

# Introduzione

Come spesso accade, anche questo volume nasce da un'esigenza specifica, un vuoto che aveva necessità di essere colmato: tra i tanti articoli, approfondimenti e libri dedicati alla strategia digitale mancava un tassello fondamentale per l'apprendimento di un metodo intuitivo, semplice e senza tanti fronzoli, come solo l'approccio ludico può garantire. E così, anche se a prima vista l'espedito disimpegnato e ricreativo potrà sembrare quanto mai azzardato se accostato a tematiche lavorative, impareremo insieme l'importanza di avere a disposizione uno strumento concreto, da tenere sulla scrivania, nella borsa o sul tavolo della sala riunioni, e da applicare ogni volta che dovremo affrontare un progetto, che sia amatoriale, come un'iniziativa personale, o professionale, e quindi legato a prodotti, eventi, servizi e – perché no? – anche a personalità di spicco. Con questo manuale ricominceremo insieme da zero e torneremo a essere come bambini, curiosi di smontare e rimontare in libertà tutto quello che passa sotto il nostro naso. Nelle prossime pagine non avremo a che fare con complicati termini inglesi di difficile traduzione, e neanche con pesanti regole di marketing da imprimere nella mente come un mantra. Piuttosto, potremo testare in prima persona un modo per rendere più pratico e funzionale il nostro lavoro e quello di tutti coloro che si trovano ad avere a che fare con progetti legati al digitale. Premessa non meno importante è che ciò che state iniziando a leggere non ha una data di scadenza. In qualsiasi momento vogliate consultare questo volume, tra sei mesi o dieci anni, troverete sempre il modo di rileggere la realtà digitale con una chiave attuale. È vero, citeremo alcuni social network che dominano le nostre vite quotidiane nel presente, reti sociali che con tutta probabilità lasceranno solo un lontano ricordo tra qualche tempo, ma non importa. Qui sono le dinamiche relazionali che contano e che non andranno mai a male, qualsiasi cosa verrà dopo Twitter e Facebook.

Già cento anni prima dell'anno zero, Lucrezio, con il suo *De rerum natura*, tramandava una cosa tanto fondamentale quanto contemporanea. Il filosofo e poeta

latino, infatti, ci ha lasciato in eredità un vero e proprio poema della materia, avvertendoci da subito che la vera realtà di questa materia è fatta di corpuscoli invisibili. La conoscenza del mondo avviene solo attraverso la dissoluzione della compattezza del mondo stesso. Lo stesso vuoto è altrettanto completo e dà un senso ai pieni. Ebbene sì: la poesia del digitale affonda le sue radici in un poeta materialista come Lucrezio. In fondo, se ci pensiamo bene, è vero che il nostro universo conosciuto si legge per elementi sottilissimi: il DNA, gli atomi, i quark. La stessa informatica si presenta in bit. Solo scomponendo e analizzando i singoli pezzi che creano una figura completa possiamo comprendere di cosa questa sia davvero composta. Dunque, per scomporre la strategia digitale abbiamo adottato un espediente narrativo che ci aiuterà in questa operazione, che considera appena sette pezzi: un quadrato, un parallelogramma e cinque triangoli, due grandi, due piccoli e uno medio. Ormai l'avrete capito. Si tratta del tradizionale rompicapo cinese Tangram, conosciuto anche come "Le sette pietre della saggezza", poiché in Oriente si pensava che chi avesse padronanza di questo gioco possedesse la chiave per ottenere saggezza e talento. E così, combinando opportunamente questi sette pezzi, sarà possibile ottenere un numero pressoché infinito di figure, che noi utilizzeremo per creare, analizzare e rileggere strategie applicate al mondo digitale. Proviamoci insieme.