

15 € IT — 17.50 £ UK Poste Italiane S.p.A.  
Spedizione in abbonamento postale  
D.L. 353/2003 (CONV.IN L. 27/02/2004 N.46)  
Art. 1, COMMA 1 DCB Milano

PROGETTO GRAFICO  
estate/autunno 2023

#39

ISBN 9788899718121  
3 0 0 3 9 >  
9 771824 130006





39

PROGETTO GRAFICO

AIAP



- 4**            **PROGETTARE IN CASO DI EMERGENZA**  
                 **Marco Tortoioli Ricci**
- 12**           **IMMAGINI DOCILI**  
                 **Jorge Luis Marzo**
- 22**           **VISUAL MATTERS OF CONCERN:**  
**IL COVID-19 E LA PERFORMATIVITÀ SOCIALE**  
**DELLA VISUALIZZAZIONE DATI**  
                 **Ramon Rispoli**
- 34**           **PATOLOGIE VISIVE**  
**MODELLI ESPOSITIVI DI CORPI MALATI**  
                 **Zenaida Osorio, Rebecca Mutell**
- 50**           **IMMAGINI DI DISSENSO PER LA**  
**DOCUMENTAZIONE DEL FENOMENO COVID-19**  
                 **Maria Àngels Fortea**
- 62**           **ESPLORATORI DELLA RAGIONE DIMINUITA**  
**L'ASSENZA DI PROSEMICA COME STIMOLO**  
**ALL'INDAGINE INTERIORE**  
                 **Leonardo Sangiorgi, Aureliano Capri**
- 76**           **MUSEI E PANDEMIJA:**  
**TEMPORANEI MUTAMENTI D'USO**  
                 **Matteo Guidi**

<b>DESIGN IN AN EMERGENCY</b> Marco Tortoioli Ricci	<b>5</b>
<b>DOCILE IMAGES</b> Jorge Luis Marzo	<b>13</b>
<b>VISUAL MATTERS OF CONCERN: COVID-19 AND THE SOCIAL PERFORMATIVITY OF DATA VISUALIZATION</b> Ramon Rispoli	<b>23</b>
<b>VISUAL PATOLOGIES EXHIBITION MODELS OF DISEASED BODIES</b> Zenaida Osorio, Rebecca Mutell	<b>35</b>
<b>DISSENT IMAGES FOR THE COVID-19 PHENOMENON RECORD</b> Maria Àngels Fortea	<b>51</b>
<b>EXPLORERS OF DIMINISHED REASON THE ABSENCE OF PROXEMICS AS A STIMULUS TO INNER INQUIRY</b> Leonardo Sangiorgi, Aureliano Capri	<b>63</b>
<b>MUSEUMS AND PANDEMIC: TEMPORARY CHANGES IN USE</b> Matteo Guidi	<b>77</b>

## ESPLORATORI DELLA RAGIONE DIMINUITA

L'assenza di prossemica  
come stimolo all'indagine interiore

Leonardo Sangiorgi, Aureliano Capri

Il seguente articolo è frutto del percorso di ricerca (ancora in corso) svolto nel corso di Digital Design dall'a.a. 2019/2020 presso ISIA Roma Design. Dall'a.a. 2022/2023 il corso è denominato Design degli Spazi Espositivi. L'articolo si concentra sull'esperienza dell'a.a. 2020/2021, unico svolto interamente a distanza a causa delle restrizioni dovute alla pandemia per Covid-19. Partecipanti al corso a.a. 2019/2020: Michela Angelucci, Giulia Fanicchia, Marco Manco, Livia Mariani, Massimiliano Mercanti, Aurora Micale, Giorgia Notari, Chiara Palmucci, Micaela Picini, Claudia Ragnelli, Daniele Silvestri, Ilaria Trapani

### UNIVERSO DIGITALE = POSITIVITÀ?

Durante l'emergenza sanitaria, la didattica del progetto è mutata profondamente. La prossemica<sup>1</sup> è venuta meno: la relazione studente-studenti e studenti-professore è stata mediata dall'uso di piattaforme per videoconferenze e la dimensione progettuale è stata canalizzata in sessioni di revisione a distanza in cui risultava difficile percepire le reazioni non verbali e assicurarsi che l'interlocutore fosse in ascolto (ci si poteva basare soltanto su dei cenni di assenso). Uno dei comportamenti spontanei più penalizzati è stato il coinvolgimento indiretto degli uditori di una conversazione, a meno che essi fossero interpellati direttamente.

La distanza fisica ha inevitabilmente favorito un allontanamento relazionale, assecondando un fenomeno in corso già da prima della situazione pandemica. Come aveva anticipato Franco Berardi (2018), "l'effetto della mutazione digitale è l'isolamento dei corpi nel processo di comunicazione".

L'uso sempre più esteso dei mezzi di comunicazione di massa, la creazione di un universo digitale e l'invasione costante e pervasiva delle nuove tecnologie corrispondono allo sviluppo di un periodo migliore e di un mondo più accogliente ed in armonia per l'uomo? Gli esempi che quotidianamente ci circondano lasciano delle perplessità. Nella progressiva smaterializzazione dei rapporti, le tecnologie – strumenti potenti ed eccezionali e così fortemente orientati verso il mondo esterno che ci circonda – possono essere rivolte e puntate verso un altro universo che abitiamo, più nostro e personale? Possono le moderne tecnologie essere degli strumenti con cui osservare più efficacemente i frammenti del nostro universo interiore?

### IL PERCORSO DI RICERCA: GUARDARE DENTRO

Sulla base dei presupposti citati, durante il corso di Design degli Spazi Espositivi (fino al 2021/2022 denominato Digital Design) dell'ISIA Roma Design tenuto dal Prof. Leonardo Sangiorgi – fondatore di Studio Azzurro – in collaborazione con il Prof. Aureliano Capri, è stata portata avanti un'in-

## EXPLORERS OF DIMINISHED REASON

The absence of proxemics  
as a stimulus to inner inquiry

Leonardo Sangiorgi, Aureliano Capri

The following article is the result of the research path (still in progress) carried out in the Digital Design course since a.y. 2019/2020 at ISIA Roma Design. Starting from a.y. 2022/2023, the course is called Design of Exhibition Spaces. The article focuses on the experience of the a.y. 2020/2021, the only one conducted entirely at a distance due to restrictions caused by the pandemic for COVID-19. Participants in the a.y. 2019/2020 course: Michela Angelucci, Giulia Fanicchia, Marco Manco, Livia Mariani, Massimiliano Mercanti, Aurora Micale, Giorgia Notari, Chiara Palmucci, Micaela Picini, Claudia Ragnelli, Daniele Silvestri, Ilaria Trapani

### DIGITAL UNIVERSE = POSITIVITY?

During the pandemic emergency, the didactics of the project changed dramatically. Proxemics<sup>1</sup> disappeared: the student-student and student-professor relationship was mediated by the use of video-conferencing platforms, and the project dimension was channeled into remote review sessions in which it was difficult to perceive nonverbal reactions and make sure the interlocutor was listening (one could only rely on nods of assent). One of the most penalized spontaneous behaviors was the indirect involvement of the hearers of a conversation, unless they were spoken to directly.

Physical distance inevitably encouraged relational distancing, pandering to a phenomenon that had been ongoing since before the pandemic situation. As Franco Berardi (2018) anticipated, 'the effect of digital mutation is the isolation of bodies in the communication process' (Berardi, 2018).

Does the increasing use of mass media, the creation of a digital universe, and the constant and pervasive invasion of new technologies correspond to the development of a better time and a world that is more welcoming and in harmony for humans? The examples that surround us daily leave us perplexed. In the progressive dematerialization of relationships, can technologies – powerful and exceptional tools so strongly oriented toward the external world around us – be turned and pointed toward another universe we inhabit? Can modern technologies be tools with which to observe more effectively the fragments of our inner universe?

### THE RESEARCH PATH: LOOKING INSIDE

Based on the mentioned assumptions, during the course of Design of Exhibition Spaces (until 2021/2022 named Digital Design) at ISIA Roma Design held by Prof. Leonardo Sangiorgi – founder of Studio Azzurro – in collaboration with Prof. Aureliano Capri, an investigation on the relationship between technological medium and inner

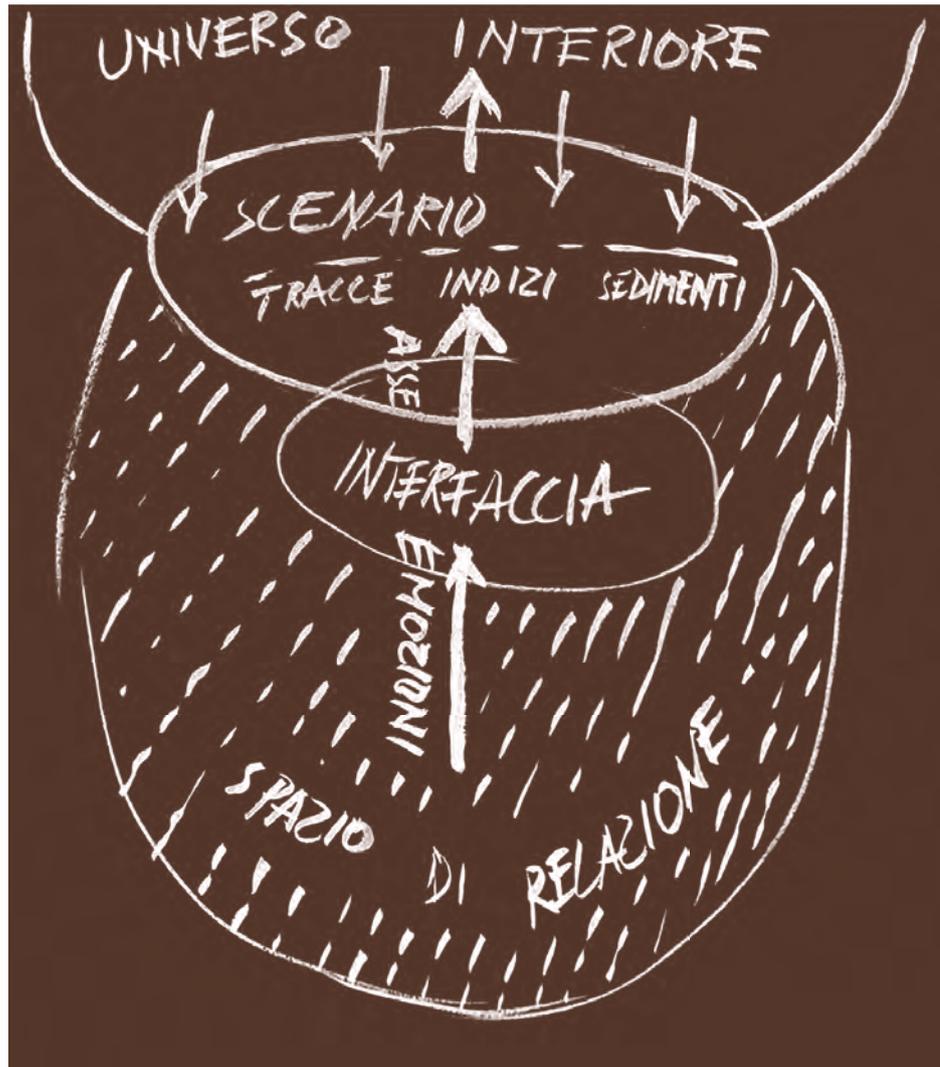
investigation was carried out. The main question concerned how technology could mediate man's relationship with himself.

indagine sul rapporto tra medium tecnologico e indagine interiore. L'interrogativo principale verteva su come la tecnologia potesse mediare il rapporto dell'uomo con sé stesso.

Il percorso di ricerca si è sviluppato in una tetralogia (per ora) iniziata nell'a.a. 2019/2020 con il tema "Oracoli", portata avanti nell'a.a. 2020/2021 con il tema "Robot situazionali" e nell'a.a. 2021/2022 con il tema "Trappole sentimentali". Il quarto capitolo è cominciato nell'a.a. 2022/2023 con il tema "Museo degli stati d'animo".

In questo articolo analizzeremo nello specifico il caso studio dei "Robot situazionali" dell'anno accademico 2020/2021, distinto dallo svolgimento avvenuto interamente a distanza, con la mediazione di software di videoconferenza.

Per favorire un approccio intimo al progetto, gli studenti erano stati invitati a lavorare singolarmente. A causa dell'emergenza sanitaria, l'indicazione è stata *favorita* dal contesto tecnologico che ha inevitabilmente condizionato l'andamento della ricerca. D'altro canto, la situazione pandemica è stato un momento (in parte forzato) di riavvicinamento al proprio contesto familiare e alla propria sfera introspettiva. Questa condizione ha rinforzato l'intuizione iniziale di sperimentare sul rovesciamento del rapporto tra uomo e strumento tecnologico come medium di connessione esclusivamente con ciò che è *esterno*.



1  
Mappa concettuale  
descrittiva del tema di  
ricerca Robot Situazionali.  
Autore: Leonardo  
Sangiorgi

The research path developed into a tetralogy (for now) that began in a.y. 2019/2020 with the theme 'Oracles,' continued in a.y. 2020/2021 with the theme 'Situational Robots,' and in a.y. 2021/2022 with the theme 'Sentimental Traps.' The fourth chapter began in a.y. 2022/2023 with the theme 'Museum of States of Mind.'

In this article, we will specifically analyze the case study of 'Situational Robots' from the a.y. 2020/2021, as distinct from the unfolding occurred entirely at a distance, with the mediation of videoconferencing software.

To encourage an intimate approach to the project, students were invited to work individually. Because of the health emergency, the indication was 'fostered' by the technological environment, which inevitably affected the progress of the research. On the other hand, the pandemic situation was a (partly forced) moment of reconnecting with one's family context and introspective sphere. This condition reinforced the initial intuition to experiment on the reversal of the relationship between humans and the technological tool as a medium of connection exclusively with what is 'external.'

### SITUATIONAL ROBOTS: LANGUAGE, SPACE, INTERIORITY

The research theme and project brief 'Situational Robots' consisted of designing an interactive environment capable of provoking a specific emotion in the spect-actor through the enactment of a story. The storytelling was to take place in a 1:1 scale digital relationship space, and the unfolding was to be determined by interaction with a physical interface.

Following the poetics of Studio Azzurro, the theoretical basis drawn from the beginning consisted of questioning the nature of the digital medium and language, considered as the first form of technique. According to Ferretti (2010), 'at the origin of language there is a balancing effort between different directions of meaning' and that is why the course participants were offered several semantic 'turns' as keys to critical thinking and conceptual provocations: contrast computer dementia with the logical, rational - and infallible in its continuous attempt to be errorless - expression of artificial intelligence; contrasting the virtual and immersive experiences of augmented or mixed reality with the illogical and disorienting experiences of diminished reason; to the dematerialization of the communities of social platforms, contrast the physicality of a real space that manifests itself through the interactive action of multiple relationships. In the relational scenario between the human and his emotions, and considering communication as navigation in space, words are able to develop 'waves of surface and waves of depth', becoming bearers of stories, recalling the line of research of the *Portatori di Storie* of the Studio Azzurro. In the wake of the reversal of meanings proposed in the course, the spatial dimension also needed a paradigm shift.

The use of the 1:1 scale aimed at the constitution of a medial environment, 'communicative, participatory, active, creative spacetime' in which 'place' 'is no longer a container, but a continuously reversible event, a concrete intersection of visible and invisible'. In the coexistence of the physical and the digital, the environment became heterotopia, an 'other place' (Foucault, 2011) where pairs of opposites (inside/outside, inside/outside, real/imaginary) can coexist within a 'habitable threshold' (Moca, 2019), which takes on a dual and ambiguous nature (Capri et al., 2021)..

1  
Descriptive mind map  
of the research topic  
"Situational Robots".  
Author: Leonardo  
Sangiorgi

## ROBOT SITUAZIONALI: LINGUAGGIO, SPAZIO, INTERIORITÀ

Il tema di ricerca e brief di progetto “Robot situazionali” consisteva nel progetto di un ambiente interattivo in grado di provocare un’emozione specifica nello spett-attore, tramite la messa in scena di una storia (McKee, 2020). La narrazione doveva avvenire in uno spazio di relazione digitale in scala 1:1 e lo svolgimento doveva essere determinato dall’interazione con un’interfaccia fisica.

Seguendo la poetica di Studio Azzurro, la base teorica tracciata fin da subito è consistita nel mettere in discussione la natura del mezzo digitale e del linguaggio, considerato come prima forma di tecnica (Heidegger, 2017). Secondo Ferretti (2010), “all’origine del linguaggio vi è uno sforzo di equilibrio tra diverse direzioni di senso” e per questo ai partecipanti del corso sono state proposte diverse *svolte* semantiche come chiavi di pensiero critico e provocazioni concettuali: contrapporre la demenza informatica all’espressione logica, razionale – e infallibile nel continuo tentativo di essere priva di errori – dell’intelligenza artificiale; contrapporre alle esperienze virtuali e immersive della realtà aumentata o mista, quelle illogiche e spiazzanti della ragione diminuita; alla smaterializzazione delle comunità delle piattaforme sociali, contrapporre la fisicità di uno spazio reale che si manifesta attraverso l’azione interattiva di molteplici relazioni.

Nello scenario relazionale tra l’umano e le sue emozioni, e considerando la comunicazione come navigazione nello spazio (ibid.) , le parole sono in grado di sviluppare “onde di superficie e onde di profondità” (Rodari, 1971), diventando portatrici di racconti (Sensini, 2021), richiamando la linea di ricerca dei Portatori di Storie dello Studio Azzurro (Marcolini, 2018).

Sulla scia del rovesciamento dei significati proposti nel corso, anche la dimensione spaziale ha avuto bisogno di un cambio di paradigma.

L’utilizzo della scala 1:1 mirava alla costituzione di un ambiente mediale, “spaziotempo comunicativo, partecipativo, attivo, creativo” (Cecchi, Feyles & Montani, 2018) in cui il *luogo* “non è più un contenitore, ma un evento continuamente reversibile, incrocio concreto di visibile e invisibile” (ibid.). Nella coesistenza tra fisico e digitale, l’ambiente diventava eterotopia, un *luogo altro* (Foucault, 2011) dove possono coesistere coppie di opposti (interno/esterno, dentro/fuori, reale/immaginario) all’interno di una *soglia abitabile* (Moca, 2019), che assume una natura doppia e ambigua (Capri et al., 2021).

## ROBOT SITUAZIONALI: SPAZI SEGRETI E RITUALI COLLETTIVI

Sul piano progettuale, la metodologia proposta e affinata nel corso delle lezioni si è suddivisa nelle seguenti fasi:

### 1. Flâneur

Viste le limitazioni agli spostamenti, gli studenti potevano circolare solo entro pochi km dalla loro abitazione. È stato richiesto di camminare intenzionalmente senza intenzione e di effettuare degli scatti fotografici, scenari visivi carichi di tensione emotiva, spaziale e narrativa.

### 2. Scelta dell’emozione e sceneggiatura

Prendendo spunto dal libro *Atlante delle emozioni umane* di Tiffany Watt Smith (2021), ogni singolo studente ha dovuto scegliere un’emozione. Sulla

2  
Mappa concettuale  
descrittiva del tema di  
ricerca Robot Situazionali.  
Autore: Leonardo  
Sangiorgi

## SITUATIONAL ROBOTS: SECRET SPACES AND COLLECTIVE RITUALS

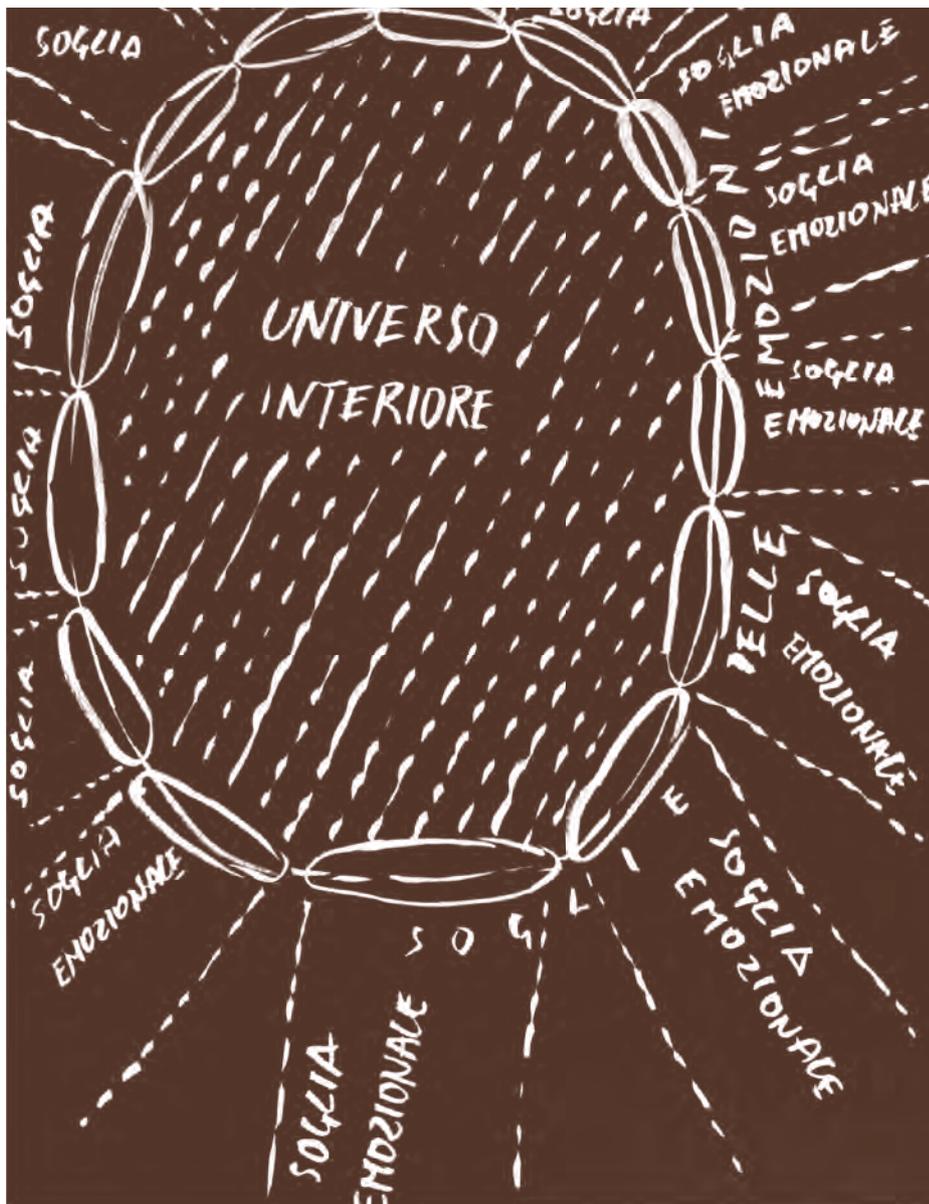
On the design level, the methodology proposed and rene'd during the lectures was divided into the following phases:

### 1. Flâneur

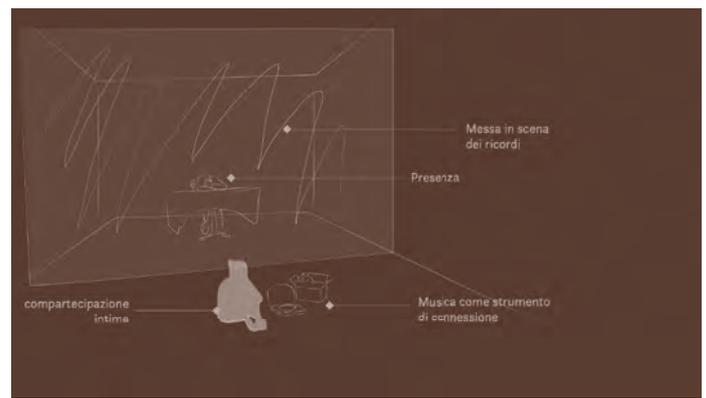
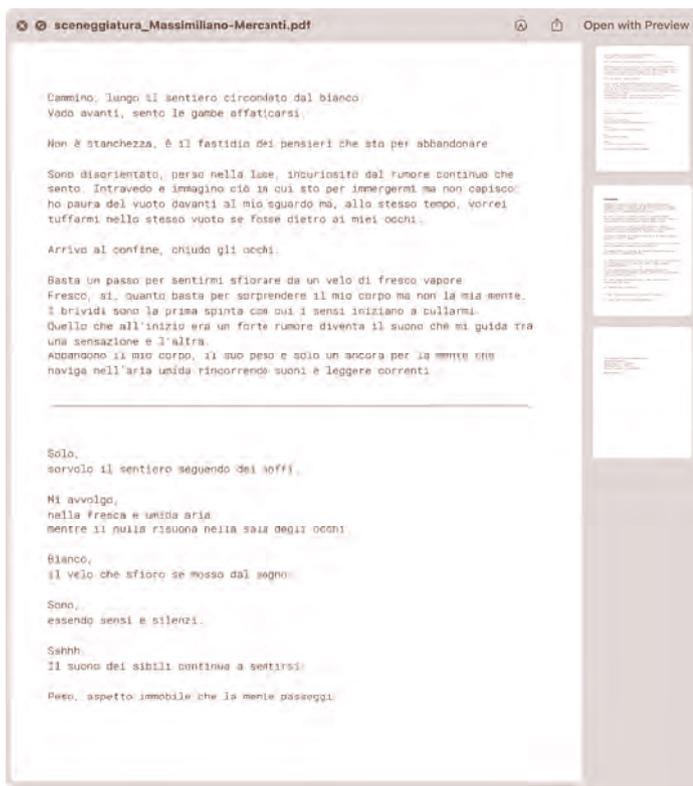
Due to the movement restrictions decided by the government, students could only move within a few kilometers of their homes. They were required to intentionally walk without intention and take photographic shots, visual scenarios charged with emotional, spatial and narrative tension.

### 2. Choice of emotion and script

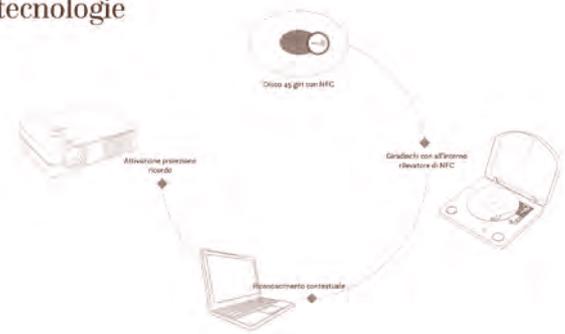
Taking a cue from the book 'Atlas of Human Emotions' by Tiffany Watt Smith, each individual student had to choose an emotion. Based on the chosen emotion, they were required to write a script (fig. 3) of the story to be brought back to the 1:1 scale environment.



2  
Mind map on the relationship between Emotional Thresholds and the Inner Universe. Author: LeonardoSangiorgi



tecnologie



3  
Massimiliano Mercanti,  
Concept “Estasi”  
sull’emozione Estasi.  
Sceneggiatura

4  
Ilaria Trapani,  
Concept “Lebrar”  
sull’emozione Saudade.  
Schema dell’interazione

5  
Ilaria Trapani,  
Concept “Lebrar”  
sull’emozione Saudade.  
Schema tecnologico

6  
Giulia Fanicchia,  
Concept “Nostos”  
sull’emozione Nostalgia.  
Storyboard

7  
Giulia Fanicchia,  
Concept “Nostos”  
sull’emozione Nostalgia.  
Rappresentazione

8  
Giulia Fanicchia,  
Concept “Nostos”  
sull’emozione Nostalgia.  
Rappresentazione

9  
Giulia Fanicchia,  
Concept “Nostos”  
sull’emozione Nostalgia.  
Rappresentazione

10  
Aurora Micale,  
Concept “Boogeyman”  
sull’emozione Angoscia.  
Schema dell’interazione

11  
Aurora Micale,  
Concept “Boogeyman”  
sull’emozione Angoscia.  
Storyboard

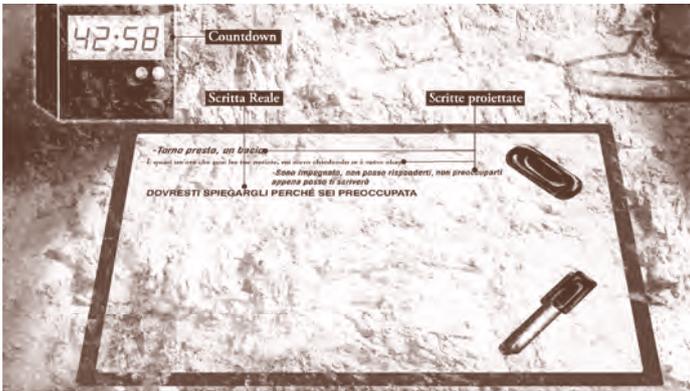




3  
 Massimiliano Mercanti,  
 Concept “Estasi” on  
 the emotion Ecstasy.  
 Screenplay



4  
 Ilaria Trapani,  
 Concept “Lebrar” on  
 the emotion Saudade.  
 Technological scheme



5  
 Ilaria Trapani,  
 Concept “Lebrar” on  
 the emotion Saudade.  
 Technological scheme

6  
 Giulia Fanicchia,  
 Concept “Nostos” on  
 the emotion Nostalgia.  
 Storyboard



7  
 Giulia Fanicchia, Concept  
 “Nostos” on the emotion  
 Nostalgia. Representation

8  
 Giulia Fanicchia, Concept  
 “Nostos” on the emotion  
 Nostalgia. Representation

9  
 Giulia Fanicchia, Concept  
 “Nostos” on the emotion  
 Nostalgia. Representation

10  
 Aurora Micale,  
 Concept “Boogeyman”  
 on the emotion Anguish.  
 Technological scheme

11  
 Aurora Micale,  
 Concept “Boogeyman”  
 on the emotion Anguish.  
 Storyboard

base dell'emozione scelta, è stata richiesta la stesura di una sceneggiatura (fig. 3) della storia da riportare nell'ambiente in scala 1:1.

### 3. Previsualizzazione

Storyboard e animatics dei contenuti multimediali e delle fasi di interazione tra spett-attore e ambiente<sup>2</sup>. (figg. 4,5,7,11,12)

### 4. Rappresentazione

Produzione di riprese e compositing digitale per comunicare il concept tramite un video che riproducesse l'interazione tra ambiente e spett-attore<sup>3,4</sup>. (figg. 6,8,9,10,13)

Le revisioni della fase 2) si sono svolte in stato di segretezza. Gli studenti hanno dovuto scegliere singolarmente l'emozione su cui ragionare, mantenendo segreta la propria scelta. Durante gli incontri con i docenti, entravano a turno nella stanza di Google Meet ed erano invitati a non comunicare l'un l'altro l'avanzamento del proprio progetto. Al termine delle sessioni di revisione segrete, ogni studente ha dovuto leggere e svelare la propria sceneggiatura *di fronte* a tutta la classe. In un documento condiviso ognuno ha restituito le proprie impressioni a caldo, dichiarando la tipologia di emozione provata durante la recita del testo. È stato un momento di rituale collettivo molto intenso. In questo modo abbiamo cercato di trasformare un contesto limitante in un'occasione di sfida progettuale.

Due anni dopo il termine del corso, abbiamo posto agli studenti un questionario qualitativo. Alle domande “Come ti sei trovata/o con la modalità di revisione segreta?”, “Pensi che possa aver influito sul progetto?” e “Ricordi cosa hai provato nel momento in cui sono state svelate le emozioni/sceneggiature?”, queste sono state alcune delle risposte:

*[...] La revisione segreta ha sicuramente influito sul progetto, mi ha permesso di non farmi influenzare dalle idee degli altri.*

*[...] è stato un modo anche per non essere in ansia su quello che i miei colleghi avrebbero potuto pensare su come stavo portando avanti il mio progetto.*

*[...] ha reso il progetto ancora più “intimo”.*

## RIPENSARE NUOVE COORDINATE PER L'ESPLORAZIONE

Giunti alla conclusione del percorso “Robot situazionali”, abbiamo raggiunto alcune consapevolezza, che non vanno tuttavia considerate come “precetti da manualistica, bensì coordinate per una rotta che sarà sempre singolare” (Calvino, 2016).

Sul piano metodologico, riteniamo che anche un medium tecnologico (vedi il software di videoconferenze) possa essere utilizzato per proporre un rituale. E come rituale, può essere regolato.

Sul piano disciplinare, la sfida consiste nella realizzazione di ambienti *autosufficienti*, luoghi sempre vivi in cui esista uno stato di attesa che inviti lo spett-attore all'interazione, senza il bisogno di etichette o indicazioni. Come dicono Balzola A. e Rosa P. (2011), “più le interfacce sono *naturali*, più il coinvolgimento dello spettatore risulta immediato e variegato nei suoi esiti”.

Sul piano di ricerca, ci affidiamo al pensiero di Edgar Morin (2019), secondo cui nell'epoca della complessità bisogna vedere “l'ambiguità come capacità di pensare a delle alternative” e “passare dal modello basato su ridu-

### 3. Previsualization

Storyboard and animatics of the multimedia content and stages of interaction between spectator-actor and environment<sup>2</sup> (figs. n.4, 5, 7, 11, 12).

### 4. Representation

Production of footage and digital compositing to communicate the concept through a video that reproduced the interaction between environment and spect-actor<sup>3-4</sup>. (figs. 6, 8, 9, 10, 13)

The revisions of step 2) took place in a state of secrecy. Students had to individually choose the emotion to reason about, keeping their choice secret. During the meetings with teachers, they took turns entering the Google Meet room and were asked not to inform each other of the progress of their project. At the end of the secret revision sessions, each student had to read and reveal their script 'in front of' the whole class. In a shared document, each person returned his or her warm impressions, stating the kind of emotion felt during the recitation of the text. It was a very intense moment of collective ritual. In this way we tried to turn a limiting context into an opportunity for a design challenge.

Two years after the course was completed, we asked students a qualitative questionnaire. To the questions 'How did you get along with the secret revision mode?', 'Do you think it may have affected the project?' and 'Do you remember what you felt at the time when the emotions/scenes were revealed?', these were some of the answers:

*[...] The secret revision definitely influenced the project, it allowed me not to be influenced by other people's ideas.*

*[...] it was also a way for me not to be anxious about what my colleagues might think about how I was carrying out my project.*

*[...] it made the project even more 'intimate'.*

## RETHINKING NEW COORDINATES FOR EXPLORATION

In conclusion, we have reached some realizations, which should not be considered as 'textbook precepts, but rather coordinates for a route that will always be singular'<sup>20</sup>.

On the methodological level, we believe that even a technological medium (see video conferencing software) can be used to propose a ritual. And as a ritual, it can be regulated.

On the disciplinary level, the challenge lies in the creation of 'self-sufficient' environments, living places in which there is a state of expectation that invites the spectator-actor to interact, without the need for labels or directions. As Balzola A. & Rosa P. (2011), 'the more 'natural' the interfaces are, the more immediate and varied the viewer's involvement will be'.

On the research level, we rely on the thought of Edgar Morin (2019) that in the age of complexity we need to see 'ambiguity as the ability to think about alternatives' and 'move from the model based on reduction, hyper-simplification, determinism to a model made of iterations, interactions, multi-dimensions, contextualization.' In quantum physics, the mere fact of 'observation is sufficient to modify reality.' Similarly, emotions, states of mind and man's relationship with himself are elusive 'matter' to be handled delicately and about which it is important never to deny certainties.

zione, iper-semplificazione, determinismo ad un modello fatto di iterazioni, interazioni, multi-dimensioni, contestualizzazioni”. Nella fisica quantistica, il solo fatto di “osservare è sufficiente a modificare la realtà” (Rovelli, 2020). Allo stesso modo le emozioni, gli stati d’animo e il rapporto dell’uomo con sé stesso sono *materia* sfuggente da trattare con delicatezza e su cui è importante non definire mai delle certezze. Osserviamo come gli astronomi, guardando le stelle con sguardo laterale.

Con il ritorno alla didattica in presenza, alcuni comportamenti anomali determinati dal rapporto a distanza sono scomparsi, mentre altri sono rimasti impressi nell’approccio al progetto e allo scambio di informazioni e conoscenza. Considerando il diffuso consolidamento dello strumento tecnologico come medium nei rapporti interpersonali e lavorativi, gli effetti a lungo termine sono un punto aperto che meriterebbe di essere analizzato. Il contributo del nostro percorso di ricerca vuole aprire uno spazio di riflessione e critica sul tema e lasciare un campanello acceso sul rapporto tra l’io tecnologico e iperconnesso e l’io cosciente e introspettivo.

## NOTE

1 Treccani. (n.d.). Prosemica. In Vocabolario Treccani online. Ultimo accesso: 9 giugno 2023, [https://www.treccani.it/vocabolario/prosemica/prosemica s. f.](https://www.treccani.it/vocabolario/prosemica/prosemica-s-f) [dall’ingl. proxemics, der. di prox(imity) «prossimità», prob. col suff. -emics di phonemics «fonemica» e sim.]. – Parte della semiologia che studia il significato assunto, nel comportamento sociale dell’uomo, dalla distanza che l’individuo frappone tra sé e gli altri e tra sé e gli oggetti, e quindi, più in generale, il valore attribuito da gruppi sociali, diversi culturalmente o storicamente, al modo di porsi nello spazio e al modo di organizzarlo.

2 Ilaria Trapani, Concept “Lembrar” sull’emozione Saudade. (figg. 4,5,6) Il robot situazionale “Lembrar” è un ambiente interattivo in cui un giradischi è l’oggetto interfaccia attraverso cui lo spettatore entra nell’atmosfera sonora condivisa e innesca i ricordi dei protagonisti visualizzati nella parete 1:1. Il progetto valorizza la musica come forza capace di evocare stati d’animo, emozioni, sensazioni, ricordi.

3 Giulia Fanicchia, Concept “Nostos” sull’emozione Nostalgia. (figg. 7,8,9,10) Il robot situazionale “Nostos” è un ambiente interattivo in cui un’altalena è l’oggetto interfaccia attraverso il quale il visitatore entra in relazione con lo scenario virtuale. Lo scenario virtuale è una dimensione spazio-temporale in cui rivivere, o vivere per la prima volta, momenti di vita quotidiana. Tramite il movimento dell’altalena, il visit-attore condiziona l’andamento del tempo: può dondolare, facendo andare avanti velocemente lo scenario, può fermarsi per vivere la scena a velocità naturale). L’obiettivo è quello di trasportare nella dimensione del ricordo per confrontare l’io presente con l’io passato.

4 Aurora Micale, Concept “Boogeyman” sull’emozione Angoscia. (figg. 11,12,13) Il robot situazionale “Boogeyman” è un ambiente interattivo costituito da tre muri-schermi e da un tavolo con una lavagnetta al centro della stanza. I due schermi ai lati del tavolo raffigurano due figure umane in controluce che stanno discutendo. Il visit-attore può condizionare la discussione tra le due figure scrivendo sopra la lavagnetta (oggetto interfaccia), grazie ad un software di riconoscimento calligrafico. Una terza figura che interviene nell’ambiente è posizionata nel terzo muro-schermo: è l’uomo nero, incarnazione dei pensieri intrusivi dati dal sentimento dell’angoscia.

We observe like astronomers, looking at the stars with a sideways glance. With the return to face-to-face teaching, some anomalous behaviors brought about by the distance relationship have disappeared, while others have remained imprinted in the approach to the project and the exchange of information and knowledge. Considering the widespread consolidation of the technological tool as a medium in interpersonal and work relationships, the long-term effects are an open point that would deserve to be analyzed. The contribution of our research course aims to open a space for reaction and critique on the topic and leave a bell lit on the relationship between the technological and hyper-connected self and the conscious and introspective self.

## ENDNOTES

- 1 Treccani. (s.d.). Proxemics. In Vocabolario Treccani online. <https://www.treccani.it/vocabolario/prosemica/>
- 2 Ilaria Trapani, Concept “Lembrar” sull’emozione Saudade. (fig. 4, 5, 6). The situational robot “Lembrar” is an interactive environment in which a record player is the interface object through which the viewer enters the shared sound atmosphere and triggers the memories of the protagonists displayed in the 1:1 wall. The project enhances music as a force capable of evoking moods, emotions, feelings, and memories.
- 3 Giulia Fanicchia, Concept “Nostos” sull’emozione Nostalgia. (fig. 7, 8, 9, 10) The situational robot “Nostos” is an interactive environment in which a swing is the interface object through which the visitor enters into relationship with the virtual scenario. The virtual scenario is a space-time dimension in which to relive, or experience for the first time, moments of daily life. Through the movement of the swing, the visitor-actor conditions the flow of time: he can swing, making the scenario move forward quickly, he can stop to experience the scene at natural speed). The goal is to transport into the dimension of memory to compare the present self with the past self.
- 4 Aurora Micale, Concept “Boogeyman” sull’emozione Angoscia. (fig. 11, 12, 13) The situational robot “Boogeyman” is an interactive environment consisting of three wall-screens and a table with a blackboard in the center of the room. The two screens on either side of the table depict two human figures against the light who are having a discussion. The visitor-actor can condition the discussion between the two figures by writing over the blackboard (interface object), thanks to handwriting recognition software. A third figure intervening in the environment is positioned in the third wall-screen: he is the boogeyman, the embodiment of intrusive thoughts given by the feeling of distress.

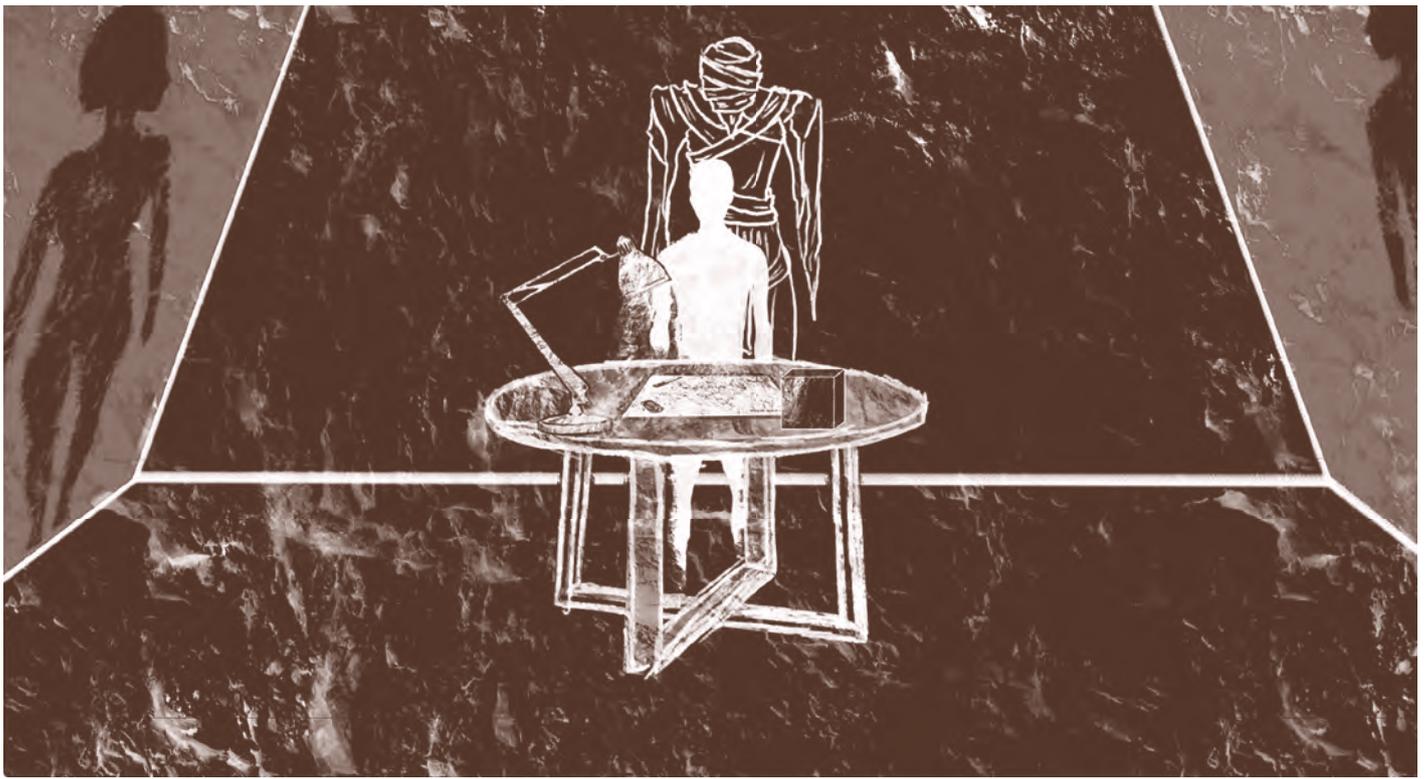


12  
 Ilaria Trapani,  
 Concept “Lebrar”  
 sull’emozione Saudade.  
 Rappresentazione

13  
 Aurora Micale,  
 Concept “Boogeyman”  
 sull’emozione Angoscia.  
 Rappresentazione

## BIBLIOGRAFIA/ BIBLIOGRAPHY

- Balzola A. & Rosa P. (2011). *L’arte fuori di sé*. Feltrinelli.
- Berardi, F. (2018). *Futurabilità*. Nero.
- Capri, A. & Carrino, V. & Michetti, V. & Palatucci, M. (2021). *Design Culture(s). Cumulus Conference Proceedings Roma 2021, Volume #2*. [https://cumulusroma2020.org/proceedings-files/DC\(s\)\\_PROCEEDINGS\\_full\\_vol2.pdf](https://cumulusroma2020.org/proceedings-files/DC(s)_PROCEEDINGS_full_vol2.pdf).
- Castaneda, C. (2013). *Gli insegnamenti di Don Juan*. Rizzoli.
- Cecchi, D. & Feyles, M. & Montani, P. (Cur.). (2018). *Ambienti mediali*. Meltemi.
- De Bono, E. (2016). *Sei cappelli per pensare: manuale pratico per ragionare con creatività ed efficacia* (F. Terrenato, trans.). Rizzoli.
- Dürrenmatt, F. (1988). *La morte della Pizia*. Adelphi.
- Falcinelli, R. (2011). *Guardare, pensare, progettare. Neuroscienze per il design*. Stampa Alternativa.
- Ferretti, F. (2010). *Alle origini del linguaggio umano. Il punto di vista evoluzionistico*. Carocci.
- Ferretti, F. (2022). *L’istinto persuasivo. Come e perché gli umani hanno iniziato a raccontare storie*. Carocci.
- Foucault, M. (2011). *Spazi Altri. I luoghi delle eterotopie* (S. Vaccaro, trans.). Mimesis.
- Galimberti, U. (2021). *Il libro delle emozioni*. Feltrinelli.
- Heidegger, M. (2017). *La questione della tecnica*. goWare.
- Jung, C. G. (2020). *L’uomo e i suoi simboli*. Raffaello Cortina Editore.
- Levy, P. (1997). *Il virtuale*. Raffaello Cortina Editore.
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Marcolini, L. (2018). *Il disegno e l’invisibile. Disegno*. Unione Italiana Disegno. [doi.org/10.26375/disegno.4.2019.12](https://doi.org/10.26375/disegno.4.2019.12).



12  
 Ilaria Trapani,  
 Concept “Lebrar” on  
 the emotion Saudade.  
 Representation

13  
 Aurora Micale,  
 Concept “Boogeyman”  
 on the emotion Anguish.  
 Representation

— Moca, M. (2019, June 06). *Racconti di Walter Benjamin*. *ilTascabile.it*. [www.iltascabile.com/recensioni/racconti-benjamin/](http://www.iltascabile.com/recensioni/racconti-benjamin/).

— McKee, R. (2010). *Story. Contenuti, struttura, stile, principi per la sceneggiatura e per l'arte di scrivere storie*. Omero.

— Morin, E. (2019). *La sfida della complessità* (Mario Pilato, trans.). Editoriale Le Lettere.

— Parisi, G. (2021). *They found hidden patterns in the climate and in other complex phenomena*. The Royal Swedish Academy of Science. [www.nobelprize.org/uploads/2021/10/popular-physicsprize2021-2.pdf](http://www.nobelprize.org/uploads/2021/10/popular-physicsprize2021-2.pdf).

— Robert McKee. (2020, 14 gennaio). *Q&A: How to Engage the Emotions of Your Audience* [Video]. YouTube. [www.youtube.com/watch?v=tu59B864xIY](http://www.youtube.com/watch?v=tu59B864xIY).

— Rodari, G. (1971). *Grammatica della fantasia*. Einaudi.

— Rovelli, C. (2020). *Helgoland*. Adelphi.

— Sensini, F. (2021). *La lingua degli dei. L'amore per il greco antico e moderno*. Il melangolo.

— Studio Azzurro. (n.d.). Biografia. [www.studioazzurro.com/biografia/](http://www.studioazzurro.com/biografia/)

— Treccani. (s.d.). Prosemmica. In *Vocabolario Treccani online*. Ultimo accesso: 9 giugno 2023, <https://www.treccani.it/vocabolario/prosemmica/>.

— Valentini, V. (2017). *Studio Azzurro. L'esperienza delle immagini*. Mimesis.

— Watt Smith, T. (2021). *Atlante delle emozioni umane*. UTET.