

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/370184322>

DEATH. 13 SOLID DOUBTS. DEATH, SPECULATION AND COMMUNICATIVE MACHINES

Book · January 2020

CITATIONS

0

READS

24

9 authors, including:



Francesco E. Guida
Politecnico di Milano
61 PUBLICATIONS 32 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Marcello Jacopo Biffi
Politecnico di Milano
2 PUBLICATIONS 0 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



Andrea Pronzati
Politecnico di Milano
3 PUBLICATIONS 0 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

¹ MICROMORT ² IN
LOVING MEMORY
³ KALUMA ⁴ MIRA
MI ⁵ TABÚM ⁶ HEX
⁷ SCHADENFREU
DEMETER TEST
⁸ SWITCH ⁹ TRIGG
ER ¹⁰ BYTH-IA ¹¹ DEP
OSITO CINERARIO
¹² SUICIDE OR DIE
¹³ HYPERURANIOS





SALDI
SALE
-99%



MORTE. 13 SOLIDI DUBBI

MORTE, SPECULAZIONI E MACCHINE COMUNICATIVE



INTRODUZIONE

Il design della comunicazione, come tutte le aree disciplinari del design, è generalmente percepito e associato ad attività e servizi commerciali. È una semplificazione estrema che non riconosce altre modalità più riflessive e con presupposti più marcatamente intellettuali. È una disciplina, ed è abbastanza ovvio affermarlo, situata tra conoscenze scientifiche, abilità tecniche e sensibilità artistiche: la si può definire infatti come un'area anti-disciplinare, osmotica e inclusiva, che richiede un nuovo set di valori (Ito, 2016) in cui è spesso evidente il passaggio dalla centralità della funzione alla centralità del significato (Antonelli, 2011). Per tale ragione, la conoscenza e la cultura del designer diventano sempre più difficili da inquadrare in qualsiasi standard accademico fisso. Lungi dall'essere un semplice processo di problem-solving, può divenire strumento esplorativo per porsi nuovi quesiti.

Con tali presupposti nascono il metodo didattico e le consegne del Laboratorio di Sintesi Finale C1 (Laurea Triennale in Design della Comunicazione, Scuola del Design, Politecnico di Milano) in cui gli studenti sono incoraggiati a lavorare sul design di comunicazione visiva ed esperienziale in relazione a tematiche che inducono alla riflessione. I progetti presentati nelle pagine a seguire sono il risultato di un percorso progettuale articolato e centrato su un tema unico e impegnativo: la morte.

Considerando il tema come un'opportunità, il compito è stato quello di progettare dispositivi interattivi esperienziali ('macchine comunicative') con un approccio critico e speculativo in cui punti di vista diversi su condizioni reali e sovrastrutture umane hanno generato output calati in presenti alternativi ma plausibili o in futuri possibili. Gli studenti sono stati coinvolti in una pratica riflessiva (Schön, 1983) sia a livello teorico che pratico, assumendo una posizione critica nei confronti del proprio ruolo di progettisti e riflettendo sulle implicazioni sociali e politiche della pratica stessa del design. Si ritiene infatti necessario e urgente insistere su una educazione che consenta di "riflettere in azione", per formare designer che siano anche ricercatori "nel contesto della pratica" (Schön, 1983, p. 68) piuttosto che meri problem-solver.

La classe che, nell'anno accademico 2019-20, era composta da più di 60 studenti, è stata stimolata ad approcciare la comprensione del tema generale, a sviluppare possibili interpretazioni e a individuare output progettuali in modo critico, mettendo in discussione conoscenze apparentemente fisse. Un percorso di sperimentazione praticato mediante rielaborazioni progressive e collettive volte al raggiungimento di un risultato soddisfacente. L'approccio didattico non mira a rassicurare gli studenti con nozioni rigide: l'obiettivo è piuttosto quello di scuotterli, motivarli, fornendo al contempo un ventaglio di strumenti grazie ai quali essi possano affrontare le incertezze e sviluppare i propri progetti in base al contesto in cui lavorano.

Con un approccio di metodo e di gestione del processo progettuale di questo tipo diventa cruciale insegnare agli studenti come comprendere ed utilizzare le nuove tecnologie. Ciò che importa non è sviluppare delle abilità ma piuttosto avviare un processo di "alfabetizzazione" critica che li renda capaci di comprendere quali strumenti possano essere i più adatti per tradurre un determinato concetto in un artefatto speculativo: tale approccio è infatti da considerarsi corretto quando può essere comunicato efficacemente.

Gli studenti non sono stati obbligati a forzare le proprie speculazioni in media prestabiliti: sono invece stati incoraggiati in un primo momento a comprendere la dimensione del proprio progetto e in seguito ad esplorare le tecnologie disponibili per trovare il mezzo (medium) o un sistema articolato di mezzi di comunicazione più adatti.

Una volta assegnato il tema generale (la morte), ogni gruppo di lavoro (13 in totale) ha dovuto definire il proprio specifico punto di vista e un concept su cui

lavorare. Tale approccio, come definito da Blauvelt & Davis (1997, p. 80), implica una strategia pedagogica critica, che enfatizza approcci alternativi al paradigma convenzionale del problem-solving, includendo sia attività di problem-seeking che indagini di problem-posing. Sulla base del concept e della strategia individuati, il passaggio successivo è stato di progettare un'identità visiva da utilizzarsi coerentemente nelle due come nelle tre dimensioni. Così facendo, gli studenti prendono confidenza con la gestione di sistemi complessi.

In tutto il processo progettuale, distribuito nell'arco del semestre, vi sono pochi passaggi obbligatori e le scadenze non sono definite in anticipo per insegnare agli studenti come muoversi autonomamente verso un risultato finale attraverso verifiche su concept e output diversi. Una delle attività principali è quella di prototipazione, che riguarda sia l'ambito del digitale che quello analogico. I gruppi non sono organizzati distribuendo le competenze o gli interessi dei singoli: sono invece incoraggiati ad acquisire autonomamente competenze che non possiedono, in particolar modo per quanto riguarda le aree del design digitale, del coding e della prototipazione.

Un elemento cruciale di questa pedagogia critica sta nel riconoscere (e non nell'ignorare) le esperienze sociali e i riferimenti culturali degli studenti, che fungono da lenti attraverso cui conoscono il mondo e rappresentano il riflesso dell'audience che si intende raggiungere (Blauvelt & Davis, 1997, p.80).

Gli output principali sono delle 'macchine comunicative': oggetti, installazioni e dispositivi interattivi realizzati sotto forma di prototipi, in modo tale da poter essere verificati e testati. L'uso del codice e della prototipazione digitale è incoraggiato ed è apprezzata l'integrazione del mondo digitale con quello fisico, tuttavia non è obbligatorio impiegare una specifica tecnologia: individuare un problema di design scegliendo a priori il materiale, il medium o il metodo potrebbe infatti limitare le soluzioni possibili (Evans, 2009). D'altro canto il coding e le altre tecnologie digitali sono dei linguaggi che i designer in formazione devono apprendere ed impiegare in modo coerente e proattivo. Spesso gli studenti sono soliti considerare il coding come una pratica oscura e settoriale, preferendo usare i software come degli strumenti statici: la possibilità di personalizzarli o di creare dei nuovi strumenti rimane tuttora poco praticata. Usando dei software in modo "chiuso" è impossibile comprendere cosa il codice di programmazione stia effettivamente eseguendo e, in caso si intenda lavorare diversamente, non si può intervenire sui programmi (Maeda, 2019a, p.138). Introdurre il codice nel ventaglio degli strumenti di lavoro permette di partecipare a una "alfabetizzazione procedurale" e di non considerare il computer come una "black box" misteriosa (Crow, 2008): gli studenti imparano così a controllare la tecnologia, o per lo meno a prendere in considerazione questa possibilità. In un contesto come quello universitario, l'approccio che considera l'acquisizione di singole abilità e conoscenze come un processo evolutivo, si rivela estremamente efficace.

I 13 progetti esposti nelle pagine a seguire interpretano il tema principale della 'morte' partendo da diversi punti di vista e sviluppando molteplici scenari; attraverso l'uso di varie tecnologie e media, trovano nello speculativo design un campo fertile di sperimentazione "cross-disciplinare e integrativo" (Lukens & DiSalvo, 2012, p. 32). Si tratta infatti di sperimentazioni negli ambiti della visualizzazione, della user-experience e delle interazioni tangibili tra le due e le tre dimensioni, che coinvolgono inevitabilmente la quarta, il tempo.

Complessivamente la speculazione e, come è particolarmente evidente in alcuni casi, la posizione critica sono tradotte attivamente usando il design della comunicazione esplorando valori, forme, e rappresentazioni alternative (Johannessen, 2017; Bardzell & Bardzell, 2013).

INTRODUCTION

Per dirla con le parole di Mitrović (2019), attraverso l'immaginazione, il pensiero critico e l'uso del design, la pratica del design speculativo ispira il pensiero, sensibilizza, esamina, provoca azione, apre discussioni ed ha il potenziale di offrire direzioni alternative e cambiamenti positivi che sono estremamente necessari nel mondo di oggi. Una pratica che permette ai designer di riflettere sui temi che stanno affrontando e, ancora più importante, sulla pratica stessa. Attraverso l'investigazione critica, la creazione di oggetti che generano una storia o attraverso una storia che è dispiegata in artefatti o dispositivi, il design speculativo prova ad anticipare il futuro, ma al contempo aiuta a ripensare e comprendere il tempo presente. E questo, oggi, in un periodo di nuove incertezze, appare ancora più plausibile. Come designer, ben oltre la presuntuosa utopia di voler e poter cambiare il mondo, utilizzare gli strumenti e i metodi del progetto per comprenderlo meglio e osservarlo criticamente può essere un primo passo per dare il proprio contributo ed essere più umilmente cittadini migliori del nostro tempo.

FRANCESCO E. GUIDA

con
 MARCELLO J. BIFFI
 ALBERTO CANDIDO
 CLAUDIA TRANTI
 ERNESTO VOLTAGGIO

Communication design, as well as any other disciplinary field of design, is generally associated with commercial activities and services. Such extreme simplification prevents from taking into account more reflective and intellectual premises. It may sound obvious to describe design as a discipline located between scientific knowledge, technical skills and artistic sensitivity. It can be defined as an anti-disciplinary, osmotic and inclusive area, which requires a new set of values (Ito, 2016) including the passage from the centrality of function to the centrality of meaning (Antonelli, 2011). For this reason, designers' knowledge and culture become increasingly difficult to frame in any fixed academic standard. Far from being a simple problem-solving process, it can turn into a tool for exploration and questioning.

This context is the background that has inspired the teaching method and the assignments of the Visual Communication Design Studio (section C1, Bachelor in Communication Design, School of Design, Politecnico di Milano), in which students are encouraged to work on visual and experience design concerning speculative themes. The projects presented in the following pages are the result of an articulated process which revolved around a unique and demanding theme: death.

Regarding the theme as an opportunity, the task was to design interactive, experiential devices (defined as 'Communicative Machines') in a critical and speculative framework. Different points of view on real conditions and human superstructures have generated outputs set in alternative presents or possible futures. The students were involved in reflective practice (Schön, 1983) both at a theoretical and practical level, taking a critical stand towards their professional role and reflecting on the social and political implications of the design practice itself. It is necessary and urgent to insist on an education that enables us to "reflect in action", to train designers who are also researchers "in the context of practice" (Schön, 1983, p. 68) rather than mere problem-solvers.

In the academic year 2019–2020, a class composed by more than 60 students was encouraged to understand the general theme, to develop possible interpretations and to critically design their outputs, questioning a fixed knowledge. A path of experimentation, practiced through progressive and collective reworks aimed at achieving adequate results. The didactic approach does not aim to reassure students with rigid notions: the aim is instead to unsettle and motivate them while providing a range of tools through which they can face uncertainties and develop their projects based on the context of their work.

Within such framework, teaching students how to understand and use new technologies becomes crucial. It is not about creating expertise but rather literacy, enabling them to understand which tools can be the most suitable for translating a concept into a speculative artefact. Students are not forced to fit their speculation into a predetermined media: they are encouraged to first understand the shape of their project and then to explore the available technologies and find the most suitable media.

Once the general theme (death) was assigned, each team (13 in total) had to define its specific point of view and a concept to work on. This approach, as defined by Blauvelt & Davis (1997, p. 80), implies a critical pedagogical strategy which emphasizes alternative approaches to conventional problem-solving paradigms and includes both problem-seeking and problem-posing processes. According to their concept and strategy, the students have to design a visual identity which can be consistently communicated in both in two and three-dimensional outputs. By doing so, the students gain confidence in the design of complex systems.

Over one semester, there are few mandatory steps in the design process. Deadlines are not set in advance in order to teach students how to move autonomously towards a final result by testing concepts and outputs. The core activity is the prototyping phase that involves both digital and analog areas. The teams are not organized by distributing students' individual skills or interests. They are rather encouraged to autonomously acquire the skills they lack, especially for what may concern the areas of digital design, coding and prototyping. A crucial element of this "critical pedagogy is the recognition, not the dismissal, of students social experiences and cultural affiliations, which serve as lenses through which they experience the world and are a reflection of the audiences we attempt to reach" (Blauvelt & Davis, 1997, p. 80).

The main outputs are 'Communication Machines': objects, installations or interactive devices to be realized as prototypes to be verified and tested.

The use of code and digital prototyping is encouraged, and the integration of the computational and physical world is appreciated, although the use of a specific technology is not mandatory: framing a design problem by choosing "material, medium or method first [...] might limit [...] possible solutions" (Evans, 2009). On the other hand, coding and other digital technologies are languages that designers need to learn and use proactively and consistently.

Undergraduate students usually regard coding as a sector-specific, obscure practice. They learn instead to use softwares as static tools for their practices: the possibility to customize or create new tools is still hardly accepted. By using closed software "you'll never be able to examine what the programming code is actually doing, and if you want it to work differently it's impossible for you to make changes to the software" (Maeda, 2019, p. 138). By adding code to the designers' toolset, students can learn "procedural literacy" and no longer regard the computer as a mysterious "black box" (Crow, 2008). Students learn how to control technology, or at least they take this possibility into account. In a teaching context, the approach that considers the acquisition of single skills and knowledge as an evolutionary process appears to be more effective.

The 13 projects shown in the following pages interpret the main theme of 'death' from different points of view and develop multiple scenarios. Using a variety of technologies and media, they find in speculative design a fertile field of "cross-disciplinary and integrative" experimentation (Lukens & DiSalvo, 2012, p. 32). These are experiments in the areas of visual design, user experience and tangible interactions between spatial dimensions, also involving the dimension of time. Overall speculation and critical position are actively translated through communication design by exploring alternative values, forms, and representations (Johannessen, 2017; Bardzell & Bardzell, 2013).

Mitrović (2019) affirms that "through imagination and critical thinking and by using design [...], Speculative Design practice inspires thinking, raises awareness, examines, provokes action, opens discussions and has the potential to offer alternative directions and positive shifts that are urgently needed in today's world. It is also significant that we can view this practice as a reflexive approach that provides designers with the opportunity to reflect on the issues they are dealing with, and, even more importantly, the practice itself. Through critical investigation, the creation of objects that generate a story, or through a story that is embodied in artefacts, Speculative Design attempts to anticipate the future, but at the same time assists in re-thinking and understanding our present moment."

Furthermore, today, in a period of new uncertainties, this approach appears even more plausible. As a designer, far beyond the overconfident utopia of trying to change the world, the use of design tools and methods to better understand and critically observe reality may be a first step in making a contribution and being humble and better citizens of our time.

REFERENZE REFERENCES

- Antonelli, P. (2011). Talk to me. In Hall, E. (Ed.), *Talk to me. Design and communication between people and objects* (pp. 6-16). New York: Museum of Modern Art.
- Bardzell, J., & Bardzell, S. (2013). What is critical about critical design? *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 3297-3306). ACM.
- Blauvelt, A., & Davis, M. (1997). Building bridges: a research agenda for education and practice. In Beirut, M., Drenttel, W., Heller, S., Holland, DK (Eds.). *Looking Closer 2* (pp. 77-81). New York: Allworth Press.
- Crow, D. (2008). Magic box: craft and the computer. *Eye*, 70 (18). <http://www.eyemagazine.com/feature/article/magic-box-craft-and-the-computer>.
- Evans, W. (2009). *Designing ideation: don't be a tool. How tools define our creative output*. <http://johnnyholland.org/2009/03/designing-ideation-dont-be-a-tool>.
- Ito, J. (2016). Design and Science. Can design advance science, and can science advance design? *Journal of Design and Science*, 1. <https://doi.org/10.21428/f4c68887>.
- Johannessen, L. K. (2017). *The young designer's guide to speculative and critical design*. <https://www.ntnu.edu/documents/139799/1279149990/16+TPD4505.leon.johannessen.pdf/1c9221a2-2f1b-42fe-ba1f-24bb681be0cd>.
- Lukens, J., & DiSalvo, C. (2012). Speculative Design and Technological Fluency. *International Journal of Learning and Media*, 3 (4). Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology.
- Maeda, J. (2019). *How to speak machine. Computational thinking for the rest of us*. London: Portfolio.
- Mitrović, I. (2019). *New Reflections on Speculativity*. <https://speculativeedu.eu/new-reflections-on-speculativity>.
- Schön, D. (1983). *The reflective practitioner: how professionals think in action*. London: Temple Smith.

PUÒ LA MORTE DIVENTARE UN INDICE DI BORSA? CAN DEATH BECOME A FINANCIAL INDEX? PUÒ LA MORTE DIVENTARE UN INDICE DI BORSA? CAN DEATH BECOME A FINANCIAL INDEX? PUÒ LA MORTE DIVENTARE UN INDICE DI BORSA? CAN DEATH BECOME A FINANCIAL INDEX? PUÒ LA MORTE DIVENTARE UN INDICE DI BORSA? CAN DEATH BECOME A FINANCIAL INDEX? PUÒ LA MORTE DI



A. ASPESI, C. BACCHINI, E. CARBONE, P. FORINO, D. PERUCCHINI, E. TABOADA

¹ MICROMORT

PUÒ LA MORTE DIVENTARE UN INDICE DI BORSA? CAN DEATH BECOME A FINANCIAL INDEX?

Il termine “micromort” venne introdotto nel 1979 da Ronald A. Howard, pioniere della moderna analisi decisionale, che lo designò ad unità di misura del rischio mortale. Nello specifico, un micromort rappresenta una possibilità su un milione di incorrere in un decesso compiendo un’azione comune. La mortalità, un concetto così apparentemente impalpabile ed astratto, venne così convertito in dato scientifico, facilmente consultabile e manipolabile. Con lo stesso spirito analitico, il progetto – che eredita il proprio nome da questa unità di misura mortale – traduce in dati numerici il valore culturale della morte, che varia in base alla nazione e al periodo in cui viene esaminata. Presupponendo una forte disparità di interesse sociale e mediatico, viene sottolineato con crudo realismo quanto i decessi di alcune persone non abbiano la stessa rilevanza di altri, e quanto la loro importanza sia inegualmente connessa al PIL pro capite e al numero di morti violente nazionali. Questi dati vengono transcodificati in indici finanziari, che danno origine ad una vera e propria borsa della morte, governata da una nuova valuta denominata “Micromort”. Allo spettatore, che veste i panni di un investitore, vengono mostrati nuovi orizzonti di speculazione finanziaria basata sul valore cangiante della morte umana. L’interazione con i sofisticati strumenti di visualizzazione e trattamento dei dati costituisce il fulcro dell’esperienza, che cala lo spettatore in una inquietante realtà finanziaria dove la morte, tragedia millenaria, diviene solo l’ennesima valuta su cui investire.

The term “micromort” was introduced in 1979 by Ronald A. Howard, a pioneer of modern decision analysis, who appointed it as the measure unit for risk. More specifically, one micromort represents one possibility in a million to die while performing everyday tasks. Thus mortality, such an abstract and apparently intangible matter, was converted into a scientific piece of data, which can be easily looked up and manipulated.

With the same analytic approach, the project – which inherited its name from this mortal unit of measurement – transcodes the cultural value of death into numerical data, depending on the nation and the period concerned. Presupposing a strong disparity in social and mediatic coverage, the project crudely points out how some demises are not as relevant as others, and how their importance is undeniably bound to GDP per capita and to the number of national violent deaths. These data get transcoded into financial indexes, building up a proper mortal stock market, led by a brand new currency named “Micromort”. The user plays the role of an investor witnessing new horizons of financial speculation based on the mutating value of human death.

The sophisticated visualising and data-processing devices is meant to plunge the viewer into a disturbing financial reality where death, the earliest and eternal tragedy, becomes nothing more than a currency to invest on.



PUÒ LA MORTE DIVENTARE ORSA? ECOM INDEX E DIVICE DI BORSA? CAN DEATH BECOME A FINANCIAL INDEX? PUÒ LA MORTE DI BORSA? BECOME A FINANCIAL INDEX? PUÒ LA MORTE DI



PERCHÉ GLI OGGETTI QUOTIDIANI DURANO COSÌ POCO? WHY DO OUR EVERYDAY ITEMS LAST SO LITTLE? PERCHÉ GLI OGGETTI QUOTIDIANI DURANO COSÌ POCO? WHY DO OUR EVERYDAY ITEMS LAST SO LITTLE? PERCHÉ GLI OGGETTI QUOTIDIANI DURANO COSÌ POCO? WHY DO OUR EVERYDAY ITEMS LAST SO LITTLE? PERCHÉ GLI OGGETTI QUOTIDIANI DURANO COSÌ POCO? WHY DO OUR EVERYDAY ITEMS LAST SO LITTLE?



G. BROGGINI, C. CAROVELLI, E. CECCHERINI, E. DUSSIN, B. FRATIN

² IN LOVING MEMORY

PERCHÉ GLI OGGETTI QUOTIDIANI DURANO COSÌ POCO? WHY DO OUR EVERYDAY ITEMS LAST SO LITTLE?

Da tempo per incrementare le vendite molti degli oggetti che usiamo, dai collant ai cellulari, sono progettati dalle aziende per durare poco. Preferiamo buttarli via perché spesso non è economicamente conveniente ripararli oppure perché è un'ottima scusa per comprare un modello nuovo, generando così un'incredibile quantità di rifiuti. Questi fenomeni sono chiamati obsolescenza programmata e obsolescenza percepita. Ciò che però ancora ci lega agli oggetti che possediamo sono le nostre esperienze personali, per questo nasce In Loving Memory: un memoriale in cui sono ricordati gli oggetti vittima di obsolescenza programmata, conservati all'interno di loculi trasparenti. Sotto ogni loculo è posto un QR-code che rimanda ad una pagina web in cui leggere la storia dell'oggetto commemorato e conoscere le cause tecniche che lo hanno portato alla morte. L'obiettivo è quello di creare maggiore consapevolezza riguardo a questo sistema, per questo il memoriale è ampliato dal sito web, una sua versione digitale, sempre accessibile e in continua espansione, in cui ciascun visitatore può raccontare esperienze simili, contribuendo a fornire prove concrete della reale portata di questo fenomeno purtroppo sottovalutato. Quanto dura la vita degli oggetti che possediamo? Si va dai televisori, che durano in media 10 anni, fino ai cellulari, che smettono di funzionare dopo circa 18 mesi. Sono tempistiche che ritieniamo normali. Ma lo sono davvero? Una semplice scatoletta di tonno ha una durata di circa 5 anni, ovvero più del triplo di un cellulare. Com'è possibile che un bene considerato durabile duri molto meno del cibo, che è il bene deperibile per eccellenza?

Lately, in order to increase selling, many of our daily objects, from thights to smartphone, are designed to last less. Instead of repairing them, we rather throw them away because it's not economically convenient or because it's a perfect excuse to change and old item with its new model, producing a massive amount of waste. These phenomena are called planned obsolescence and perceived obsolescence. The only thing that still binds us to our belongings is our personal experience with them, that's why we created In Loving Memory: a provocatively cemetery-looking memorial dedicated to objects victim of planned obsolescence. Along with their stories, technical causes that led them to death are reported too in order to create awareness about this system. For this purpose, the memorial is also expanded by a web version in which each visitor can tell similar experiences, helping to provide concrete evidence about the real extent of this unfortunately underestimated phenomenon. We go from TVs, which last almost 10 years to smartphones which stop working after nearly 18 months. Those are timings we think are normal, but do they really are? A simple tuna pack expires in 5 years, that's over three times a smartphone. How is it possible that a good considered durable lasts much less than food, which is the perishable good par excellence?



PERCHÉ GLI OGGETTI
I QUOTIDIANI DURANO
NO COSÌ POCO? WHY
NO COSÌ POCO? WHY
DO OUR EVERYDAY IT
DURA VHY D
AY ITE
GLE? P
ERCHE GLI OGGETTI
QUOTIDIANI DURAN
O CO
OUR
S LA
ERCI
I QU
NO COSÌ POCO? WHY
DO OUR EVERYDAY IT
DO
EM
? P
GT
RA



PERCHÉ LA SOCIETÀ T ENDE A NASCONDE RE L'ESPRESSIONE DEL LUTTO? WHY DOES SO CIETY TEND TO HIDE THE EXPRESSION OF MOURNING? PERCHÉ LA SO CIETÀ TENDE A NASCONDERE L'ESPR ESSIONE DEL LUTTO? WHY DOES SOCIETY T END TO HIDE THE EXP RESSION OF MOURNI NG? PERCHÉ LA SOC



B. BOGA, M. CAMBIAGHI, T. GENISI, M. PERICO, A. VIOLA

³ KALUMA

PERCHÉ LA SOCIETÀ TENDE A NASCONDERE L'ESPRESSIONE DEL LUTTO? WHY DOES SOCIETY TEND TO HIDE THE EXPRESSION OF MOURNING?

La morte, un tempo così presente e familiare, nella società moderna viene nascosta e censurata, divenendo oggetto di vergogna e divieto. Le manifestazioni esteriori sono condannate, e vanno scomparendo, lasciando come unica risorsa il lutto solitario e pieno di vergogna. L'elaborazione di questo sentimento diventa complessa e personale, difficile da mostrare e condividere, le sue principali caratteristiche divengono la necessità di nascondere e il tentativo di ritornare alla socialità in maniera subitanea.

Forse in nome dell'ordine e del progresso, la nostra società ha reso la morte uno scomodo inconveniente, accantonando molte forme rituali. Kaluma prende il nome dal velo funebre usato dalle donne della Grecia antica, e come tale nasconde e aiuta a elaborare il dolore, ma allo stesso tempo lo palesa in modo inequivocabile, rendendolo nuovamente argomento di discussione in una società che ne occulta la ragione e ne ignora le conseguenze. Attraverso la creazione di tre gioielli unici si intende donare nuova forma al lutto e rendere concreto e visibile un sentimento profondo e viscerale.

“Cela” occulta il dolore dietro un sorriso cronico, forzoso, costringendo ad una gioia provocatoriamente fittizia.

“Segna” palesa la sofferenza, la rende pubblica, incentivando a rapportarsi con con un sentimento troppo evidente per essere ignorato.

“Langue” rende concreto e visibile un impedimento fisico dovuto ad un dolore emotivo che altrimenti rimarrebbe celato e sconosciuto.

Kaluma forza quindi l'attenzione del pubblico su un aspetto che dovrebbe essere naturale e familiare ed invece risulta oggetto di censura.

Death was once very present and familiar, but nowadays we conceive it as something to push aside and be ashamed of. Showing grief in public is condemned by others, and such practice is slowly disappearing. Mourning in contemporary society has become increasingly complex, personal and difficult to show and share.

Our society has eliminated many rituals concerning grief, pushing them aside to the point that death has been turned into a taboo.

Kaluma's name derives from the veils that women used in ancient Greece for hiding their grief and displaying it to others at the same time. The veil represented an indisputable way to mourn in public, so that strangers could immediately understand the matter. Mourning can then become a dialogue in a society that hides its causes and ignores its consequences. Kaluma's three jewels wishes to give a new life to grief by making visible and concrete a deep emotion which has become too individual.

Thanks to its mechanism, “Cela” hides pain behind a forced, chronic smile, pushing the users to experience a delusive happiness that can help them move on with their everyday life.

By colouring the tears of the person who wears it, “Segna” exposes pain to whoever is around so they can help to mourn and elaborate.

“Langue” turns the emotional obstruction of pain into a physical obstacle by limiting the movements of the fingers. The users will be able to work and do his everyday activities, but this ring will always manifest their limit.

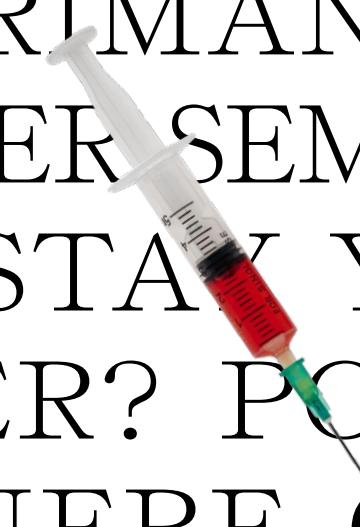
Kaluma deals with daily life while exploring a natural aspect of existence that has been long obstructed.



PERCHÉ LA SOCIETÀ T
ENDE RE
NE DEL
DOES SO
TO HIDE
SION OF
PERCHÉ
ENDE A
NASCONDERE L'ESPR
ESSIONE
WHY DO
END TO
RESSION
NG? PERCHÉ LA SOC



POSSIAMO RIMANE
RE GIOVANI PER SEM
PRE? CAN WE STAY YO
UNG FOREVER? POSS
IAMO RIMANERE GIO
VANI PER SEMPRE? CA
N WE STAY YOUNG F
OREVER? POSSIAMO
RIMANERE GIOVANI
PER SEMPRE? CAN W
E STAY YOUNG FOREV
ER? POSSIAMO RIMA
NERE GIOVANI PER SE
MPRE? CAN WE STAY Y



⁴ MIRAMI

POSSIAMO RIMANERE GIOVANI PER SEMPRE? CAN WE STAY YOUNG FOREVER?

Ciascuno di noi nel sentirsi dire l'età che dimostra ha sempre un sussulto. Giusta o sbagliata che sia, l'età assegnata scaturisce un'emozione che rivelà il desiderio di dare una determinata immagine di noi stessi. Ci si può sentire troppo vecchi o troppo giovani rispetto alla propria età, arrivando addirittura a sentirsi offesi, oppure si può provare un senso di orgoglio nel vedere che gli anni passati non hanno lasciato segni o rughe sul volto. La paura del tempo che passa e dell'avvicinarsi alla morte può portare ad un'estrema cura della propria immagine, una soluzione illusoria per sembrare e sentirsi giovani.

Mirami è un progetto editoriale grazie al quale ognuno può vedersi pieno di una vita che non ha ancora lasciato i suoi segni. All'interno del magazine vengono proposti i migliori prodotti disponibili sul mercato per tornare e mantenersi per sempre giovani. All'evento di lancio sarà possibile sfogliare il primo numero del magazine e avere una consulenza personalizzata tramite uno specchio interattivo, capace di percepire l'età che ciascuna persona dimostra. Al termine dell'esperienza verrà rivelato a ciascuno il proprio elisir di giovinezza, ovvero il numero di pagina in cui trovare, all'interno del magazine, il prodotto adatto per contrastare la vecchiaia o mantenere la giovinezza.

Each one of us, whether if old or young, gasps in hearing the age he/she actually show. Whether if the answer is right or wrong, our reaction demonstrates the will to show off a determined image of ourselves. We can feel older or younger compared to our real age, even feeling offended if we don't like the result, or being proud to see that years didn't leave too many wrinkles or marks on our face. The fear of time passing by, getting closer to death can lead us to an extreme care of our appearance, an illusive solution to look and feel younger. Mirami is an editorial project thanks to which everyone can see themselves full of a life that hasn't left its signs yet. Inside the magazine it is possible to find the best products on the market to get back in time and keep ourselves young forever. At the launch event people can flip through Mirami's first issue and have a personalized consultancy through an interactive mirror, capable of detecting the age each person shows. At the end of the experience each one will get access to their personal "fountain of youth": the page of the magazine in which they can find the best product for them to fight aging and keeping their youth.



POSSIAMO RIMANERE GIOVANI PER SEMPRE? CAN WE STAY YOUNG FOREVER? MIRAMI RIMANER



YOUNG FOREVER? MIRAMI RIMANER



NERE GIOVANI PER SEMPRE? CAN WE STAY YOUNG FOREVER? MIRAMI RIMANER

È POSSIBILE AFFRONTARE TEMI DIFFICILI CON I BAMBINI? CAN DIFFICULT ISSUES BE TACKLED WITH CHILDREN? È POSSIBILE AFFRONTARE TEMI DIFFICILI CON I BAMBINI? CAN DIFFICULT ISSUES BE TACKLED WITH CHILDREN? È POSSIBILE AFFRONTARE TEMI DIFFICILI CON I BAMBI



⁵ TABÙM

È POSSIBILE AFFRONTARE TEMI DIFFICILI CON I BAMBINI? CAN DIFFICULT ISSUES BE TACKLED WITH CHILDREN?

È complesso parlare con tranquillità di abusi e mestruazioni con un bambino di cinque anni, perché sembra impossibile che possa capire e interiorizzare argomenti che scuotono persino gli adulti. Si pensa sia certo che potrebbe rimanere irrimediabilmente sconvolto da simili argomenti, o che non ne capisca la portata. Avrebbe un'infanzia serena se gli si parlasse della morte? Senza eufemismi, giri di parole o bugie imbarazzate restano solo i crudi fatti, e nasconderli non farà altro che avvicinare i più piccoli alla verità nel modo più traumatico: realizzandola da soli. Non c'è dubbio che certi temi siano fardelli pesanti per le spalle di un bambino, ma è compito del genitore farsene carico per poi insegnargli a sorreggerli. Tuttavia, non tutti sembrano accorgersi della possibilità di superare insieme gli argomenti difficili. Da questo problema nasce Tabùm, una casa editrice per bambini che tratta con schietta naturalezza di tutte le tematiche che i grandi hanno paura di affrontare, con la convinzione che si possa spiegare qualunque argomento a chiunque, se solo si impiega il linguaggio adatto. Numerosi professionisti, fra cui la nota scrittrice e illustratrice Chiara Rapaccini, sostengono questa affermazione e lottano contro la paura conservatrice che impedisce alle persone di seguirla.

Nel primo capitolo della collana intitolato "La Maestra non respira" i tre giovanissimi protagonisti, Martino, Olivia e Edo sono alle prese con il primo contatto con la morte. In un dramma reale e quotidiano, i bambini capiranno che la morte è parte indelebile della vita e cresceranno senza temerla come un nemico ultraterreno.

It is complicated to comfortably talk about abuses and menstruation to 5-year-old kids, as it seems unlikely that they would understand and internalize topics that upset adults as well. It is widely believed that they would be devastated by such topics, or that they would not comprehend such topics' extent. Would kids have a peaceful childhood if they are introduced to the concept of death? Without commonplaces, euphemisms or awkward lies, all that remains are sheer facts, and hiding them won't have any result except introducing kids to death in the most traumatic way: facing the truth on their own. That's a heavy load for a kid to carry alone, and it's a parent's duty to relieve them and teach them how to carry it safely. However, there are still many parents not acknowledging this. This issue brought Tabùm to life: a publishing house for kids, straightforwardly dealing with all of those matters that grown-ups are unwilling to explore, promoting the strong belief that everything can be taught to everyone, if only the right language is used. Many professionals, including the well-known writer and illustrator Chiara Rapaccini, promote this statement and fight against the conservative fear that prevent people from following it.

In the series's first chapter, "The teacher doesn't breathe anymore" the three young protagonists, Martino, Olivia e Edo face death for the first time. In a real, everyday tragedy, the kids will understand that death is just an indelible side of life and will grow up without fearing it as a supernatural enemy.



È POSSIBILE AFFRONTA
RE I TEMI DIFFICILI CON I BAMBINI? C
HI SA CHE I BAMBINI SONO IN
GRADO DI AFFRONTARE I TEMI DI
VITA? CON UN PO' DI SENSIBILITÀ,
I BAMBINI SONO IN GRADO DI AFFRONTARE
I TEMI DIFFICILI CON I BAMBINI?



PUÒ LA SUPERSTIZIONE
E PROTEGGERE DALLA
A MORTE? CAN SUPER-
STITION PROTECT YOU
U FROM DEATH? PUÒ
LA SUPERSTIZIONE
PROTEGGERTI DALLA
MORTE? CAN SUPER-
STITION PROTECT YOU
U FROM DEATH? PUÒ
LA SUPERSTIZIONE PRO-
TEGGERTI DALLA MORTE?
CAN SUPERSTITION PROTECT YOU

D. DELL'ORTO, O. HUSSONI, M. MELILLO, V. MOLITERNI, A. SAITTA

6 HEX

PUÒ LA SUPERSTIZIONE
PROTEGGERTI DALLA MORTE?
CAN SUPERSTITION PROTECT
YOU FROM DEATH?

La superstizione condiziona il comportamento delle persone, spingendole a compiere piccoli gesti apparentemente immotivati. Eppure, anche se i comportamenti scaramantici non allontanano in nessun modo la morte, le persone continuano a portare avanti questi usi comuni. Cosa succederà se invece se i gesti scaramantici avranno un effetto reale?

Un gruppo di fanatici convinto che la superstizione sia l'unica soluzione a morte decide di dimostrare il proprio credo al mondo ponendolo davanti a una sfida definitiva: credere o morire. Come? Creando Maledizione.exe, un potente virus che è l'unione tra riti apotropaici e informatica: chiunque guardi un qualsiasi display è infettato quindi maledetto.

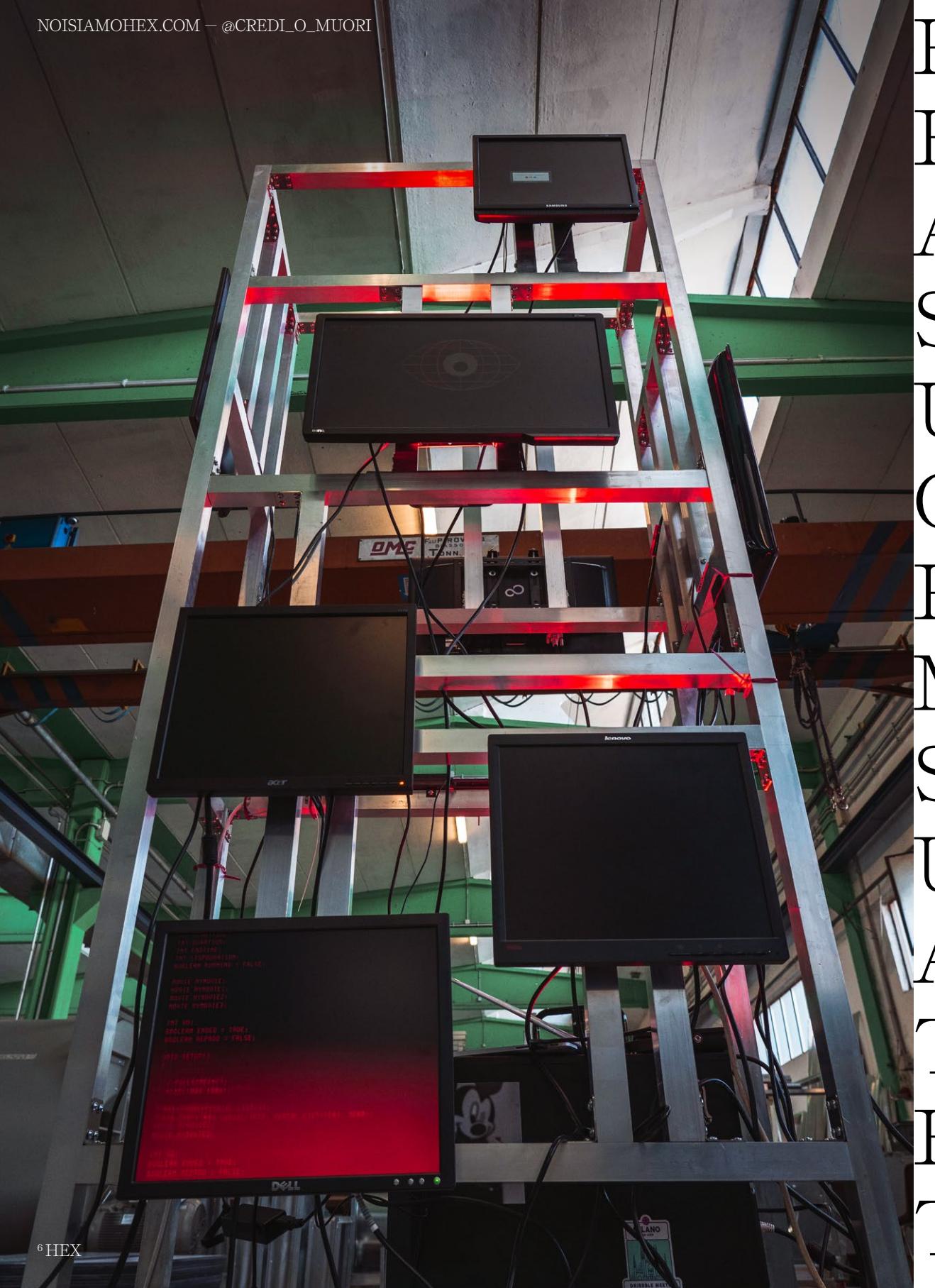
Chi contrae il virus si trova davanti a una scelta: non credere di avere il malocchio oppure mettersi in gioco per liberarsi. In questo caso dovrà ricorrere alla superstizione per salvarsi e per farlo dovrà superare tre prove. Le prove vengono somministrate attraverso lo smartphone personale dell'infettato ma si svolgono nell'ambiente fisico circostante. Per ogni prova superata correttamente riceverà un indizio, ma se non sarà abbastanza superstizioso le prove aumenteranno. Solo con tutte gli indizi sarà possibile eliminare il maleficio, altrimenti la morte sarà l'unico destino possibile.

Superstition affects people's behavior, making them do apparently nonsense things which they would never do otherwise. Even if superstitious behavior can't draw death away from us, people keep on doing them. What would happen if that was real?

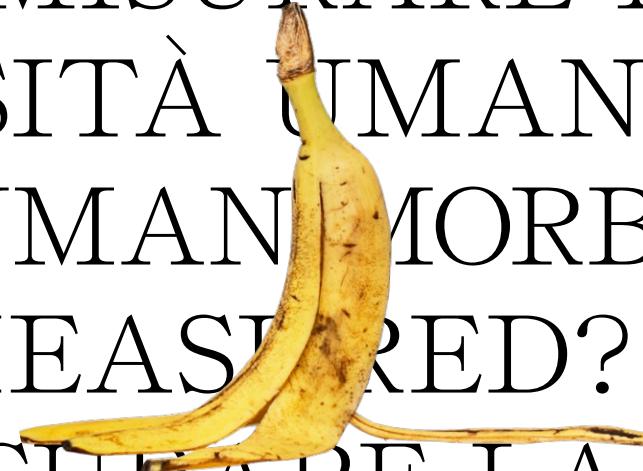
- A fringe group convinced that superstition is the only solution to death decides to prove it to the entire world by challenging it: believe or die. How?
- a Creating Maledizione.exe (Curse.exe), a powerful virus which combines apotropaic rites and computer science: whoever looks at any display gets infected, then cursed.

Anyone who contracts this virus must choose: not believing to be cursed or getting involved to break free. In this case they will have to resort to superstition and pass three trials in order to save themselves. Every trial is given through the victims' smartphone, but its takes place in the physical environment. For each successful trial they will get a hint, but if they won't be enough superstitious, trials will increase.

Only with all the hints the curse will be treated, otherwise death will be the only possible destiny.



SI PUÒ MISURARE LA MORBOSITÀ UMANA? CAN HUMAN MORBIDITY BE MEASURED? SI PUÒ MISURARE LA MORBOSITÀ UMANA? CAN HUMAN MORBIDITY BE MEASURED? SI PUÒ MISURARE LA MORBOSITÀ UMANA? CAN HUMAN MORBIDITY BE MEASURED? SI PUÒ MISURARE LA MORBOSITÀ UMANA? CAN HUMAN MORBIDITY BE MEASURED? SI PUÒ MISURARE LA MORBOSITÀ UMANA? CAN HUMAN MORBIDITY BE MEASURED?



A. AROSIO, L. BERNINI, E. COPPO, E. MONASTERI, F. TESTA

⁷ SCHADENFREUDEMETERTEST

SI PUÒ MISURARE LA MORBOSITÀ UMANA? CAN HUMAN MORBIDITY BE MEASURED?

La mente umana, predisposta alla socialità e all'interazione, favorisce naturalmente la collaborazione e l'empatia verso i propri simili. Tuttavia, emergono a volte al suo interno meccanismi mossi da sentimenti egoistici nei quali il singolo è l'unico beneficiario dell'equazione. Tra questi meccanismi rientra la curiosità verso la dipartita altrui. L'atto di assistere al fallimento del prossimo risulta talvolta in una scarica di agenti chimici all'interno del cervello che stimolano le aree associate al piacere. Questo fenomeno è indicato con il termine "Schadenfreude", ed indica un'attrazione per lo specifico sollievo psicologico scaturito dall'essere testimoni di eventi sgradevoli a coloro che ci circondano.

GEIST (Gedankliches Experimentelle Institut für Spezielle Therapien) conta tra i propri obiettivi un programma di ricerca atto ad indagare il fenomeno della Schadenfreude. Schadenfreudemetertest è il nome dell'esperimento ideato per ottenere un riscontro fattuale di questo fenomeno.

Svolto tramite l'utilizzo di un dispositivo di tracciamento oculare, l'esperimento pone l'utente di fronte ad una serie di filmati selezionati. Durante l'esperimento, la registrazione dei micro movimenti dell'occhio da parte della macchina influenza la natura dei contenuti proposti. Conclusosi il ciclo dell'esperimento la macchina genera un documento contenente i dati analizzati durante la sessione.

L'obiettivo di questo esperimento è fondamentalmente di dimostrare l'esistenza inoppugnabile del fenomeno, spesso socialmente rigettato.

The human mind, influenced by society which favors empathy towards its own kind, can appear obscure when compared to some selfish inclinations: even if they appear irrational, they become necessary for the survival and maintenance of a healthy individual psyche.

One of these inclinations is the curiosity towards the death of others. The act of witnessing the failure of others can in fact cause the release of some chemical agents that stimulate the areas of the brain associated with pleasure.

This phenomenon is described by the term "Schadenfreude", which is the feeling of relief that arises when we witness unpleasant events suffered by those around us. Schadenfreude is generally not socially accepted despite being widely diffused. The development of an experiment that involves users stems from the desire to inevitably demonstrate the existence of this phenomenon. From these premises arises GEIST (Gedankliches Experimentelle Institut für Spezielle Therapien), whose goals are to study the Schadenfreude.

"Schadenfreudemetertest" is the name of the experiment used to highlight the existence of the phenomenon.

During the experiment, the machine registers micro movements of the human eye, changing the shown contents: the more death videos are viewed, the more are displayed. The machine gives back a document containing the analysis of the collected data during the experiment.

Geist wants to investigate and analyze one of the most interesting yet socially unacceptable aspect of the human nature.



A woman with long brown hair is shown from the chest up. A large, dark metal U-shaped clamp is attached to her neck, holding a white rectangular device against her skin. Two similar white devices are mounted on a plain white wall behind her, connected by a black cable. She has a surprised or distressed expression. The background is a plain, light-colored wall.

È VERO CHE OGNI ACQUISTO HA UNA CONSEGUENZA MORTALE? DOES EVERY PURCHASE HAVE A DEADLY CONSEQUENCE? È VERO CHE OGNI ACQUISTO HA UNA CONSEGUENZA MORTALE? DOES EVERY PURCHASE HAVE A DEADLY CONSEQUENCE? È VERO CHE OGNI ACQUISTO HA UNA CONSEGUENZA MORTALE? DOES EVERY PURCHASE HAVE A DEADLY CONSEQUENCE?



8 SWITCH

È VERO CHE OGNI ACQUISTO HA UNA CONSEGUENZA MORTALE?
DOES EVERY PURCHASE HAVE A DEADLY CONSEQUENCE?

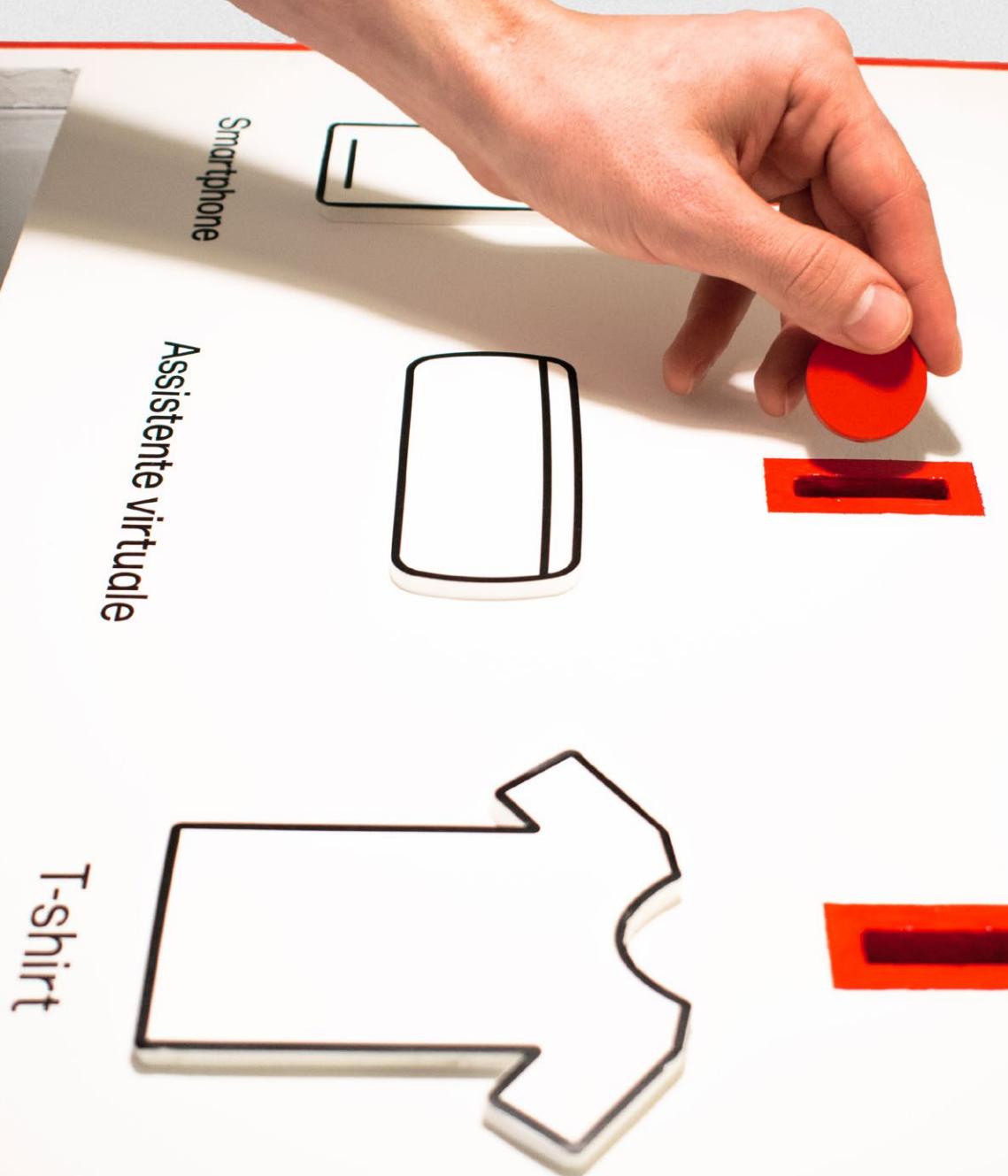
La nostra è una società frenetica, nella quale vige la regola del consumo "usa e getta", con acquisti online, vestiti non necessari a prezzi stracciati, corse all'ultimo modello di smartphone per rimanere alla moda. Con una domanda sempre più incalzante e mutevole è necessario per le multinazionali aumentare la proposta commerciale variandone continuamente il contenuto. Tutto ciò è possibile delocalizzando la produzione in paesi in via di sviluppo dove la manodopera è numerosa e poco costosa. Purtroppo però, in questi paesi, spesso viene applicata una politica di sfruttamento dei lavoratori che, non avendo alternative, lavorano in condizioni disumane: norme di sicurezza assenti, salari miseri, orari di lavoro stressanti e nessuna legislazione per impedire questo sfruttamento. Migliaia di persone muoiono ogni anno lavorando per conto di multinazionali Europee o Americane, le quali avrebbero il potere di fermare questo massacro, ma non lo fanno perché risulterebbe poco redditizio. Switch ci mette a confronto con le nostre scelte quotidiane evidenziando come esse abbiano una conseguenza, per quanto inaspettata, sulla vita degli altri. Grazie ad un gettone, l'utente si immedesima nell'atto dell'acquisto di uno di tre prodotti. In base alla scelta effettuata, Switch ci mostrerà le conseguenze mortali ad essa collegate tramite un'esperienza multisensoriale basata su interazione fisica e proiezioni 3D.

Our society is frenetic and chaotic: disposable consumerism has reached its finest level with online shopping of fast-fashion cheap clothes, and the need of always getting the latest smartphone model.

A variable and pressing demand makes it urging for multinationals to speed up production times while lowering costs. That is possible only by outsourcing production in developing countries where cheap and numerous manpower is largely available. However these countries apply exploitation policies for workers giving them no other choice than to work in inhumane conditions, such as lack of safety, poor wages, exhausting amounts of working hours and no legislation to avoid this exploitation. Thousands of people die every year while working for European and American multinationals, which could stop this massacre but they don't do it because it would be unprofitable.

Switch lead us to face with our daily choices, highlighting how they may have unexpected consequences, on the lives of others.

After getting a coin, it will be possible to buy one out of three objects. Once the user has made his choice, Switch will show us the product's mortal consequence through 3D video projections.



È VERO CHE OGNI AC
QUISI D
EGUI? D
OES A
HAVI
EQUA
E OGNI ACQUISTO HA
UNA
ORI
Y DE
DE
E? È VERO CHE OGNI
ACQUISTO HA UNA CO
SEGUENZA MORTALE

A pile of several red, shiny coins stacked together on a light-colored surface.

PUÒ UN'ARMA DIVENTARE UN ACCESSORIO DI TENDENZA? CAN A WEAPON BECOME A TRENDY OBJECT? PUÒ UN'ARMA DIVENTARE UN ACCESSORIO DI TENDENZA? CAN A WEAPON BECOME A TRENDY OBJECT? PUÒ UN'ARMA DIVENTARE UN ACCESSORIO DI TENDENZA? CAN A WEAPON BECOME A TRENDY OBJECT? PUÒ UN'ARMA DIVENTARE UN ACCESSORIO DI TENDENZA? CAN A WEAPON BECOME A TRENDY OBJECT?



9° TRIGGER

PUÒ UN'ARMA DIVENTARE UN ACCESSORIO DI TENDENZA? CAN A WEAPON BECOME A TRENDY OBJECT?

PUÒ UN'ARMA DIVENTARE
SSORIO DI T
CAN A WEA
ME A TRENDY
PUÒ UN'AR
ARE UN AC
DI TENDEN
ZA? CAN A WEAPON
BECOME A TRENDY O
BJECT? PUÒ
DIVENTARE
ESSORIO DI
A? CAN A
BECOME A TRENDY OB





10 PYTH-JA

PUÒ LA FEDE NEI DATI DIVENTARE UN CULTO? CAN TRUST IN DATA BECOME A CULT?

Nell'epoca contemporanea, in ogni momento e situazione, è possibile cogliere dati che, se confrontati in grandi numeri, diventano la fonte principale per la produzione di informazioni. Proprio per questo i dati stanno assumendo una sempre maggiore rilevanza, tanto da essere percepiti come garanzia di indiscutibile autorevolezza, ancor più se chi ha prodotto determinate informazioni è ormai defunto. Tuttavia, i dati sono spesso citati singolarmente: numeri e percentuali che senza contestualizzazione o verifica, fonti possono, al contrario, creare disinformazione. Ha senso allora riporre nei dati la fede assoluta? Così come nell'antica Grecia davanti ad un dubbio si confidava nel responsabile degli oracoli, oggi affidiamo ogni nostra curiosità alle ricerche su Google. Ma se arriviamo a riporre in queste piattaforme la nostra completa fiducia non ci rivolgeremo più ad un motore di ricerca ma ad un'entità superiore, fonte di verità inconfutabili. Da questo scenario nasce pyth-IA: un oracolo digitale in grado di rispondere ad ogni nostro dubbio attingendo dalla saggezza dei defunti. La saggezza dell'oracolo deriva infatti dal lascito culturale dei defunti illustri, precisamente coloro che contano almeno 1 milione di ricerche su Google, ed è sostituita tramite una luce in simbiosi con la voce dell'entità religiosa. Quindi nei confronti di pyth-IA un vero e proprio culto: per interpellare l'oracolo è necessario seguire una ben precisa ritualità e i suoi responsi sono sempre personalizzati, anche se talvolta criptici.

In modern age in every moment and situation we can collect data that, if compared in high quantity, become the main source of information. That's why data are getting an increasingly high importance, being perceived as assurable, even more reliable if the person who generated those data is no longer living. However, despite how fundamental can the interpretation of data be what actually makes data important is the number they can collect. Does relying so much on data make sense, then?

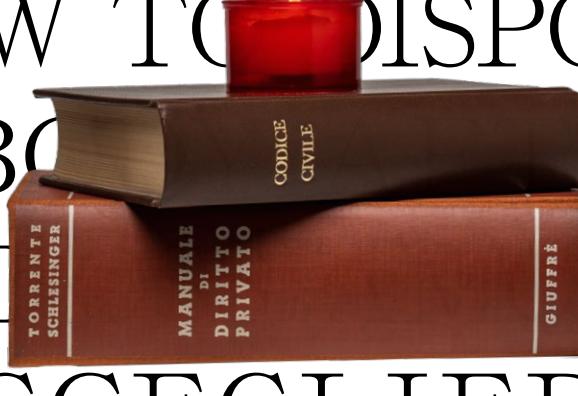
As in Ancient Greece people in doubt used to trust oracles' responses, so now we fulfill any curiosity on Google researches. But if we completely put faith in those platforms, perceiving them as sources of incontrovertible truth, we are no longer relying on a search engine but on some kind of "supreme entity", instead.

From this scenery pyth-IA comes to life: a digital oracle capable of answering to every doubt we have drawing on the dead's knowledge. The oracle's wisdom comes from illustrious dead's cultural legacy – precisely those who count at least 1 million searches on Google – and it's returned through a light in symbiosis with the religious entity's voice. The faith in pyth-IA is an actual religious cult: in order to call on the oracle it is necessary to follow a precise ritual and its responses are always highly personalized, even if sometimes cryptic.



The image is a black and white photograph of a person's back and shoulder area. The person has light-colored skin with visible texture and a dark, possibly leather, strap or garment across their shoulder. The image is heavily overlaid with large, bold, black text in a serif font, arranged in several lines. The text appears to be a mix of Italian and English words, creating a sense of a ransom note or a secret message. The overall composition is moody and dramatic due to the lighting and the high-contrast text.

POSSIAMO DAVVERO SCEGLIERE COME DISPORRE DEL NOSTRO CORPO DOPO LA MORTE? CAN WE REALLY CHOOSE HOW TO DISPOSE OF OUR BODY AFTER DEATH? - DAVVERO SCEGLIERE COME DISPORRE DEL NOSTRO CORPO DOPO LA MORTE? CAN WE REALLY CHOOSE HOW TO DISPOSE OF OUR BODY AFTER DEATH?



F. LUCIFORA, E. MANZONI, D. MILAZZO, M. MONTENESI, M. TEA

¹¹ DEPOSITO CINERARIO ITALIANO

POSSIAMO DAVVERO SCEGLIERE COME DISPORRE DEL NOSTRO CORPO DOPO LA MORTE? CAN WE REALLY CHOOSE HOW TO DISPOSE OF OUR BODY AFTER DEATH?

E In Italia le decisioni riguardanti la scelta del metodo di sepoltura sono spesso delegate alle regioni o ai singoli comuni, portando ad una disomogeneità territoriale della libertà decisionale.

territoriale della libertà decisionale. Inoltre la legge che regolamenta gli atti di disposizione del corpo prevede restrizioni e clausole limitanti, specialmente quando le ultime volontà del singolo seguono credenze religiose non contemplate dai regolamenti.

In Italia la religione cattolica continua ad influenzare le decisioni dello Stato, limitando la libertà di scelta del singolo ad un ristretto ventaglio di opzioni da cui poter attingere, senza considerare la natura sempre più globalizzata del Paese. Scegliere metodologie diverse è possibile ma comporta lunghe liste d'attesa e ulteriori complicazioni come l'espatrio delle salme nel 90% dei musulmani.

Il Deposito Cinerario Italiano estremizza queste restrizioni concedendo una sola modalità di disposizione del corpo: la cremazione. Alla base di questa scelta risiede la convinzione che l'identità del singolo non abbia più valore dopo la morte e per questo i resti umani di ogni cittadino italiano vengono conservati tutti insieme all'interno di grandi urne, precludendo la possibilità di avere un luogo distinto dove piangere i propri defunti.

Durante l'esperienza l'utente veste i panni di un operatore del Deposito Cenerario Italiano che, premendo un pulsante riversa nell'urna le ceneri, osservando in prima persona il trattamento che presumibilmente spetterà anche lui in futuro.

- Decisions regarding burial methods in Italy are often entrusted to the regions or to the municipalities. This system results in uneven freedom of choice throughout the country.

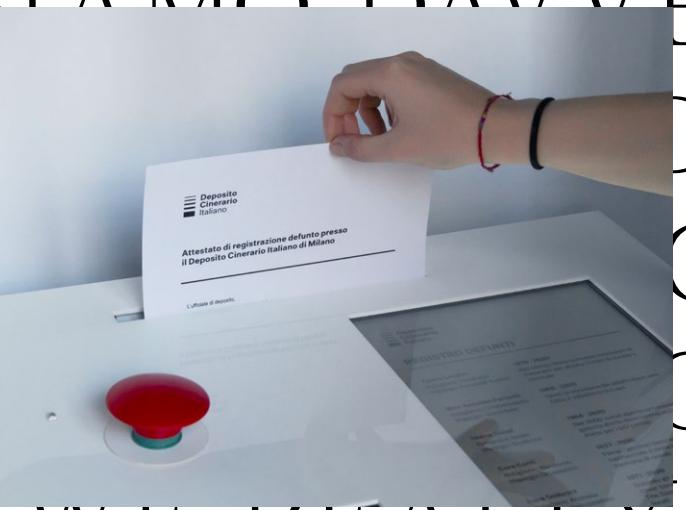
The law that regulates the disposal of the body is extremely restrictive and includes different clauses which limit people who believe in religions which are not contemplated by regulations. In present day Italy, catholicism keeps on influencing the State's decisions, limiting individuals' freedom of choice to a restricted panel of options. However, these restrictions do not consider Italy as a part of a globalized world. Although choosing different methodologies is possible, they imply long waiting lists and further complications such as expatriation of remains for 90% of muslims.

Deposito Cinerario Italiano takes these restrictions further, allowing only one corpse disposal method: cremation. This public authority promotes the belief that one's identity does not have any value after death: this is the reason why human rests of Italian citizens are kept all together in big urns, preventing them from having individual memorial space.

During the experience, the users become operators of the Deposito Cinerario Italiano and their role is to push a button which deposits a stranger's ashes in the urn. This action make the users see what will happen to them after death.



POSSIAMO DAVVERO SC
EGLI DISPOR O COR
RE I ORTE?
PO I CAN WE REALLY CHOO
CAN SE HOW TO DISPOSE OF
OUR BODY AFTER DE
ATH? POSSIAMO DAVV
ERO S ME DIS
TRO C MORT
LLY C O DISPOSE OF OUR BO



IL SUICIDIO DOVREBBE DIVENTARE UN DOVERE SOCIALE? SHOULD SUICIDE BECOME A SOCIAL COMMITMENT? IL SUICIDIO DOVREBBE DIVENTARE UN DOVERE SOCIALE? SHOULD SUICIDE BECOME A SOCIAL COMMITMENT? IL SUICIDIO DOVREBBE DIVENTARE UN DOVE RE SOCIALE? - SHOULD SUICIDE BECOME A SO



S. BELLINI, S. FERRARI, A. PANZETTI, V. PIPPIA, R. RICCARDELLI

12 SUICIDE OR DIE

IL SUICIDIO DOVREBBE DIVENTARE UN DOVERE SOCIALE? SHOULD SUICIDE BECOME A SOCIAL COMMITMENT?

La scarsità di risorse naturali ed economiche, la sovrapopolazione, l'allungamento dell'aspettativa di vita e la negligenza dei governi hanno portato ad una società sull'orlo del collasso. Presupponendo che gli individui deboli e improduttivi costituiscano un peso per la società e la affossino verso un baratro di declino e malessere, la giusta soluzione potrebbe essere quella di eliminarli. O meglio, convincerli che sia giusto eliminarli da sé.

Suicide or Die è un movimento internazionale non violento che manifesta affinché il suicidio sia accettato dalla popolazione come un obbligo sociale. Nato per diffondere l'unica soluzione in grado di rimediare ai problemi che sferzano la società, il movimento adotta dinamiche partecipative ed identitarie tipiche della comunicazione di marca all'avanguardia. Tramite strumenti condivisi da guerrilla sociale è possibile uniformare la protesta per amplificarne il grido e consolidarne i sostenitori.

Secondo il modello ottimale proposto, il buon cittadino ha sempre un lavoro a cui dedica almeno otto ore al giorno, gode sempre di buona salute e ha cura della sua forma fisica, non pesa economicamente sulla società più di quanto produca e favorisce il ricambio generazionale.

Non ci sono limiti di età, genere, etnia e credo, tutti possono unirsi al movimento a patto che abbraccino questo modello e combattano per la visione del movimento. In questa forma di autoritarismo dal basso, tutti coloro che non rispecchiano il modello del buon cittadino devono sentirsi socialmente obbligati a porre fine alla loro vita.

The lack of natural resources and economical assets, overpopulation, the rise of life expectancy and governments misconduct have led to a society to the verge of collapse. Presupposing that weak and unproductive individuals are nothing more than a burden for society and represent the cause for its decline and discomfort, the right solution could be erasing them. Or rather, to convince them to erase themselves.

Suicide or Die is a global non-violent movement striving for suicide to be accepted as a social duty by the population. Founded with the aim to spread the only solution for the many issues that plague society, the movement adopts those participatory and identifying dynamics that are so typical of the avant-garde brand communication. Due to shared tools typical of social guerrilla, it becomes possible to standardise the protest in order to amplify its cry and consolidate its followers.

According to the movement's role-model, the good citizen must be employed and dedicate at least eight ours a day to work, must be always healthy and in shape, must produce more than he consumes and promote generational turnover. There are no age, gender, ethnicity and belief requirements, anybody can enrol as long as they embrace this model and fight for the vision of the movement. In this form of bottom-up authoritarianism, anyone who does not resemble the model of the good citizen must feel socially obliged to end their existence.



IL SUICIDIO DOVREBB
E DIVENTARE UN DOVE
RE SOCIALE? SHOULD S
UICIDI C
IAL C
L SUIC
DIVEN
E SOC
SUICIDE BECOME A SOC
IAI
SUICIDE
DIV
RE
SUICIDE BECOME A SO



PUÒ L'OLFATTO RISVEGLIARE I RICORDI? CAN SMELL AWAKEN MEMORIES? PUÒ L'OLFATTO RISVEGLIARE I RICORDI? CAN SMELL AWAKEN MEMORIES? PUÒ L'OLFATTO RISVEGLIARE I RICORDI? CAN SMELL AWAKEN MEMORIES? PUÒ L'OLFATTO RISVEGLIARE I RICORDI? CAN SMELL AWAKEN MEMORIES? PUÒ L'OLFATTO RISVEGLIARE I RICORDI? CAN SMELL AWAKEN MEMORIES? PUÒ L'OLFATTO RISVEGLIARE I RICORDI? CAN SMELL AWAKEN MEMORIES?



13 HYPERURANIOS

PUÒ L'OLFATTO RISVEGLIARE I RICORDI? CAN SMELL AWAKEN MEMORIES?

I ricordi, fragili connessioni neuronali creati dalla mente, sono vincolati ai limiti del supporto che li genera e li archivia. Non è un segreto che il cervello umano sia una macchina lontana dalla perfezione: si atrofizza con il tempo e la mancanza di esercizio, ed è facilmente raggiungibile. Fenomeni come la misinformazione, il morbo di Alzheimer e il semplice invecchiamento cerebrale danneggiano i ricordi, che si sfocano fino a sprofondare nell'abisso della dimenticanza, e non è sempre possibile farli riemergere. Ci si può sentire al riparo nella propria salute o giovinezza, ma anche quando il cervello è sano e giovane tende a perdere le redini dei propri ricordi. Tuttavia, è possibile immergersi nell'abisso per tentare di recuperarli, stimolando la mente affinché li riporti a galla. Si parla della Terapia di Stimolazione Cognitiva (CST) come di un balsamo per la memoria e, sulla base degli studi che la giustificano, Hyperuranios muove i propri passi. Affidandosi a un sistema di stimolazione audio-visiva personalizzabile, il progetto guida l'utenza in un viaggio nel proprio passato, sottoponendola ad una tra una selezione di scene appartenenti ad una decade passata, scelte in modo da ricreare sensazioni familiari associate al periodo specifico. All'interno della struttura, lo spettatore sarà solo con se stesso, completamente isolato dall'ambiente circostante. In quell'isolamento, un dispositivo diffonderà una fragranza accuratamente selezionata che lo avvolgerà, aumentando nella sua mente la vividezza del ricordo generato dalle immagini e dai suoni iniziali.

Memories, fragile neuronal connections created by the mind, are bound to the limitations of the device that generates and stores them. It is no secret that human brain is a far from being a perfect machine: it atrophies with time and lack of exercise, in addition to being easily deceivable. Phenomena as misinformation, Alzheimer disease and cerebral aging may damage memories, which blur until sinking in oblivion, and it's not always possible to dredge them up. It's likely to feel safe in wellness and youth, but even when the brain is healthy and young it tends to let go of the reins of remembrance. Nonetheless, it's possible to dive in the abyss to try and recover it, stimulating the mind and allowing memory to re-emerge. Cognitive Stimulation Therapy (CST) is mentioned as a balm for remembrance, and, based on the researches that justify it, Hyperuranios moves its first steps. Relying on a customizable audio-visual stimulation system, the project guides users during a journey through their own past, by choosing them with one out of a selection of scenes from a past decade, properly picked to recreate familiar feelings associated with the chosen period. Inside the structure, the bystanders will be alone with themselves, completely isolated from the surroundings. In that isolation, a device will spread out an accurately selected fragrance that will envelop them, enhancing the vividness of the memory generated by the initial images and sounds.



PUÒ L'OLFATTO RISVEGLIARE I RICORDI. CAN SMELL A RIES? PIÙ RISVEGLI DI? CAN SMELL AWAKEN MEMORIES? PUÒ L'OLFATTO RISVEGLIARE I RICORDI. CAN SMELL RIES? RISVEGLI RDI? KEN MEMORIES? PUÒ



PROJECT MANAGER
Jovana Martic

PRODUCTION &
COORDINATION
Giordana Di Biagio

ART DIRECTION
Francesco Battistoni
Tommaso Genisi

COPY
Chiara Carovelli
Micol Montenesi
Lorenzo Urietti

EDITORIAL DESIGN
Carlotta Bacchini
Lorenzo Bernini
Bianca Fratin

WEBSITE
Pietro Forino
Alessandro Quets

SOCIAL MEDIA
Francesco Battistoni
Jovana Martic
Octavian Husoschi

PHOTO & VIDEO
Federico Cordelli
Stefano Ferrari
Mattia Mertens
Raffaele Riccardelli
Aurora Saita
Enzo Taboada

EXHIBITION
Marta Cambiaghi
Octavian Husoschi
Filippo Peccatori

TEACHERS
Francesco E. Guida
Pietro Buffa di Castelalto
Andrea Braccaloni
Giacomo Scandolara

ASSISTANTS
Marcello J. Biffi
Alberto Candido
Andrea Pronzati
Claudia Tranti
Ernesto Voltaggio



SCUOLA DEL DESIGN

Politecnico di Milano
School of Design
Bachelor in Communication Design
Academic Year 2019-2020
Projects realized during the
Final Synthesis Design Studio, C1

DEATH. 13 SOLID DOUBTS

ON DEATH, SPECULATIONS AND COMMUNICATIVE MACHINES

¹ MICROMORT

Alvise Aspesi
Carlotta Bacchini
Elisa Carbone
Pietro Forino
Davide Perucchini
Enzo Taboada

² IN LOVING MEMORY

Gabriele Broggini
Chiara Carovelli
Emanuele Ceccherini
Eleonora Dussin
Bianca Fratin

³ KALUMA

Benedetta Boga
Marta Cambiaghi
Tommaso Genisi
Marco Perico
Agnese Viola

⁴ MIRAMI

Matteo Delia
Jovana Martic
Maria Polonio
Claudia Principessa
Alessandro Quets

⁵ TABÙM

Michela Bignami
Beatrice Foresti
Emanuele Ghebaur
Francesco Invidia
Lorenzo Urietti

⁶ HEX

Daniele Dell'Orto
Octavian Husoschi
Martina Melillo
Viola Moliterni
Aurora Saita

⁷ SCHADENFREUDE—

METERTEST
Alessia Arosio
Lorenzo Bernini
Emanuele Coppo
Enrico Monasteri
Filippo Testa

⁸ SWITCH

Federico Cordelli
Isabella Garavaglia
Filippo Peccatori
Elena Sangalli
Federica Vatri

⁹ TRIGGER

Francesco Battistoni
Elettra Lastra
Mattia Mertens
Nicola Notarnicola
Alessandro Piredda

¹⁰ PYTH-IA

Giordana Di Biagio
Beatrice Ferrari
Tea Firmo
Matilde Balestri
Gianluca Locatelli
Simona Wang

¹¹ DEPOSITO

CINERARIO ITALIANO
Federico Lucifora
Elisa Manzoni
Desirée Milazzo
Micol Montenesi
Matilde Teani

¹² SUICIDE OR DIE

Sara Bellini
Stefano Ferrari
Alina Panzetti
Valentina Pippia
Raffaele Riccardelli

¹³ HYPERURANIOS

Margherita Foglio
Alessio Grisanti
Laura Julià
Elena Lin
Alberto Osti
Tommaso Scaravetti