la funzione fornita alla righe 90-129, sostituendo yourCondition e yourCondition2 con le condizioni di discriminare desiderate e definendo, per ciascuna di esse, il percorso che si vuole seguano. Altre implementazioni È possibile implementare valori aleatori servendosi della funzione genRand() fornita alle righe 137-147: sarà sufficiente sostituire al valore numerico l'espressione genRand(min, max, decimalPlaces), dove min e max sono il valore minimo e massimo dell'intervallo tra cui la funzione può scegliere e decimalPlaces è il numero di cifre decimale dell'output restituito.	
110						111

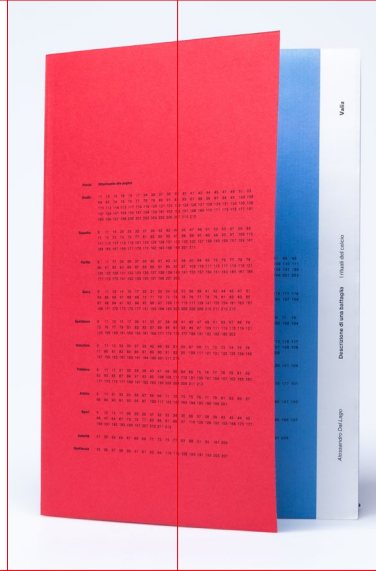
Esecuzione

Completati questi step sarà sufficiente salvare il file nella cartella degli script, aprire InDesign e, nella finestra *script*, fare doppio click su VeinsAndArteriesTool.jsx

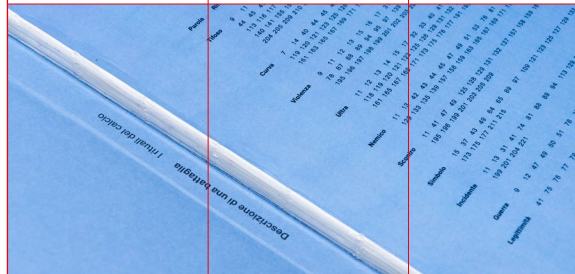
su macOS
/Users/<username>/Library/Preferences/Adobe InDesign/ Version 18.0/<locale> /Scripts

su Windows
C:\ Users\ <username>\AppData\ Roaming\ Adobe\ InDesign\ Version 18.0\<locale>\ Scripts

	010	Sull'oggetto libro				si stanno leggendo si intravedono come vene e arterie sottopelle.
	001	Copertina Coerentemente con gli intenti del libro visivo, lo spazio della copertina è stato sfruttato per ospitare un indice analitico delle ventiquattro parole che, nel corso dei capitoli, rappresentano il rituale bellico e la metafora sportiva. In particolare, la copertina è costituita da un doppio cartoncino <i>Colorplan</i> (G.F. Smith) da 135 grammi al m², colorato in pasta nelle tinte <i>Vermilion</i> (all'esterno) e <i>New Blue</i> (all'interno). In questo modo la prima di copertina può accogliere l'indice analitico dei termini afferenti al rituale sportivo (quelli il cui legame con il gioco del calcio è più evidente ed immediato), mentre l'indice dei vocaboli relativi alla metafora bellica si rivela solo aprendo il libro.		011	Confezionamento Il volume nella sua forma finale si presenta come una serie di fascicoli di larghezza variabile (180 mm per quelli del libro e 125 mm per quelli del breviario infografico), tenuti insieme da una rilegatura svizzera con dorso a vista e incollati ad una sovraccoperta in cartoncino semirigido con la prima di copertina più corta di 25 mm, a rivelare il titolo e il nome dell'autore stampati sulla prima pagina del blocco del libro.	
	010	Carta Per il blocco libro si è scelto di utilizzare una carta piuttosto inusuale, specialmente per una produzione dalla tiratura limitata stampata Indigo. Si tratta della <i>Melo</i> (Reflex) da 60 grammi: una carta leggera, caratterizzata da una superficie liscia e piacevole al tatto, la cui semitrasparenza consente di intravedere quanto stampato sul retro della pagina. In questo modo le linee presenti sulle pagine successive a quelle che				
114						115



(a)



(b)

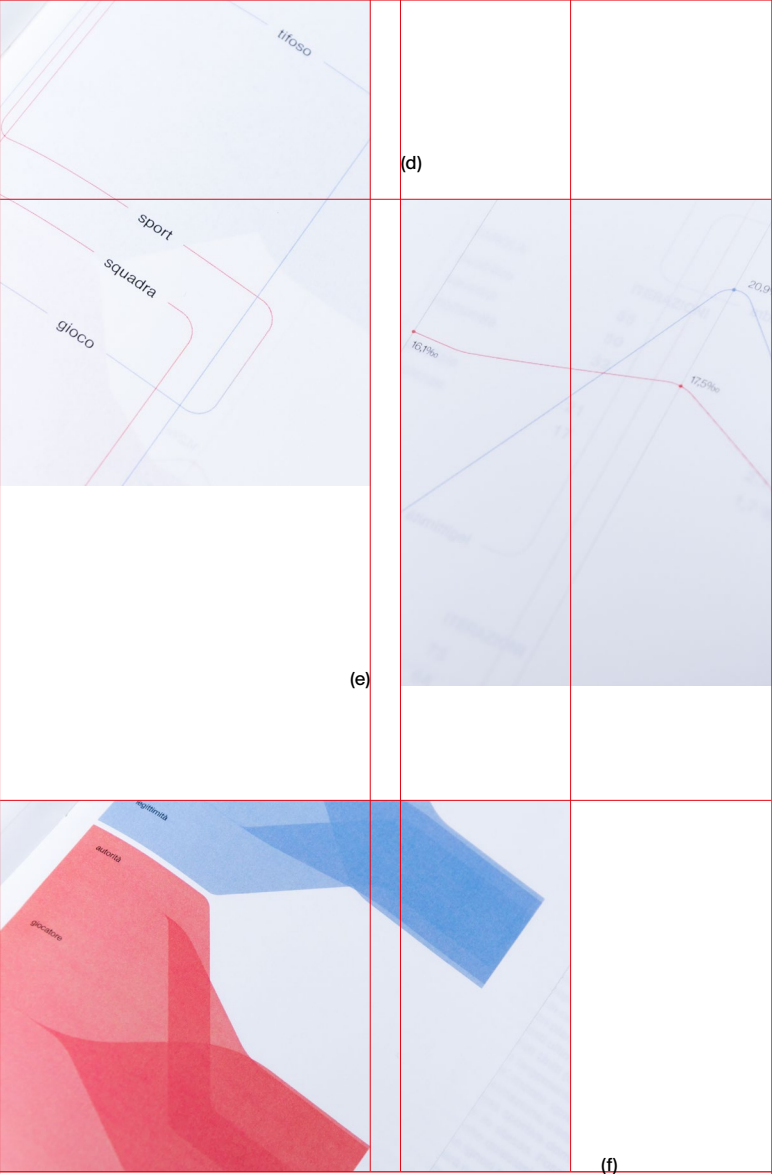


(c)

(a) *Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio* — copertina con indice analitico dei termini afferenti al rituale sportivo

(b) *Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio* — frontespizio con indice analitico dei termini afferenti alla metafora bellica

(c) *Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio* — sezione di frontespizio visibile a volume chiuso riportante titolo, autore e casa editrice



(d)

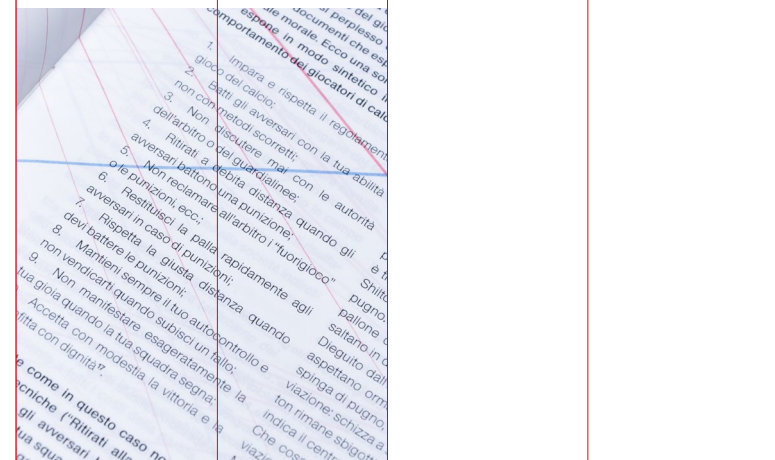
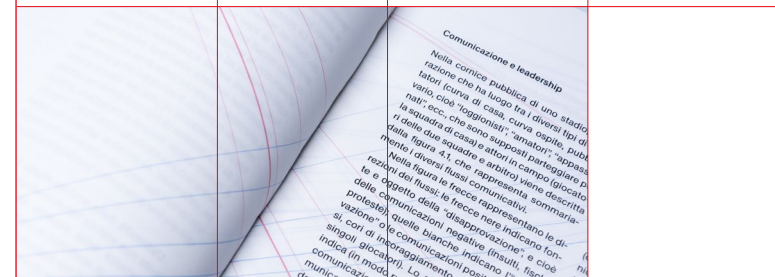
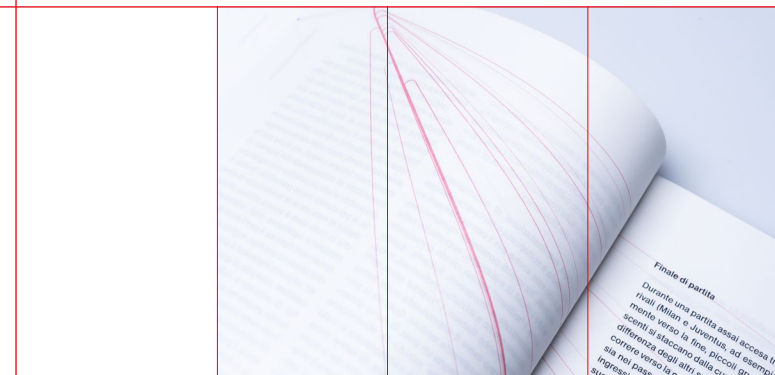
(e)

(f)

(d) *Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio* — visualizzazione comparativa della distribuzione della frequenza di termini legati alla metafora bellica e al rituale sportivo

(e) *Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio* — visualizzazione dell'evoluzione, nel corso del capitolo, del rapporto tra le iterazioni complessive dei vocaboli legati alla metafora bellica e al rituale sportivo

(f) *Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio* — analisi quantitativa e qualitativa delle iterazioni di alcuni vocaboli legati alla metafora bellica e al rituale calcistico



Al termine di un progetto così corposo, il merito che chi scrive pensa di potersi tributare è quello di aver aumentato l'offerta culturale dell'opera originale, proponendo una chiave di lettura realmente originale che, senza modificarne una parola, è in grado di conferire un'inedita incisività al saggio di Dal Lago.

Quest'opera non si rivolge ai soli sociologi, agli amatori della disciplina e agli addetti ai lavori: ha l'ambizione di parlare a tutti quanti saranno sufficientemente pazienti da starla ad ascoltare. Il lavoro che ne costituisce il substrato e l'alimenta è costituito da un'operazione di mistificazione dei significanti e dei significati che forse complica la lettura e decodificazione del testo, ma l'arricchisce del fascino primordiale legato al dipanamento di un mistero, ridefinendo il lettore come parte attiva del processo di scoperta e interpretazione di segni e simboli.

La speranza, inoltre, è che queste pagine possano essere di ispirazione per chi si approcci ad un progetto simile convinto che il suo sia un ruolo di decoratore: perché il mandato culturale e sociale da cui, come progettisti, non possiamo esimerci è quello di sorprendere ed emozionare le persone, mostrando loro la bellezza dell'inaspettato che troppo spesso rimane sepolta sotto le logiche funzionaliste del mondo.

Note

- 1 Ci si riferisce qua alla sezione in cui l'autore prende distanza logica da quanto conosce (e conosciamo) circa il fenomeno sociale in analisi, al fine di privarlo della sua "ovvietà" e poterlo studiare nella sua "stranezza"
- 2 James Gibson, *The ecological approach to visual perception*, Houghton Mifflin: Boston, 1979
- 3 Giorgia Lupi, Stefanie Posavec, *Dear data*. London: Particular Books, 2016
- 4 Alessandro Dal Lago, *Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio*. Bologna: Il Mulino, 1990 (p. 19)
- 5 Il rango di una parola è la posizione che essa occupa nella lista di tutte parole distinte contenute in un testo. Esso si ottiene attraverso la formula, $r = (n / N) * 1000$ dove n rappresenta il numero di occorrenze di una determinata parola e N il numero totale di parole del testo che la contiene
- 6 La documentazione di ExtendScript è purtroppo malorganizzata e in gran parte obsoleta: si ritiene qui doverosa una citazione al lavoro di compilazione di Fabian Morón Zirfas, senza il quale questo progetto non sarebbe stato possibile (<https://github.com/ExtendScript/wiki/wiki>)
- 7 Il codice completo, sviluppato ad hoc per ogni capitolo è consultabile in questa repository github: https://github.com/Caroljpegi/Descrizione_di_una_battaglia

				Bibliografia 001 Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio Alessandro Dal Lago, <i>Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio</i>. Bologna: Il Mulino, 1990 Alessandro Dal Lago, Rocco De Biasi (a cura di), <i>Un certo sguardo. Introduzione all'etnografia sociale</i>. Bari: Editori Laterza, 2002	
			010 Riferimenti concettuali, visivi, procedurali Massimo Banzi, Serena Cangiano, Davide Fornari, <i>Tecnologie aperte, le ragioni di un numero in Progetto Grafico, Tecnologie aperte</i>; no.30 (autunno 2016): pp. 6-9 danah boyd, Kate Crawford, <i>CRITICAL QUESTIONS FOR BIG DATA in Information, Communication & Society</i>, vol. 15; no. 5 (marzo 2012): pp. 662-679 Veronica dal Buono, Carla Dangella, Dario Scodeller, <i>Design parametrico e generativo: nuove prospettive di ricerca in MD Journal, no.3</i> (luglio 2017): 6-13 Serena Cangiano, <i>Coding come modo di pensare. Intervista a Casey Reas in Progetto Grafico,</i>		

010

Riferimenti concettuali, visivi, procedurali

Massimo Banzi, Serena Cangiano, Davide Fornari, *Tecnologie aperte, le ragioni di un numero* in *Progetto Grafico, Tecnologie aperte*; no.30 (autunno 2016): pp. 6-9

danah boyd, Kate Crawford, *CRITICAL QUESTIONS FOR BIG DATA* in *Information, Communication & Society*, vol. 15; no. 5 (marzo 2012): pp. 662-679

Veronica dal Buono, Carla Dangella, Dario Scodeller, *Design parametrico e generativo: nuove prospettive di ricerca* in *MD Journal*, no.3 (luglio 2017): 6-13

Serena Cangiano, *Coding come modo di pensare. Intervista a Casey Reas* in *Progetto Grafico*,

		<i>Tecnologie aperte</i>; no.30 (autunno 2016): pp. 6-9			arte.info/recensioni-mostre/damien-hirst-recensione-treasures-from-the-wreck-of-the-unbelievable https://www.printmag.com/article/data-humanism-future-of-data-visualization/ https://youtu.be/6wzu0Kvmvw4 http://www.dear-data.com/ https://basiljs.ch/about/ https://basiljs.ch/gallery/romeo-and-juliet/ https://basiljs.ch/gallery/frequency-mapping/
	101	Sviluppo progettuale Gray Henry, Standring Susan, <i>Anatomia del Gray. Le basi anatomiche per la pratica clinica</i>. Amsterdam: Elsevier-Masson, 2009 Mülller-Brockmann Josef, <i>Grid Systems in Graphic Design: A Visual Communication Manual for Graphic Designers, Typographers and Three Dimensional Designers</i>. Salenstein: Niggli Verlag, 1999.			
		Linkografia		101	Sviluppo progettuale https://github.com/ExtendScript/wiki/wiki
	001	Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio http://www.rudighedini.wordpress.com/2016/06/22/descrizione-di-una-battaglia-alessandro-dal-lago-il-mulino-1990/			
	010	Riferimenti concettuali, visivi, procedurali http://www.leanneshapton.com/important-artifacts https://www.finestresult.com/			

Finito di stampare nel settembre 2023
presso Grimm Service S.n.c.