

La teoria del gioco

Proprio come i bambini

Recita un saggio detto Zen:

Chi è maestro nell'arte di vivere distingue poco tra il suo lavoro e il tempo libero, tra la sua mente e il suo corpo, la sua educazione e la sua ricreazione, il suo amore e la sua religione. Con difficoltà sa cos'è cosa. Persegue semplicemente la sua visione dell'eccellenza in qualunque cosa egli faccia, lasciando agli altri decidere se stia lavorando o giocando. Lui, pensa sempre di fare entrambe le cose insieme.

La strategia digitale rende ancora più complessa questa distinzione, perché pianificare mosse per raggiungere un obiettivo specifico è l'essenza stessa del gioco. Nei momenti in cui sentiamo venir meno stimoli e fonti di ispirazione sul lavoro, potrebbe rivelarsi terapeutico entrare in quei vecchi negozi di giocattoli educativi oppure, meglio ancora, salire in soffitta e dare una spolverata ai nostri divertimenti infantili. L'intuizione che ha visto nascere questo volume ha mosso i suoi primi passi nelle dinamiche dei giochi. Tra le tante scatole che potrebbero capitarvi tra le mani, quella del Tangram è tra le più adatte per sviluppare le capacità creative, potenziare la concentrazione e geometrizzare il pensiero laterale, ovvero fare un'esperienza del

In questo capitolo

- **Proprio come i bambini**
- **La leggenda del Tangram**
- **Giocatori illustri del passato**
- **Il manuale in breve**

mondo che ci circonda attraverso un'attività matematica primaria. Basta guardarsi attorno: è la natura stessa che porta a tale visione, dalle linee di una ragnatela alla disposizione dei petali di una margherita.

Il Tangram è uno dei più noti giochi di pazienza e affascina grandi e piccini per la sua incredibile semplicità da un lato, e il mare di opportunità che offre dall'altro. Può essere giocato in solitaria, in due o con una sfida tra gruppi a chi riesce a realizzare una figura data, come un rombo o un trapezio isoscele, oppure a inventarsi composizioni più originali, come la sagoma di un'anfora o di un coniglio. Il giocatore ha a disposizione sette pezzi, che inizialmente compongono un quadrato perfetto ma, se associati diversamente, possono creare altre forme geometriche o figure che ricordano sagome di persone, animali o oggetti di uso quotidiano. Una caratteristica notevole della maggior parte delle figure composte con il Tangram è quella di suggerire alla nostra immaginazione molto più di quanto effettivamente rappresentano: di fatto, spesso si tratta di illusioni ottiche e interpretazioni che diamo in base alle nostre proiezioni. La loro essenzialità ed efficacia offre una ricchezza percettiva unica. I movimenti che si possono applicare alle figure sono potenzialmente infiniti; sono infatti previste traslazioni, rotazioni e addirittura ribaltamenti, come nel caso del parallelogramma. Il gioco impone solo due regole da rispettare: non è possibile sovrapporre i pezzi tra loro e occorre usarli tutti quanti.

Adesso proviamo a fare uno sforzo di memoria e pensiamo a quando eravamo piccoli, a quando tendevamo prevalentemente e in modo del tutto spontaneo a rappresentare le nostre esperienze – in casa, al parco e all'asilo – attraverso il disegno, raffigurando gli oggetti, le persone e gli animali attorno a noi, ancor prima di essere in grado di scrivere e contare. Questa attività grafico-pittorica è per tutti i bambini indispensabile per avere una valvola di sfogo che permetta di interpretare e raccontare l'esperienza della realtà che li circonda. È il primo momento in cui, in forma ancora rudimentale, ci troviamo nella nostra vita a fare *storytelling*, ovvero una narrazione di cosa viviamo, con il solo scopo di trasmettere la nostra visione sul mondo agli altri. Solo in un secondo tempo, con l'ingresso alle scuole elementari, la matematica dà l'accesso ad altri strumenti specifici per descrivere tali realtà. Si prende coscienza, per esempio, della geometria, intesa proprio come scienza matematica che si occupa delle forme nel piano e nello spazio, e soprattutto delle loro mutue relazioni. Ecco perché rapidamente si passa dal semplice disegno a qualcosa di più complesso: si osserva con più attenzione, si manipolano nuove idee, si fanno costruzioni e si modellano materiali. Non per niente i mattoncini Lego e i salsicciotti malleabili del Pongo sono giochi intramontabili per tante generazioni. Inoltre, per creare nuovi oggetti si prende confidenza con una serie di strumenti mai provati prima, come forbici, colla e righello, e attraverso il loro utilizzo si fanno misurazioni, piegature, tagli, assem-

blaggi. Tutto il mondo circostante che possiamo rappresentare prende una nuova dimensione e si inizia a dare forma a oggetti tangibili, che siano l'aeroplanino di carta origami da tirare al compagno secchione in prima fila, il libro fatto a mano da regalare alla maestra per Natale, oppure i quadrati di pasta da ritagliare con la rotella per aiutare la mamma a fare gli agnolotti. L'analogia fra tutto questo e la strategia digitale, come avrete intuito, è sempre più stretta: con il passare del tempo impariamo nuovi strumenti, sperimentiamo possibilità e relazioni tra di essi, diamo una nuova dimensione al nostro modo di comunicare.

Spesso i bambini odiano matematica e geometria perché sono presentate con tanta teoria e poca pratica. Non ne vedono l'applicazione diretta e per questo si annoiano facilmente. Succede anche quando si lavora nel mondo digitale, dove tutto è impalpabile e spesso sembra non aver alcun riscontro nella vita reale. Forse, per recuperare un corretto rapporto con la geometria, basterebbe introdurre l'uso di giochi come il Tangram nelle scuole, così da far riscoprire gli aspetti pratici del saper creare con le figure geometriche. Questo rompicapo, applicato nella strategia digitale, ci permetterà di approfondire le relazioni tra i vari pezzi che la compongono e fare della nostra professione un gioco. Impareremo a dare un nome a ogni pezzo, comporre strategie e compiremo anche un passaggio inverso, che permetterà di risalire dal disegno geometrico al suo significato (Figura 1.1).

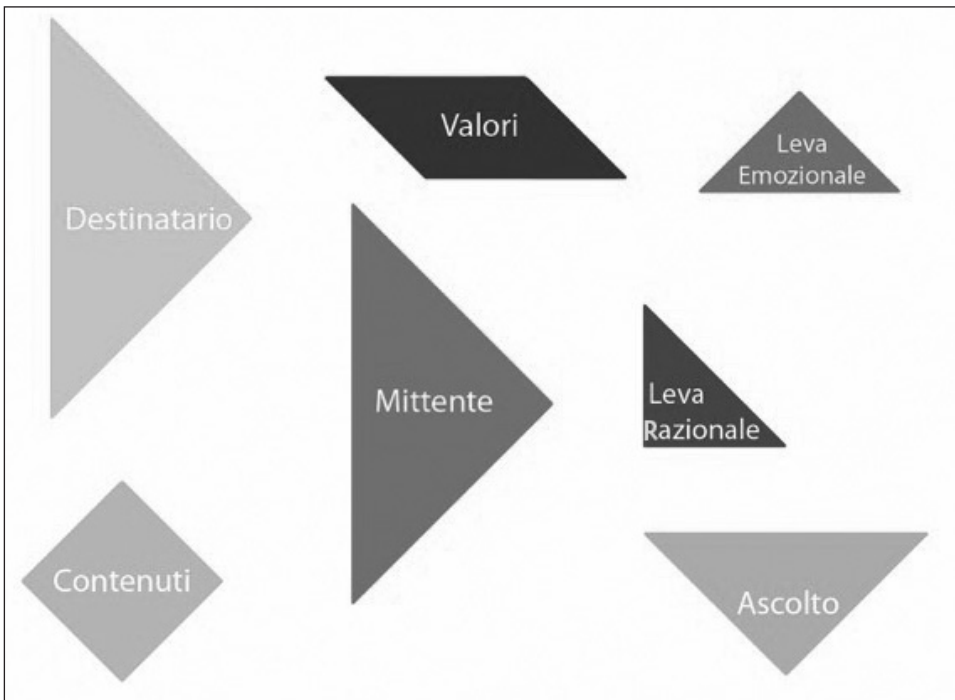


Figura 1.1 I sette pezzi che compongono il gioco del Tangram.

Come accennavamo, il disegno, in questo caso anche quello geometrico, può essere interpretato in molti modi nei diversi contesti, e la percezione è la prima a intervenire nella costruzione di un'interpretazione. Ecco perché qui avremo a che fare con un metodo universale capace di valorizzare le vostre capacità intrinseche personali e quelle dei vostri collaboratori. Ciascuno potrà vedere e adattare la realtà del Tangram al proprio contesto, che sia un blog di cucina, un punto di riferimento per cuori solitari o una costosa campagna per un brand di lusso. Un'ultima nota prima di proseguire: i teoremi forniscono fin dall'antichità strumenti utili per le discipline che riguardano lo spazio in cui viviamo, dalla meccanica all'architettura, dalla geografia alla navigazione, fino all'astronomia. La parola "teorema" in greco significa "ciò che si guarda": è una proposizione che, a partire da condizioni iniziali arbitrariamente stabilite, trae una conclusione che riesce a dimostrare. A noi la geometria del Tangram, insieme al teorema che stabiliremo, fornirà la possibilità di indagare riguardo la Rete, lo spazio intangibile che circonda la vita quotidiana di tutti noi, e tutte le relazioni che ospita al suo interno e che influenzano la stesura di una strategia digitale. Chiaramente non prima di aver dato uno sguardo alla nascita di questo affascinante gioco che affonda le sue radici nella notte dei tempi.

La leggenda del Tangram

Lo diciamo subito a scampo di equivoci: le informazioni sulla storia del gioco sono conflittuali. Jerry Slocum, noto storico americano, collezionista e autore specializzato in rompicapi, nei primi anni 2000 ha cercato di mettere ordine tra le varie fonti con il volume *The Tangram Book* (Sterling Publishing, New York). Innanzitutto, ne ha studiato le radici etimologiche: il termine "Tangram" apparve sul *Webster's American Dictionary* per la prima volta nel 1864 come utile metodo di apprendimento della geometria nelle scuole, benché sia noto da scambi epistolari che il gioco fosse in gran voga già a inizio Ottocento, quando navi e carrozze erano i principali mezzi di trasporto e comunicazione. Ci sono ipotesi che fanno risalire il nome alla dinastia cinese dei Ming, dalla combinazione tra *tang* (cinese) e *gram* (immagine), mentre altre direttamente a "tangram", antico termine inglese che significava "puzzle". Infine, alcuni testi riportano che "tan" potrebbe significare invece la parola "prostituta": il matematico Martin Gardner scoprì che le famiglie cinesi che vivevano sui battelli fluviali erano chiamate "tanka", e nulla gli fece escludere che i marinai americani potessero aver così ribattezzato il Tangram come gioco di intrattenimento con le ragazze.

Sulla provenienza

Un'altra fantasiosa ipotesi, questa volta di James Dalgety, fondatore del Puzzle Museum (al momento visitabile solo online), fa risalire addirittura il gioco a un'origine italiana. Niente di più irrealista: le prime pubblicazioni in Italia arrivarono dopo il 1817 con il *Nuovo Giuoco Cinese* dei fratelli Bettalli e *Metamorfofi del Giuoco detto l'Enimma Cinese* (edizione Landi).

In realtà, in Cina il gioco è chiamato “Ch'i ch'iao t'u”, che significa “sette pietre della sapienza” e identifica il “quadrato della saggezza”, forma geometrica che nella cultura cinese simboleggia la sapienza e l'infinito, oltre a possedere proprietà magiche. Non è arrivato nessun testo ai giorni d'oggi che possa confermare queste ipotesi, ma sappiamo che la moda di guardare con fascinazione all'Oriente imperversava nei salotti reali come in quelli borghesi già nel primo ventennio dell'Ottocento e il Tangram ottenne tale successo, anche negli ambienti matematici, grazie al fatto che non si trattava solo di un semplice “gioco di creazione”, ma soprattutto di un vero e proprio rompicapo che richiedeva una profonda concentrazione e capacità di immaginare la possibile posizione dei pezzi tra loro. È altrettanto vero che un primo puzzle simile è datato al III secolo avanti Cristo ed è di origine greca: si chiama *Loculus Archimedes* o *Stomachion*. Numerosi autori romani, infatti, nel corso dei decenni successivi, lo citavano nei loro libri. Ausonio, poeta e statista del IV secolo, lo descriveva come un puzzle di ben quattordici pezzi di avorio che assemblato poteva formare centinaia di figure umane, animali o di oggetti: un gladiatore armato, un cacciatore accucciato, un elefante, una torre, un cane che corre incontro al suo padrone (Figura 1.2).

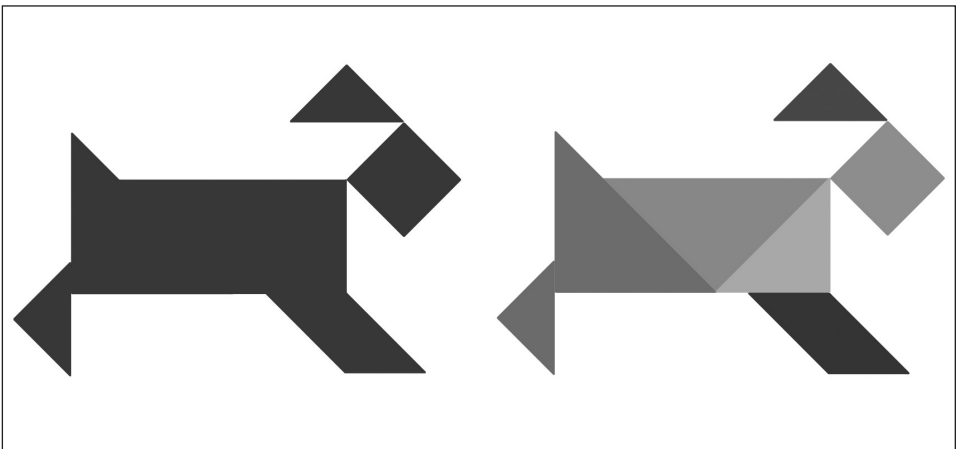


Figura 1.2 Un esempio di figura creata con il Tangram.

Samuel Loyd, scacchista statunitense e creatore di enigmi matematici, vissuto a cavallo tra Ottocento e Novecento, ha ideato centinaia e centinaia di possibili figure realizzabili con il Tangram che sembrano quasi illustrare la creazione del mondo e l'origine della specie nel suo libro *The Eighth Book of Tan*, uscito per un dollaro nel 1903 per la sua omonima casa editrice newyorkese. Samuel Loyd aveva una sua personale teoria originaria sul gioco, che secondo alcune credenze orientali sarebbe stato inventato dal dio Tan, nome peraltro utilizzato per indicare i setti pezzi, che più di quattromila anni fa creò i vari componenti prelevando ciascun pezzo dal sole, dalla luna e dai pianeti Mercurio, Venere, Marte, Giove e Saturno. Ebbene, sembra che le sue fonti arrivassero da sette fantomatici libretti compilati nell'Antica Cina e riesumati da un improbabile professor Challenor, dei quali sono pervenuti ai giorni nostri solo il primo, il settimo e alcuni frammenti del secondo. Chiaramente, nulla di tutto ciò è verosimile: *i sette libri di Tan* non sono mai esistiti, e la fantasia sfrenata di Loyd contribuì ad alimentare il grande caos intorno alla nascita del puzzle. In fondo, come ricorda il professore di matematica Ronald C. Read nei suoi studi, "4000 anni fa in Cina incidavano ancora rozzi pittogrammi sui gusci delle tartarughe", e viene dunque davvero difficile credere che avessero compilato un'opera titanica di sette volumi.

Ancora una curiosità: sulla copertina appaiono una croce greca in un cerchio e un quadrato, una svastica come simbolo portafortuna dell'Antico Egitto e il simbolo cinese di yin e yang, a rappresentazione del destino. Senza avventurarci in altrettante surreali versioni complottistiche, possiamo fare un breve riferimento a una delle leggende più accreditate sulla sconosciuta nascita di questo rompicapo e che ben si collega con il concetto di destino. E come in tutte le storie, anche questa inizia con un "c'era una volta...".

In una remota regione della Cina si trovava un tempio abitato da monaci molto saggi che si dedicavano tutto il giorno alla lettura, alla contemplazione e alla meditazione. Molte persone si recavano qui per ascoltare gli insegnamenti dei monaci. Un giorno, un ragazzo andò da uno di loro dicendo che desiderava conoscere il mondo. Il vecchio saggio diede in mano al giovane tre oggetti: un paio di scarpe da infilarsi ai piedi, una tavoletta di ceramica e un pennello da tenere in borsa. Ogni volta che il ragazzo avesse visto qualcosa che lo interessava e lo colpiva, avrebbe dovuto disegnarla sulla tavoletta, in modo da preservarne il ricordo. Il ragazzo, entusiasta di un tale compito, calzò le scarpe e si mise in cammino. Camminò per giorni e giorni, senza mai trovare nulla di importante da disegnare sulla tavoletta. Si sentiva davvero sconsolato. Una sera, quando le ombre si allungavano dalle montagne e il cielo cominciava a imbrunire, il ragazzo tirò fuori la tavoletta per guardarla: si trattava di un quadrato perfetto di ceramica. Il ragazzo si chiese tra sé e sé come avrebbe fatto a disegnare tutto ciò che lo avesse colpito e interessato su una tavoletta così piccola. Ma ecco che, proprio

mentre rifletteva, il suo piede inciampò su un sasso e lui cadde. Rialzandosi e scrollandosi la terra dagli abiti, scoprì con immenso dispiacere che la tavoletta si era rotta. Raccolse i cocci in fretta, accese un lume e si sedette cercando di ricomporla. Ma mentre era lì intento si accorse che, invece del quadrato, aveva composto la figura di un drago. Mescolò di nuovo i pezzi e ritentò di assemblarli in un quadrato. Nulla, questa volta aveva ottenuto la figura di una casa. Provò e riprovò tutta la notte, ottenendo sempre nuove figure.

Questa storia insegna al ragazzo, e a noi di riflesso, che tutte le cose del mondo non sono solo attorno a noi, ma anche e soprattutto dentro di noi. Il destino ha voluto che il ragazzo le abbia trovate non viaggiando, ma seduto, giocando con la sua tavoletta rotta. E sapete che cosa disse il vecchio saggio una volta che il ragazzo lo raggiunse?

Vedi ragazzo, tu volevi viaggiare e vedere il mondo. Il tuo desiderio era buono, ma il modo in cui volevi realizzarlo non era appropriato. Tutte le cose del mondo possono passarti accanto, ma se tu non hai occhi per guardare e cuore per capire, non ne vedrai neppure una.

E fu così che il giovane riprese a giocare per sette anni con la sua tavoletta rotta, trovando tutte le cose del mondo senza muovere un passo.

Il digital strategist, come il giovane del racconto, ha tutto sotto il naso anche per lavorare nel mondo digitale: dobbiamo solo esercitarci ad assemblare gli elementi giusti tra loro. Come vedremo tra poco, tanti si sono innamorati di questo sistema.

Giocatori illustri del passato

Napoleone Bonaparte, Lewis Carrol, Hans Christian Andersen, Edgar Allan Poe e John Quincy Adams, il sesto Presidente degli Stati Uniti d'America, furono solo alcune delle personalità che rimasero folgorate dal Tangram. Nel 1908, il matematico Henry Dudeney scrisse sullo *Strand Magazine* un articolo intitolato "Tales with Tangrams", dove raccontava di quando entrò in possesso di uno dei primi libri su questo gioco, *The Fashionable Chinese Puzzle*, proprio dalla biblioteca personale di Lewis Carrol, autore di *Alice nel paese delle meraviglie*. Fu in questa occasione che Dudeney presentò al pubblico quattro personaggi mitici ricreati con le sette tessere – la Lepre Marzolina, il Cappellaio Matto, il Gatto dello Cheshire e la Regina di Cuori – la cui ideazione è interamente attribuita allo scrittore (Figura 1.3).

Una piccola curiosità: a tutti gli studiosi è sembrato impossibile scoprire la soluzione della seconda figura... Voi riuscite a trovarla?

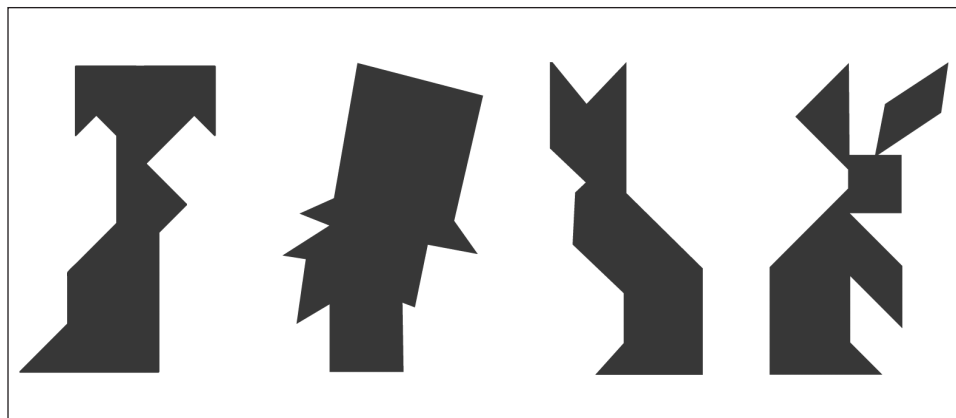


Figura 1.3 Le figure di Alice nel paese delle meraviglie attribuite a Carrol.

Alcuni sostengono che furono queste figure a ispirare Carrol nella composizione del suo capolavoro, e non il massiccio uso di oppio, come alcuni pettegolezzi riportano. All'interno di *The Magic of Lewis Carrol*, a cura di John Fisher, sono stati racchiusi tutti gli enigmi e i giochi matematici che lo intrigavano maggiormente: il “tangramma”, così venne tradotto il termine in lingua italiana negli anni '80, ne fa inevitabilmente parte. Ma il connubio Tangram e scrittori non si esaurisce qui: nella sua rubrica dedicata ai giochi matematici della rivista *Scientific American*, il già citato Martin Gardner includeva addirittura una foto del Tangram in avorio appartenuto a Edgar Allan Poe. E lo stesso scrittore danese Hans Christian Andersen menziona il rompicapo nella sua favola *The Snow Queen*:

Trascinava dei pezzi di ghiaccio taglienti e piatti che sistemava in tutti i modi possibili perché voleva ricavarne qualcosa: come quando abbiamo dei pezzetti di legno e li disponiamo a comporre figure chiamate il gioco cinese. Anche Kay formava delle figure, le più complicate, era il gioco di ghiaccio dell'intelletto; ai suoi occhi le figure erano ottime e della massima importanza.

Ma è sul mito di Napoleone che si concentra la maggior parte delle pubblicazioni sul puzzle a partire dal 1817, in America come in Svizzera. Nonostante non esistano a oggi fonti davvero certe, pare che il Tangram fosse diventato il suo passatempo preferito durante l'esilio sull'isola di Sant'Elena. In realtà, ci sono buone ragioni per dare credito a questa leggenda, poiché è risaputo che Napoleone sviluppò con il tempo un forte e sorprendente interesse per tutto ciò che era razionale e dimostrabile, e in particolar modo per la geometria. Divenne amico di diversi matematici e scienziati, come Fourier, Monge e Berthollet, e non per niente la Francia sotto il suo regno divenne la potenza scientifica più importante al mondo. Inoltre, sviluppò un proprio teorema che porta ancora oggi il suo nome, dove afferma che se si costruiscono dei triangoli equilateri sui lati di

un triangolo qualsiasi, tutti all'esterno oppure tutti all'interno, i centri di questi triangoli equilateri formano a loro volta un triangolo equilatero, detto anche "triangolo di Napoleone" (Figura 1.4). Triangoli, figure e dissezioni: impossibile non pensare che il Tangram fosse diventato nel tempo il suo gioco preferito.

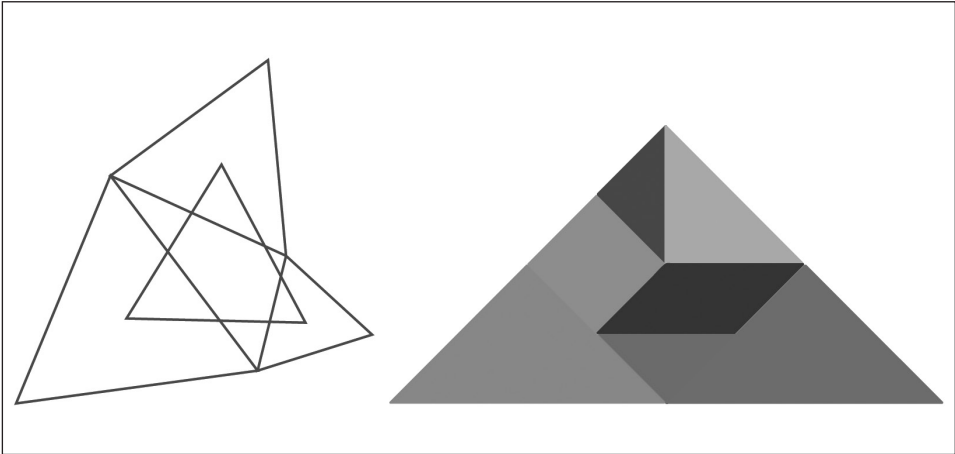


Figura 1.4 Il teorema di Napoleone e il triangolo costruito con il Tangram.

La seconda buona ragione per riflettere sul suo legame con il gioco è dovuta all'influenza cinese a Sant'Elena, che si trova a 1200 miglia dalla costa africana, dove Napoleone rimase dal 1815 al 1821, anno della sua morte. Ai tempi, due terzi della popolazione dell'isola erano schiavi africani e cinesi, presenti sul territorio fin dai primi insediamenti della East India Company del 1659. È facile dunque capire come Sant'Elena fosse uno dei più importanti punti di attracco e approvvigionamento di cibo e acqua per le navi che commerciavano tra Cina, Inghilterra e resto d'Europa. Nel porto, i mercanti rivendevano ai commercianti locali confezioni di scacchi e altri oggetti provenienti dall'Oriente: è così che giunse alle mani di Napoleone una scatola contenente un Tangram di avorio, con relativo manuale di istruzioni di provenienza cinese, molto simile a quella attribuita a Edgar Allan Poe. Oggi si trova al terzo piano del museo ospitato all'interno del Castello di Malmaison, acquistato da Giuseppina Beauharnais, prima moglie di Bonaparte, mentre questi era impegnato nella Campagna d'Egitto. Infine, c'è da sottolineare come il rompicapo preveda pazienza da parte del giocatore. E Napoleone, durante il suo esilio, ne doveva aver avuta parecchia, se pensiamo che è riuscito a inventarsi anche un gioco di carte che porta il suo nome: il "Napoleone", appunto, un accattivante solitario che consiste nel realizzare delle sequenze ascendenti, a partire dagli assi, formate da carte tutte dello stesso seme. Questa è non solo un'ulteriore testimonianza di quanto rigore matematico e genialità

creativa facessero parte indissolubilmente dello stesso grande uomo, ma anche e soprattutto una precisa indicazione dell'approccio che avremo nell'affrontare via via la strategia digitale nei prossimi capitoli.

Il manuale in breve

Per il matematico e filosofo tedesco Gottfried Wilhelm von Leibniz, per *ars combinatoria* si deve intendere la combinazione di tutti i segni delle idee primitive in tutti i modi possibili, capace quindi di fornire la chiave per la soluzione di ogni problema. In parole più semplici, non è altro che la capacità di mescolare tra loro più elementi per creare qualcosa di nuovo che sia in grado di risolvere una questione. Secoli prima anche Aristotele, nella sua opera di logica *Analitici*, aveva intravisto la possibilità di una scienza unica in grado di rappresentare concetti semplici con dei simboli, in quel caso con le lettere dell'alfabeto greco. Con la stessa ambizione, noi useremo sette simboli per altrettanti concetti. Il percorso volutamente interdisciplinare di questo volume vuole insegnare a interpretare la strategia digitale non tanto come una pianificazione studiata a tavolino e con i piedi ben piantati per terra, ma come una combinazione di più elementi o, ancora meglio, come un organismo fluttuante in continuo cambiamento. Inoltre, la presenza di un vincolo così rigido, come l'aver solo sette pezzi a disposizione, è da considerarsi un'opportunità. In fondo, la creatività stessa nasce proprio da un problema da risolvere e un ostacolo da superare. È una sfida a tutti gli effetti: ecco perché il Tangram è un espediente concreto che più di qualsiasi altro può aiutarci a comprendere il concetto di "costruzione di una visione". Esso attiva un duplice processo nella nostra mente: da una parte la induce a una presa di consapevolezza riguardo i singoli sette pezzi costitutivi; dall'altra la conduce al riconoscimento della figura finale e del significato che assume.

Come ormai avrete intuito, il manuale che avete tra le mani propone un'esperienza ludica, un gioco, ma non per questo si tratta di una metodologia meno seria di altre. Come ricorda Umberto Eco nella prefazione del libro *Homo Iudens* di Johan Huizinga (edizione Einaudi), nella lingua inglese, a differenza dell'italiano, esiste una sostanziale differenza tra i termini *game* e *play*. Se la prima parola definisce il gioco come insieme di regole e schemi volti a instaurare una forma di competizione come nel tennis o nel poker, la seconda indica un atteggiamento ludico di fondo, tipico dei bambini che lavorano alla scoperta del mondo. Il Tangram spinge noi adulti a percepire il *game*, l'insieme delle tante regole che definiscono la strategia digitale, con spirito di *play*, cioè attraverso il piacere di sperimentare e manipolare. Inoltre, Eco ci ricorda quanto l'attività ludica sia un fatto concreto: in italiano, infatti, chi gioca non gioca *qualcosa*, ma gioca *con qualcosa*.

Questo manuale, da immaginare come una vera e propria scatola da gioco, ha una struttura molto flessibile che permette una doppia modalità di lettura: lineare, per seguire passo passo la formazione di una strategia digitale; oppure trasversale, se la necessità è quella di approfondire solo singole parti. Sarà possibile strutturare strategie digitali partendo dalla creazione di figure con i sette pezzi; oppure, al contrario, si potrà decodificare una figura già creata, attraverso il codice che andremo a delineare nei prossimi capitoli.

Intanto, apriamo insieme la scatola e diamo un'occhiata al suo interno.

Capitolo 2: Panoramica sulla strategia

Sono le istruzioni del nostro gioco. Qui si definisce che cosa è e cosa non è una strategia digitale, la sua relazione con il mondo offline, che tipo di obiettivi deve prefissarsi e quali sono gli ingranaggi che la fanno muovere. Ma soprattutto, si introduce la capacità più importante per affrontarla, che farà poi da collettore a tutte le pagine seguenti: l'immaginazione.

Capitolo 3: Il mittente e il destinatario

Entriamo nel vivo dei componenti del Tangram, iniziando proprio dai due triangoli più grandi. Sono loro i reali protagonisti della comunicazione: chi invia un messaggio, attraverso un canale e un codice condiviso, e chi lo riceve. Il lavoro proposto è di scomposizione: il destinatario non solo andrà segmentato capillarmente, ma anche mappato all'interno del settore di riferimento.

Capitolo 4: I contenuti

Il quadrato rappresenta gli ingredienti che abbiamo a disposizione per preparare la nostra ricetta: i contenuti, solidi e concreti. Adottando un efficiente modello di organizzazione, verranno innanzitutto messi in ordine e a portata di mano. Attraverso poi i quattro elementi naturali, si porteranno alla luce le loro caratteristiche intrinseche. E infine sì, diremo addio anche alle teorie di Marshall McLuhan: il mezzo non è il messaggio.

Capitolo 5: I valori professionali

La figura del parallelogramma, con il suo movimento obliquo, suggerisce flessibilità, qualità fondamentale per chi vuole avvicinarsi al mondo digitale. Rappresenta i valori di uno stratega. Sarà Italo Calvino con le sue *Lezioni americane* a indicare l'approccio giusto al lavoro, sia nel caso che il digital strategist agisca da solo, sia che abbia a che fare con un team di professionisti.

Capitolo 6: Le leve sociali

I due triangoli più piccoli azionano le meccaniche di engagement del nostro destinatario. Si tratta di un gioco di bilanciamento tra due aspetti così opposti ma complementari: emozionale e razionale. Parafrasando Jane Austen: “ragione e sentimento”. Le leve vengono azionate ogni qual volta viene veicolato un contenuto. Sarà compito del digital strategist individuare il giusto equilibrio di caso in caso, con l’aiuto dello storytelling. E così, ognuno dei sette pezzi del Tangram assumerà un significato differente, seppur analogo, che permetterà allo stratega di sperimentare e veicolare i contenuti in forme di racconto sempre più innovative.

Capitolo 7: L’ascolto

L’ultimo dei sette pezzi è il triangolo medio, il nostro orecchio teso e pronto a captare le conversazioni in Rete. È un pezzo decisivo, poiché la funzione che assume è simile a quella di un timone. Essere in grado di intercettare che sentimenti prova il destinatario e saper valutare la reputazione del mittente e dei contenuti veicolati è fondamentale per preparare il terreno alle strategie future.

Capitolo 8: Tangram al completo

Dopo aver studiato i sette pezzi, diamo finalmente uno sguardo al tavolo da gioco. Ciascuna strategia digitale, proprio come un film o un romanzo, richiede la costruzione di un mondo di riferimento, così che in tutte le fasi di sviluppo si possa avere piena coerenza e continuità. È un capitolo di esempi pratici, con figure semplici e complesse, come nel caso di progetti cross e trans-mediali. Impossibile non fare un accenno al mondo della narrazione sul digitale e ai nuovi format possibili, utilizzando la scatola da gioco con un’altra finalità: costruire mondi.

Appendice

A chiudere il tutto, un’appendice che farà della nostra stessa vita un gioco attraverso stimoli da applicare nel quotidiano, la costruzione di un Tangram tascabile e sette segnalazioni di letture da non perdere dopo aver terminato questo manuale: buona scoperta.

La fantasia è una facoltà dello spirito capace di inventare immagini mentali diverse dalla realtà dei particolari o nell’insieme: immagini che possono essere anche irrealizzabili praticamente. La creatività è una capacità produttiva dove fantasia e ragione sono collegate per cui il risultato che si ottiene è sempre realizzabile praticamente.

Bruno Munari