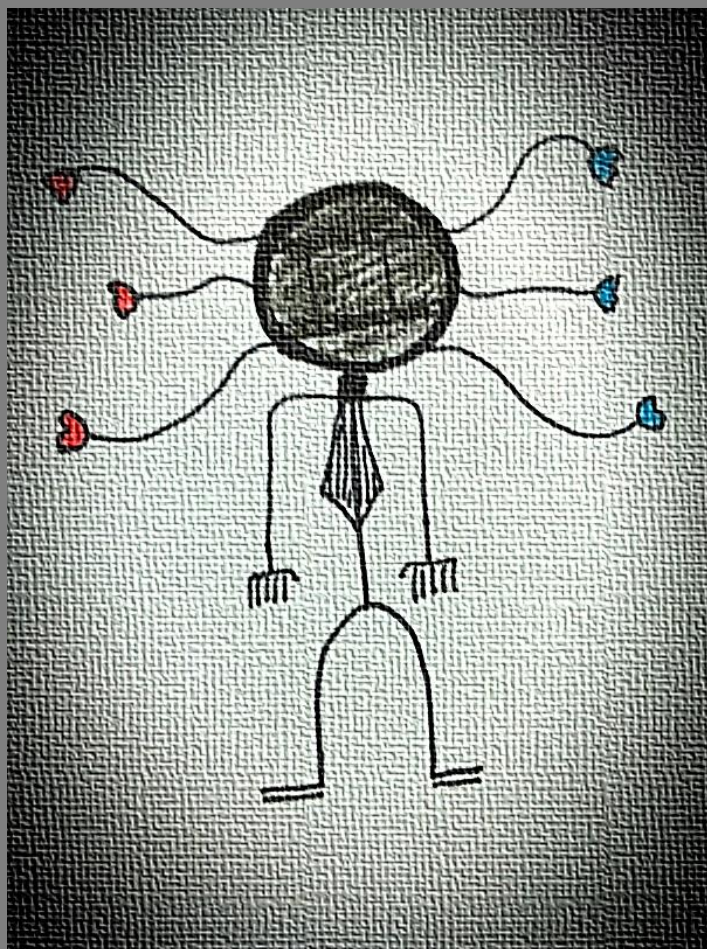


2016

Dal tecnigrafo al design crossmediale

Dagli anni Novanta ai giorni nostri



Sommario

1. Famiglie (e culture) convergenti.....	2
2. Anni Novanta	3
3. Dall'inchiostro alla sequenza di bit	3
4. Non guardarmi non ti sento... ..	4
5. Tecnologie di Delivery.....	5
6. Un nuovo linguaggio: il 3D	6
7. Oggetti collegati	7
8. Remix: arte o inganno?.....	7
9. Riutilizzo crossmediale	7
10. Verso una nuova ecologia dei media.....	8
11. Dallo Storytelling al futuro progetto crossmediale	8
12. Il mio quarto d'ora di notorietà	11
13. Opere d'arte: riproducibilità e tutela.....	12
14. Conclusioni.....	13

1. Famiglie (e culture) convergenti

In un panorama mediatico in costante evoluzione siamo divisi tra la sfrenata volontà di innovarci costantemente per restare al passo coi tempi e la necessità di proteggerci facendo ricorso a vecchi (o nuovi) stereotipi.

Come padre di due “*nativi digital*” ma allo stesso tempo *prosumer* “*immigrato digitale*”, ho trovato molto interessante e corrispondente al vero ciò che Henry Jenkins scrive nella prefazione del suo “Cultura convergente” (pag. IX).

Mi ritrovo in pieno in alcuni stereotipi ed affermazioni quotidiane come: “non giocare alla Wii”, “sei sempre al cellulare ad inviare messaggi”, “leggete un libro anziché usare sempre quegli aggeggi...”.

Siamo avvolti da stereotipi ma anche da situazioni a volte deliranti, esempio: genitore gioca tutto solo col suo smartphone e, senza nemmeno sollevare lo sguardo, intima al figlio di spegnere la tv o il videogioco ordinandogli fare altro...

Tempo fa ho letto questa bella frase: “gli adulti si dimenticano spesso di essere stati bambini”, mi permetto di aggiungere che troppo spesso noi genitori ci dimentichiamo che siamo il primo esempio per i nostri figli...

Tutte le innovazioni spaventano e creano pareri discordanti (capitò anche per la stampa ed i libri) ma, come tutte le cose, il segreto sta nel trovare “la giusta misura” dando la corretta priorità e la corretta interpretazione alle cose.

Concordo inoltre con l’idea che la collisione tra vecchi e nuovi media sia principalmente un bisogno culturale che una scelta tecnologica.

In una società dove giovani blogger diventano celebrate Star-Vip e tutto appare possibile e a portata di mano, spesso compiamo determinate scelte per sentirci accettati e parte della società (“se hai 15 anni e non ha l’iPhone sei uno sfigato, fattelo regalare dai tuoi...” conversazione tra due adolescenti cui ho assistito) indipendentemente dalle nostre reali necessità.

Figli e genitori comunicano sempre più attraverso nuovi media scambiando foto, testi e video, l’idea di una cultura convergente si trasforma e pianta le radici all’interno di nuove “famiglie convergenti”, rendendole sempre più connesse, partecipative, globali.

2. Anni Novanta

“Innumerevoli sono i racconti del mondo” (R. Bathes)... ma quella che stai per leggere è un mio semplice racconto, dal 1990 ai giorni nostri.

Perché iniziare questo racconto dal 1990 e non da quando iniziai a lavorare nel 1986 a 16 anni? Per alcune semplici ragioni:

- perché nel 1990 un ragazzo di vent'anni inizio a guardare al futuro immaginandolo migliore e da allora non ha mai smesso.
- Perché il 1990 è l'anno in cui ho acquistato il mio primo pc, l'anno in cui mi sono autofinanziato per frequentare il mio primo corso di informatica (CAD 2D: Autocad, corso base 80 ore sabato mattina) mentre tanti mi dicevano “stai buttando soldi”.
- Perché gli anni Novanta sono inoltre gli anni in cui compare negli USA lo *Storytelling*, l'arte di raccontare storie, e dall'immagine di marca si passa in quel periodo alla storia di marca (brand story).
“Il segreto del successo di un marchio sta nel racconto che comunica” (L. Vincent).
- Perché, con notevoli differenze rispetto ad oggi, negli anni Novanta i marchi più famosi a livello mondiale erano aziende produttrici di merci o che trasformavano materie prime.
- Perché dagli anni Novanta faccio parte di un gigantesco meccanismo che mi regala l'illusione di aver il controllo delle mie scelte.

3. Dall'inchiostro alla sequenza di bit

Nel 1990 gli uffici tecnici di molte aziende, piccole ma anche piuttosto grandi, sono ancora popolati da tecnigrafi, rotoli di carta di vario formato e di vario tipo, inchiostri e pennini che abilissimi disegnatori utilizzano per realizzare opere spesso uniche per stile, estetica e grafiche. In quegli ambienti la carta domina incontrastata, con tutti i suoi pregi e tutti i suoi difetti.

In quegli anni sale alla ribalta Autocad, software per il disegno CAD (Computer Aided Design) acquistabile a prezzi differenti (ma non indifferenti) in due versioni: con tavoletta grafica o senza tavoletta grafica.

Il software mette a disposizione degli utenti una infinità di simboli/icone predisposti per realizzare linee, testi, cerchi e riprodurre oggetti tridimensionali.

Il CAD determina quindi il passaggio da una sequenza di operazioni “umane” (es. spostare la squadra sul tecnigrafo, tracciare linee e contorni con spessori differenti, ecc) ad una

sequenza di bit: un comando CAD è in grado di generare ad esempio una o più linee con un semplice click del mouse.

Le prime stazioni CAD vengono accolte con diffidenza e per un decennio (o più...) il software non sostituisce la carta ma consente una *convergenza* tra i due media: il progettista realizza col tecnigrafo e su carta il “progetto” (es. un trapano) mentre giovani disegnatori hanno il compito di individuare e realizzare a CAD ogni singolo componente (es. manico, pulsanti, mandrino, ecc).

Questo particolare tipo di “convergenza tra vecchio e nuovo media” spinge molte aziende a mettere in competizione tra loro “progettisti a tecnigrafo” con “progettisti CAD” per valutare se effettivamente il software è così vantaggioso.

In alcuni casi si innescano però meccanismi di divergenza anziché di convergenza, con risultati alquanto controversi.

Col passare degli anni i vecchi tecnigrafi lasciano il posto a potenti software installati su personal computer e monitor dedicati (WorkStation); allo stesso modo i grandi contenitori di metallo dove venivano archiviati i disegni cartacei lasciano il posto a sofisticati plotter per la stampa.

Gli anni novanta, grazie a specifici software installati su personal computer nei vari ambiti aziendali (non soltanto negli uffici tecnici), favoriscono lo sviluppo di un nuovo modello culturale, modello di cui aziende e professionisti non possono più fare a meno per essere competitivi sul mercato.

Il software si impone quindi come motore della società contemporanea dando vita ad una vera e propria *Software Culture*: avere il CAD è un obbligo... ma serve chi lo sa utilizzare.

4. Non guardarmi non ti sento...

Nei primi anni Novanta inizio ad occuparmi, oltre che di disegno CAD, di cataloghi e manualistica tecnica.

Il sistema più utilizzato per realizzare sequenze di immagini è il classico “taglia e incolla” di fotografie (NON digitali ovviamente) o disegni realizzati a mano.

Anche i testi sono spesso recuperati e ritagliati da fotocopie, fax o altri documenti cartacei.

Il tutto viene poi assemblato, fotocopiato ed inviato tramite fax o posta.

In questa prima fase il CAD non favorisce quindi grandi cambiamenti e non porta grandi vantaggi in questo ambito, da una parte c'è il disegno tecnico e dall'altra l'arte di arrangiarsi per comporre documenti di vario tipo.

Le cose cambiano con l'avvento del pdf e di alcuni software pensati per il Desktop

Publishing che alcune aziende lungimiranti affiancarono ai sistemi CAD.

Word e Page Maker consentono di gestire lunghi documenti a partire dai testi, non più testi generici ma testi pensati per “quel” tipo di oggetto e per “quel” tipo di operazione, impaginati ed organizzati in modo logico.

Grazie a questi software il manuale non è più un semplice collage di testi generici ma assume le sembianze di un racconto con una sequenza temporale logica, una narrazione lineare con un prima e un dopo.

Verso la metà degli anni Novanta tutte le aziende (con modalità differenti ovviamente) si orientano verso una *Software Culture* che vede nuovi e vecchi software convivere in uno stesso ambiente ma, molto spesso, senza alcuna interazione tra loro.

Trasferire un disegno CAD all'interno di un documento (manuale istruzioni) Page Maker è un procedimento che richiede tempo, abilità ed alcuni accorgimenti, non ci sono passaggi diretti e si ricorre spesso allo scanner con risultati non sempre soddisfacenti.

Alcune aziende investono in costosissimi software (es. ISODRAW) pensati come ponte di collegamento tra CAD e DTP (Desktop Publishing) ma sono davvero mosche bianche.

Verso la fine degli anni Novanta alcuni CAD prevedono finalmente la possibilità di esportare i disegni in formato EPS, JPG, GIF, ecc, ma la strada da percorrere è ancora lunga e tortuosa e, solo negli anni Duemila, si arriva ad avere una prima vera interazione tra i sistemi CAD (in particolare 3D) ed i software per il Desktop Publishing.

5. Tecnologie di Delivery

Come sappiamo i vecchi media non muoiono mentre alcuni strumenti possono diventare obsoleti ed essere rimpiazzati. Nel nostro caso:

- il tecnigrafo è lo strumento obsoleto che, seppur rimpiazzato dai sistemi CAD, sopravvive in alcuni spazi come oggetto da collezione, in alcuni settori di nicchia o negli istituti tecnici.
- Il disegno tecnico è il media che non muore ma si evolve: oggi il formato pdf ha preso il posto dei disegni cartacei eseguiti a mano. Allo stesso modo i grandi armadi che conservavano i disegni cartacei hanno lasciato il posto a sequenze di bit racchiuse in “scatole nere” di diverse dimensioni (es. server, hard disk esterni).
- La carta però non è (ancora) del tutto scomparsa infatti, grazie ad alcune Direttive Europee, sopravvive e viene utilizzata per stampare manuali uso manutenzione cartacei che, secondo le stesse Direttive, devono essere conservati a bordo

macchina per un pronto utilizzo. In questo caso pdf e carta convergono verso un unico ruolo come strumento di sicurezza.

Allargando lo sguardo, possiamo vedere nella recente rinascita e nell'evoluzione del ruolo delle fotografie (media) un ulteriore esempio di tecnologie Delivery.

Le "macchine" fotografiche digitali Reflex e compatte (strumenti) hanno rimpiazzato le precedenti "a rullino" consegnandole alla storia e spogliando, almeno all'inizio, le fotografie del loro fascino originale (l'attesa, la qualità delle stampe, l'abilità del fotografo).

Con l'introduzione degli smartphone ed il costante miglioramento della qualità delle fotocamere, le fotografie hanno acquistato un ruolo forse ancora più centrale e determinante nella nostra società "selfiemaniaca".

Significativo il recente interesse per le macchine fotografiche a stampa immediata tipo Polaroid che cattura l'attenzione dei più giovani (*nativi digitali*) ed affascina i più nostalgici "*immigrati digitali*", in questo caso lo strumento si è evoluto copiando di fatto l'originale.

Notevole l'impatto delle immagini digitali anche nel settore della documentazione/informazione tecnico scientifica, settore di mia competenza.

Disponibilità immediata e possibilità di gestire gli scatti sul tramite diversi strumenti convergenti in un unico ambiente sono soltanto alcuni dei vantaggi che nuovi software o webware sono in grado di offrire.

6. Un nuovo linguaggio: il 3D

Se negli anni Novanta il CAD ed il disegno 2D diedero vita ad un mercato ancora oggi in espansione e videro emergere una generazione di "specialisti" (disegnatori CAD), negli anni Duemila si afferma un nuovo linguaggio: le tecniche di disegno 3D.

I vecchi software si evolvono, la modellazione in 3Dimensioni si afferma e si diffonde in tutti i settori, generando nuove opportunità anche al di fuori dai suoi confini originali: il disegno tecnico.

L'oggetto 3D può essere pesato, sezionato, assemblato con altri, azionato o manipolato, attraverso l'interazione di software complessi (CAD, 3DMAX, ma anche Illustrator, ecc).

L'oggetto 3D può essere esportato dal CAD in formato immagine JPG, modificato con Photoshop, inserito successivamente all'interno di un documento InDesign e stampato su carta o pdf.

Allo stesso modo un oggetto 3D può essere esportato anche in formato video per essere visualizzato in ambienti e piattaforme differenti.

La possibilità di inserire e gestire, seppur parzialmente, oggetti 3D o filmati all'interno di documenti elettronici dimostra che il pdf non ha sostituito la carta ma l'ha affiancata riconsegnandole un ruolo specifico.

Possiamo definire *Design Crossmediale* questa possibilità di condivisione e distribuzione di contenuti su piattaforme con formati differenti.

La progettazione di immagini 3D in movimento assume inoltre un ruolo fondamentale anche nel cinema (es. Avatar), creando una nuova estetica dell'immagine ed un nuovo modo di pensare la comunicazione (es. pubblicità tv) che si estende al videogioco, ai simulatori (di volo, di guida, musei, ecc) fino al settore medicale e addirittura chirurgico.

7. Oggetti collegati

Uno dei principali vantaggi nell'avere oggetti dinamici, sempre connessi e collegati tra loro anche se gestiti da piattaforme differenti, è quello di ritrovarsi oggetti sempre aggiornati: modificando il file originale a monte, tutti i file collegati a valle vengono aggiornati automaticamente e possono essere riutilizzati.

8. Remix: arte o inganno?

Sul web circolano ogni giorno migliaia di contenuti professionali e non-professionali.

Immagini e video copiati, incollati, spesso manipolati e resi nuovamente disponibili.

Come riconoscerli?

Come tutelarli e tutelarsi?

Quali limiti?

Difficile rispondere e in ogni caso non è il mio scopo, voglio soltanto mettere in evidenza un fenomeno quotidiano, quello del Remix.

Remixare un contenuto in questo caso significa aggiungere o togliere qualcosa (modificare un originale) ma dobbiamo fare attenzione perchè remixare il materiale altrui può essere considerata una violazione del Copyright.

9. Riutilizzo crossmediale

Viviamo in una cultura che non è più semplicemente quella del *Software* ma è quella del *remix* e del *riutilizzo crossmediale*.

Scattare una foto non ci basta più... la modifichiamo con l'ultima App scaricata (remixaggio), la postiamo sui vari social media, aggiungiamo testo, la inviamo tramite

posta elettronica ad un amico che la pubblicherà su qualche quotidiano e magari la mostreranno in tv.

Altri potranno commentare, scaricare, modificare e rigettare a loro volta in circolo.

Definiamo *riutilizzo crossmediale* questo continuo rimbalzo in avanti o circolare tra i vari media attraverso differenti strumenti.

10. Verso una nuova ecologia dei media

Se gli anni Novanta possono essere considerati il periodo della rivoluzione del mondo professionale (accesso in massa al CAD, al Desktop Publishing, ecc), il 2005 può essere considerata la data della rivoluzione dei *consumer* grazie alla diffusione di Internet e all'emergere dei *social media* (es. Youtube, Flickr...).

Perfino istruzioni di assemblaggio o manutenzione trovano ampio spazio in formato video, prodotti da aziende costruttrici ma anche da abili *prosumer* che svelano ad esempio come riparare elettrodomestici, smartphone, biciclette, auto o molto altro.

L'elevata versatilità dei nuovi software (ma anche il declino dei prezzi) e la facilità di accesso ad Internet hanno favorito la diffusione di nuove piattaforme a cui possono accedere non solo professionisti ma un pubblico molto vasto.

L'aumento esponenziale del numero di utenti in grado di accedere, creare e condividere contenuti mediali (foto, video, testi, ecc) viene considerata un'opportunità ma anche un problema, sempre più numerosi infatti i casi di violazione del Copyright o della privacy con relativi crimini informatici e furti di identità dovuti, nella maggior parte dei casi, ad un utilizzo non consapevole.

11. Dallo Storytelling al futuro progetto crossmediale

La facilità di accesso alla *rete*, la versatilità di nuovi e potenti *software* (es. *Photoshop*) e *webware* (es. Wordpress) abbinata a lampi di *pensiero laterale*, hanno consentito ad un *consumer* come il sottoscritto di trasformarsi in *prosumer*, pubblicando in rete il mio "Progetto per bambini ospedalizzati".

Il Progetto nasce casualmente in casa come forma di gioco-racconto con i miei figli: io disegno l'inizio e la fine di una storia, loro devono completarla e raccontarla.

Metto insieme immagini e parole e chiedo loro di fare altrettanto.

Da subito noto con piacere che questo esperimento casuale piace, queste storie sembrano quasi abbiano un potere: divertono e fanno sorridere.

Attraverso la narrazione di queste storie viene ricostruito un mondo sempre nuovo, anche

quando i personaggi sono gli stessi (serialità) le storie vengo aperte, remixate e richiuse. In quei momenti c'è una condivisione di valori ed un discorso narrativo sempre nuovo, guidato da rapidi processi cognitivi.

Queste piacevoli esperienze di Storytelling mi portano a pensare che queste storie potrebbero regalare un sorriso anche a bambini meno fortunati, come ad esempio quelli ricoverati negli ospedali.

Propongo il Progetto "Storietestacoda" ad una ONLUS che lo accoglie con entusiasmo e lo diffonde (tutt'ora) all'interno di graziosi kit monouso in diversi ospedali delle province di RE, PR, MO.

La *coesione* degli elementi e dei personaggi presenti nelle singole storie/strisce facilita il lavoro di comprensione e riconoscimento di forme e oggetti e si tramutano in messaggi unici ed irripetibili.

Il cerchio di cui sono costituiti alcuni personaggi delle Storietestacoda (es. il sole, il pulcino) è un simbolo con diversi significati e le indicazioni sulle varie forme (quadrato, triangolo, ecc) riportate da Ave Appiano hanno già attivato in me alcune idee per nuove Storietestacoda "geometriche".

Alcune delle regole che mi sono imposto per questi disegni sono:

- Forme semplici e riconoscibili: legge della chiusura,
- Semplicità dei tratti (pochi dettagli)
- Forme simili: legge della somiglianza
- Nessun colore ma B/N: evitare che i colori distraggano o alterino la percezione delle forme.

In questo modo, con questi semplici regole, il bambino è completamente libero di:

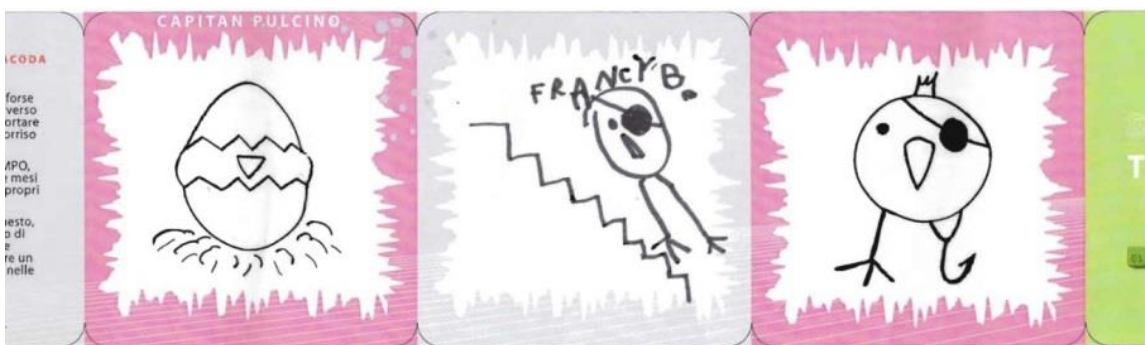
- potenziare le proprie abilità percettive,
- acquisire nuovi punti di vista e "immaginare l'altra metà della luna",
- fare analogie e collegamenti con grande rapidità,
- migliorare la propria abilità verbale nel momento del racconto ai genitori,
- risolvere un problema (collegare inizio e fine).

Grazie ai nuovi media realizzo il piccolo sito www.storietestacoda.it dal quale è possibile scaricare le storie in tre differenti formati.

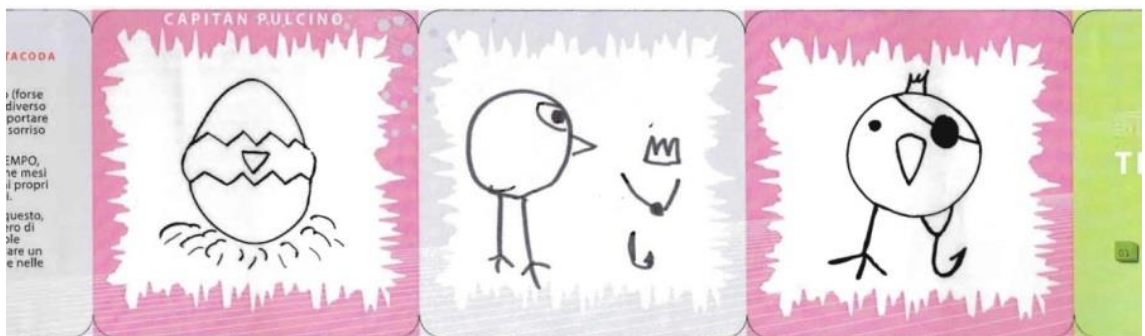
Grazie al Web nuovi amici hanno accolto favorevolmente Storiestacoda che, piano piano trovano un piccolo spazio all'interno della rete.

Il *processo crossmediale* delle Storiestacoda è soltanto all'inizio ma l'intenzione nel medio periodo è quella di ampliarlo, realizzando altro materiale su piattaforme differenti (es. una App per iPad).

Tutto questo non sarebbe stato possibile soltanto una decina di anni fa e dimostra come l'accesso alla rete abbia abbassato la soglia di accesso ed offerto la possibilità a tutti di passare dal ruolo di *consumer* a quello di *prosumer*. Ecco un paio di esempi storytelling di Storiestacoda completate da bambini di 5 anni:



L'era una volta un
 uovo un po' speciale,
 poi si è aperto, e
 nato un pulcino che
 sembrava molto simile
 ad un pirata. Un
 giorno, mentre saliva
 le scale e andava in
 camera sua è ricaduto
 e si è rotto il piede
 ed è andato all'ospedale
 dove si è fatto un
 gesso e gli hanno
 dato delle
 cose per fare il
 piede!
 Francino B.



Una gallina era in
 cerca di cibo, poi, aveva
 lei era in cerca di cibo,
 e si è rotto il piede,
 pulcino ha camminato
 un po' di tempo, ha
 visto delle cose da
 fare, e
 di un giorno è
 diventato un
 GALLO ARATA
 e è tornato a casa, ma
 la sua mamma non
 era più quella era
 diventata vecchia ed
 era morta, allora lei
 è andata in cerca della
 mamma e l'ha trovata
 che era CAPITANESSA
 anche lei!
 Bea

12. Il mio quarto d'ora di notorietà

"In the future everyone will be world-famous for 15 minutes" - Andy Warhol

La mia diffidenza verso quell'universo sconfinato chiamato *rete* e quelle strane parole come web2.0 (webduepuntozero) nel 2010 è tantissima, ma la curiosità e la voglia di capire è certamente superiore.

Per comprendere meglio potenzialità ed opportunità che possono offrire i nuovi media, mi iscrivo ad un corso di Grafico Multimediale, supportato anche dalla passione per il disegno e la grafica in generale.

Questo corso determina il mio "accesso" a tutti gli effetti nella grande rete ed ai suoi servizi, è in questo preciso istante che nasco come *prosumer*.

Ancora una volta versatilità degli strumenti e facilità di accesso alla rete sono gli elementi che mi portano a realizzare il mio attuale Blog www.alesatoredivirgole.wordpress.com, spazio in cui scrivo tutt'ora di Comunicazione tecnica e Grafica.

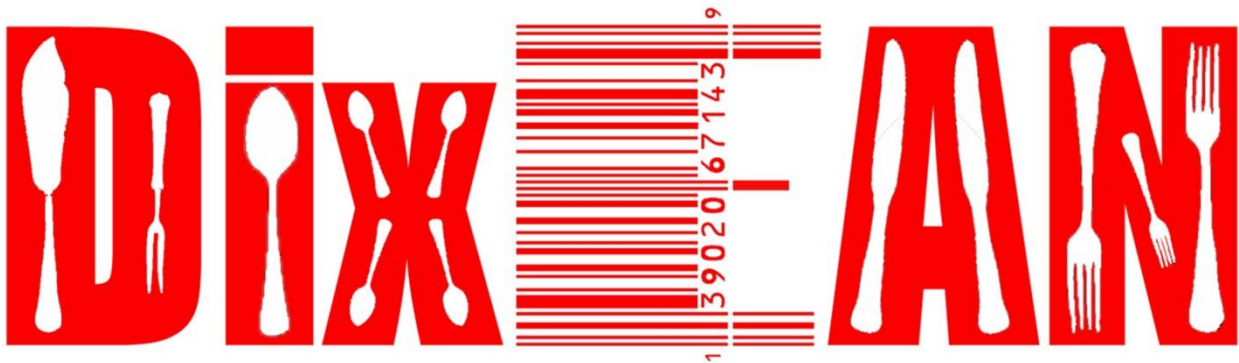
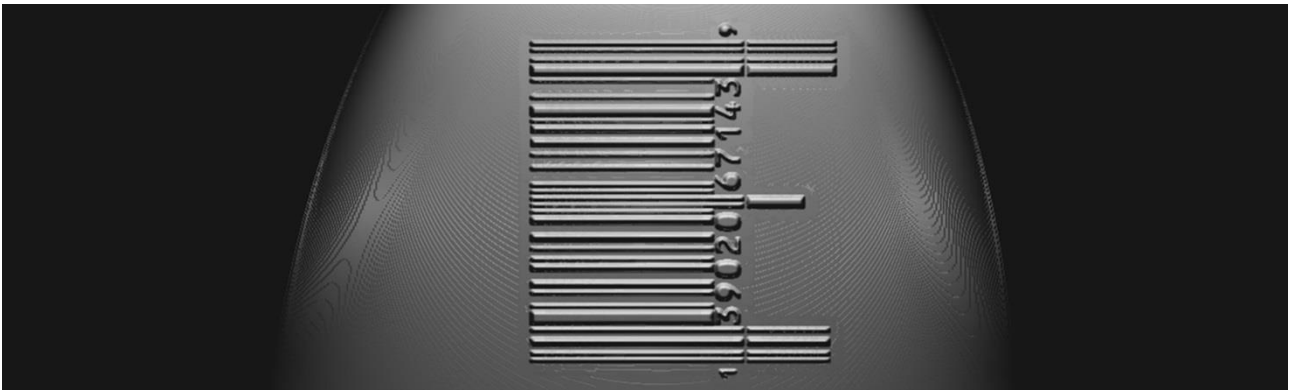
Il blog mi permette di guardare finalmente quel mondo dall'interno interagendo con persone e professionisti che, soltanto grazie alla rete, posso individuare e raggiungere. La passione per il mio lavoro di comunicatore tecnico trova nella rete linfa vitale mentre, la fantasia che da sempre mi accompagna trova finalmente uno spazio in cui manifestarsi. Ho un sito da cui tutti possono scaricare le mie Storietestacoda, ho uno spazio in cui raccontare le mie esperienze professionali, ho la possibilità di mettermi alla prova con vecchie idee ma con nuovi strumenti ed opportunità, ho un logo (autoprodotta ovviamente) che mi rappresenta in rete come *Alestoredivirgole*:



L'accesso alla rete mi permette infatti di partecipare (per divertimento e senza grandi pretese) a diversi contest di grafica (Olio Carli, Arena di Verona, ecc), fino a quando decido di partecipare a quello internazionale indetto da Henkel, in collaborazione con la rivista Arte ed il Politecnico di Milano: Dixean Revolution-quando design e codici a barre convergono.

Inaspettatamente vinco il Primo Premio con la mia opera d'arte "Orme e impronte" e mi piazza tra i finalisti con la mia seconda opera "il codice posato".

Nelle due "opere" ritroviamo metafore (il codice a barre è come un'impronta: unico), figura sfondo, oggetti fenomenici (le posate non ci sono, sono rappresentate da una forma...) e tanto altro.



Diverse cose lasciano incredulo me e la mia famiglia:

- ho vinto il primo premio,
- ciò che ho realizzato in una piovosa mattina di primavera è definita "opera d'arte" e sarà esposta presso il Palazzo della Permanente di Milano per alcuni giorni,
- sarò premiato dal noto Philippe Daverio.

Mentre ritiro il premio di fronte ad un pubblico di artisti (veri !) una frase compare nella mia mente e mi fa sorridere: "in futuro tutti avranno il loro quarto d'ora di notorietà".

13. Opere d'arte: riproducibilità e tutela

Riprodurre, copiare o duplicare "opere d'arte" è sempre più un gioco da ragazzi, copia incolla e remix sono all'ordine del giorno e chiunque può fregiarsi di diritti o meriti, veri o presunti... fino a prova contraria.

Se consideriamo ad esempio il disegno tecnico come opera d'arte (nel disegno a tecnografo erano riconoscibili "l'arte e l'anima" del disegnatore), è evidente come sia cambiata la possibilità di riprodurre quel tipo di "opere" passando dalla carta al CAD. Se con il disegno su carta potevamo produrre "soltanto" altra carta (fotocopia, eliocopia) o, in alcuni casi, creare formati pdf "statici" e non modificabili, l'avvento del CAD ha ampliato le possibilità di riproduzione e remixaggio dei disegni grazie ai tanti formati disponibili in output (pdf, jpeg, tif, gif, ecc).

Un disegno CAD può essere inserito all'interno di software, media e piattaforme differenti e viene esposto ad un elevato rischio di riproduzione incontrollata.

L'accesso in massa alla rete e di conseguenza a migliaia di documenti, immagini, informazioni, ha reso la tutela delle opere d'arte (ma non solo) e del Copyright un problema di difficile soluzione. Non è sempre facile identificare:

- il comportamento degli utenti: è "in buona fede" o "in cattiva fede"?
- il vero Autore di un'opera (es. fotografia presente all'interno di un post)
- limiti e/o autorizzazioni dell'opera.

Proprio in un'ottica di prevenzione e tutela ho deciso di:

- utilizzare quasi esclusivamente immagini ed illustrazioni di mia produzione all'interno del mio blog;
- brevettare le mie Storietestacoda.

Come per il corso CAD autofinanziato del 1990 mi chiedo: soldi buttati?

Difficile dirlo, forse sì... forse no, ancora una volta lo vedo come un investimento sul futuro. Ho semplicemente fatto il possibile per tutelare una piccola idea che, grazie anche al percorso di studi intrapreso, vorrei far crescere e rendere migliore.

14. Conclusioni

La mia trasformazione da "*disegnatore CAD con tante idee*" (*consumer*) a "*comunicatore tecnico con tanti strumenti a disposizione*" (*prosumer*) è tutt'ora in atto ma questo mio racconto iniziato dagli anni Novanta termina qui. Ho tentato di dare un taglio personale a questo documento riallacciando alcune mie esperienze a diversi argomenti trattati nel corso di studio. Ora non mi resta che condividere questo documento tramite il mio computer, *metamedium* per eccellenza che appare sempre più come "*un'altra scatola nera*" ("*La fallacia della scatola nera*" – tratto da *Cultura convergente*- H. Jenkins).