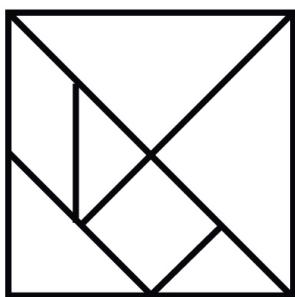


## 06 Saltwater

Il termine sta a indicare uno stagno artificiale le cui condizioni naturali, fisiche e chimiche permettono l'estrazione di sale marino mediante l'evaporazione dell'acqua. Il sale crea sfumature di rosso intenso laddove è più concentrato e sfumature tendenti al verde dove lo è meno.

**claudia panfili**

Il progetto vuole essere uno strumento di visualizzazione per generare contenuti interessanti da condividere sui social network. Tale visualizzazione si suddivide in regioni di maggiore e minor rilevanza. Come le saline, luoghi da cui veniva estratto il sale, un tempo simbolo di ricchezza, la visualizzazione può essere uno strumento da cui ricavare idee per produrre contenuti rilevanti.



#mapping  
#salinity  
#anonymous  
#searches  
#google trends  
  
[github.com/claudiapnf](https://github.com/claudiapnf)  
[github.com/dsii-2018-unirsm](https://github.com/dsii-2018-unirsm)

**a destra**  
The salt series,  
Tom Hegen, 2018  
(tomhegen.de)



## Concept

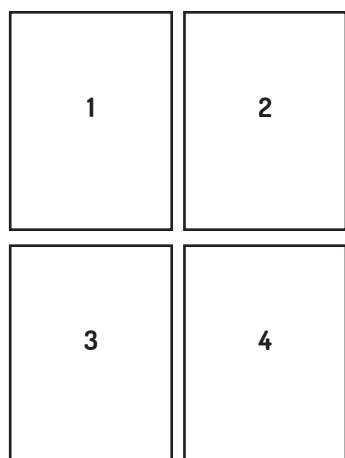
La ricerca è iniziata col voler approfondire la condivisione di artefatti visivi sui social network, in quanto interessata ad ambiti come illustrazione e motion design. Ogni giorno singoli freelancer o autorevoli studi di progettazione pubblicano progetti personali o aziendali su queste piattaforme. Tali artefatti acquisiscono grande visibilità in rete e diventano fonte di discussione. Di fatto contribuiscono a definire metodi di comunicazione, senso estetico e soprattutto a diffondere e parlare delle tematiche culturali su cui si incentrano. Ciò rende l'atto di condividere contenuti attraverso i social, un atto di responsabilità. Tutte le scelte relative alla condivisione, a partire dal *cosa, come e quando* pubblicare vengono considerate. Il fine ultimo è quello di costruire un'identità virtuale coerente e destare curiosità negli utenti che popolano la rete.

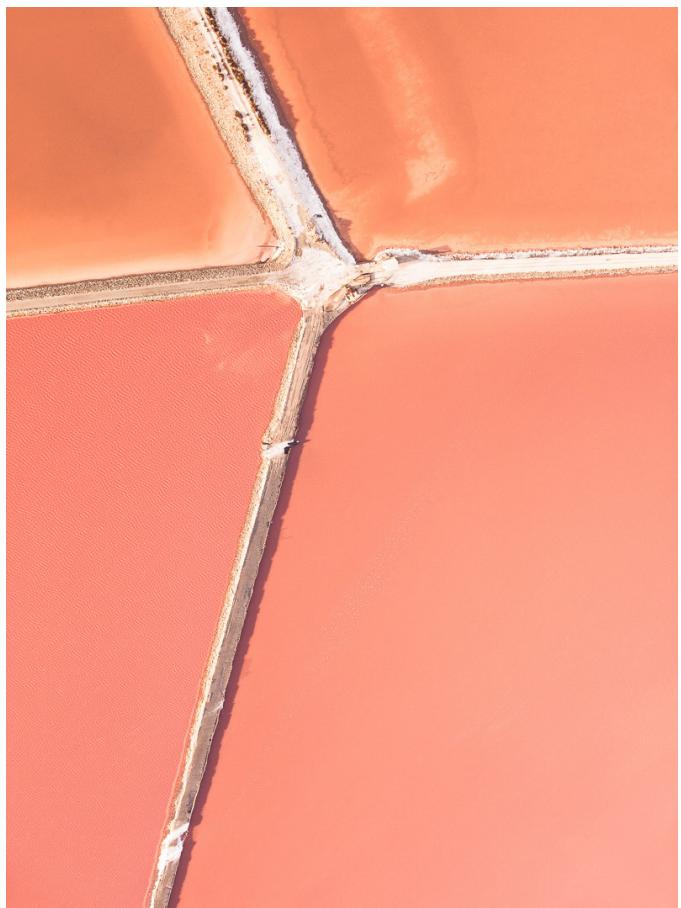
Una delle piattaforme più utilizzate in questo senso è Instagram, social che conta ad oggi circa 800 milioni di utenti attivi in tutto il mondo. Instagram è un luogo di condivisione di contenuti artistici, di aggregazione, di scambio di idee e conoscenze tecniche con gli autori dei progetti. Il tempo speso in rete ed in particolare su questo social, è tempo dedicato all'esplorazione di nuovi territori. Tale esplorazione può portare in territori ricchi di spunti progettuali e suggestioni come condurre verso aree poco fertili. In ogni caso, questa operazione può contribuire ad espandere il proprio background conoscitivo e stimolare la curiosità per stili, tecniche, autori che ancora non si conoscono.

Il progetto nasce dall'idea di creare uno strumento di ispirazione per produrre e condividere contenuti social rilevanti ed interessanti. Un software di supporto, utile a generare idee attraverso il linguaggio visivo. L'obiettivo è quello di ampliare le prospettive di ricerca di chi lo utilizza, immaginando come canale di condivisione i social network.  
Le successive scelte progettuali verranno descritte nella parte dedicata alla fase di prototipazione.

1-2-3-4

immagini tratte da The salt series, Tom Hegen, 2018  
(tomhegen.de)





## Referenze

Il primo passo del progetto è stato quello di vedere quali strumenti sono stati ideati per dare agli utenti la possibilità di visualizzare contenuti in rete, generati da loro stessi. In generale ciò che accomuna i tre casi studio è il fatto di utilizzare come dato l'attività online degli utenti. Ciò significa che il *comportamento* delle installazioni e visualizzazioni realizzate è dettato dal comportamento degli utenti.

### The Listening Post, Ben Rubin e Mark Hansen, 2002

“When I watch the piece, it tends to get my imagination going, because you see these fragments of text and they’re positioned next to each other as if they were in conversation or telling a story but you don’t really know what the context was that these were plopped out of”. <sup>[1]</sup>

Il progetto, a quasi venti anni di distanza dalla prima uscita, rappresenta un efficace tentativo di ritrarre forza ed immediatezza della comunicazione virtuale. Più in generale l’intento è quello di far luce sul web, un luogo che agli inizi del nuovo millennio risultava misterioso e sconosciuto ed ancora oggi perlustrabile solo in superficie dalla maggior parte degli utenti. L’installazione è strutturata secondo una decina di movimenti, ognuno dei quali ruota attorno a un tema (amore, guerra, ecc). Un muro di piccoli schermi mostra frammenti di testo di conversazioni che stanno avvenendo in quel momento, simultaneamente. Nello stesso momento una voce elettronica legge i messaggi. I testi rappresentano il flusso della comunicazione via web. Essi vengono descritti dagli autori come “live, collected in real-time from tens of thousands of chat rooms, forums, newsgroups, bulletin boards, and other public online communication channels”. <sup>[2]</sup>

Gli aspetti più rilevanti del progetto, da considerare in fase di prototipazione, risiedono nella *forma* data ai frammenti di testo. Essi, oltre che essere visibili e udibili in real-time, sono disposti all’interno di una griglia, senza differenze né formali né

[1], [2]

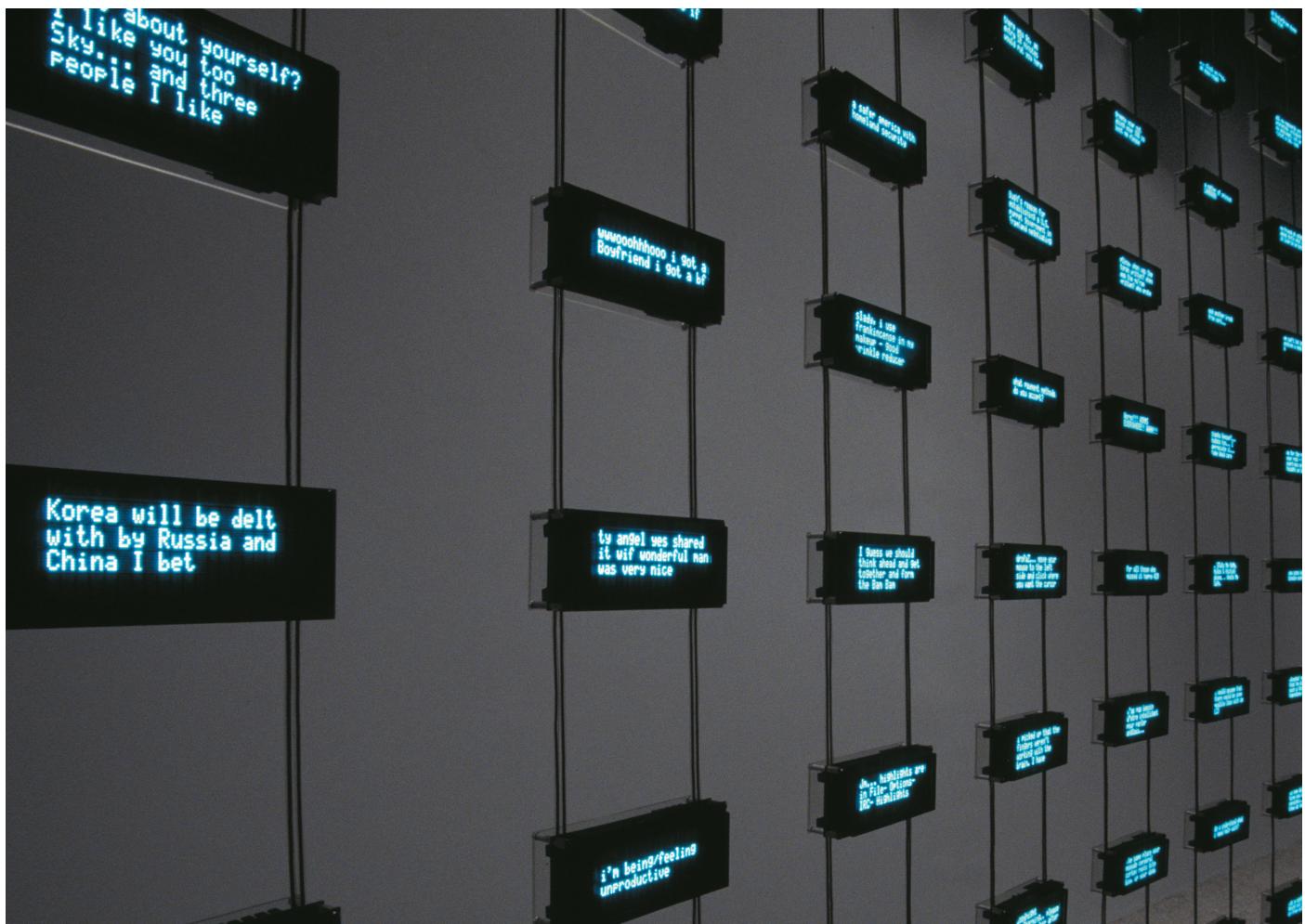
Ben Rubin e Mark Hensen,  
autori del progetto,  
tratto dall’ articolo Listening  
Post Ten Years On, 2014

1-2

The Listening Post, Mark  
Hensen e Ben Rubin, 2002

1

2



	KETL	FEEL	WARS	LOSE	S
BEST	YYYY	TRIP	WEAR	UPPP	A
THER	MAAF	POPE	TYPE	BROK	O
DOCS	GINI	GOLD	EVEY	PACK	
BELT	AZZZ	KING	HAHA	PAKE	
VERI	ZONE	TASK	ARAB	MESS	

gerarchiche, per sottolinearne la provenienza anonima. Solo il contenuto del messaggio, estrapolato dal contesto della conversazione, insieme al movimento in atto, indicano il tema del discorso.

### **1:1 - Interface Every, Lisa Jevbratt, 1999**

Il progetto consiste in un database destinato a contenere tutti gli indirizzi web del mondo ed un'interfaccia per esplorarli ed usarli. Tale database può essere considerato il ritratto del web, perchè si trasforma ed evolve con il web stesso. Ciò significa che ogni volta che viene creato un nuovo indirizzo web, questo viene inserito nel database e la visualizzazione viene aggiornata di conseguenza. Il progetto rappresenta un esempio di mappatura dell'attività degli utenti in rete, modificabile attraverso la produzione di un nuovo contenuto. La rappresentazione sotto forma di mappa e il processo di sintesi visiva con cui viene identificato ciascun sito web sono possibili modalità di rappresentare i dati del progetto in via di sviluppo.

### **Pro-Folio, Sures Kumar, 2014**

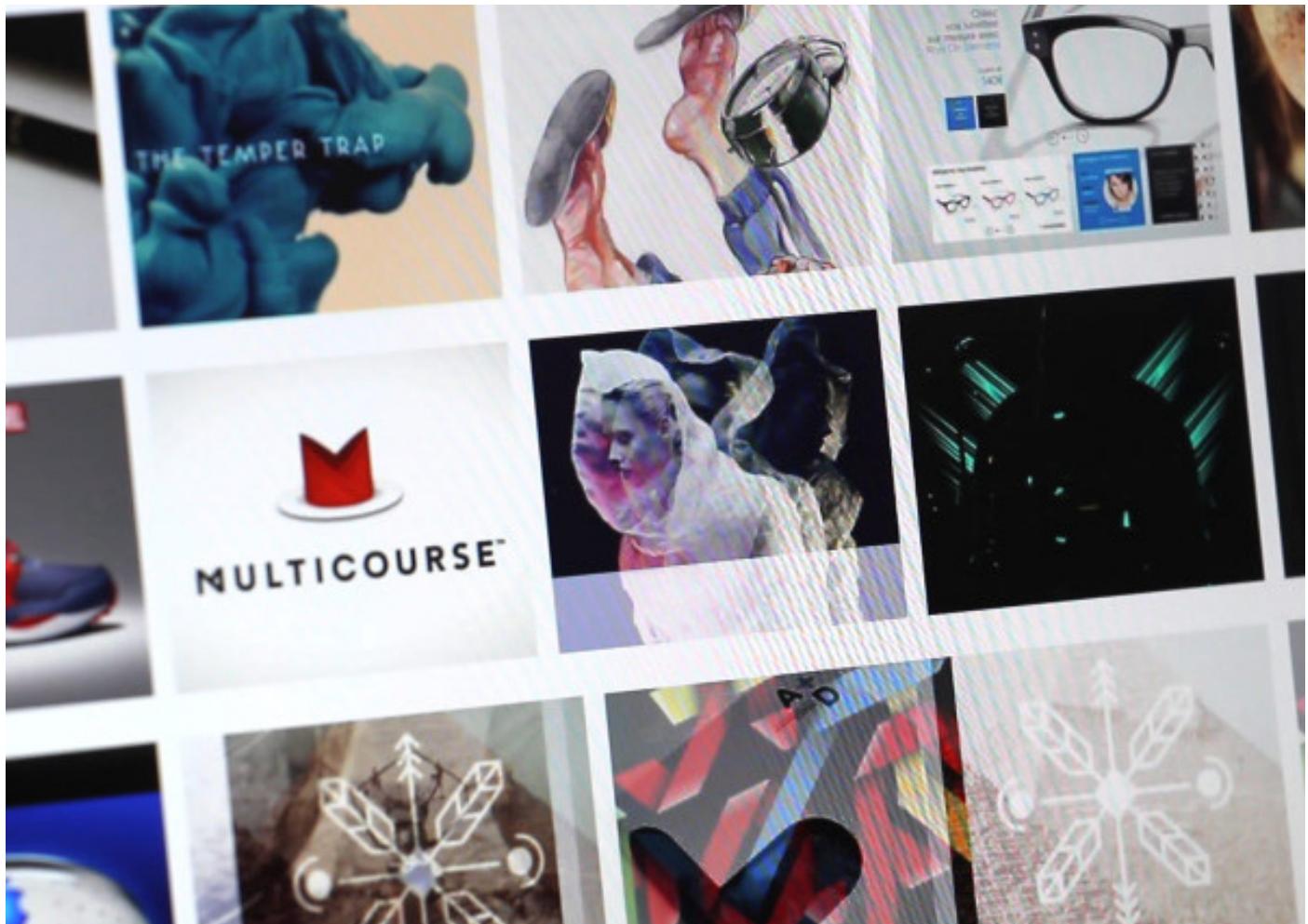
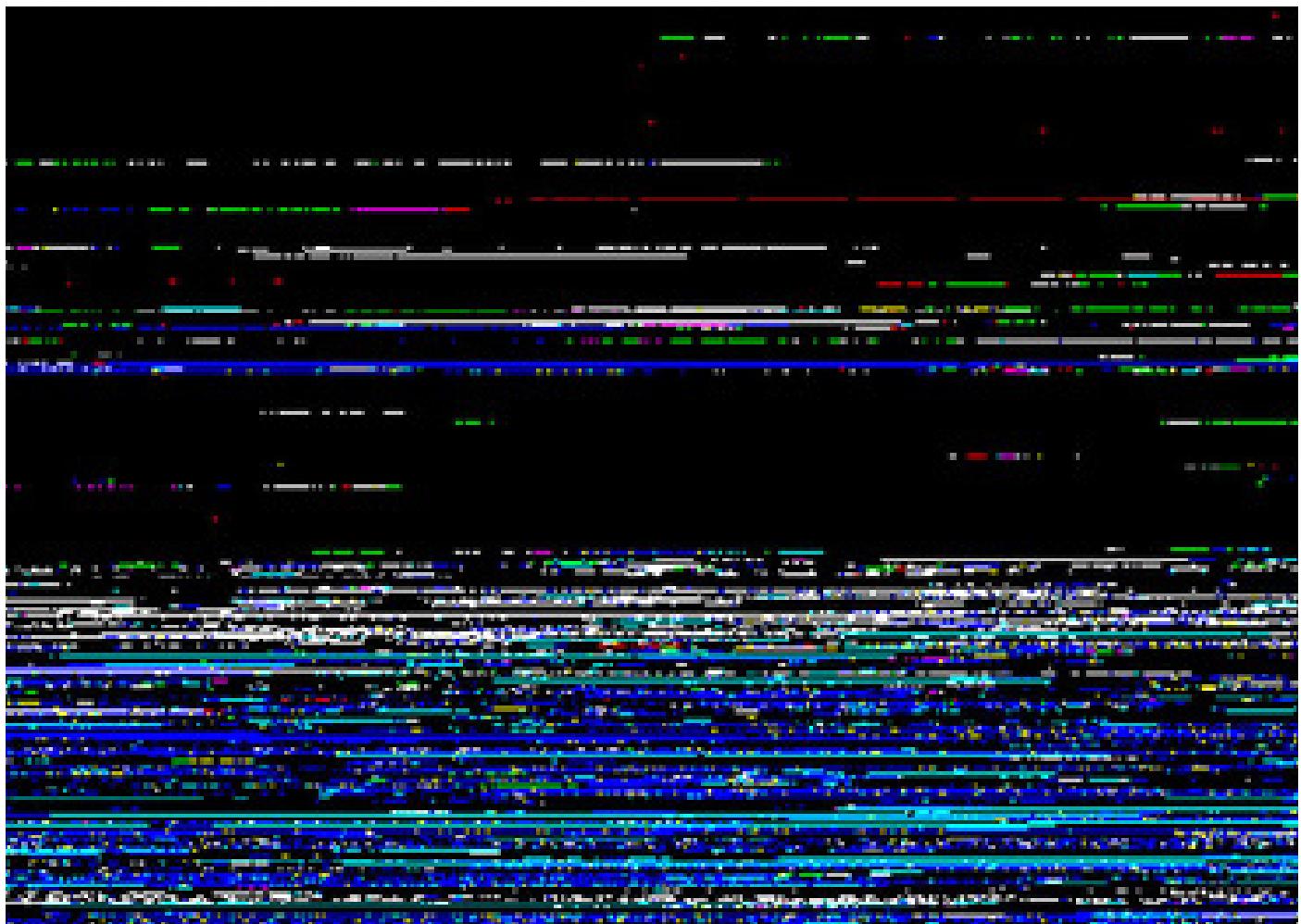
Il progetto consiste in un portfolio online formato da lavori e progetti di identità fittizie. L'algoritmo alla base del funzionamento può generare più di 690.903.803 trilioni di profili falsi con combinazioni uniche di nomi e lavori usando dati raccolti da diverse fonti online (database open source di nomi, college, luoghi e progetti). Il sistema impara dai comportamenti degli utenti e organizza un dataset di identità e progetti. Ad ogni nuova identità viene assegnato un punteggio che valuta l'efficacia e la credibilità del profilo, esaminando combinazioni di dati come nome-cognome, nome-luogo di provenienza-college ecc. Obiettivo del progetto è quello di mettere in discussione l'autenticità dei lavori pubblicati online e di riflettere sulla noncuranza con cui noi utenti fruiamo di informazioni false. In relazione al dataset scelto per il mio progetto, i cui dettagli verranno riportati più avanti, questo lavoro affronta temi simili come anonimato e arbitrarietà delle fonti.

1  
1:1 - Interface Every,  
Lisa Jevbratt, 1999  
(rosebud.arts.ucsb.edu/~jevbratt)

2  
Pro-folio, Sures Kumar,  
dettaglio, 2014  
(sureskumar.com)

1

2



## Perché Google Trends

Idealmente, ogni contenuto online creato dagli utenti può diventare un dato utile per costruire un generatore di idee. In vista della relizzazione di un primo prototipo è stato necessario individuare un dataset su cui lavorare. Dalle prime ricerche, è apparsa l'esigenza di avere un dataset aperto, facilmente accessibile e stabile. In un periodo in cui l'accesso ai dati degli utenti è soggetto a forti restrizioni, è stato fondamentale individuare una piattaforma che rispettasse questi requisiti. La scelta è ricaduta su Google Trends, uno dei più grandi dataset real-time al mondo. Google Trends è uno strumento gratuito di Google che permette di conoscere la frequenza di ricerca sul web di una determinata parola o frase. Ciò significa che le ricerche online effettuate dagli utenti, in un dato momento e luogo, possono diventare suggerimenti e suggestioni per generare idee o in alternativa, posso essere accantonate poiché rappresentano dei trend.

L'algoritmo di Google Trends analizza un campione di mille miliardi di ricerche Google e calcola quante ricerche sono state fatte per i termini inseriti, in base al numero totale delle ricerche effettuate su Google nello stesso periodo [3]. Il dato è calcolato in modo proporzionale rispetto alla superficie dello Stato in questione; pertanto un piccolo Paese in cui l'80% delle ricerche è relativo a "banane", otterrà il doppio del punteggio di un Paese molto esteso in cui solo il 40% delle ricerche riguarda lo stesso termine. [4] Ogni volta che viene effettuata una ricerca, i risultati vengono mostrati in base a delle pratiche di indicizzazione in parte riservate e non pubblicamente conosciute; questa selezione dei contenuti e della loro rilevanza rende il browser uno strumento arbitrario.

## Dati

Per poter usufruire di questi ed altri metadati, si possono usare le API (Application Programming Interface) di Google Trends, interfacce programmabili messe a disposizione da programmatore e sviluppatori per ampliare le funzionalità di

[3], [4] tratto dall' articolo What is Google Trends data—and what does it mean? (medium.com)

sketch preparatori ai prototipi

1



applicazioni e piattaforme. Il prototipo si è avvalso della libreria npm google-trends-api [5] di node.js, una piattaforma per eseguire Javascript nel browser, che permette di accedere alle API di Google Trends per scaricare in locale i dati in formato json in un dato momento. Come sviluppo futuro del prototipo è prevista la programmazione di un’interfaccia che acceda in modo asincrono alle API di Google Trends. Il passaggio successivo è stato stabilire quali dati poter reperire. Le *related queries* di una *keyword* [6], sono le ricerche correlate rispetto al termine inserito nell’interfaccia Google Trends. Esse si presentano sotto forma di elenco di termini in cui compare la keyword in questione.

## Prototipi

I prototipi sviluppati rappresentano un primo passo verso la realizzazione di uno strumento per ideare contenuti destinati alla pubblicazione sui social. I prototipi sono stati scritti in Javascript con l’ausilio della libreria p5.js.[7] A causa di un aggiornamento della libreria a una nuova versione (4.6.2), si è scelto di orientare il progetto sulla base dei dati acquisiti prima che questo si verificasse. I dati utilizzati sono relativi alle related queries della keyword *design*. [8] Il primo passo nel generare una visualizzazione è stato quello di decidere che aspetto dovesse avere tale visualizzazione. L’idea di riferimento è quella di creare una rappresentazione che ricordi la struttura delle saline viste da una prospettiva aerea. La visualizzazione più simile a questa immagine consiste in una griglia che permette di distinguere ogni query, rappresentandone simbolicamente, attraverso l’uso del colore ad esempio, popolarità e provenienza geografica rispetto al Paese in cui è più ricercata. La scelta è stata quella di prototipare una visualizzazione che permetesse di organizzare le query secondo la struttura di una treemap [9], in cui leggere il nome di ciascuna. Dopo questo tentativo, poco intuitivo ed interessante, ho optato per una visualizzazione che mostrasse un’immagine per ogni query, in base alla ricerca di parole chiavi del sito di fotografie professionali unsplash.com [10]. Le immagini contenute

[5] <https://www.npmjs.com/package/google-trends-api>

[6] letteralmente ‘parola chiave’, nell’interfaccia di Google Trends può essere intesa come *search term* o *topic*. ([google trends.com](http://google trends.com))

[7] libreria JavaScript progettata per designer ed artisti, ha una serie di funzionalità per il disegno e la creazione di spazi da disegno facilmente integrabile con altri elementi HTML, CSS, input testuali, video e suono. P5.js ([p5js.org](http://p5js.org))

[8] il termine in sè è da considerare solo come esempio ai fini del prototipo

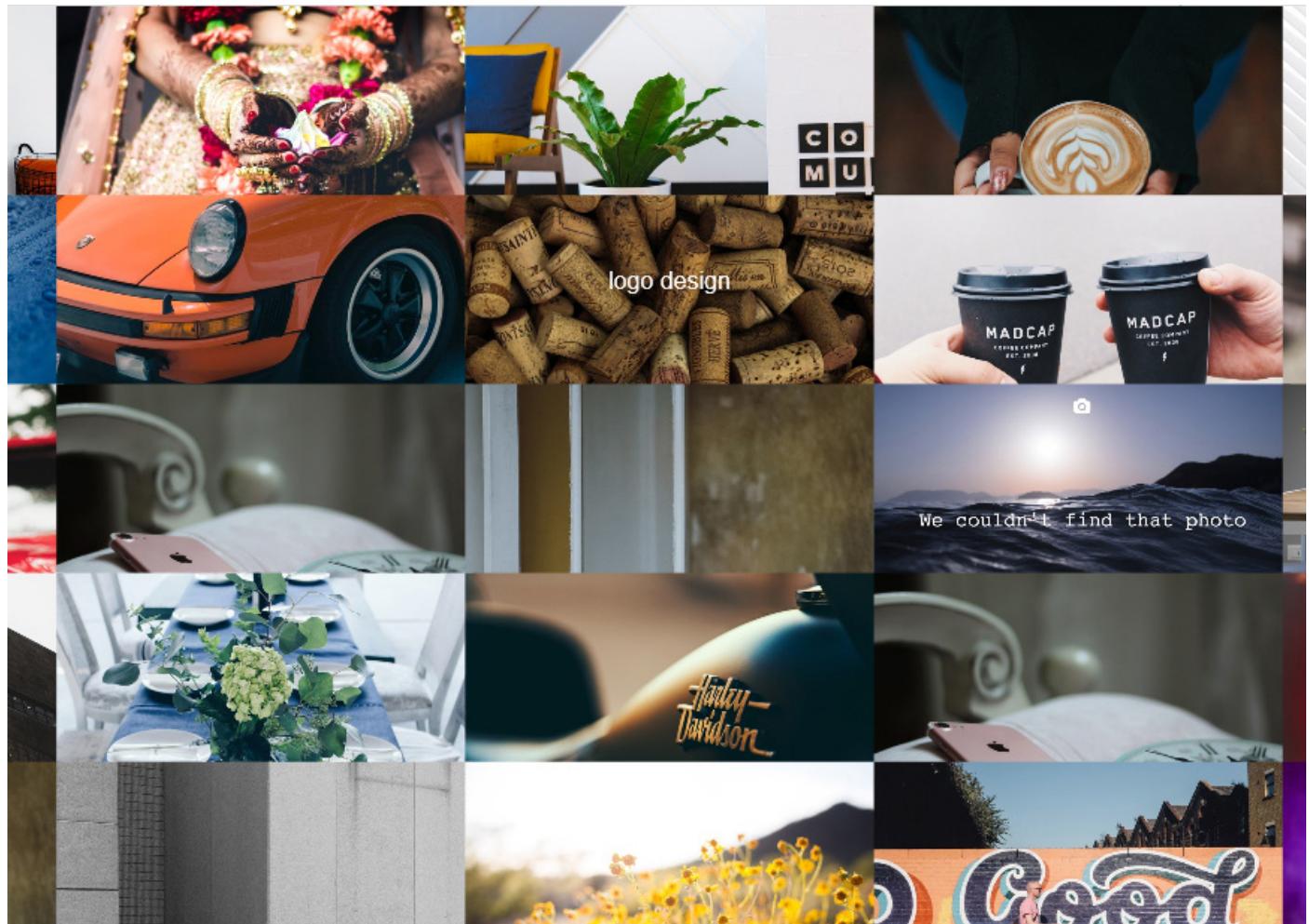
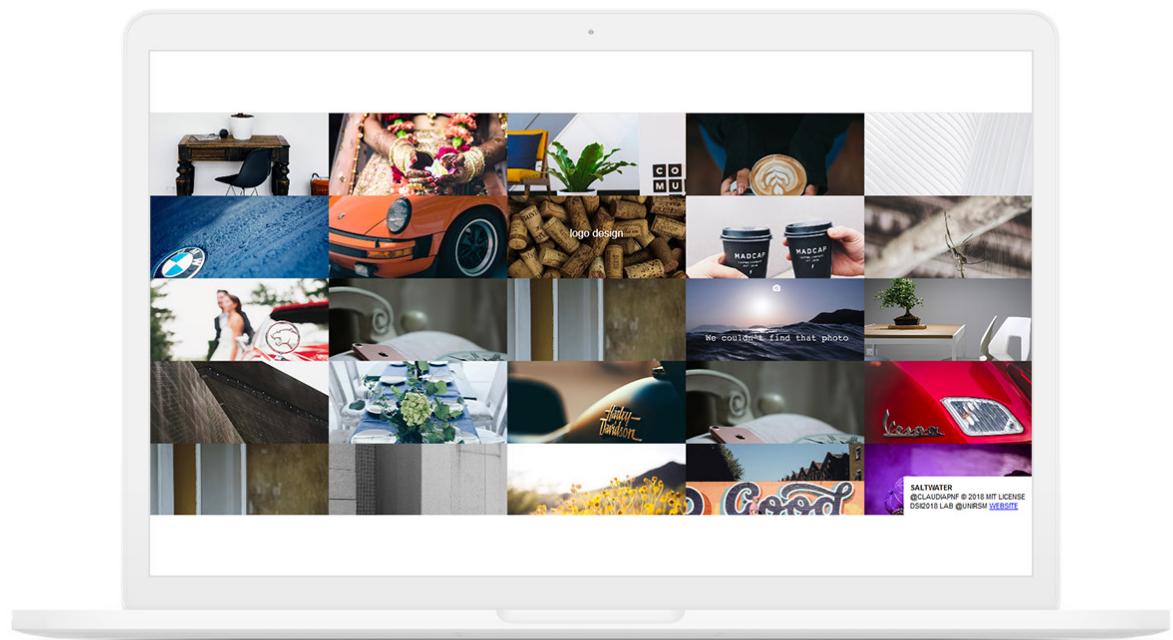
[9] algoritmo realizzato con l’ausilio della libreria raphael vector library ([github.com/imranghory/treemap-squared](https://github.com/imranghory/treemap-squared))

[10] algoritmo scritto dal prof. Daniele Tabellini ([codepen.io/Fupete/pen/mKWgqv?editors=0010](https://codepen.io/Fupete/pen/mKWgqv?editors=0010))

1-2  
immagini relative a uno dei prototipi ([p5js.org](https://codepen.io/Fupete/pen/mKWgqv?editors=0010))  
([codepen.io/Fupete/pen/mKWgqv?editors=0010](https://codepen.io/Fupete/pen/mKWgqv?editors=0010))

1

2



in una griglia 5x5, sono disposte dalla più popolare, in alto a sinistra, alla meno popolare in basso a destra; i nomi appaiono passandoci sopra con il mouse.

## Progetto ideale

Dalle diverse versioni sviluppate in fase di prototipazione, sono emerse caratteristiche tecniche non esplorate per motivi di tempo, conoscenze tecniche e di ricerca da approfondire. Obiettivo primario è quello di riscrivere l'algoritmo di lettura in modo asincrono così che possa richiedere il json in maniera ricorsiva e salvarlo sul server in uso. Raggiunto questo obiettivo il progetto ideale potrebbe mostrare una *overview* delle 25 keyword di maggior interesse nell'arco della giornata; il sistema, reso navigabile ed interattivo, permetterebbe all'utente di cliccare su ciascuna keyword e approfondire i dati ad essa relativi. Un input darebbe modo di cercare parole non presenti nella visualizzazione di default e selezionare filtri di ricerca come periodo, area geografica e lingua. La visualizzazione potrebbe risultare utile in fase di ideazione e progettazione, di supporto a definire su quali temi incentrare un progetto oppure su quali non incentrarlo dal momento che si parla di trend. La struttura della visualizzazione permetterebbe anche di approfondire contenuti non familiari e far luce su questioni poco chiare, presentadosi come una sintesi visiva di ricerche. Più in generale, la fonte per costruire il dataset dovrebbe essere in grado di attingere da altre piattaforme, offrendo una lettura più estesa di ciò che gli utenti cercano online. Sarebbe interessante disporre di dataset come quello di YouTube, Instagram, Twitter e riunire i dati sotto un'unica visualizzazione.

## Sviluppi futuri

In futuro si potrebbe pensare di realizzare una rappresentazione che esplori molteplici territori della rete, stratificando e incrociandone i dati. Sebbene i territori del mondo reale sono stati in buona parte esplorati e visualizzati attraverso mappe e cartografie, la rete offre un ampio bacino di luoghi in continua espansione, ad oggi sconosciuti. *The Internet is* [11]

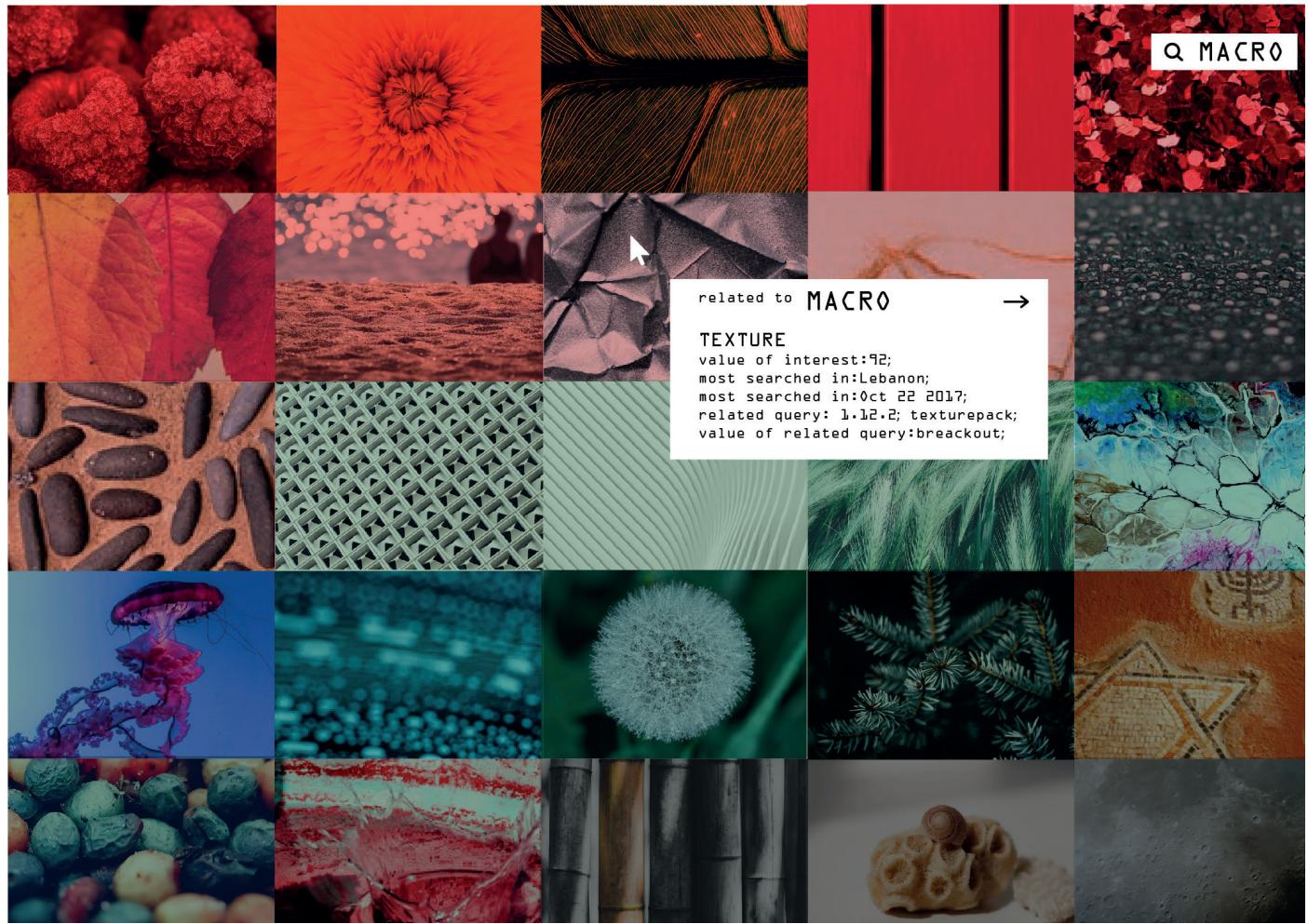
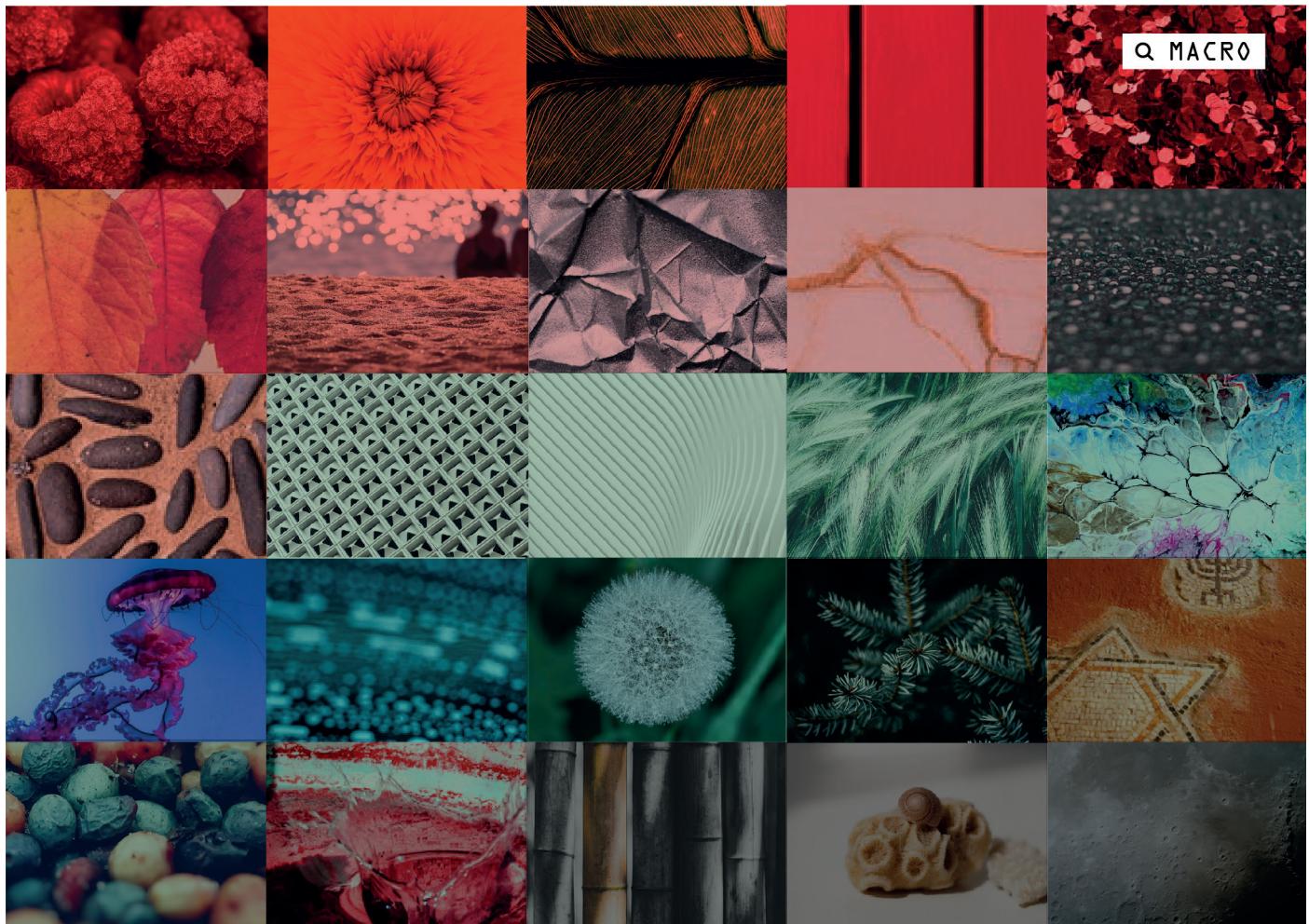
[11] else/where: mapping new cartographies of networks and territories, Janet Abrams + Peter Hall, 2006

1-2

immagini relative ai prossimi prototipi

1

2



*the vector of a new geography-not only it conjures up virtual realities, but also because it shapes our lives in society, transforms our cities, and shifts our perception along with the ground beneath our feet. [...] How can we networked society be represented? And how can it be navigated, appropriated, reshaped in its turn?*

## **Sitografia**

<https://medium.com>

<https://p5js.org>

<http://sureskumar.com>

<http://tomhegen.de/fotodesign/>

<https://trends.google.com>

<https://www.accurat.it>

<http://www.creativeapplications.net>

<https://www.npmjs.com/package/google-trends-api>

[http://128.111.69.4/~jevbratt/1\\_to\\_1/](http://128.111.69.4/~jevbratt/1_to_1/)

## **Bibliografia**

else/where: mapping new cartographies of networks and territories, Janet Abrams + Peter Hall, 2006

Instagram and contemporary image, Lev Manovich, 2017

Mapping it out: an Alternative Atlas of Contemporary Cartographies, Hans Ulrich Obrist, Tom McCarthy, 2014

