

The background of the entire page is filled with a dense, chaotic pattern of hand-drawn scribbles in three colors: red, green, and blue. These scribbles vary in thickness and style, some appearing as thin, delicate lines and others as thick, bold strokes. They are scattered across the white background, creating a sense of movement and spontaneity. The word 'Grafe' is positioned in the upper right quadrant, and 'ma' is to its right. The 'e' in 'Grafe' is partially enclosed by a blue circular scribble. The 'a' in 'ma' is also partially enclosed by a blue circular scribble. The overall composition is dynamic and visually engaging, emphasizing the theme of handwriting in a digital age.

# **Grafe**ma

**Tornare a scrivere a mano  
in un'epoca digitale**





Politecnico di Torino

Corso di Laurea Triennale in  
Design e Comunicazione Visiva

Tesi di Laurea Triennale

**Grafema**  
**Tornare a scrivere a mano in**  
**un'epoca digitale**

Candidati:  
Luca Iuliani  
Pier Filippo Valensin

Relatori:  
Tomatis Davide  
Eucalipto Davide

Anno Accademico: 2023/2024

**Tornare a scrivere a mano in**  
**un'epoca digitale**

**Grafema**



Un progetto di:  
Luca Iuliani  
Pier Filippo Valensin

Ho iniziato a scrivere e non ne conoscevo neanche il perché. Ricordo che ero piccolo, forse appena dieci anni compiuti: stavo tornando a casa da scuola con mille emozioni per la mente, e allora cominciai a scrivere. Ricordo perfettamente quel giorno, era un mercoledì, ~~domenica~~ e tutto mi appariva nero. Non riuscivo a parlare, non riuscivo ad esprimermi, ma soprattutto non riuscivo ad essere me stesso, come se qualcuno avesse deciso di legarmi privandomi delle mie stesse libertà e diritti (peccato che quel qualcuno non lo.). Allora ricordo che la mia mano iniziò a muoversi, inizialmente titubante e poi sempre più rapida, quasi non stesse aspettando altro, come se quel gesto fosse per me liberazione. Ho libera l'immagine delle mie dita, che incuranti di dolore e stonazione non cessavano, non volevano. Ringrazio quel giorno, ringrazio la mia mano, ma soprattutto ringrazio quei fogli, che inconsapevolmente hanno assunto nelle forme: diario segreto, racconti fantastici, scritti autobiografici, ... Col tempo ho compreso quanto scrivere mi abbia aiutato a conoscermi, a sentirmi qualcuno anche quando non c'è nessuno a ricordarmi. Allora pensavo, perché dovrei smettere?

*di*

Da piccolo, non amavo scrivere. O meglio, la mia calligrafia mi imbarazzava, e comunque "Sono bravo a parlare chissene frega di come scrivo". Passavo ore a scarabocchiare e appuntare disegni incomprensibili invece di svolgere i compiti assegnati, e finivo sempre a rincorrere le parole che mi servivano per tradurre il caos che avevo in testa. Poi un giorno mio nonno mi regalò un quadernino (con un paio di jeans in copertina - brutto, ma lo ricordo con affetto). "Scrivi quello che ti pare". La cosa che mi fece innamorare di questo oggetto fu il piccolo lucchetto al lato, che permetteva di chiudere e aprire il diario. Il pensiero di potermi creare il mio mondo, riviverlo, ~~accartocciarlo~~ accartocciarlo, modificarlo... e che solo io potessi vederlo, fece scattare qualcosa in me. In quel diario, primo di molti, ho sepolto (o forse è meglio la parola piantato) le mie storie di fantasia, i miei primi amori segreti ed odi repressi; è stato il primo segno che ho lasciato, in cui pagina dopo pagina ho sentito di esserci.

*Pier Filippo*



# Indice

<b>Abstract</b>	<b>11</b>
-----------------	-----------

<b>a. Introduzione</b>	<b>12</b>
------------------------	-----------

a.1 Premessa	14
a.2 Obiettivi	
a.3 Metodo	15

<b>b. Fase di ricerca - evoluzione storica</b>	<b>16</b>
--	-----------

b.1 Introduzione	18
b.2 Le origini	
b.2.1 Pittogrammi, ideogrammi e fonogrammi	
b.2.2 Mesopotamia	
b.2.3 Egitto	
b.2.4 Creta	
b.3 Nascita dell'alfabeto	23
b.3.1 Fenici	
b.3.2 Greci	
b.3.3 Evoluzione lettera A	
b.3.4 Sviluppi	
b.3.5 Cina	
b.4 Prime tecniche di scrittura	29
b.4.1 Scrittura Carolina	
b.4.2 Scrittura Gotica	
b.5 La stampa	32
b.5.1 La stampa a caratteri mobili	
b.5.2 Gutenberg	
b.5.3 Aldo Manuzio	
b.5.4 Funzionamento e impatto sociale	
b.6 Macchina da scrivere	40
b.6.1 Da Ravizza a Olivetti	
b.6.2 La Valentine	
b.6.3 Ettore Sottsass	
b.6.4 Considerazioni	

<b>b.7 Digitalizzazione della scrittura</b>	<b>45</b>
b.7.1 Internet	
b.7.2 Nuovi linguaggi	

<b>c. Fase di ricerca - parole nello spazio</b>	<b>52</b>
---	-----------

c.1 Introduzione	54
c.2 Tra scritto e parlato	
c.2.1 Scrittura parlata	
c.2.2 Definizione di scrittura	
c.3 Leggere	59
c.3.1 Modello a tre vie	
c.3.2 Nuclei visivi	
c.3.3 Effetto Crowding	
c.4 Voce tipografica	62
c.5 Sinsemia	68
c.5.1 Definizione	
c.5.2 Organizzazione nello spazio	
c.5.3 Elementi grafici a supporto	
c.5.4 Variabili visive	
c.5.5 L'attenzione	
c.6 Conclusioni	79

<b>d. Perché scrivere</b>	<b>80</b>
---------------------------	-----------

d.1 La critica raccolta	82
d.2 Scrivere a mano in un'epoca digitale	
d.2.1 Indagine scolastica	
d.2.2 La visione del grafologo	
d.2.3 Gli studi di Pennebaker	
d.2.4 Federico Trobolli	
d.3 Le interviste	95
d.3.1 Scrivere per ascoltarsi	
d.3.2 Scrivere per sbagliare	
d.3.3 Scrivere per ricordare	
d.3.4 Scrivere per fissare	
d.4 Conclusioni	101

<b>e. Fase metaprogettuale</b>	<b>103</b>		
<b>e.1 Introduzione</b>	<b>104</b>		
<b>e.2 Analisi di scenario</b>			
e.2.1 Il problema			
e.2.2 Analisi del target			
e.2.3 Visione d'insieme: realtà affini			
e.2.4 La collaborazione			
e.2.5 Officina della Scrittura			
e.2.6 Punti di incontro			
e.2.7 Linee guida			
e.2.8 Visione d'insieme: realtà museali			
e.2.9 Considerazioni di ricerca			
e.2.10 Proto personas			
<b>e.3 Collocamento del progetto</b>	<b>130</b>		
e.3.1 La parola dipinta			
e.3.2 Interactive Exhibit Design			
e.3.3 Casi studio			
<b>e.4 Conditional Design</b>	<b>146</b>		
e.4.1 Metodologia			
e.4.2 Casi studio			
<b>e.5 Conclusioni</b>	<b>153</b>		
<b>f. Fase progettuale</b>	<b>154</b>		
<b>f.1 Introduzione</b>	<b>156</b>		
<b>f.2 Obiettivi</b>			
<b>f.3 Concept</b>	<b>157</b>		
<b>f.4 Naming e pay off</b>			
<b>f.5 L'interazione</b>			
f.5.1 Primo test utente			
f.5.2 Secondo test utente			
f.5.3 Terzo test utente			
f.5.4 Le regole			
<b>f.6 Brand identity</b>	<b>169</b>		
f.6.1 Logo			
f.6.2 Area di rispetto			
f.6.3 Riduzione massima			
f.6.4 Utilizzi scorretti			
f.6.5 Tipografia			
f.6.6 Colori			
f.6.7 Griglie di costruzione			
		f.6.8 Elementi grafici	
		f.6.9 Tone of voice	
		<b>f.7 Kit di progetto</b>	<b>186</b>
		f.7.1 Foglio interazione in museo	
		f.7.2 Poster personalizzabile	
		f.7.3 Grafema ovunque vuoi	
		f.7.4 Assemblaggio del kit	
		<b>f.8 Campagna di comunicazione</b>	<b>200</b>
		f.8.1 Touchpoint raggiunti	
		f.8.2 Strategia di lancio	
		f.8.3 Applicativi fisici	
		f.8.4 Applicativi digitali	
		<b>f.9 Test finale</b>	<b>214</b>
		f.9.1 Modalità e scopo	
		f.9.2 Considerazioni finali	
		<b>f.10 Prospetti futuri</b>	<b>233</b>
		<b>g. Diario di bordo</b>	<b>236</b>
		g.1 Come abbiamo lavorato	238
		<b>h. Conclusioni</b>	<b>246</b>
		<b>i. Riferimenti</b>	<b>250</b>
		i.1 Sitografia	252
		i.2 Bibliografia	255

# Abstract

Grafema è un'iniziativa culturale volta al riavvicinamento e recupero della pratica della scrittura manuale, in un contesto digitalizzato come quello contemporaneo. In questo caso, vedremo la sua applicazione in collaborazione con Officina della Scrittura, museo dedicato alla cultura della scrittura e del segno, in particolare inserendosi nello spazio dedicato alle mostre di arte contemporanea. La tesi ha l'intento di ripercorrere il processo di creazione del progetto, a partire dalla fase di ricerca riguardante l'evoluzione della scrittura e le sue proprietà spaziali, fino ad arrivare a quella esecutiva e di scenari futuri.

L'obiettivo centrale di Grafema è quello di creare delle esperienze basate sull'interazione con le persone, al fine di riavvicinarle, con un primo piccolo passo, alla pratica della scrittura manuale. Per fare questo, è stata scelta una metodologia di progettazione che pone meno attenzione all'artefatto finale, per concentrarsi sul processo stesso: il Conditional Design. Questa metodologia è risultata opportuna al riacquisto di una pratica considerata "antica", grazie alle sue qualità di progettazione collettiva, che si ispira e motiva al gioco.

Il processo di ricerca ha avuto origine con un excursus dell'evoluzione della pratica della scrittura nel corso degli anni. Siamo partiti dalle sue origini, e quindi dai primi grafismi generati dall'Uomo che hanno portato alla creazione del primo alfabeto, passando poi per la stampa, fino ad arrivare all'era della digitalizzazione, in cui la pratica della scrittura a mano risulta completamente superata. Dopo questo inciso ci siamo soffermati sulle caratteristiche spaziali e organizzative della scrittura, per provare a concepire la parola non più solo come sistema statico e lineare, bensì come uno strumento mutevole e flessibile in base allo spazio in cui si colloca.

Per procedere alla progettazione è stato analizzato lo scenario e le richieste della committenza, in modo tale da collocarsi nella realtà in maniera funzionale e duratura, in linea con gli obiettivi condivisi.



## **a. Introduzione**

# a. Introduzione

## Premessa

- a.1** La tesi si colloca all'interno del contesto digitale attuale, a favore del riacquisto di una pratica considerata passata come quella della scrittura manuale. Per fare questo, è stata svolta una collaborazione con il museo Officina della Scrittura, realtà che condivide e promuove gli stessi valori e missione. La richiesta di applicazione è stata quella di creare un progetto che portasse i visitatori del museo ad una partecipazione attiva: è stata scelta per questo motivo la stanza dedicata alle mostre di arte contemporanea, che ospita le creazioni di artisti differenti con un flusso di sei mesi. Il progetto si pone quindi l'obiettivo di essere interattivo ma al contempo flessibile, e di essere capace di fornire un primo input verso la riacquisizione della pratica di scrittura a mano. Un requisito che ci siamo posti quindi durante la progettazione di questo percorso interattivo è stato quello di guidare gli utenti verso un'espressione personale che si manifesta scrivendo; i visitatori, dunque, non solo interagiscono con la mostra, ma anche con gli altri visitatori, in maniera diretta e indiretta, scoprendosi. Questo è stato possibile grazie alla metodologia del Conditional Design, che ci ha permesso tramite l'applicazione di poche e semplici regole, di creare un ambiente di gioco e scambio in cui le persone diventano artefici dell'output.

La progettazione è consistita dunque nella preparazione del campo da gioco, considerando tutti gli aspetti di interazione, che comprendono le regole, i materiali utilizzati, la gestione degli spazi della mostra e il prolungamento dell'esperienza a seguito della visita.

## Obiettivi

### **a.2** *I giovani di oggi non scrivono più.*

Si tratta di una critica sociale e generazionale che ci viene fatta spesso, secondo la quale i giovani di oggi hanno perso l'utilizzo della scrittura, quasi dimenticandola, a causa della digitalizzazione in continua evoluzione e ormai parte integrante della nostra quotidianità. Proprio da questo dilemma nasce Grafema, che si pone come tramite tra due realtà: l'epoca digitale in cui viviamo, e una pratica apparentemente dimenticata ma che riteniamo abbia potenzialità uniche dal punto di vista espressivo, terapeutico, comunicativo... Il campo di azione su cui agiamo è volutamente ridotto, dedicato a piccoli gesti e input, che però, una volta ripetuti e custoditi nel tempo, aspirano a risultati profondi e duraturi. La tesi ha l'obiettivo di prendere atto del contesto attuale, con le sue possibilità e limiti, riportando alla luce una pratica che abbiamo conquistato e ci ha accompagnato per anni, ma che sta iniziando a perdersi, soprattutto dall'età adolescenziale e

giovanile. All'interno della tesi viene riportato tutto il percorso svolto, per realizzare il progetto finale coerentemente agli obiettivi posti, partendo da un'analisi storica fino ad arrivare al metodo progettuale e la sua applicazione.

## Metodo

- a.3** Di fondamentale importanza è stata la metodologia progettuale selezionata, che ci ha permesso di trovare un punto di unione tra il mondo della scrittura e quello progettuale del design. L'iniziativa trova la sua forza proprio in questo: nella fusione di due mondi apparentemente distanti, che però trovano un punto d'incontro attraverso l'applicazione e l'interazione. Inoltre la metodologia scelta ha permesso rispondere perfettamente alla richiesta della committenza e al bisogno da cui è nato Grafema. A partire dal Conditional Design sono state realizzate delle regole di gioco, che sono state poi testate su varie persone per verificarne la comprensibilità e l'efficacia.

## **b. Fase di ricerca - Evoluzione storica**



## b. Evoluzione storica

### Introduzione

**b.1** In questa fase di ricerca l'intento è stato quello di comprendere la natura dell'evoluzione dello strumento d'interesse, ovvero la scrittura. Per far ciò si è quindi deciso di svolgere un'analisi che sia in grado di dare un quadro completo allo storico della sua evoluzione, dai primi segni primordiali fino ad oggi, per comprenderne le contaminazioni e le differenze che hanno generato. Quando si parla di scrittura intendiamo un campo molto ampio, uno strumento che abbiamo conquistato molti anni fa, nostra invenzione che si è modellata nel corso degli anni a seconda del continente d'origine. Quello che vogliamo è tornare sui nostri passi, guardando soprattutto al panorama italiano, allargandolo poi a quello europeo e non solo, per una maggiore consapevolezza e maturità della tematica e dell'approccio alla fase di progettazione.

Durante l'arco della fase di ricerca, le parole saranno accavallate o alternate da elementi grafici: questo deriva dalla nostra volontà di trattare le pagine di tesi come degli appunti presi a mano, e quindi conferire un senso di istintività ed espressività ad un testo di natura e costruzione più rigida. Per la stessa ragione, alcuni testi sono stati colorati con i colori di progetto, in virtù di un maggiore senso di dinamicità.



### Le origini

**b.2** La scrittura è un sistema di codifica grafica che traduce significati in segni visivi, permettendo di comunicare e conservare informazioni nel tempo. Non si limita a trascrivere parole o idee, ma rappresenta un mezzo essenziale per fissare nella memoria collettiva e individuale pensieri, emozioni e narrazioni. Costituita da un insieme di segni con specifici valori simbolici, la scrittura rende tangibile il linguaggio, consentendo la trasmissione precisa di contenuti. Le diverse forme di scrittura, dai sistemi alfabetici a quelli logografici, riflettono la varietà culturale e storica, modellando il modo in cui percepiamo e comprendiamo la realtà. In questo senso, la scrittura è più di un semplice strumento di comunicazione che, ad oggi, tendiamo a dare per scontato.

**La scrittura può essere definita come la prima grande rivoluzione tecnologica nel campo della comunicazione: le rappresentazioni del linguaggio si sono evolute all'interno delle diverse civiltà fino ad arrivare a sistemi condivisi chiamati alfabeto.**

Questo percorso di definizione ha subito diversi passaggi evolutivi: la prima fase è stata quella pittografica-ideografica, dove i segni erano usati in rappresentanza di un'immagine o di un

concetto. La condizione necessaria alla nascita della scrittura è stato lo sviluppo del mondo agricolo, dove gli agricoltori dovendo far fronte alla crescente complessità organizzativa sono andati alla ricerca di sistemi di sintesi e memoria. Queste prime forme di scrittura ebbero luogo in primis in Mesopotamia, tra il Tigri e l'Eufrate, ed in Egitto, lungo le sponde del Nilo, ma non solo.

### Pittogrammi

**b.2.1** Un pittogramma è un simbolo grafico che rappresenta visivamente un oggetto o un concetto concreto. Questo tipo di scrittura utilizza immagini che sono immediatamente riconoscibili e che hanno un significato intuitivo. Ad esempio, un disegno di un bue rappresenta effettivamente un bue. I pittogrammi sono stati tra le prime forme di scrittura sviluppate dall'umanità, utilizzati per trasmettere informazioni in modo diretto e immediato. L'uso di immagini facilmente riconoscibili permetteva alle persone di comunicare idee basilari senza bisogno di una lingua comune. Nei sistemi di scrittura antichi, i pittogrammi erano impiegati per registrare beni, eventi e transazioni commerciali, rendendo possibile la gestione di complessi sistemi sociali ed economici.

### Ideogrammi

Un ideogramma, invece, è un simbolo grafico che rappresenta un'idea o un concetto più astratto, non necessariamente legato a un oggetto concreto. Nel corso del tempo, i pittogrammi hanno subito un'evoluzione trasformandosi in ideogrammi. Questo processo di evoluzione ha comportato la semplificazione e la stilizzazione delle immagini originali, riducendole a pochi tratti essenziali. La stilizzazione dei pittogrammi ha permesso di ampliare la gamma dei concetti esprimibili, includendo non solo oggetti concreti, ma anche azioni, idee e concetti astratti. Ad esempio, l'ideogramma per "bue" potrebbe diventare un semplice segno stilizzato che simboleggia forza o lavoro, indipendentemente dall'aspetto reale di un bue.

### Fonogrammi

I fonogrammi sono segni grafici che rappresentano suoni o combinazioni di suoni specifici di una lingua. A differenza dei pittogrammi, che raffigurano oggetti concreti, e degli ideogrammi, che simboleggiano idee astratte, i fonogrammi servono a trascrivere il linguaggio parlato, catturando unità fonetiche come sillabe o singoli fonemi. L'introduzione dei fonogrammi ha segnato un importante passo avanti nei sistemi di scrittura, poiché consente di rappresentare la lingua parlata in modo più accurato e flessibile. In un sistema fonetico, ogni segno corrisponde a un suono specifico, rendendo più facile scrivere parole nuove e complesse senza dover inventare nuovi simboli per ogni concetto.

b.2.2 La scrittura in Mesopotamia appare tra il 3500 e il 3300 a.C. Le principali motivazioni per sviluppare la scrittura erano tre: contare e misurare beni, documentare transazioni e predire il futuro. Le prime tracce di scrittura sono segni su sigilli cilindrici per convalidare contratti, tacche su contenitori di argilla per registrare quantità di derrate secondo il sistema sessadecimale, e segni iconici sugli stessi contenitori. I pittogrammi rappresentavano oggetti semplici come parti del corpo umano, spighe, giardini, ecc. Questo sistema evolse nella prima scrittura pittografica elaborata dai Sumeri, che includeva circa 1500 pittogrammi. I pittogrammi avevano significati multipli: ad esempio, il pittogramma della bocca poteva indicare parlare o gridare, mentre il piede poteva rappresentare camminare o stare fermi. Inoltre, combinazioni di pittogrammi indicavano concetti più complessi, come il mangiare o il piangere. Questo sistema era indipendente dalle lingue parlate, permettendo a ciascun pittogramma di avere una realizzazione fonetica diversa.

Successivamente, i segni pittografici furono semplificati in ideogrammi e si sviluppò un sistema fonetico basato su sillabe. Ad esempio, l'ideogramma per "dio" e "cielo" divenne foneticamente "an", utilizzato in altre parole. Questo ridusse il numero di ideogrammi a circa 800. La scrittura sumerica fu adottata e perfezionata dagli Accadi, che introdussero ideogrammi non iconici e svilupparono la scrittura cuneiforme intorno al 2850 a.C. Questo sistema usava uno stilo per imprimere segni su tavolette d'argilla, che venivano poi essiccate. La scrittura cuneiforme si diffuse in tutto il Medio Oriente e rimase in uso per circa 3000 anni, adattandosi a diverse lingue come l'ebloitico, l'elamitico, l'urritico, il palaico, l'ittita, e influenzando la creazione degli alfabeti ugaritico e persiano antico.



**Fig 1:** reperto storico di una tavola scritta della civiltà mesopotamica.

b.2.3 In Egitto, il sistema di scrittura è documentato intorno al 3150 a.C., come dimostra la tavolozza di Narmer, uno o due secoli dopo la comparsa della scrittura presso i Sumeri. Visti i rapporti stretti tra i due paesi, è stato ipotizzato che la scrittura egizia possa essere stata influenzata da quella sumerica. Nella civiltà egizia la scrittura aveva una valenza sacra e religiosa: basti pensare al termine "geroglifico", di derivazione greca che significa "scrittura sacra".



**Fig 2:** tempio egiziano scritto.

Il suo sviluppo risale al 3200 a.C. e fin da subito il geroglifico sviluppò un sistema basato sul fonetismo consonantico pur utilizzando i pittogrammi: questo sistema è poi rimasto invariato per tutta l'arco della storia egiziana, e quindi per quasi tremila anni. Questo tipo di scrittura si articola in 750 segni, dei quali 220 di uso comune, suddivisi in: pittogrammi, con valore ideografico; determinativi, segni cioè che non venivano pronunciati, ma servivano solo per indicare l'ambito al quale si riferiva la parola; segni fonetici, ai quali era associato un valore consonantico. Questi segni erano organizzati in quadrati ideali di uguali dimensioni, ciascuno dei quali poteva contenere due segni larghi, due alti, quattro segni piccoli o una loro combinazione.

- b.2.4 Le attestazioni del geroglifico cretese risalgono al periodo tra il 2000/1900 a.C. e il 1700/1650 a.C. e sono prevalentemente concentrate nella regione centro-orientale di Creta. Le iscrizioni provengono principalmente dai palazzi di Cnosso, Festòs e Mallia, con alcune tracce ritrovate anche a Samotracia. I segni geroglifici erano incisi su vari supporti, come argilla e sigilli di pietra, oppure impressi su vasi e pesi da telaio. Questi documenti avevano principalmente scopi amministrativi e contabili, come indicato sia dal contenuto delle iscrizioni che dalla forma dei supporti utilizzati. Tra gli altri documenti in argilla ci sono i “coni,” applicati direttamente su oggetti e recanti l'impronta sulla base. Questi sono anche chiamati “direct sealings” (sigilli diretti) perché l'assenza di logogrammi e numeri nelle iscrizioni li rende più simili a impronte di sigilli che a documenti contabili. L'uso del “geroglifico” cretese su tali oggetti non era sempre per scopi amministrativi; a volte veniva impiegato come motivo decorativo. Attualmente, sono note poco più di 350 iscrizioni in “geroglifico” cretese. Tuttavia, il numero ridotto di sillabogrammi e logogrammi presenti rende difficile la decifrazione di questa scrittura, complicata ulteriormente dal fatto che la lingua sottostante a questi segni è ancora sconosciuta.

Il geroglifico è un tipo di carattere utilizzato in un sistema di scrittura pittorica, specialmente in voga negli antichi monumenti egizi. Questi simboli possono rappresentare gli oggetti raffigurati, ma allo stesso tempo suoni particolari o gruppi degli stessi.



## Nascita dell'alfabeto

- b.3 I primi alfabeti fonetici nacquero nelle città fenicie e lungo la costa orientale del Mediterraneo, segnando una svolta cruciale nella storia della scrittura. Un primo alfabeto consonantico, composto da segni che rappresentavano esclusivamente le consonanti, è risalente al periodo tra il XII e l'XI secolo a.C. a Biblos. Tuttavia, recenti scoperte archeologiche hanno portato alla luce un alfabeto ancora più antico, rinvenuto nella città siriana di Ugarit, datato al XIV secolo a.C. Questo sistema di scrittura contava circa trenta caratteri, evidenziando un'evoluzione precoce e sofisticata delle tecniche di rappresentazione fonetica. Inoltre, un altro alfabeto, composto da 35 segni di aspetto pittografico o geometrico, è stato scoperto nelle iscrizioni risalenti al XV secolo a.C. a Serabit el-Khadem, nel Sinai. La scrittura consonantica si diffuse ampiamente in tutta la regione, diventando la base per le scritture aramaica ed ebraica. La scrittura aramaica, in particolare, diede origine a diverse varianti, tra cui il siriano, alcune scritture indiane, il palmireno (che presenta somiglianze con la scrittura quadrata ebraica), e il nabateo, che si evolse poi nella scrittura araba. Secondo la teoria più accreditata, l'alfabeto avrebbe avuto origine tra il XVII e il XV secolo a.C., quando alcuni lavoratori semiti, impiegati nelle miniere di rame e turchese del Sinai, iniziarono a tracciare i primi segni alfabetici. Questi lavoratori, parlando una lingua diversa dall'egiziano, riuscirono a creare un sistema di scrittura che, per la prima volta, utilizzava simboli semplici per rappresentare i suoni del loro linguaggio. Questo metodo, basato su segni alfabetici, segnò l'inizio di una rivoluzione culturale che avrebbe avuto un impatto duraturo sulla comunicazione e sulla trasmissione del sapere.

Utilizzando i geroglifici egiziani, crearono un sistema semplice e innovativo basato sul principio dell'acrofonia, cioè “primo suono”. Praticamente, presero i geroglifici esistenti e li usarono per rappresentare il suono iniziale delle parole nella loro lingua. Per esempio, il geroglifico che rappresenta la pianta di una casa o di una tenda non veniva letto secondo il significato egiziano, ma era usato per indicare il suono iniziale della parola nella lingua semitica. In semitico, la parola per casa o tenda era “beth,” quindi quel segno fu utilizzato per rappresentare il suono “b”.

Sono rimaste poche iscrizioni di questa scrittura, e finora solo alcune parole isolate sono state decifrate. Tuttavia, queste iscrizioni sono di grande importanza poiché rappresentano le origini del primo alfabeto della storia: quello fenicio, databile intorno all'XI-X secolo a.C.



b.3.1 I Fenici, abitanti delle coste orientali del Mediterraneo tra il 1200 e il 539 a.C., erano rinomati navigatori e commercianti. Il loro nome deriva dal colore rosso porpora, che producevano con grande maestria. Inizialmente, i Fenici utilizzavano la scrittura cuneiforme, ma a partire dal XIII secolo a.C. furono i primi a sviluppare un sistema di scrittura alfabetico. Un esempio di antiche iscrizioni in alfabeto fenicio è la stele di Nora, trovata vicino a Cagliari. I Fenici scrivevano da destra a sinistra, ereditando dalla scrittura ugaritica l'ordine di successione delle lettere e schematizzando ulteriormente i segni in un alfabeto composto da 22 segni consonantici e nessun segno per le vocali, rendendo il loro alfabeto un "abjad".

Nelle lingue semitiche, il vocalismo non era complesso e le vocali potevano essere facilmente dedotte dal contesto. Le lettere dell'alfabeto fenicio derivavano da antichi segni pittografici: si sceglieva una parola che iniziava con una determinata consonante, il cui simbolo veniva poi semplificato e usato per rappresentare quella consonante. Il sistema alfabetico fenicio era molto più semplice rispetto alle scritture pittografiche e ideografiche dell'epoca, come l'egiziano o il cuneiforme. Questo permetteva una maggiore diffusione e comprensione, non limitata solo agli scribi o alle classi regali e sacerdotali. Durante i loro viaggi marittimi, i Fenici diffusero il loro sistema di scrittura presso molte altre popolazioni.

L'alfabeto aramaico e greco mostrano evidenti influenze fenicie, e tracce di questo sistema si ritrovano persino nelle scritture dell'India e dell'Asia. L'alfabeto fenicio è, di fatto, la radice comune da cui si sono sviluppati quasi tutti i moderni alfabeti. Il più antico reperto contenente iscrizioni in alfabeto fenicio è il sarcofago di Ahiaram, antico re fenicio, ritrovato a Byblos nel 1923 e datato intorno al 1200 a.C.

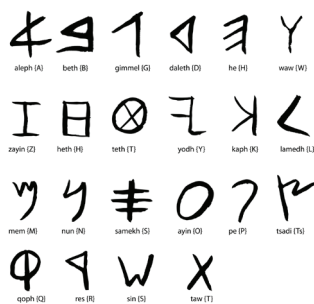


Fig 3: alfabeto fenicio.

b.3.2 L'alfabeto fenicio è il precursore di quasi tutti gli alfabeti successivi, inclusi quelli moderni. Dall'alfabeto fenicio derivò l'alfabeto greco, attestato intorno all'VIII secolo a.C., che mantenne sia i nomi delle lettere (beta, gamma, delta, ecc.) sia molti dei suoi caratteri. Tuttavia, i Greci non adottarono l'alfabeto fenicio in modo passivo, ma lo adattarono alle esigenze della loro lingua, introducendo le vocali e modificando la direzione e l'orientamento della scrittura. Con i Fenici e, successivamente, con i Greci, i caratteri grafici persero la loro somiglianza con gli oggetti che originariamente rappresentavano. I caratteri fenici erano tracciati inclinati verso sinistra, poiché la loro scrittura andava da destra verso sinistra. Al contrario, la scrittura greca inizialmente era bustrofedica, alternando la direzione di scrittura per ogni riga, simile al percorso di un aratro sul campo. In seguito, divenne destrorsa, scrivendo da sinistra verso destra. Questa direzione di scrittura fu adottata da tutte le civiltà che presero l'alfabeto dai Greci. Per rappresentare le vocali, i Greci presero in prestito alcuni caratteri fenici che indicavano consonanti semitiche inesistenti nella lingua greca. Ad esempio, per la vocale "a" usarono il segno che rappresentava la testa di un bue, il cui nome semitico è 'alef. Sebbene 'alef iniziasse con una consonante in semitico, in greco questo suono non esisteva, quindi il segno fu utilizzato per la vocale "a", mantenendo il nome "alfa". Successivamente, l'alfabeto greco fu adottato dagli Etruschi e dai Latini, e dai Latini si diffuse in tutto il mondo occidentale. Inoltre, dall'alfabeto fenicio derivarono anche l'alfabeto arabo e l'alfabeto ebraico.



Fig 4: alfabeto greco.

b.3.3 Come emerge dalla ricerca storica, scrivere è una pratica molto antica che si è evoluta ed è cambiata in maniera molto rapida. Un chiaro esempio ne è l'evoluzione della lettera A. La lettera "A" è la prima dell'alfabeto e le sue evoluzioni, grafica e fonetica, hanno seguito percorsi distinti fino all'epoca fenicia. Le origini del segno "A" possono essere tracciate a un geroglifico egizio che rappresentava una testa di bue. Questo simbolo fu successivamente adattato e stilizzato in un alfabeto proto-semitico circa 3500 anni fa, mantenendo il riferimento al bue. Tuttavia, il suono associato a questo segno non era quello che conosciamo oggi, ma una consonante chiamata colpo di glottide, usata nella lingua semitica. Con l'introduzione dell'alfabeto fenicio, che aveva radici semitiche, il segno grafico subì ulteriori stilizzazioni, arrivando a somigliare all'attuale "A" ma orientato con la punta a sinistra e verso il basso, evocando il muso e le corna dell'animale. Durante questo periodo, la lettera mantenne il suono del colpo di glottide e prese il nome allora conosciuto di "aleph".

Questo nome derivava dalla prima lettera dell'alfabeto ebraico, che significa "testa di bue". L'alfabeto fenicio continuò a influenzare altri sistemi di scrittura, portando alla forma e al valore fonologico odierno della lettera "A".



**Fig 5:** Probabile evoluzione della lettera A, dal geroglifico egizio alla A romana.

b.3.4 Fino ad ora si è fatto riferimento alla parola "alfabeto", ma in realtà la sua evoluzione è stata molteplice. Solo in Europa vediamo la presenza di tre alfabeti principali: quello greco, quello latino e quello cirillico. Potremmo identificare quello latino come il più diffuso, usato nelle principali lingue europee come Italiano, Spagnolo, Portoghese, Francese, Tedesco e Inglese. Abbiamo poi il greco, antenato del latino ed utilizzato solo nella lingua greca; infine il cirillico che invece è un ramo del Greco e fu esportato dalla religione Ortodossa. Comparve prima in Bulgaria ed è diffuso soprattutto nella regione balcanica e in quella russa. Inoltre, ogni lingua ha il proprio alfabeto. Esistono alfabeti per l'italiano, l'inglese, il francese, il turco, il danese, l'arabo e molte altre lingue. Questi alfabeti differiscono tra loro per il numero e il tipo di lettere, oltre che per le corrispondenze tra lettere e suoni. Con il tempo, la corrispondenza iniziale tra un singolo suono e una singola lettera è cambiata in tutti gli alfabeti. Per esempio, in italiano, il suono /k/ può essere rappresentato dalla lettera "c" in parole come "casa", "cono" e "curva", dalla lettera "q" in "quadro" e "questo", dalla lettera "k" in "koala" e "Katia", e dalle lettere "ch" in "chiesa". Inoltre, la lettera "c" può rappresentare suoni diversi, come in "cera" e "cane". In inglese, accade qualcosa di simile: la lettera "i" può rappresentare sia il suono /i/ come in "give" (dare), sia il suono /ai/ come in "five" (cinque).

b.3.5 Mentre le trasformazioni del sistema di scrittura egizio si diffondevano dal Mediterraneo, in Estremo Oriente prosperava un altro sistema di scrittura, quello cinese, che ha continuato a evolversi e a influenzare la cultura per millenni. Questo sistema, noto per l'uso di simboli associati a parole (ideogrammi o, più precisamente, logogrammi), ha radici profonde e una storia complessa. In Cina, l'attenzione non è mai mancata riguardo alla questione della rapidità e dell'efficienza nella scrittura, una sfida che ha accompagnato il paese attraverso le varie dinastie e cambiamenti culturali. La semplificazione dei caratteri cinesi cominciò già in epoche molto antiche, spinta da necessità pratiche. Prendiamo ad esempio la rappresentazione del sole: originariamente, questo era raffigurato su ceramiche o tavolette metalliche come un cerchio. Tuttavia, con il passaggio alla scrittura su foglie di bambù, si rese necessario adattare i simboli: il cerchio si trasformò in una figura più squadrata, in quanto tracciare forme curvilinee sul bambù risultava arduo e poco pratico. Questa evoluzione evidenzia come le esigenze materiali e tecniche abbiano sempre influenzato la forma dei caratteri. La vera rivoluzione nel sistema di scrittura cinese si verificò intorno al II secolo d.C. con l'introduzione della carta e l'uso di pennelli e inchiostro, intervenendo sul gesto stesso di scrivere.

**b.4** Con il progredire del tempo e l'accumularsi delle consapevolezze e delle competenze scrittorie acquisite fino a quel momento, si assiste a un processo di crescente standardizzazione della scrittura, che porta a una sua definizione più precisa e strutturata. Questo processo non si è limitato a uniformare i segni grafici utilizzati, ma ha contribuito anche a stabilire convenzioni condivise per l'organizzazione e l'uso della scrittura stessa. Tale evoluzione implicava che la scrittura, inizialmente flessibile e adattabile, cominciasse ad assumere forme sempre più definite e riconoscibili, modellate dai contesti culturali, sociali e politici in cui veniva utilizzata. Questa standardizzazione non solo ha influenzato la struttura stessa della scrittura, ma portò anche alla nascita e allo sviluppo della tipografia, un'arte che progressivamente assunse caratteristiche sempre più specifiche e raffinate. La tipografia ha iniziato a distinguersi come una disciplina autonoma, volta non solo alla riproduzione di testi scritti, ma anche alla loro organizzazione visiva in modo che fossero facilmente leggibili e esteticamente gradevoli. Questo ha portato alla creazione di caratteri tipografici con tratti distintivi, influenzati dalle necessità e dalle preferenze delle diverse culture e delle diverse epoche storiche. Questo processo di definizione della scrittura e della tipografia rappresenta un momento cruciale nella storia della comunicazione scritta, poiché stabilisce le basi per la diffusione della conoscenza in forma scritta, consentendo una trasmissione più efficiente e universale delle idee.

La capacità di produrre testi scritti che fossero uniformi e facilmente interpretabili ha contribuito in modo significativo alla crescita delle istituzioni culturali, educative e religiose, che facevano affidamento sulla scrittura per preservare e diffondere il sapere. In sintesi, la progressiva definizione della scrittura e della tipografia non solo ha rispecchiato l'evoluzione delle capacità tecniche dell'umanità, ma anche il suo crescente bisogno di stabilire connessioni durature e comprensibili attraverso il tempo e lo spazio.

Questi nuovi strumenti permisero non solo una maggiore velocità di scrittura, ma anche la possibilità di arricchire i caratteri con dettagli artistici. Fu in questo periodo che la calligrafia cinese, nella sua forma più raffinata e conosciuta, cominciò a prendere forma. La calligrafia divenne non solo un mezzo di comunicazione, ma anche una forma d'arte elevata, apprezzata per la sua estetica e la sua capacità di esprimere l'animo umano. Molti secoli dopo, nel 1945, il governo comunista cinese, decise di intraprendere una nuova fase di semplificazione dei caratteri. Questo intervento era motivato principalmente dal desiderio di ridurre il tasso di analfabetismo, particolarmente elevato nelle zone rurali. La semplificazione dei caratteri mirava a rendere la scrittura più accessibile e più facile da apprendere per la popolazione generale, contribuendo in questo modo a una maggiore diffusione dell'istruzione e a un miglioramento delle condizioni socio-economiche del paese.

b.4.1 Per circa un millennio, la tradizione grafica del mondo romano mantenne una notevole uniformità. Sebbene all'interno di un impero tanto vasto esistessero inevitabilmente alcune differenze grafiche regionali, queste variazioni erano minime e non compromettevano la comprensione reciproca. In altre parole, un cittadino romano poteva leggere e comprendere agevolmente il latino scritto in qualsiasi altra parte dell'Impero. Con il crollo dell'Impero Romano d'Occidente, si disgregarono tutte quelle strutture che avevano garantito la stabilità della scrittura romana, come il sistema educativo, le officine scriptorie che producevano i libri e il pubblico alfabetizzato che li utilizzava. Tra il V e il VII secolo, parallelamente alla frammentazione politico-culturale, emersero tante scritture diverse quante erano le regioni dell'ex Impero. Questo fenomeno è noto come particolarismo grafico.

Allo stesso tempo, con la nascita del Sacro Romano Impero, si assistette al ritorno di una scrittura comune che ha sostituito gran parte delle varianti regionali precedenti, tranne poche eccezioni. Verso la metà dell'VIII secolo nacque la minuscola carolina. Il nome "carolina" è strettamente legato alla rinascenza carolingia, anche se gli studi più recenti tendono a escludere un coinvolgimento diretto di Carlo Magno nella sua creazione. Sebbene non sia facile verificare un intervento diretto dell'imperatore nella nascita di questa nuova grafia, l'unità politica del regno di Carlo Magno fu fondamentale per il suo sviluppo.

Questo è un esempio di scrittura carolina proveniente dal centro scriptorio di S. Martino di Tours, risalente alla fine dell'VIII secolo.

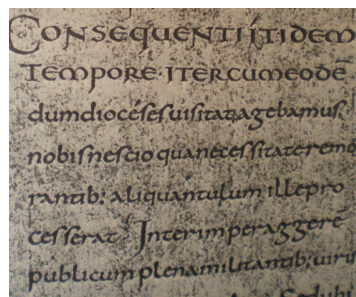


Fig 6: manuale religioso, esempio di utilizzo della scrittura Carolina.

Qui possiamo osservare le principali caratteristiche di questa grafia: abbastanza chiara ed equilibrata, con una netta separazione tra le lettere all'interno di una stessa parola. Questa rappresentava una vera innovazione rispetto alla scrittura romana, che utilizzava la scriptio

continua, senza spazi tra lettere e parole. La carolina si diffuse rapidamente dai principali centri scrittori tra la fine dell'VIII secolo e i primi decenni del IX, propagandosi nei territori franchi tra il Reno e la Loira e in gran parte del vasto impero carolingio.

Come suggerisce lo studioso di paleografia Alessandro Pratesi, i primi manoscritti in minuscola carolina, come gli Evangelii di Godescalco e il Salterio di Dagulfo, sono associati agli ambienti di corte e datati subito dopo l'arrivo di Alcuino di York (teologo e uno degli artefici della rinascita culturale carolingia) alla guida della Scuola palatina. L'importanza attribuita all'ortografia e alla calligrafia nella corte

carolingia non solo rifletteva una vivace attività culturale, ma anche un desiderio di formazione culturale nell'ambiente di corte. Inoltre, grazie alla riscoperta di vecchie tipologie grafiche, gli scribi carolingi disponevano di un repertorio di scritture che permetteva loro di costruire l'architettura della pagina con l'uso distintivo di scritture per titoli, rubriche e capitoli.

## Scrittura Gotica

b.4.2 Proprio come la scrittura carolina, anche la scrittura gotica ebbe origine in Francia. Nei monasteri e nelle abbazie della parte settentrionale del paese, i monaci copisti svolgevano un'intensa attività amanuense, che portò a un progressivo distacco dallo stile di scrittura più classico. Tra l'XI e il XII secolo, si assistette a una transizione artistica e architettonica dallo stile romanico a quello gotico, caratterizzato da linee spezzate, nette e definite, e da una marcata verticalità. Questa evoluzione stilistica influenzò anche la scrittura. La diffusione della scrittura gotica fu facilitata da un insieme di fattori socio-culturali e tecnici.

Con l'aumento del numero di persone istruite e la nascita delle prime università, crebbe la domanda di libri. La scrittura gotica si adattava perfettamente a questo contesto, poiché permetteva una scrittura manuale più rapida e rappresentava un'opzione più economica rispetto alla scrittura libraria precedente. I copisti utilizzavano la scrittura gotica per organizzare il testo in spazi ordinati e precisi, spesso disponendo il testo su due colonne per lasciare spazio alle annotazioni a margine. Un nuovo strumento di scrittura, la penna a punta mozzata a sinistra, ha contribuito ulteriormente alla diffusione della scrittura gotica, permettendo di tracciare lettere più spigolose e geometriche, conferendo a questo stile maggiore sontuosità rispetto al passato.

La scrittura gotica divenne lo stile predominante in tutto il mondo occidentale grazie a Johannes Gutenberg, che scelse caratteri gotici per la stampa a caratteri mobili della sua celebre Bibbia. In Germania, la scrittura gotica, in particolare la variante Schwabacher, rimase in uso fino alla metà del XX secolo e fu ampiamente utilizzata nei manifesti nazionalisti degli anni Trenta e Quaranta, considerata l'unica scrittura tedesca "autentica".

**b.5** La stampa è il processo utilizzato per riprodurre testi, immagini e, più recentemente, oggetti grazie alla stampa 3D. Questo processo può essere definito attraverso il concetto di tipografia: la tipografia è quella tecnologia che consente la riproduzione di testi utilizzando varie tecniche finalizzate al risultato finale. In passato, la riproduzione di testi e immagini era affidata agli amanuensi, individui incaricati di copiare a mano questi contenuti. Inizialmente, nella cultura classica, questo compito era svolto dagli schiavi, ma con l'avvento del cristianesimo, venne assunto dai monaci all'interno delle abbazie. Nonostante questa tradizione prevalentemente europea, gli storici collocano le origini della stampa in Oriente, specificamente in Cina durante la dinastia Tang. Secondo alcune fonti, uno dei primi veri manufatti stampati sarebbe una copia del libro buddista Sutra del Diamante, risalente al 848 d.C.

La stampa a caratteri mobili

**b.5.1** La stampa moderna è il frutto di un lungo processo evolutivo che ha visto l'introduzione di numerose innovazioni tecnologiche e meccaniche. Un momento cruciale di questo percorso si verificò nel 1450, quando Johann Gutenberg, in Europa, introdusse un torchio tipografico innovativo che utilizzava caratteri mobili in metallo, trasformando radicalmente il panorama della stampa. Originario della Renania, Gutenberg si ispirò ai torchi utilizzati per la spremitura dell'uva nella sua terra natale per sviluppare il suo torchio tipografico. Da questa intuizione nacque la stampa a caratteri mobili. Tale invenzione segnò un punto di svolta storico: per la prima volta, era possibile riprodurre testi con rapidità e precisione, permettendo una diffusione su larga scala e democratizzando l'accesso alla conoscenza.

Prima dell'invenzione di Gutenberg, la riproduzione di libri e documenti era un processo estremamente lento e laborioso, svolto manualmente da monaci specializzati, noti come amanuensi. Questi monaci dedicavano anni alla copia di testi e manoscritti, limitando significativamente la diffusione delle informazioni. L'avvento della stampa meccanica permise di accelerare drasticamente questo processo, rendendo la diffusione delle informazioni molto più rapida e accessibile. Questo portò a una rivoluzione nella comunicazione e nella produzione di libri e fascicoli, facilitando la diffusione della conoscenza universale e scientifica attraverso testi facilmente leggibili. La stampa si diffuse gradualmente in diverse culture, modificando il modo in cui le informazioni venivano condivise.

Gutenberg

**b.5.2** Consapevole delle superstizioni e delle paure diffuse nel XV secolo, Gutenberg inizialmente mantenne segreta la sua invenzione. In un'epoca in cui il confine tra scienza e falso era spesso indistinto, chiunque introducesse nuove tecnologie rischiava di essere accusato di stregoneria o di essere in combutta con forze maligne. Gli esperimenti di Gutenberg furono costosi e complessi: egli testò vari metalli e leghe ad alte temperature, sperimentando diversi tipi di carta e inchiostri per perfezionare il processo di stampa. Gutenberg, perfezionista, mirava a creare una tecnologia che fosse non solo veloce, ma anche graficamente impeccabile. La sua visione era quella di uniformare e diffondere la conoscenza attraverso la stampa. I primi libri stampati con la tecnica dei caratteri mobili erano facilmente leggibili, ma spesso di grandi dimensioni. Tuttavia, pochi anni dopo, si cominciarono a produrre libri più compatti e maneggevoli, rendendo ancora più pratico l'accesso alla conoscenza. In conclusione, l'invenzione della stampa a caratteri mobili di Gutenberg non solo rivoluzionò la produzione e la distribuzione di libri, ma pose anche le basi per una più ampia diffusione della conoscenza, influenzando profondamente la società e la cultura dell'epoca.



**“L'uomo non è una creatura sulla terra che ha un linguaggio, l'uomo è linguaggio.”**

Conosciamo poco sulla vita di Johann Gutenberg. Proveniva da una famiglia di orafi, il che lo rese particolarmente adatto a creare le piccole matrici per i caratteri tipografici. Si ritiene che Gutenberg fu esiliato da Magonza intorno al 1428 e vi fece ritorno nel 1448, ottenendo ingenti prestiti da Johann Fust, un ricco borghese. Tuttavia, nel 1455 subiva un processo per questi debiti, perdendo tutti i suoi macchinari. Nessuno dei fogli stampati attribuiti a Gutenberg riporta chiaramente nomi, luoghi o date. I primi esempi, risalenti al 1452, sono indulgenze per la guerra contro i Turchi, e successivamente, tra il 1452 e il 1454, una primitiva Bibbia a 36 caratteri di cui furono prodotte 180 copie. La più famosa, del 1455, a 42 caratteri, era un'opera straordinaria: realizzata con un nuovo carattere molto sofisticato e piena di abbreviazioni, richiese 300 caratteri tipografici diversi. Questi erano i primi caratteri tipografici latini mai creati. Dopo Gutenberg, il primo libro con caratteri a colori della storia, che riportava un nome e una data, è il Salterio di Magonza, stampato il 14 agosto 1457 (vigilia dell'Assunzione) da Johann Fust e Peter Schöffer, quest'ultimo un ex collaboratore di Gutenberg.





**Fig 7:** lettere per stampa a caratteri mobili.



**Fig 8:** lettere per stampa a caratteri mobili.





Fig 9. Utilizzo della tecnica con inchiostro rosso.



- b.5.3 Aldo Manuzio nacque nel 1450, lo stesso anno in cui Gutenberg svolgeva le sue sperimentazioni con la stampa a caratteri mobili. Sebbene oggi sia noto come tipografo veneziano, Manuzio nacque a Bassiano, nel sud del Lazio. Studiò a Roma, allievo di Gaspare da Verona, illustre insegnante di retorica all'Università La Sapienza, dedicando molti anni agli studi di filologia e sviluppando una vasta conoscenza enciclopedica. Continuò gli studi di grammatica latina a Ferrara, dove ebbe come compagno Pico della Mirandola e fu guidato da Guarino da Verona. Si spostò a Venezia all'età di quarant'anni, senza alcun precedente progetto editoriale conosciuto. La Venezia del Cinquecento, uno dei principali centri commerciali mondiali e sede di oltre 417 tipografie, produceva circa un terzo dei libri in circolazione. In questo vivace contesto, Manuzio comprese che i libri stampati con i caratteri mobili rappresentavano un innovativo strumento di comunicazione e un mezzo imprescindibile per la trasmissione del sapere. Inizialmente si dedicò all'insegnamento e continuò i suoi studi, ma presto fu influenzato dall'atmosfera pionieristica del tempo e dalla fervente attività editoriale veneziana. La sua passione per i libri lo portò inevitabilmente a desiderare di migliorarli, perfezionarli e renderli più leggibili.

Manuzio fondò la sua tipografia intorno al 1494, sotto il motto latino "Festina lente" (affrettati lentamente), attribuito dallo storico Svetonio all'imperatore Augusto. Le cosiddette edizioni aldine divennero presto un marchio riconosciuto, grazie alla creazione di un vero e proprio catalogo editoriale, un fatto senza precedenti, con la dicitura "Aldi Manutii Romani" che ne attestava la paternità. La prima opera pubblicata, nel 1494, fu una grammatica greca, gli "Erotemata" di Costantino Lascaaris, seguita dall'imponente opera omnia di Aristotele in cinque volumi. La linea editoriale di Manuzio era già chiara e programmata: intendeva stampare ogni sorta di "libro greco" per contrastare la dispersione dei testi delle biblioteche, spesso smarriti o distrutti durante guerre e devastazioni. Il filologo editore, con la sua stamperia veneziana, si propose dunque la missione di "salvare" una cultura che rischiava di andare perduta.

Nel 1510 Manuzio prese la decisione di mettere maggiormente alla prova il carattere tipografico dei suoi elaborati, e per farlo fece affidamento a Francesco Griffo, incisore Bolognese che realizzò dei caratteri apposti in piombo. Questi riprendevano la tipologia di scrittura raffinata corsiva dei monaci amanuensi, e furono utilizzati per la stampa del libro "Le Bucoliche di Virgilio", il primo libro stampato completamente in corsivo.

## “Chi legge non sarà mai schiavo”

Funzionamento e  
impatto sociale

Questo è un concetto che Aldo Manuzio comprese ben presto e che, nonostante le molteplici critiche ricevute per i suoi testi da parte dell'ordine religioso, continuò a portare avanti. Trova la morte a Venezia il 6 febbraio 1515, proprio un mese dopo mandato in stampa il suo ultimo libro, il controverso "De rerum natura", che sfidava senza restrizioni ogni censura.

- b.5.4 La stampa a caratteri mobili opera mediante l'utilizzo di lettere e simboli individuali, detti appunto caratteri mobili, che possono essere combinati per formare parole e frasi. Questi caratteri sono realizzati in metallo o legno e possono essere riutilizzati molte volte per creare varie pagine di testo. Per stampare una pagina, i caratteri mobili vengono allineati in righe su un compositore e successivamente bloccati insieme in un'unica unità chiamata forma. Questa forma viene poi posizionata su una pressa, dove l'inchiostro viene applicato ai caratteri. Successivamente, un foglio di carta viene posto sulla forma e la pressione esercitata dalla macchina trasferisce l'inchiostro dai caratteri alla carta. La stampa a caratteri mobili ha avuto un impatto rivoluzionario sulla cultura e la società del tempo. Grazie all'invenzione della stampa, è diventato possibile produrre libri in grandi quantità, permettendo la diffusione del sapere a un pubblico molto più ampio, oltre i confini dell'élite culturale e religiosa. Questo ha portato a un aumento significativo della conoscenza e della consapevolezza in tutta la società, trasformando profondamente la percezione delle persone su se stesse e sul mondo che le circondava. Inoltre, la stampa a caratteri mobili ha dato origine a una nuova classe di lavoratori specializzati, i tipografi, creando nuove opportunità economiche e sociali. La diffusione in larga scala dei libri ha anche avuto un impatto sulla lingua, contribuendo alla standardizzazione dell'ortografia e della grammatica grazie alla riproduzione uniforme delle parole.

**b.6** Un punto di svolta nella storia della scrittura è sicuramente da attribuire all'invenzione della macchina da scrivere, strumento che ha rappresentato un'epoca e trova le sue origini proprio in Italia. Grazie ad essa, nel '900, l'Italia tornò ad essere all'avanguardia nel campo della scrittura meccanica. I primi tentativi di costruire uno strumento di scrittura meccanica risalgono alla seconda metà del Cinquecento. Venezia era allora un importante centro editoriale, dove Francesco Rampazetto, tipografo ed editore, inventò nel 1575 un congegno meccanico con caratteri in rilievo per permettere ai non vedenti di comunicare. Questo primo esempio di scrittura meccanica mostrò come la tecnologia potesse superare le barriere fisiche, rendendo la comunicazione accessibile a un pubblico più ampio. Nei due secoli successivi, ben 52 inventori in diversi paesi svilupparono prototipi di macchine da scrivere. Un esempio significativo è quello dell'italiano Agostino Fantoni, che nel 1802 progettò una macchina per aiutare sua sorella cieca a scrivere. Anche l'inventore brasiliano Francisco João de Azevedo presentò un modello nel 1861, che suscitò interesse ma non ottenne successo commerciale. Questi tentativi pionieristici dimostrano un crescente desiderio di automatizzare e semplificare il processo di scrittura.

Da Ravizza a Olivetti

**b.6.1** Fu Giuseppe Ravizza, tuttavia, a segnare una svolta decisiva: nel 1837 iniziò a costruire il "cembalo scrivano", una macchina con una tastiera simile a quella del pianoforte, della quale ottenne il brevetto nel 1855. Il cembalo scrivano di Ravizza, con i suoi miglioramenti, ispirò altri inventori. Tra questi vi fu Christopher Latham Sholes negli Stati Uniti, che migliorò la disposizione dei tasti per evitare inceppamenti, inventando la tastiera QWERTY, ancora in uso oggi. La E. Remington and Sons industrializzò il prototipo di Sholes nel 1874, ma nonostante i miglioramenti apportati, le prime macchine da scrivere avevano ancora limiti significativi. Il vero avanzamento venne con la Underwood, che nei primi del '900 introdusse la scrittura frontale, permettendo al dattilografo di vedere il testo mentre scriveva. Questo miglioramento rese la macchina da scrivere uno strumento diffuso nelle redazioni di tutto il mondo. La scrittura meccanica divenne essenziale non solo per i giornalisti, ma anche per impiegati e segretarie, trasformando radicalmente il modo di lavorare negli uffici e nelle aziende. In questo contesto si inserisce Camillo Olivetti, che riportò in Italia l'avanguardia tecnologica americana, presentando la prima Olivetti M1 all'Esposizione Universale di Torino nel 1911. Negli anni successivi fino al 1920, Olivetti produsse circa 6000 macchine M1 in Italia. Il modello Olivetti entrò nei mercati internazionali nel 1920 con il M20, che

introdusse significativi miglioramenti meccanici. La Olivetti rimase all'avanguardia fino al secondo dopoguerra, con modelli come la Valentine, la Lettera 22 e la Lettera 32, che coniugavano innovazione tecnologica e design.

### La valentine

**b.6.2** Lanciata nel mercato nel 1969, la macchina da scrivere Valentine non è solo un'assoluta icona del design italiano, ma anche simbolo del momento storico caratteristico in cui è nata, noto per le forti rotture sociali, politiche e culturali.

La prima piccola rivoluzione di questo oggetto risiede nel suo materiale, essendo la prima macchina da scrivere realizzata interamente in plastica (ABS stampato a iniezione). Le sue caratteristiche principali sono la sua portabilità e la perfetta integrazione dell'oggetto con la sua custodia: la parte posteriore della macchina funge da chiusura della valigetta, che include anche una comoda maniglia. Grazie a due semplici sicure di gomma laterali, la Valentine si fissa saldamente al guscio che la protegge dai colpi esterni, pronta per essere portata in giro come una borsetta: la scrittura meccanica, era diventata così una pratica portatile e diffusa, e questa innovazione la rendeva pratica, ma anche esteticamente distintiva.

Olivetti, con la Valentine, non mirava solo a replicare il successo della precedente Lettera 22, ma anche a rinnovare l'immagine dell'intera azienda. La Valentine era concepita non per tecnici ed esperti, ma come un oggetto pop accessibile a tutti. Questa portatile diventò un simbolo di stile e praticità, apprezzata da personaggi famosi come Richard Burton ed Elizabeth Taylor, e apparve persino nel film "Arancia Meccanica" di Stanley Kubrick del 1971.

**Fig 10:** la Valentine rossa di Ettore Sottsass, aperta.



**“La portatile, oggi, diventa un oggetto che uno si porta dietro come si porta dietro la giacca, le scarpe, il cappello, voglio dire queste cose alle quali si bada e non si bada, queste cose che vanno e vengono, queste cose che tendiamo a smitizzare sempre di più...”.**

Questa dichiarazione rifletteva una visione moderna e informale della macchina da scrivere, vista non più come uno strumento rigido e professionale, ma come un oggetto di uso quotidiano, versatile e alla moda. Sottsass non si limitò a progettare la macchina, ma curò anche la sua campagna pubblicitaria, coinvolgendo artisti rinomati come Roberto Pieraccini e Milton Glaser. La Valentine venne ritratta in luoghi e situazioni diverse, quasi come in un fotoromanzo, raccontando il suo utilizzo e la sua presenza nella vita quotidiana delle persone, associata quindi ad una forte emotività e romanticismo.

L'impatto della Valentine andò ben oltre la sua funzionalità pratica. Essa divenne un simbolo del desiderio di libertà e di espressione individuale di un'epoca unica, caratterizzata da profondi cambiamenti sociali e culturali. La Valentine incarnava una nuova filosofia del design, in cui la forma, la funzionalità e l'estetica si combinavano per creare un prodotto non solo utile, ma anche capace di ispirare e influenzare la cultura popolare. Con la Valentine, Olivetti non solo trasformò la percezione delle macchine da scrivere, ma contribuì anche a definire una nuova era di design industriale.

## Considerazioni

b.6.4 Non bisogna dimenticare che il processo di scrittura su una macchina da scrivere richiede una riflessione più approfondita, ancor prima di mettere le dita sulla tastiera, poiché la correzione di errori è complessa e laboriosa. Il rituale che precedeva la scrittura, ossia il pensare attentamente a ciò che si voleva dire, rifletteva la profondità del processo creativo. Questo momento di contemplazione silenziosa era essenziale, poiché rappresentava la fase in cui chi sta per scrivere dà forma alle idee prima di tradurle in parole scritte. Solo quando il concetto era completamente chiaro nella mente, le dita potevano finalmente prendere vita sulla tastiera. Infatti, l'uso di frasi corte e chiuse era una precauzione deliberata, un modo per ridurre al minimo

la possibilità di errori e semplificare il processo di correzione. Questo metodo ha influenzato lo stile di scrittura, incoraggiando la precisione e la chiarezza nelle espressioni, con frasi brevi e incisive. La necessità di fermarsi e riflettere prima di mettersi a scrivere non solo ha migliorato la qualità del testo, ma ha anche reso l'atto della scrittura un esercizio di disciplina di tipo mentale.

Possiamo quindi ammettere che la macchina da scrivere sia, in quanto a gestualità e processo di scrittura, un punto di mezzo tra l'immediatezza e standardizzazione della scrittura in digitale, e la cura riflessiva della scrittura a mano, dove l'errore non può essere completamente cancellato e dimenticato. La storia delle macchine da scrivere è diventata parte integrante della nostra cultura, non solo per il loro ruolo pratico, ma anche per l'impatto che hanno avuto sullo stile di scrittura e sulla comunicazione. Questo fenomeno culturale riflette anche il vissuto di figure emblematiche come Adriano Olivetti, un editore, scrittore, uomo di cultura e imprenditore poliedrico. Olivetti ha lasciato un'impronta indelebile non solo attraverso i suoi contributi pratici nel campo della tecnologia e del design, ma anche attraverso la sua visione illuminata di un mondo in cui l'innovazione e la cultura si intrecciano. La sua eredità continua a essere celebrata e a influenzare il nostro modo di vedere il rapporto tra tecnologia e creatività.

Fin dai suoi inizi, il design italiano di Olivetti è stato un elemento fondamentale di una tendenza culturale apprezzata a livello nazionale e globale. È in questo contesto, che la sfera dello scrivere raggiunge il concetto di modernariato: le macchine da scrivere Olivetti, grazie ai loro stili distintivi, acquistano ben presto un forte valore collezionistico ed estetico, rendendo l'azione dello scrivere a macchina una vera e propria moda - nata da una necessità epocale. L'influenza della macchina da scrivere nella società del tempo fu enorme. Negli uffici, rese più veloce e efficiente la produzione di documenti, cambiando il ruolo della segretaria e introducendo la figura del dattilografo.

Nelle redazioni dei giornali, facilitò la stesura rapida e corretta degli articoli, contribuendo alla diffusione delle notizie. Inoltre, la macchina da scrivere permise a molte donne di entrare nel mondo del lavoro, poiché la dattilografia divenne una delle poche professioni aperte alle donne nel contesto lavorativo dell'epoca.

La digitalizzazione della scrittura segnò il declino della macchina da scrivere, spostando nuovamente il centro dell'innovazione fuori dall'Italia e rendendo questo strumento di nicchia. Tuttavia, ancora oggi la macchina da scrivere conserva un fascino iconico che testimonia un'epoca passata e fondamentale nella storia della scrittura e della comunicazione.






olivetti

## Digitalizzazione della scrittura

**b.7** Arrivando ai tempi odierni, è possibile osservare un cambiamento significativo nella pratica della scrittura, che ha subito una trasformazione radicale grazie all'avvento delle tecnologie digitali. Oggi, la scrittura non si limita più ai tradizionali supporti cartacei, ma si estende in modo preponderante a supporti digitalizzati di varia natura, con un'adozione massiccia su dispositivi di uso quotidiano come telefoni cellulari, tablet e computer.

Questa transizione verso il digitale ha non solo modificato il modo in cui scriviamo, ma ha anche influenzato profondamente le motivazioni e gli scopi per cui la scrittura viene praticata. La digitalizzazione ha reso la scrittura più accessibile e meno formale, portandola a essere utilizzata in contesti più vari e spesso informali, come la comunicazione istantanea tramite messaggi di testo o email, i post sui social media, e le annotazioni personali su app digitali.

La natura stessa della scrittura si è adattata alle nuove esigenze comunicative e ai ritmi accelerati della vita moderna, richiedendo forme di espressione più sintetiche, dirette e spesso multimediali. Di conseguenza, il concetto tradizionale di scrittura si è ampliato, incorporando nuove modalità di espressione che riflettono i cambiamenti culturali e tecnologici della nostra epoca. Ma ci chiedevamo: **sperimentare qualcosa di nuovo vuol dire dimenticare quanto si aveva prima?** 

Internet

**b.7.1** Le origini di Internet si riconducono agli inizi degli anni '60, in piena Guerra Fredda, quando il mondo era diviso in due grandi zone di influenza: la parte occidentale capitalista comandata dagli Stati Uniti e quella comunista guidata dall'Unione Sovietica. Le due superpotenze si confrontavano e competevano sul piano ideologico, militare e tecnologico. L'URSS, già da qualche anno, aveva lanciato in orbita il primo satellite artificiale, Sputnik, alimentando negli Stati Uniti il timore di un sorpasso tecnologico. In seguito al dispiegamento di missili sovietici a Cuba, l'incombente pericolo di una minaccia nucleare si faceva sempre più concreto. Il Ministero della Difesa americano, preoccupato dalla crescente tensione, incaricò l'ARPA (Advanced Research Projects Agency) di realizzare una rete di telecomunicazioni che permettesse la circolazione delle informazioni tra le diverse basi militari statunitensi in maniera rapida e affidabile, anche in caso di attacco nucleare. Questa necessità segnò la nascita di Internet. Venne quindi creato un sistema di reti decentralizzato, privo cioè di un nodo centrale. L'obiettivo era evitare che la distruzione o l'attacco di una sola rete potesse annientare l'intero sistema. Nacque allora Arpanet, un sistema di reti telematiche che segnò l'inizio della storia di Internet e l'avvento della terza rivoluzione industriale. La nascita di Arpanet avvenne nel 1969, con il

**Fig 11:** a sinistra, poster pubblicitario della Valentine, Olivetti, 1960.

primo collegamento tra computer tra la UCLA (Università della California di Los Angeles) e lo Stanford Research Institute. Poco dopo, vennero annessi altri due nodi: l'Università di Santa Barbara e quella dello Utah. Alla fine del 1972, i nodi connessi erano 37, e da quel momento Arpanet iniziò a crescere in modo esponenziale.

Già a partire dal 1972, Arpanet offriva servizi come la posta elettronica, il collegamento da remoto e il trasferimento di file tramite FTP (File Transfer Protocol). Nel 1974 vennero introdotti i protocolli di trasmissione TCP (Transmission Control Protocol) e IP (Internet Protocol), fondamentali per lo sviluppo della rete.

Negli anni '90, con la privatizzazione della rete e la diffusione dei personal computer, iniziò la vera rivoluzione tecnologica di Internet, che collegò centinaia di utenti e trasformò radicalmente il modo di accedere alle informazioni e comunicare. Con il termine Web 2.0, ripreso dal mondo dello sviluppo software, intendiamo la seconda fase del web, caratteristica per le possibilità d'interazione con i contenuti di siti web. Questa fase si presenta in contrapposizione a quella passata, definita Web 1.0, meno interattiva e più statica. È la presenza di blog, chat e forum - gli antenati dei social network -, a segnare l'inizio di questa nuova fase della storia di Internet. Gli utenti, da semplici fruitori, diventano autori in grado di pubblicare, commentare, condividere e diffondere contenuti.

Non a caso, il termine Web 2.0 si diffonde per primo nel 2005, un anno della nascita della famosa piattaforma di Facebook, che ha significato un'importante rivoluzione nella storia di Internet. Quello stesso anno, a San Francisco, tre ragazzi danno origine a YouTube, acquisita nel 2006 per 1.650 milioni di dollari da Google, che in quegli stessi anni era già il principale motore di ricerca al mondo. Sempre più aziende iniziarono a fare uso di questi canali per creare il proprio brand online ed investire ingenti capitali per lanciare campagne di marketing nella rete. Nuovi specialisti del settore, dal Community Manager al Social Media Manager, al Digital Marketing Specialist, iniziarono ad affacciarsi nel mondo del lavoro.

Con il Web 3.0, l'accesso a Internet diventa ubiquo, permettendo agli utenti di essere sempre connessi in ogni luogo e con ogni persona. Un ulteriore step nella storia ed evoluzione di Internet è illustrato dalla diffusione di assistenti vocali e/o virtuali come Siri di Apple e Alexa di Amazon che sono in grado di riconoscere chi sta parlando attraverso diverse caratteristiche come tratti fisionomici, vocali o tramite l'iride. Inoltre, servizi di assistenza nati per prevedere i comportamenti di acquisto, iniziano a sfruttare l'intelligenza artificiale, rivoluzionando ancora una volta la storia di Internet e cambiando la vita dei suoi fruitori.

Con l'avvento della digitalizzazione, la comunicazione e la scrittura hanno subito trasformazioni radicali. La macchina da scrivere, simbolo di un'epoca, ha ceduto il passo ai computer e alle tastiere digitali. La facilità di modifica, la possibilità di archiviazione e la rapidità di condivisione dei documenti digitali hanno rivoluzionato il modo di scrivere. La posta elettronica ha sostituito in gran parte le lettere scritte a mano, rendendo la comunicazione quasi istantanea. I blog e i social media hanno democratizzato la pubblicazione di contenuti, permettendo a chiunque di condividere le proprie idee con un vasto pubblico. Le piattaforme di social networking hanno inoltre reso la comunicazione bidirezionale e immediata, creando una rete di connessioni sociali che attraversano confini geografici e culturali.

L'evoluzione di Internet, dalla sua nascita come Arpanet negli anni '60 alla pervasività del Web 3.0 e oltre, ha trasformato radicalmente il modo in cui comunichiamo e scriviamo. La digitalizzazione ha reso la comunicazione più veloce, accessibile e interattiva, aprendo nuove possibilità per la condivisione e la creazione di contenuti. Internet continua a evolversi, e con esso anche le forme di comunicazione e scrittura, dimostrando un potenziale senza limiti nel plasmare il futuro della società globale.



b.7.2 Con l'avvento di internet e la comunicazione digitale, cambia ancora una volta il linguaggio e la "natura" della scrittura. Per colmare la lacuna dell'espressività ed emotività nel nuovo modo di scrivere, adesso "distante" e formattato, nascono le emoticon, per fornire una risposta visuale ai messaggi digitali. Nel 1982, l'informatico americano Scott Fahlman, professore alla Carnegie Mellon's School of Computer Science, introdusse una novità nel BBS (Bulletin Board System) dell'università Carnegie. Il BBS era un sistema in cui una rete di computer poteva collegarsi a un elaboratore centrale per accedere a documenti e scambiare messaggi, simile a un forum o newsgroup locale. Fahlman notò che i messaggi variavano da temi seri a ironici, generando fraintendimenti. Come lui stesso raccontò, spesso qualche lettore non capiva le battute di un altro, scatenando lunghe diatribe. Per risolvere il problema, Fahlman propose l'uso delle prime "faccine" in una mail ai colleghi:

**Avanzo la sequenza di caratteri che vedrete per indicare gli scherzi:**


:~)

**Leggetela in continuazione. Al momento però, visti i trend del momento, è più facile distinguere quello che NON è uno scherzo. Per quello suggerisco:**

:-(

Ancora prima di diventare una vera e propria tastiera a sé stante, le emoticon avevano il grande vantaggio di poter essere digitate usando segni di punteggiatura e lettere combinati tra loro, senza richiedere caratteri speciali. Sono un tentativo umano di esprimere emozioni in un formato scritto, semplice ma efficace. Le emoticon rappresentano un'istantanea di uno stato d'animo e la loro evoluzione; le emoji consistono in vere e proprie immagini pronte per l'uso. Tuttavia, molti ricordano quando eravamo noi a dover mettere insieme le faccine con due punti, lineette, parentesi, ecc. In entrambi i casi comunque, segni grafici erano l'unico modo per esprimere tono e intenzioni del messaggio inviato in digitale.

L'Oriente, in particolare il Giappone, ha giocato un ruolo cruciale nell'evoluzione delle emoticon. Mentre lo stile occidentale usa sequenze di segni per rappresentare un volto stilizzato in maniera orizzontale, lo stile giapponese rappresenta le faccine con un'inclinazione naturale, come (-\_~). La differenza tra emoticon e kaomoji giapponesi riflette differenze culturali: in Occidente, il sorriso è associato principalmente alla bocca, mentre in Giappone il focus è sugli occhi. Ad esempio, (^\_^), un sorriso giapponese, rappresenta un'emozione con maggiore enfasi sugli occhi, riflettendo convenzioni culturali diverse. Il Giappone ha anche contribuito all'evoluzione delle emoticon in emoji, immagini in miniatura dettagliate che stanno sostituendo sempre più le sequenze di segni per esprimere emozioni. Secondo una ricerca di Adobe, l'88% degli utilizzatori di emoji a livello globale



ha maggiori probabilità di provare empatia per altre persone se anche queste usano le emoji. La maggioranza degli utenti concorda sul fatto che le emoji permettono di esprimersi con maggiore facilità (90%) e di comunicare al di là delle barriere linguistiche (89%). Tuttavia, il 76% degli intervistati afferma che nelle conversazioni dovrebbero essere usate solo emoji di cui si comprende appieno il significato, e il 67% ritiene fastidioso l'uso eccessivo di emoji.

**In conclusione, le emoticon e le emoji hanno trasformato la nostra comunicazione digitale, rendendola più espressiva e interattiva. Tuttavia, è essenziale usarle consapevolmente, comprendendo il contesto e mantenendo un equilibrio con l'uso del linguaggio scritto tradizionale. Le emoji, pur superando alcune barriere linguistiche, non sostituiranno mai completamente la profondità e la ricchezza della parola scritta.**



:-) :-(- :-0 ;-) ;-(  
 <3 :-p ;-D xD :-3  
 8-) :-] ;\*) :'( :-X

\*.° °.\*:..o...o.:\*.'(\*°▽°\*)'!.\*:..o..o.:\*.\*° °.\*  
 ^^; (^\_^;; ^\_^; ~\_~; σ^\_^;  
 f^\_^; ;^\_~A (^\_^;) f^\_^;) σ(^\_^);  
 (^\_^)a (^\_^\*) (^◇^;) (;^\_~A  
 (╰-╯;) \_-b (\*\_\*) (°\_°) (°°;)  
 (~\_~;) (-\_-) {(-\_-)} (--;) (- -;)  
 (-o-; (°\_°; (.\_.) (o-\_-o) (´\_.\_`)  
 (u\_u) ( ; ㄟ ㄟ ) (—— ; )  
 (-\_\_- ; ) ☹rz \_|\_||○ m(.\_.)m  
 m( )m m( )m (^人^) (>人<;)



Ehyy, ma stesera che facciamo,  
usciamo? 😎

Ma ciao! 🤔🤔 Allora devo vedere un attimo a  
che ora finisce la cena con i miei genitori ma dovrei  
esserci! Dove andiamo? 🤔🤔

🤔🤔🤔 Bella domanda...  
Speravo me lo dicessi tu! 😊



Daiiii, niente panico 😊  
Adesso penso a qualcosa!

Ahahahah bene grazie 😊😊😊 che al  
momento sono proprio senza idee...  
Se mi viene in mente qualcosa ti scrivo.

Ce l'hoo! 😊  
Andiamo in quel bar di cui ti parlavo la  
settimana scorsa, ti piacerà di sicuro!

## **✓ c. Fase di ricerca - Parole nello spazio**

# c. Parole nello spazio

## Introduzione

**c.1** Nella seconda e più analitica fase di ricerca, ci siamo concentrati sulle qualità spaziali e organizzative della scrittura, pensando ad essa come artefatto grafico e individuandone le potenzialità visive. Quello che ci ha interessato in particolare, è come, gestendo le parole e associandole ad elementi grafici (che, come vedremo, prendono il nome di variabili visive), si possa creare un sistema non lineare di scrittura, che amplifica le relazioni tra le scritte, facilitando il momento di lettura e comprensione. Siamo partiti dalla definizione di scritto, come entità distinta dalla comunicazione parlata, passando per i criteri di leggibilità e lo studio della tipografia, fino ad arrivare al concetto di sinsemia.

## Tra scritto e parlato

**c.2** La versione scritta e quella orale di una qualsiasi lingua differenziano in maniera inequivocabile sotto più punti di vista (sintattico, lessicale, grammaticale...), a partire da quella serie di elementi caratterizzanti della scrittura, che non appaiono nel parlato. Un testo scritto è flessibile nel senso che esiste la possibilità di modificarlo, perfezionarlo fino a quando l'autore non è soddisfatto di quanto elaborato. Questo, nel più dei casi, permette di essere precisi e di concentrarsi sulla coesione grammaticale che lega tutte le parti di un testo, a contrasto con la spontaneità della comunicazione orale, dove ciò che è stato detto nella sua forma originale rimane (può essere smentito o modificato successivamente, ma il linguaggio originale persiste).

A sua volta, nel parlato ritroviamo delle componenti proprie di questa modalità di comunicazione, che non ci sono nella scrittura, prima su tutti l'intonazione: quando parliamo, è sufficiente cambiare il tono di una frase per trasformarne immediatamente il significato, mentre l'interpretazione di un certo tono di scrittura è ragionevolmente univoca e convenzionale.

Una testimonianza orale è personale in tutto e per tutto. Si genera in momenti specifici, in un luogo e da un interlocutore specifici. È unico perché vale, in maniera differente, da situazione a situazione. Il testo scritto invece è impersonale poiché generalmente adatto ad ogni situazione e ad ogni persona. L'organizzazione stessa del testo nello spazio è considerabile parte integrante del testo scritto: contribuisce alla comunicazione quanto alle parole scelte, anche se in maniera non analoga.

Inoltre, laddove il testo scritto tende ad essere più formale e strutturato, con una maggiore attenzione alla grammatica, alla punteggiatura e al vocabolario preciso, il parlato, invece, può essere più informale e spontaneo, caratterizzato da abbreviazioni, espressioni colloquiali e intonazioni per dare significati aggiuntivi.

Ci sembra giusto anche sottolineare come il parlato abbia influenza e sporchi la scrittura, in particolare di narrativa e poetica, con i suoi modi di dire, dialetti ed abbreviazioni appunto proprie del linguaggio orale.

## Scrittura parlata

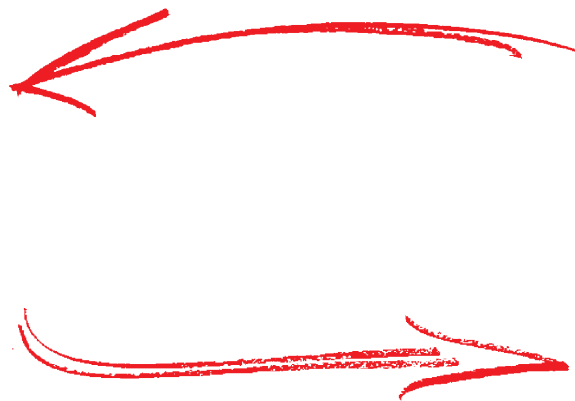
**c.2.1** Quello che stiamo per riportare è un estratto da "Il Patto", parte del noto ciclo di racconti "Un mese con Montalbano" di Andrea Camilleri. Il linguaggio del testo è principalmente il dialetto siciliano, scelta che risponde all'intento di rendere la narrazione realistica e funzionale alla creazione del mondo che l'autore descrive. Il testo, purché scritto, conserva tutte le caratteristiche del parlato, risultando fortemente colloquiale e talvolta "scorretto" linguisticamente. Tuttavia, è proprio questa apparente scorrettezza che rende il linguaggio utilizzato non solo funzionale, ma essenziale al racconto stesso e alla costruzione dell'immaginario della storia. Questo esempio di "scrittura parlata" mostra chiaramente come il linguaggio scritto possa essere influenzato in maniera determinante dal gergo e dal parlato quotidiano, riuscendo in questo modo a catturare aspetti espressivi ed autentici della lingua viva.

Abbiamo dunque tradotto le parole e formule proprie del dialetto siciliano in italiano. Emerge chiaramente che il testo perde della sua essenza, e che l'eliminazione di queste parti o la loro semplice traduzione snaturi profondamente la scrittura, nonostante il secondo testo sia più conforme alle norme linguistiche italiane. Questo esempio di scrittura dimostra quindi come il dialetto, lungi dall'essere un ostacolo alla comprensione, possa diventare un veicolo di significato e un elemento insostituibile per la rappresentazione del mondo narrato.

Macari di giorno quella donna avrebbe attirato l'attenzione del commissario Montalbano per la distinzione e l'eleganza di altri tempi: figurarsi alle due e mezzo di notte, su una **strata fuori paesi**. Montalbano stava tornando alla sua casa di Marinella dopo una giornata di **travaglio** al commissariato, era stanco, ma viaggiava **a lento**, dai finestrini aperti dell'auto gli arrivavano gli odori di una notte di **mezzo maggio**, ventate di gelsomino dai giardinetti delle ville alla sua destra, **folate di salmastro** dal mare a sinistra. Dopo avere per un pezzo proceduto **darrè** la signora, il commissario le si affiancò e, piegandosi sul sedile del passeggero, le **spiò**: «Occorre niente, signora?» La donna **manco isò la testa**, non fece il minimissimo gesto, prosegue.

Anche di giorno quella donna avrebbe attirato l'attenzione del commissario Montalbano per la distinzione e l'eleganza di altri tempi: figurarsi alle due e mezzo di notte, su una **strada fuori paese**. Montalbano stava tornando alla sua casa di Marinella dopo una giornata di **lavoro** al commissariato, era stanco, ma viaggiava **lentamente**, dai finestrini aperti dell'auto gli arrivavano gli odori di una notte di **metà maggio**, ventate di gelsomino dai giardini delle ville alla sua destra, **folate di odore salino** dal mare a sinistra. Dopo aver proceduto per un pezzo **dietro** alla signora, il commissario le si affiancò e, piegandosi sul sedile del passeggero, le **chiese**: «Occorre niente, signora?». La donna **nemmeno alzò la testa**, non fece il minimissimo gesto, prosegue.

Macari  
Strata fuori paesi  
Travaglio  
A lento  
Mezzo maggio  
Folata di salmastro  
Darrè  
Spiò  
Manco isò la testa



Anche  
Strada fuori paese  
Lavoro  
Lentamente  
Metà maggio  
Folate di odore salino  
Dietro  
Chiese  
Nemmeno alzò la testa

Definizione di scrittura c.2.2 Nel suo libro *Sinsemie: scrittura nello spazio*, Luciano Perondi definisce 4 condizioni che ci permettono di distinguere la scrittura dal parlato:

*\_il supporto materiale è condizione necessaria ma non sufficiente per avere una scrittura;  
\_la seconda condizione necessaria è la fisicità della scrittura: la scrittura è una modificazione del mondo articolata nello spazio fisico (fisicità che vogliamo interpretare anche come durabilità di una scrittura, qualcosa che permane nello spazio e nel tempo, in contrasto all'immediatezza di qualcosa solamente detto);  
\_la terza condizione necessaria è quella di poter funzionare in assenza dello scrivente, ovvero di essere coerente e regolare (stile e tono dell'autore possono essere impressi in quanto scritto, ma la lettura rimane costante e univoca);  
\_la quarta è quella di poter generare testi lunghi a piacere.*

Perondi specifica che nessuna delle quattro condizioni è sufficiente per dire di essere di fronte a una scrittura, ma tutte e quattro sono alcune delle condizioni necessarie per poter dire che si ha a che fare con una scrittura.

La scrittura però, non è solo visiva, tanto che un testo scritto in braille è comunque considerabile una scrittura; al contrario, la Lis (Lingua dei Segni Italiana), non soddisfa la prima e terza condizione e pertanto non può essere definita tale.

Questa distinzione tra scritto e orale risulta essenziale per comprendere a fondo la natura "spaziale" della scrittura, che non è una trasposizione materiale del parlato, ma ha delle potenzialità uniche che devono essere sfruttate a pieno per arricchire la comunicazione. Lo spazio è una dimensione talmente centrale alla scrittura che sfruttarla a pieno vorrebbe dire consentirne possibilità ed evoluzioni sempre più interessanti e progressive.

## Leggere

c.3 Si definisce come leggere l'azione di riconoscere segni grafici corrispondenti a determinati suoni, per formare, solo mentalmente o pronunciandole, parole e frasi che compongono un testo. Più nel profondo, leggere significa comprendere e interpretare il significato di dati segni, naturali o convenzionali che essi siano.

Modello a tre vie

c.3.1 Il modello neuropsicologico più accreditato per descrivere il processo di lettura (perfezionato negli anni '80) è il modello detto a tre vie, di Rumelhart, McClelland e Coltheart. Si tratta di due "percorsi" in particolare attuati dalla mente per processare l'informazione visiva in lettura:

**\_via lessicale**, che fa affidamento sulla forma visiva e sulla fonologia relativa a una parola intera già ben conosciuta, regolare o irregolare che sia;

**\_via segmentale**, che richiede un procedimento lettera per lettera, appoggiandosi su meccanismi di conversione grafema-fonema.

oltre a queste, si evidenzia la presenza di un substrato specifico per la lettura di non-parole

Il modello a tre vie descrive però solo una parte del processo di lettura, non spiega come avvenga il **riconoscimento lessicale** (il più importante). Il problema del livello a cui avviene il processamento della parola scritta in contesti di lettura rappresenta uno dei temi più attuali e centrali di tutta la ricerca dei processi di lettura. Dalle ricerche di Crowder e Wagner (1992) e Dehane (2007), possiamo dire per assurdo che una lettera letta in uno spazio bianco abbia un'altra valenza rispetto alla lettera collocata in mezzo alle altre. Inoltre viene dimostrato come una parola non sia equivalente di una sequenza di lettere, ma che la sua composizione scaturisca molto di più (a suo modo una parola isolata ha tutt'altra valenza se inserita in una sequenza di parole, e ancora di più se una frase è dotata di logica sintattica).

Più recentemente, degli studi hanno appurato che occhio destro e sinistro leggono differenti gruppi di lettere, e il tutto viene poi ricomposto dal cervello in parole di senso compiuto; dunque quando ci ritroviamo davanti ad un testo, i nostri occhi lo scansano orizzontalmente riga per riga e da sinistra a destra. Il processo è automatico, con gli occhi che si muovono "a salti", che prendono il nome di **saccadi**, di circa sette caratteri, soffermandosi per frazioni di secondo più lunghe su punti focali del testo più significative - **fissazioni**. Queste hanno una durata di circa 250 millisecondi, necessaria per inquadrare quelle parole-chiave che risaltano al centro della retina. La comprensione delle parole circostanti, è dovuta invece alla "visione parafoveale", la cosiddetta vista "con la coda dell'occhio", che ha luogo durante le saccadi.

c.3.2 Tornando all'elemento primario della lettera (ma tenendo a mente che quanto stabilito per essa può essere applicato anche alle unità di parola, frase o intero testo), si può ammettere che questa non abbia mai valore e funzione assoluti, ma che ne assuma in relazione agli altri elementi compresenti. Quella che in ambito isolato esiste come "A", dentro alla parola Mare assume tutt'altro significato in relazione alle altre lettere con le quali costituisce la macrounità-parola. "A" oltre ad assumere un valore implementato grazie alla collocazione fra le altre lettere, a sua volta conferisce valore alle altre lettere in scambio reciproco. Possiamo immaginare dunque lo stesso procedimento sulle parole, nelle quali alla semplice relazione di collocamento spaziale si sommano anche le dimensioni grammaticali, semantiche, sonore...

Perondi arriva dunque a definire come nucleo visivo quella porzione di una parola o gruppo di lettere che appaiono centrali rispetto alle altre. Questo nucleo, che viene riconosciuto dal sistema percettivo come prima "forma" all'interno della parola, organizza i rapporti con e tra gli elementi costitutivi di essa. La caratteristica primaria del nucleo è quella di essere fortemente discriminante rispetto agli altri possibili gruppi di lettere in sequenza, informazione che, gestita con cautela e strategia, può permettere di stimolare la lettura (e la scrittura), per influenzare e indirizzare l'utente verso determinate parole e spazi testuali.

Quanto appreso dalla ricerca risulta prezioso in quanto interessanti a scovare le modalità per cui i processi di scrittura e lettura sono stimolati e influenzati, in quanto un nucleo visivo permette con maggiore probabilità di distinguere una determinata parola-oggetto da altre. Riuscire a manipolare uno strumento di attenzione come i nuclei visivi delle parole ed elementi tipografici, può comportare sicuramente una comunicazione focalizzata e indirizzata.



c.3.3 L'effetto crowding, o affollamento visivo, è un fenomeno per il quale risulta più facile identificare una lettera o parola isolata, rispetto a quando è inserita in un gruppo più ampio di lettere o parole. L'effetto crowding dipende dalla distanza tra chi legge ed altri stimoli; la distanza minima da un centro all'altro delle lettere necessaria per evitare il crowding è detta spaziatura critica, che aumenta linearmente con l'eccentricità (Bouma, 1970): nella lettura dunque, la spaziatura critica corrisponde alla distanza minima tra le lettere in cui il crowding non avviene. Sono numerose le ricerche che hanno dimostrato che il crowding ha un ruolo centrale nel rallentamento della lettura (Pelli & Tillman 2008; Pelli et al. 2007). La lettura infatti, consiste di successive occhiate (glimpse) al testo, all'incirca 4 al secondo (Huey 1908). Ad ogni occhiata al testo, la visione centrale percepisce alcune lettere in maniera netta e nitida senza affollamento, facendo sì che si crei una finestra di riconoscimento di lettere a fuoco che prende il nome di finestra non affollata (ovvero quella in cui leggiamo). Questa determina le lettere che noi possiamo leggere in una singola occhiata. Le lettere che cadono all'esterno, nella vista periferica, risultano affollate in quanto la spaziatura che le separa è minore rispetto alla spaziatura critica dell'Uomo a quella eccentricità. La quantità di lettere che possiamo riconoscere in modo accurato ad ogni singola occhiata, senza muovere gli occhi, costituisce lo span visivo; poiché le occhiate sono circa quattro al secondo, la velocità di lettura sarà proporzionale allo span visivo; poiché le occhiate sono circa quattro al secondo, la velocità di lettura sarà proporzionale allo span visivo.

ine echsad tbe seocrd cpdicf. "kn I beh  
rc s kna lmsa nlsaofj fromn drw ba l".  
Sbak ban hco, la lettera diak Xm spoau  
Hemail. klso, e pensiamo erksam m, ba  
qcints unb ka, anche se a de ch tnicrba  
os mirc, frIf Kcady, arswcr, ncad loiap  
dmaladm adp pqie lsma.

visione periferica  
(affollata)

visione centrale  
(non affollata)

visione periferica  
(affollata)



Nel 2004, Kevin Chung studiò l'effetto del crowding a livello delle parole, esaminando che effetto abbia l'aumento di spaziatura sulla velocità di lettura in visione periferica e centrale; egli ha dimostrato come la velocità di lettura in visione periferica venga intaccata dal crowding quando la parola in questione si trova "affiancata da altre 53 parole ad una distanza ravvicinata". La ricerca si è svolta in particolare riguardo l'aumento di spaziatura in verticale, utilizzando parole singole e parole accostate verticalmente da altrettante; la sperimentazione è avvenuta grazie a RSVP. Con i risultati si è dimostrato proprio che la velocità di lettura di parole isolate è nettamente maggiore rispetto a più parole affiancate, dimostrando proprio l'influenza dell'effetto crowding. Nelle prove, la velocità di lettura, sia in visione centrale che periferica, aumentava nettamente con l'aumento della spaziatura tra le parole e rimaneva invece pressoché comparabile alla velocità di lettura di parole non affiancate. Confrontando le due diverse modalità di visione, con spaziatura introdotta di pari livello, il miglioramento era maggiore in visione periferica. Ad oggi non è certo se il crowding insorga come conseguenza di un'interazione delle caratteristiche di basso livello delle parole, come lettere o parti di lettere, o se sia una conseguenza delle interazioni tra rappresentazioni olistiche di alto livello delle parole, in quanto esistono evidenze scientifiche che avvalorano entrambe le posizioni.

## Voce tipografica

**c.4** Un altro elemento fondamentale che caratterizza la scrittura e influenza la lettura è quello tipografico. La tipografia non è solo la scelta di un font, ma una progettazione che coinvolge la disposizione e lo stile dei caratteri, la spaziatura, l'allineamento e molte altre accezioni visive. Questo avviene per via di quello che viene definito il "carattere" di una scrittura, che agevola e guida il tono di una lettera, dando appunto una voce alle lettere. Il carattere tipografico può trasmettere una varietà di sensazioni e significati. Ad esempio, un font serif tradizionale come il Times New Roman può suggerire formalità e autorevolezza, mentre un semplice sans-serif moderno come l'Helvetica può comunicare regolarità e garantire massima leggibilità.

La scelta della tipografia influenza notevolmente la leggibilità di un testo. Caratteri ben progettati, con spaziatura equilibrata e forme chiare, rendono la lettura più agevole e meno faticosa. Aspetti come l'interlinea, la dimensione del carattere e il contrasto con lo sfondo sono cruciali per mantenere l'attenzione del lettore e facilitare la comprensione del contenuto. Oltre alla leggibilità però, il carattere ha un'altro ruolo fondamentale da ricoprire: quello di comunicare al lettore qualcosa che va oltre al solo significato delle parole. La tipografia non deve solo occuparsi dell'estetica di un blocco di testo, ma ha un ruolo fondamentale

nell'ottimizzazione dell'esperienza di lettura. Attraverso la combinazione studiata di stile, dimensione e spaziatura, la tipografia può evocare una specifica atmosfera, guidare l'attenzione del lettore su elementi chiave e persino influenzare il ritmo con cui il testo viene letto. Ogni dettaglio tipografico contribuisce a creare una vera e propria voce del testo, che parla al lettore non solo attraverso le parole scelte, ma anche attraverso l'immagine visiva delle lettere stesse.

Nell'editoriale "Type Tell Tales", i grafici Steven Heller e Gail Anderson affermano:

**“Un carattere è come il pupazzo di un ventriloquo. Non parla o pensa da solo. Tuttavia, con un autore attento a scrivere i testi, e un acuto progettista a tirare i fili, sembra non ci siano limiti alla capacità della tipografia di interpretare sensazioni, esprimere, attirare e guidare il lettore da un pensiero all'altro.”**

È espresso quindi il concetto che leggere è un'attività assolutamente guidata, dove la scrittura aiuta e detta l'intonazione e la sua dinamicità. Grazie alla scelta tipografica è possibile dunque trasformare, in un certo senso, la scrittura (bidimensionale) in qualcosa di più profondo e con intenzione, poiché permette di comunicare oltre il solo significato delle singole parole.



**Fig 12:** pagine interne del libro Type Tell Tales, Steven Heller e Gail Anderson.

M'illumino d'immenso

*M'illumino d'immenso*

M'illumino d'immenso

*M'illumino d'immenso*

M'illumino d'immenso

**M'illumino d'immenso**

M'illumino d'immenso

*M'illumino d'immenso*

M'illumino d'immenso

M'illumino d'immenso

A lato l'esempio di Bruno Munari, che approfondisce il tema del legame tra forma e contenuto utilizzando proprio il carattere. Nel libro "Dalla calligrafia alla fotocomposizione", dimostra infatti come scrivere uno stesso concetto, o in questo caso una stessa poesia, con font diversi, dia al contenuto valori e significati molto differenti.

Fig 13: logotipo di Google.

La scelta di un carattere può divenire, allo stesso modo, un potente veicolatore di concetti e valori all'interno del contesto dell'identità visiva. Viene immediato il collegamento a brand rinomati che hanno fatto del loro nome il portavoce dei propri messaggi, come ad esempio il marchio Coca-Cola o il carattere di Google. Di fatto, questi loghi si basano su scelte tipografiche

Google

che non solo li rendono riconoscibili istantaneamente, ma veicolano anche gli stessi valori che le aziende desiderano trasmettere. La tipografia

può essere considerata come la voce visiva di un marchio, una voce volontaria che deve essere unica, coerente e facilmente identificabile, finalizzata alla costruzione di un riconoscimento e legame emotivo con il pubblico: quando delle persone ritrovano la stessa tipografia, associano immediatamente lo stimolo visivo all'azienda, instaurando un legame di fiducia e familiarità.

Uno dei primi a capire questa importanza fu Bob Noorda, che sviluppò il progetto per la metropolitana di Milano all'inizio degli anni Sessanta in collaborazione con l'architetto Franco Albini. Per l'occasione venne progettato un carattere nuovo partendo dall'Helvetica: Noorda ridisegnò a mano tutte le lettere, attenuando le curvature e accorciando tutti i tratti ascendenti e discendenti per rendere l'occhio del carattere più grande. Anche la spaziatura tra le lettere fu modificata e, considerando che la scritta sarebbe stata in negativo, nel suo caso bianca su fondo rosso, e che quindi tendeva otticamente ad allargarsi, fu ridisegnato il carattere con uno spessore tra il bold e l'extrabold.



Fig 14: identità visiva e segnaletica della Metropolitana di Milano, Bob Noorda e Franco Albini.



**Fig 15:** brochure di "Parole in libertà",  
Filippo Tommaso Marinetti (1915).

Anche nel mondo dell'arte, sono molteplici i movimenti avanguardisti che hanno utilizzato il potere d'espressione dei caratteri, con un fine artistico-poetico. Tra questi ci sono futuristi, grazie ai quali si assiste ad un rifiuto dell'utilizzo tipografico convenzionale, a favore di composizioni sempre più espressive e meno razionali. Questo avvenne grazie alle sperimentazioni promosse da Filippo Tommaso Marinetti, che teorizza per la prima volta il ricorso simultaneo a più caratteri tipografici e in corpi diversi, che caratterizzerà tutta la produzione editoriale futurista.

Viene introdotto l'uso di "parole in libertà", stando ad indicare un nuovo stile letterario in cui le parole che compongono il testo non hanno alcun legame grammaticale-sintattico fra loro e non sono organizzate in frasi e periodi, abolendo allo stesso tempo punteggiatura, accenti e apostrofi.

# PAROLE CONSONANTI VOCALI NUMERI IN LIBERTÀ

*Dal volume, di prossima pubblicazione: "I PAROLIBERI FUTURISTI,,:*  
(AURO D'ALBA, BALLA, BETUDA, BOCCIONI, BUZZI, CAMPIGLI, CANGIULLO, CARRÀ, CAVALLI, BRUNO CORRA, D. CORRENTI, M. DEL GUERRA, DELLA FLORESTA, L. FOLGORE, A. FRANCHI, C. GOVONI, GUIZZIDORO, ITTAR, JANNELLI, MARINETTI, ARMANDO MAZZA, PRESENZINI-MATTOLI, RADIANTE, SETTIMELLI, TODINI, ecc.)



MARINETTI, parolibero. — Montagne + Vallate + Strade x Joffre

**c.5** Uno degli elementi che consideriamo fondamentali per la comprensione di una scrittura è la sua relazione con spazio e forme, il che condiziona inevitabilmente la trasmissione e ricezione del messaggio. Nel considerare ciò è inevitabile comprendere un testo non solo come una dimensione verticale di lettere intervallate da spazi, ma come un sistema orizzontale consapevole delle sue potenzialità visive.

Definizione

**c.5.1** Questo concetto può essere riassunto all'interno di una sola parola: sinsemia. Antonio Perondi è stato il primo a coniare tale termine all'interno della sua tesi triennale al Politecnico di Milano. Lui stesso la definisce come: la disposizione deliberata e consapevole di elementi di scrittura nello spazio con lo scopo di comunicare in modo univoco e regolare attraverso l'articolazione spaziale e le altre variabili visive. La sinsemia ha l'obiettivo di disporre il testo in modo da guidare l'attenzione automatica verso gli aspetti rilevanti del testo stesso (attraverso l'organizzazione delle unità in più livelli); allo stesso modo permette all'attenzione selettiva di costruire percorsi alternativi all'interno del testo. È possibile quindi organizzare e disporre i numerosi stimoli visivi di un testo per assecondarne l'analisi, e quindi una buona lettura.

**La sinsemia può anche essere definita come l'insieme delle componenti relative agli aspetti denotativi che presiedono all'organizzazione in un spazio sinottico delle unità del testo scritto.**

Più nello specifico, un testo è composto da diversi elementi interconnessi da una relazione spaziale che è spesso funzionale (quindi correlata alla comprensione); altre volte invece può essere evocativa. È dunque impossibile scindere le due entità scrittura/immagine, in quanto l'universo della prima è a tutti gli effetti parte integrante di quello della seconda.

Organizzazione nello spazio

**c.5.2** Facendo riferimento ad alcune scritture analizzate nella prima sezione della ricerca, si riconoscono svariati esempi storici che mostrano una definita matrice sinsemica, quindi scritture in cui il modo in cui il segno è organizzato nello spazio è determinante; primo su tutti è il sistema azteco. In questo caso si può parlare addirittura di sinsemia istituzionalizzata, quando all'interno di un sistema di scrittura la disposizione e gestione degli spazi è parte imprescindibile, al pari della scrittura intesa come segno. Nella scrittura azteca sono infatti protagoniste:

la molteplicità dei livelli presenti;  
l'organizzazione spaziale degli elementi.

Queste sono sfruttate per costruire testi complessi in forma sinottica e compatta. La scrittura azteca è un esempio molto importante, che ci dimostra come sia possibile sviluppare un sistema di scrittura integrato in cui lo spazio sia una componente fondamentale espressamente riconosciuta.



**Fig 16:** ricostruzione di una tavola azteca, Messico.

La prima articolazione sinsemica che viene stabilita da Perondi è quella delle microunità: unità minime di significato. Osservando però artefatti grafici relativamente complessi, si può certamente definire almeno un secondo livello di unità: le macrounità, cioè quelle costituite da più di unità elementari. Tramite la sinsemia queste unità si organizzano significativamente nello spazio sinottico in più livelli (dalle unità minime all'artefatto intero).

Per quanto riguarda l'organizzazione spaziale di un testo nel suo senso più elementare, è possibile individuare una serie di peculiarità che lo classificano in maniera immediata, a prescindere dalla lettura. Infatti un sonetto è riconoscibile come tale proprio per la forma in cui è composto, anche se questo fosse scritto in una lingua a noi incomprensibile, o se le parole di cui fosse composto non abbiano un nesso logico fra di loro.

Allo stesso modo il titolo di un testo qualsiasi è riconoscibile come tale perché isolato, o evidenziato da un peso tipografico maggiore rispetto al contenuto del testo. Le relazioni sinsemiche tra titolo e testo (nel senso del contenuto, sonetto, poesia o informativo che sia), si fondano su una struttura, per cui si deve capire a pieno il funzionamento di essa e del perché un testo come quello mostrato precedentemente è comprensibile e "impaginato correttamente", mentre mettere il titolo tra una strofa e l'altra del sonetto non lo è.

A lato, possiamo notare come nella struttura convenzionale di un sonetto, risulta chiaro e normalizzato il rapporto evidente tra le varie parti del testo (titolo, corpo, informazioni aggiuntive), rendendo possibile localizzare la propria posizione rispetto al pensiero generale. Abbiamo in seguito sperimentato con composizioni testuali nelle quali l'organizzazione "corretta" di un corpo scritto viene presa e rimodellata a gusto personale ed evocativo, in cui vengono ribaltati i rapporti convenzionali tra le parti dello stesso sonetto.

## A Zacinto

Né più mai toccherò le sacre sponde  
ove il mio corpo fanciulletto giacque,  
Zacinto mia, che te specchi nell'onde  
del greco mar de cui vergine nacque

Venere, e fea quelle isole feconde  
col suo primo sorriso, onde non tacque  
le tue limpide nubi e le tue fronde  
l'inclito verso di colui che l'acque

cantò fatali, ed il diverso esiglio  
per cui bello di fame e di sventura  
baciò la sua petrosa Itaca Ulisse

Tu non altro che il canto avrai del figlio  
o materna mia terra; a noi prescrisse  
il fato illacrimata sepoltura.

*Ugo Foscolo (Sonetto IX, 1803)*



**Né più mai toccherò le sacre sponde  
ove il mio corpo fanciulletto giacque,  
Zacinto mia, che te specchi nell'onde**

A Zacinto

**del greco mar de  
cui vergine nacque  
Venere, e fea quelle  
isole feconde col suo  
primo sorriso, onde  
non tacque  
le tue limpide nubi e  
le tue fronde l'inclito  
verso di colui che  
l'acque cantò fatali,  
ed il diverso esiglio**

**per cui bello di fame e di sventura  
baciò la sua petrosa Itaca  
Ulisse Tu non altro che il canto  
avrà del figlio o materna mia  
terra; a noi prescrisse  
il fato illacrimata sepoltura.**

Né mai più toccherò le sacre  
sponde ove il mio corpo

fanciulletto, giacque  
Zacinto mia che te specchi

nell'onde del greco mar

de cui vergine nacque

Venere

le tue limpide nubi e le tue  
fronde l'inclito verso di colui

che l'acque cantò fatali,  
ed il diverso esiglio per cui  
bello di fame e di sventura

baciò la sua petrosa Itaca

Ulisse

Tu non altro che il canto avrai  
dal figlio o materna mia terra;

a noi prescrisse il fato  
illacrimata sepoltura.

col suo primo  
sorriso, onde non  
tacque

Esistono però dei casi che si collocano in mezzo a questo scenario, esempi di non linearità in cui il testo è disposto appunto non linearmente, per motivi di arrangiamento spaziale, creando un'organizzazione spaziale di elementi di rango superiore a livello di sintagma visivo: la giustificazione interna.

Proposta per la prima volta da Stefan Themerson negli anni 60, è uno sviluppo della disposizione spaziale del testo introdotta con la poesia semantica. La struttura del periodo viene riprodotta nello spazio secondo uno schema per il quale

esempio tratto da  
"Typographical  
topology"  
(Themerson, 1965)

- ogni coordinata  
viene allineata
- e ogni subordinata  
viene fatta rientrare
- ogni congiunzione  
e ogni avverbio  
vengono isolati dal testo.

Questa struttura si colloca esattamente in mezzo tra la struttura classica e convenzionale di un testo poetico e un testo sinsemico in cui la comprensione è facilitata proprio dal collocamento delle singole macrounità (versi).

Elementi grafici a  
supporto

c.5.3 Parte fondamentale nello studio della sinsemia è anche l'organizzazione dei supporti grafici di un testo. Nel suo libro "Sinsemie: scrittura nello spazio", Luciano Perondi analizza le varie tappe storiche che hanno determinato l'evoluzione dei grafici a supporto di testi in particolare scientifici ed informativi. Un primo esempio lo dobbiamo a Minard, che nel XIX secolo realizza una prima "mappa", ancora tutt'oggi facilmente leggibile e interpretabile, sulla campagna di Napoleone in Russia. Il modo in cui Minard coordina il testo con la grafica risulta assolutamente attuale, solo grazie a una serie di segni iconici (fiumi) o analogici (linea che varia di spessore per indicare il numero di soldati) abbinati a segni convenzionali (differenti colori per andata e ritorno). Gli elementi singoli sono posizionati in più campi: il tragitto in una mappa, e le temperature del ritorno in un piano cartesiano parallelo, per mettere in relazione lo spazio percorso al tempo. Tutto il sistema si basa su convenzioni facilmente accessibili e su una sinsemia che sfrutta:

- \_ più frame grafici, quindi più sistemi di riferimento;
- \_ la relazione degli elementi grazie alla loro posizione;
- \_ elementi di connessione fra i vari campi.

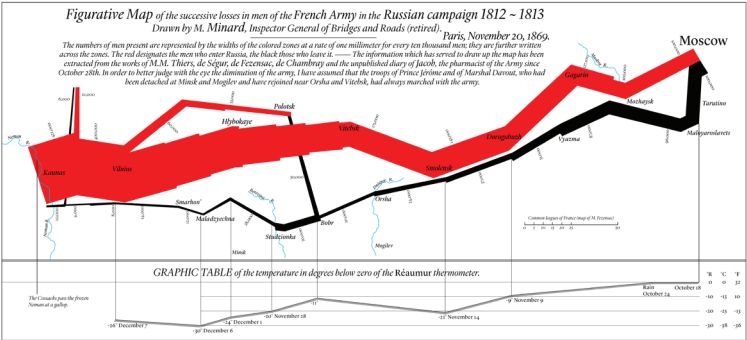


Fig 17: mappa figurativa della campagna in Russia di Napoleone, Minard (1869).

Variabili visive

c.5.4 Un altro passo in avanti per quanto riguarda lo sviluppo dei grafici a supporto del testo lo dobbiamo sicuramente a Bertin, che definisce e classifica per primo le variabili grafiche. Egli si concentra in particolare sull'aspetto descrittivo e scientifico della grafica, ritenendola valida solo per trattare dati quantitativi; tutti gli altri venivano definiti "grafismi", abbellimenti che possono aiutare il lettore ad arrivare all'intuizione, ma allo stesso tempo essere fuorvianti e discutibili.

Egli parte dalla classificazione di immagine grafica, scomponendola in 3 dimensioni visive: le due dimensioni, e la terza data appunto dalla variazione di energia luminosa in termini di tipologia e quantità (forma, tono e colore dei singoli segni). In base alla terza dimensione Bertin descrive le variabili come raggruppamenti di elementi grafici che presentano identica tipologia e intensità di energia luminosa.

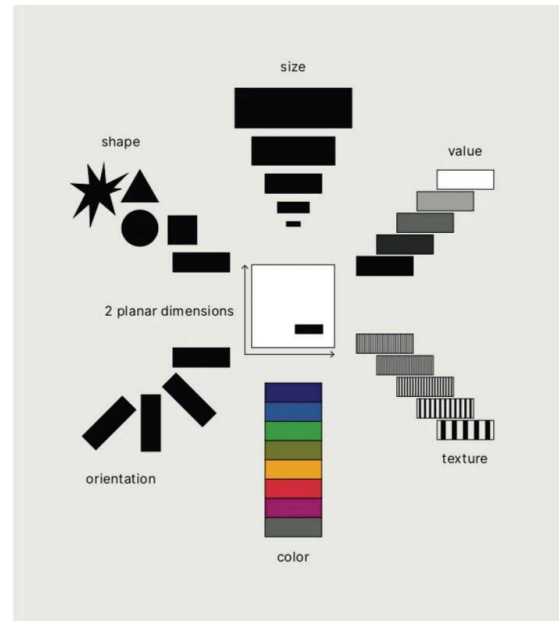
Bertin sostiene che non è possibile utilizzare più di 3 variabili grafiche simultaneamente, ma nella pratica in un singolo grafico è possibile usarne di più, ricorrendo ad alcuni artifici (ad esempio raggruppando elementi attraverso le proprietà selettive, facendo sì che una stessa immagine abbia più livelli di lettura). Un valore importante quando parliamo di variabili visive è quello della selettività, ovvero il grado di distinzione tra le variabili. Più questa è alta più è facile individuare degli insiemi di elementi in un grafico.

Le prime due variabili di Bertin vengono definite in base alle due dimensioni spaziali, quindi la posizione.

Le altre variabili sono legate alla variazione luminosa dei segni, e sono dette variabili di macchia. Se ne distinguono sei:

- \_grana (texture)
- \_colore
- \_valore (tonalità)
- \_dimensione
- \_orientamento
- \_forma (variabile piuttosto ampia dove rientrano praticamente tutti i simboli astratti, le parole e le icone)

Fig 18: le variabili visive definite da Bertin.



A questa prima classificazione, Bertin implementa una classificazione ulteriore: le variabili di spazio, valore, dimensione e grana vengono definite variabili ordinabili, quindi attraverso la gradazione della loro energia luminosa si può esprimere classi di grandezza. Se le variabili sono ordinabili, non sarà possibile percepire un ordine: dati tre oggetti, ad esempio di tre dimensioni diverse, questi saranno ordinati dal lettore in base alla dimensione; mentre è difficile che li ordini spontaneamente in altro modo. Dunque, mentre le variabili ordinabili creano gerarchie, altre variabili al contrario hanno forte potere associativo, poichè possono avere un peso visivo costante, permettendo di mettere sullo stesso piano elementi di tipologia diversa: forma, colore, grana. Le variabili associative pongono gli elementi su un livello paritetico.

Da tenere a mente è il fatto che se in un artefatto grafico viene attivata una variabile, questa rimane costantemente attiva in tutto il campo in cui è definita; ce lo dice la teoria della pertinenza, secondo la quale si elaborano informazioni in base all'ambiente cognitivo, ovvero in base a conoscenza contestuali, che sono già possedute o fornite localmente. Le variabili visive e le associazioni di livello superiore (i gruppi di appartenenza), sono segnali fortissimi, che forniscono la componente locale delle conoscenze contestuali e, soprattutto, ogni variabile fornisce una delle informazioni principali. Una volta attivato un artefatto comunicativo, è difficile smettere di vederlo, e quindi ogni componente usata in modo non significativo potrebbe causare problemi o interferenze nella lettura. Si ricorda inoltre che le variabili visive intervengono sia sul singolo elemento che nella visione di insieme, quindi le loro potenzialità, e criticità se usate scorrettamente, devono essere intese anche a livello globale.

**Le teorie di Bertin, anche se in alcuni casi estreme e univoche, risultano fondamentali come strumento di organizzazione della produzione grafica a supporto della comprensione di lettura. È inoltre vero che, nonostante Bertin le pensi per grafici di tipo quantitativo (scientifici, informativi), le sue riflessioni sulle variazioni di luce e sulle relazioni fra variabili sono del tutto attuali e da tenere in considerazione, anche per tipologie di lettura e scrittura espressive.**

Attenzione

- c.5.5 Un ultimo aspetto importante che definisce la sinsemia è quello dell'attenzione, quindi l'insieme dei processi che servono alla coscienza per controllare l'attività mentale. Bisogna sempre ricordare che tutti gli stimoli esterni competono e interagiscono con quelli interni al soggetto e le sue abitudini interpretative (aspettative e abitudini hanno un ruolo determinante nel guidare l'attenzione. Questa può essere guidata sfruttando:

- \_le caratteristiche fisiche dell'artefatto grafico (energia luminosa) e il loro rapporto reciproco (posizione, grandezza)
- \_tutto ciò che è diverso dal sistema di riferimento
- \_ciò che differisce dall'atteso (quindi ciò che ci si aspetta)
- tutto ciò che si trova in determinate posizioni in cui si è abituati a trovare una informazione specifica.

Un problema centrale della sinsemia è inoltre quello della soggettività (ma fondamentale per la grafica in generale). In assenza di una serie di attrattori che guidino la lettura, e di una serie di artifici grafici e sinsemici, è impossibile far emergere alcuni elementi rispetto ad altri e quindi porli in evidenza. La componente che entrerà quindi in gioco è soggettiva e variabile da persona a persona, secondo influenze ed esperienze personali.

La scrittura implica l'esistenza di uno **spazio** (dovuto anche al supporto materiale, che permette alla scrittura di disporsi in esso) e la percezione. Queste sono però caratteristiche proprie di qualsiasi immagine, tanto che non sono sufficienti per affermare che una particolare immagine sia definibile come testo scritto. Si può allora dire che la scrittura implichi una intenzionalità e una convenzionalità, che permette al testo di essere interpretato.

Si può anche ammettere a tutti gli effetti che gran parte delle immagini possano definirsi testi scritti: un esempio lampante sono le dimostrazioni geometriche e matematiche, dove le figure diventano parte integrante del ragionamento, e non più solo un grafico a supporto di esso. L'esistenza stessa di analogie, che usano figure geometriche per la dimostrazione di ragionamenti, sottolinea come l'elemento visivo e il pensiero logico siano del tutto intrecciati.

## Conclusioni

**c.6** La fase di ricerca ha permesso di individuare, in maniera descrittiva e critica, le principali caratteristiche della scrittura, innanzitutto da un punto di vista storico ed evolutivo, a partire dalla sua nascita, fino ad arrivare alla sua digitalizzazione, scoprendo le forme che questa ha preso nel corso del tempo e come si è arrivati allo scrivere come lo intendiamo oggi. Analizzando poi le qualità spaziali e visive della scrittura, con l'occhio di due graphic designer, è stato evidente come le possibilità e le opportunità che l'organizzazione di essa in sistemi non lineari e progettati, apra innumerevoli strade per la leggibilità; sarà quindi importante, nella fase metaprogettuale, applicare le nozioni di sinsemia e di gestione degli spazi per, in modo inverso e provocatorio, fare un passo indietro, lavorando quindi sulla scrittura reinterpretandola ancora una volta in un sistema non lineare, ma articolato nello spazio.

**Questo percorso è risultato fondamentale per focalizzare al meglio la radice del problema che abbiamo individuato a capo della tesi, per poi poter delineare le linee guida da seguire per risolvere tale problematica.**



## d. Perché scrivere





## d. Perché scrivere

La critica raccolta

d.1

***I giovani di oggi non scrivono più!***

***Le giovani generazioni non sanno nemmeno cosa voglia dire scrivere qualcosa.***

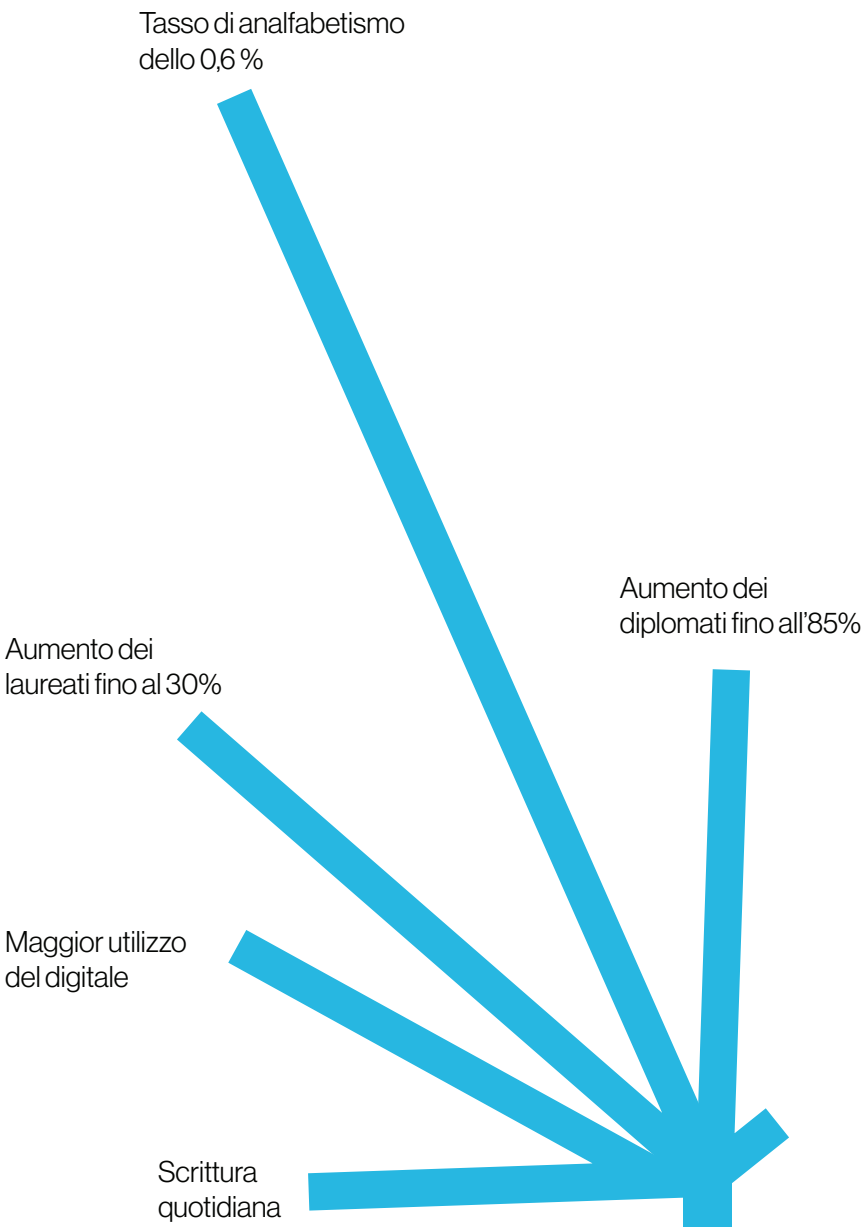
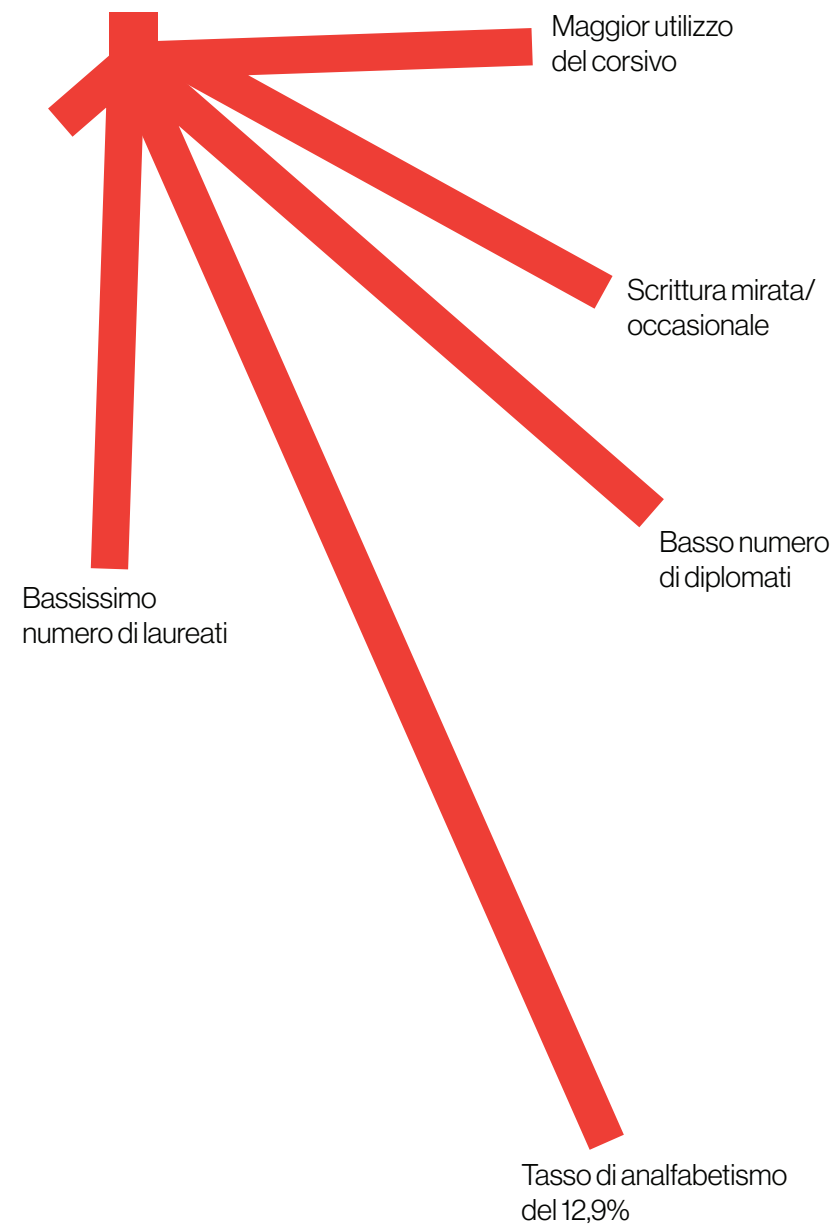
***I ragazzi ormai sanno scrivere a malapena il loro nome...***

***Una volta si scriveva di più e meglio.***

***Ai miei tempi scrivere era un gesto che impiega tempo e amore, ad oggi non si sa nemmeno più cosa sia una cartolina...***

Qui troviamo riportate alcune delle critiche di tipo generazionale che abbiamo raccolto parlando con delle persone, in questo caso appartenenti a fasce d'età adulte. La cosa che ne evince è il fatto che alle nuove generazioni si attribuisce l'abbandono e l'incapacità verso una pratica, che, a giudicare dal modo in cui questo concetto viene espresso, è sinonimo di ignoranza e perdita di cultura. Allora, in quanto diretti interessati della critica generazionale, ci siamo chiesti: **Ma è davvero così?**

Le informazioni disponibili non necessariamente confermano le critiche alzate, in quanto si può notare un miglioramento dal punto di vista scolastico e linguistico: nel tempo, il tasso di analfabetismo è diminuito costantemente fino a raggiungere quasi lo zero, e il tasso di analfabetismo funzionale non sembra essere aumentato. Anzi, secondo l'Isfol, negli ultimi venticinque anni si è registrato un miglioramento del livello medio di competenze dei cittadini italiani, passando dal 74,1% nel 1981 di analfabeti sul territorio, al **12,9%** del 1990, fino allo **0,6%** nel 2020. Inoltre, oggi il numero di ragazzi che terminano un percorso di studi è significativamente superiore rispetto al passato, con un aumento dei diplomati che ha raggiunto l'**85%**, ed i laureati del 30%. I giovani di oggi leggono più dei giovani di ieri e anche più degli adulti, come confermato dall'AIE (Associazione Italiana Editori). Inoltre, scrivono molto di più, in quanto sono a contatto con questa pratica ogni giorno in molteplici ore della giornata: da quando si svegliano, mentre fanno colazione, sul bus per andare a scuola, perfino la sera prima di andare a letto. Pertanto, possiamo dedurre che le conclusioni che sono state tratte possano essere un po' sbrigative.



Quindi, **cos'è davvero cambiato?**  
**Quali sono le potenzialità ed i limiti?**

## Scrivere a mano in un'epoca digitale

**d.2** Nel panorama attuale le nuove generazioni sono circondate ed immerse in un ambiente digitale e tecnologico, dove ogni stimolo dato e ricevuto passa, spesso, attraverso un dispositivo elettronico. In particolare, possiamo vedere come i giovani scrivano quotidianamente su telefonino, computer ed altri supporti simili. Questo significa che quello che è cambiato davvero è il metodo, il modo in cui un\* ragazz\* si approccia con la scrittura. Questa cosa ha delle conseguenze generalizzate? Ebbene sì, ed è qui che probabilmente, in maniera sbrigativa, si inseriscono le volontà delle persone che hanno espresso quei pareri "dispregiativi" verso la generazione Z.

Il mezzo tecnologico è diventato un elemento imprescindibile della nostra vita quotidiana grazie alle sue caratteristiche di velocità, uniformità e versatilità. La tecnologia, infatti, offre una serie di vantaggi che apprezziamo e sfruttiamo, rendendo la pratica della scrittura estremamente comoda e immediata, quasi come bere un bicchiere d'acqua. Le moderne tecnologie, come i software di elaborazione testi e le applicazioni di completamento automatico, facilitano notevolmente il processo di scrittura, permettendo di esprimere idee e concetti con facilità e rapidità. Tuttavia, questa facilità d'uso può anche portare a una tendenza generale verso l'apatia e la disconnessione dal processo scrittoria. Quando le operazioni diventano troppo semplici e automatiche, come avviene con le scorciatoie da tastiera che completano frasi e parole per noi, l'interesse e la consapevolezza riguardo al contenuto e al processo di scrittura possono svanire.

Questo fenomeno di semplificazione e automazione riduce il coinvolgimento attivo nell'atto di scrivere, portando a una percezione meno consapevole e meno apprezzata della pratica stessa. Le ramificazioni di questa tendenza sono molteplici e possono avere conseguenze tangibili e visibili. Ad esempio, la riduzione dell'attenzione e dell'impegno nel processo di scrittura può influenzare negativamente la qualità e la profondità del pensiero critico e creativo. Inoltre, la dipendenza dalle tecnologie per la correzione automatica e il completamento delle frasi può compromettere le competenze ortografiche e grammaticali, riducendo la capacità di scrivere in modo accurato e riflessivo.

Questa situazione può anche portare a un impoverimento del nostro vocabolario e delle nostre capacità espressive, poiché ci affidiamo sempre più a strumenti tecnologici che standardizzano e semplificano il linguaggio. Inoltre, in mancanza di comunicare efficacemente senza l'ausilio della tecnologia, rendendo difficile per alcuni recuperare competenze scrittorie fondamentali quando necessario.

Indagine scolastica

**d.21** Ce lo dimostra un'indagine che ha coinvolto 2.137 studenti, di 45 atenei italiani diversi. A coordinare il progetto Nicola Grandi, professore di glottologia e linguistica all'Università di Bologna, che ha condotto l'indagine insieme alle università di Pisa, Macerata e all'università di Perugia. Ad ogni partecipante allo studio è stato richiesto di scrivere un testo formale tra le 250 e le 500 parole, in cui descrivevano la propria esperienza durante il lockdown della primavera del 2021. Questi elaborati sono stati valutati in base a diversi criteri, inclusi lessico, sintassi e punteggiatura. È emerso che ogni testo contiene in media 20 errori, di cui la metà riguardano la punteggiatura. Secondo l'esperto, l'abitudine di scrivere in contesti informali ha contaminato la scrittura in ambito formale, portando a una sorta di **"parlato digitale"**. Questo fenomeno si riflette in una scarsa articolazione sintattica.

Visione del grafologo

**d.2.2** A lanciare un ulteriore campanello d'allarme è una professione messa sempre di più in discussione, ovvero quella dei grafologi. A parlare è il presidente dell'Associazione grafologica italiana (Agi), Guglielmo Incerti Caselli, che sostiene: "Una società che non sa più scrivere a mano sarà composta da cittadini con deficit cognitivi, ridotta capacità critica e riflessiva, scarsa coordinazione motoria e un limitato ventaglio di emozioni. La tastiera del computer è asettica, mentre con l'inchiostro si esprimono i propri stati d'animo. La scrittura è come la nostra impronta digitale; su questo tema esiste una vasta letteratura scientifica". L'Agi è una delle organizzazioni più rappresentative del settore in Italia, con circa seicento soci su meno di duemila grafologi totali nel Paese, appartenenti a varie associazioni, alcune delle quali contano appena trenta soci, come sottolinea Caselli. Tuttavia, l'intelligenza artificiale sta mettendo a rischio anche la professione del grafologo. Ad esempio, esiste un programma chiamato Calligrapher.AI che trasforma un testo digitato sullo schermo in uno stile corsivo preferito. Cosa fare di fronte a questa sfida? Oltre alle competenze classiche (perizie su firme di contratti, testamenti, fidejussioni, titoli e procure), i grafologi rischiano di essere relegati al ruolo di consulenti per coppie o per il lavoro, ambiti comunque previsti dalle linee guida della professione. La grafologia familiare e delle relazioni analizza le scritture dei partner per migliorare il rapporto, mentre la grafologia dell'orientamento e del lavoro individua le occupazioni più adatte

per un soggetto. Tuttavia, queste competenze non sono molto richieste, come ammette lo stesso presidente Caselli. Egli non demonizza la tecnologia, avendo lavorato come grafico creativo per 25 anni e adottato il Mac già dai primi tempi. Tuttavia, sostiene che occorre trovare un equilibrio tra scrittura e tecnologia per evitare problemi neurologici nei futuri adulti, problemi che i giovani stanno già iniziando a manifestare. La principale ragione per cui le persone si rivolgono ai grafologi dell'Agi è perché i loro figli non sanno scrivere a penna o sono stati segnalati dagli insegnanti. In queste situazioni, è necessario educare i ragazzi al gesto grafico: come tenere una penna e quale posizione assumere quando si scrive. Quando parla del rapporto tra scrittura e sviluppo cognitivo, Caselli si riferisce a due studi che hanno rivelato dati preoccupanti. Il primo è un'indagine del Ministero dell'Istruzione sui disturbi specifici dell'apprendimento (DSA) tra gli alunni della scuola primaria.

## **“I ragazzi devono riprendere a scrivere a mano o potrebbero andare incontro gravi carenze cognitive”**

Incerti Caselli sottolinea la tabella che confronta i dati degli anni scolastici 2013-14 con quelli del 2020-21. I risultati mostrano un aumento significativo: i casi di dislessia sono passati da 93.226 a 198.128; quelli di disgrafia da 30.093 a 99.679; quelli di disortografia da 36.364 a 117.849 e quelli di discalculia da 33.257 a 108.577. Questa situazione è peggiorata a causa della pandemia da Covid-19, che ha interrotto le attività scolastiche e ha costretto gli studenti a usare il computer in modo eccessivo a casa. Il secondo studio citato è stato condotto dall'Università Sapienza e dal Policlinico Umberto I di Roma, pubblicato nei primi mesi del 2023. Questo studio ha rilevato che uno studente su cinque a Roma ha difficoltà a scrivere in corsivo; il 21,6% dei bambini è a rischio di sviluppare problemi di scrittura; il 10% mostra una scrittura disgrafica e il 5% presenta disturbi analoghi più gravi.

## **“Sono stato uno dei primi ad aver usato il Mac. Però, tra scrittura e tecnologia serve equilibrio o gli adulti di domani potrebbero avere seri problemi neurologici. Anzi, i giovani già cominciano a manifestarli.”**



La volontà di base della tesi è quella di evidenziare le potenzialità della scrittura manuale in un contesto oramai prevalentemente digitalizzato, senza per questo denigrare i vantaggi della digitalizzazione. Quello che si vuole creare è un ponte tra le due pratiche, entrambe valide. Per fare questo, sottointendiamo la forza e l'importanza dello scrivere mano? Certamente no, per questo si è andati alla ricerca qualitativa delle sue reali potenzialità, espresse e non.

Gli studi di Pennebaker d.2.3 Un primo campo d'analisi interessante è stato quello di James Pennebaker, uno psicologo sociale e professore universitario all'università in Texas, che ha dedicato gran parte del suo tempo di ricerca alla comprensione degli effetti terapeutici della scrittura, non solo dal punto di vista psicologico ma al contempo filosofico e organico. Lui stesso idealizza il corso "Parole che curano", promosso dall'Università della Svizzera italiana e la Divisione Culturale della città di Lugano e la collaborazione artistica di LAC (Lugano Arte e Cultura). James, alle prese con una classe dalla soglia dell'attenzione molto bassa e con prestazioni migliorabili, per verifica chiese a metà degli studenti della sua classe di dedicare venti minuti alla scrittura ogni giorno per quattro giorni, e di concentrarsi su pensieri ed emozioni associate a un evento traumatico della loro vita; l'altra metà dei suoi studenti avrebbe dovuto affrontare le stesse sessioni di scrittura trattando argomenti superficiali senza contenuti emotivi. Inutile dire che tale esperimento sia andato a conferma della teoria del professore, che ha riscontrato un incremento nella salute mentale dei suoi studenti che hanno svolto un'autoanalisi, con un incremento anche della loro prestazione scolastica.

**«La scrittura espressiva - spiega Pennebaker - è una forma di scrittura a cui ciascuno di noi può ricorrere in momenti in cui si trova confrontato con un'esperienza ardua, stressante. Si tratta di riportare ciò che ci preoccupa, e di farlo per un periodo anche breve, 15 o 20 minuti al giorno, per tre o quattro giorni. La scrittura espressiva ha la capacità di mettere in pausa la propria vita per un po', iniziando a mettere "nero su bianco" quanto, talvolta, non siamo pronti ad ammettere a noi stessi e tanto meno in pubblico, perché fonte di imbarazzo o di dolore».**

Federico Trobaldi d.2.4 Questo primo esperimento scolastico permette di iniziare ad ampliare la propria visione rispetto alla scrittura, ma sempre sullo stesso campo è stata svolta un'altra tipologia di analisi, simile ma al contempo differente.

L'iniziativa di avviare uno studio approfondito sui benefici della scrittura autobiografica per adolescenti con disturbi psichiatrici ha preso forma grazie all'impegno del professore di storia Federico Trobaldi, il quale ha promosso l'attività presso Villa Santa Maria. L'idea è nata in seguito a un episodio significativo verificatosi durante una delle sue lezioni di storia. Un giovane studente, che mostrava evidenti segni di tristezza e nervosismo, è stato invitato dal professore a scrivere su un tema a sua scelta. Sorprendentemente, i risultati ottenuti da questo esercizio hanno superato di gran lunga le aspettative iniziali. Tale successo ha fornito lo spunto decisivo per esplorare in maniera sistematica e scientifica l'impatto della scrittura autobiografica su adolescenti affetti da disabilità intellettive. Lo studio ha coinvolto un gruppo di adolescenti di età compresa tra i dodici e i diciassette anni, tutti con disabilità intellettive e vari disturbi psichiatrici. Questi giovani

sono stati invitati a partecipare a un progetto in cui dovevano redigere un articolo autobiografico, esprimendo liberamente i propri pensieri e sentimenti. L'obiettivo principale della ricerca era quello di valutare l'effetto di questo tipo di scrittura sulla salute mentale e sul benessere emotivo dei partecipanti.

I risultati ottenuti sono stati particolarmente rilevanti. Dopo la conclusione del progetto, è stato osservato un miglioramento significativo dell'umore nel 75% degli adolescenti coinvolti. Inoltre, è emerso un aumento dell'autostima del 57%, indicando che la scrittura autobiografica ha contribuito in modo sostanziale a far emergere una maggiore consapevolezza di sé e un rafforzamento della propria identità. Questi dati sottolineano l'importanza della scrittura come strumento terapeutico per adolescenti con disturbi psichiatrici, suggerendo possibili applicazioni future in ambito educativo e clinico. Trobaldi sottolinea:

**“Ogni scrittura del proprio vissuto è una riscrittura del proprio passato, per cui narrarsi diventa una possibilità per auto-comprendersi”,**

e continua affermando,

**“La lingua è un elemento costitutivo del nostro essere e far memoria del proprio passato aiuta anche a capire chi si è oggi.”**

Giunti a questo punto è lecito domandarsi: **ma a cosa serve davvero scrivere?**

scrivere per sentire

scrivere per risolvere

scrivere per evocare

scrivere

per creare

scrivere per organizzare

scrivere per liberare

scrivere per preservare

scrivere per rafforzare

scrivere per

dormire

scrivere per segnare

scrivere

per fermarsi

scrivere per dichiarare

scrivere per dire

scrivere per sognare

Scrivere

per sentire

scrivere per appuntare



## Le interviste



**d.3** Non è facile esprimere e far comprendere davvero il significato di questa pratica: le parole potrebbero risultare banali, ripetitive. Per questo abbiamo lasciato che professionisti in campi disparati ci dessero la loro visione della cosa, permettendoci un'immersione in realtà differenti ma accomunate dall'uso della scrittura.

Scrivere per ascoltarsi

**d.3.1** Molto interessante è stato il confronto con la psicoterapeuta Bianca Tomasi, attiva lavorativamente a Torino, che ci ha raccontato l'utilizzo quotidiano che fa della pratica della scrittura all'interno delle sue sedute. Da questo confronto sono emerse diverse potenzialità che possono condurre una persona a mettere nero su bianco, concretizzare un qualcosa sotto forma di un formato che è destinato a restarti. Lei ci dice che spesso ai pazienti serve lasciare una traccia grafica dei propri pensieri, permettendogli di visualizzarli. Per questo utilizza spesso come mezzo conoscitivo all'inizio della terapia un compito a casa: scrivere, in maniera totalmente libera da ogni forma e collocazione nello spazio, la propria storia. Ci dice come tutto sia questione di analisi, e che ogni forma presentata è sinonimo di qualcosa. Ad esempio, se si parla per molte pagine della propria infanzia e sono di una del resto, questo è un campanello d'allarme rispetto ad una tematica da affrontare. Oppure, se si scrive sotto forma schematico, dato per parole chiavi piuttosto che sotto forma romanzata, anche questa è un'informazione utile. In solo due casi, nel corso degli anni, dei pazienti pazienti non hanno svolto il compito, ma ci dice Bianca che anche questo semplice gesto può divenire un ottimo input per un inizio di seduta.

Ne emerge chiaramente che parlando di scrivere non si fa riferimento solo a buttare parole su un foglio di carta, ma ad un processo ad analisi, scoperta e talvolta rivelazione che può aiutare a scoprire lati profondi di noi stessi. Bianca ci parla inoltre di catene immaginative: **Chiedo di rilassarsi e di immaginare delle cose a partire da degli input che do io, spesso immagini o parola.** Ci ha spiegato che in questa pratica molto spesso, entrambe derivano direttamente dalle parole del paziente, in modo tale da empatizzare a pieno la sua situazione. Ad esempio, se una persona userà l'espressione "nuotare in un mare di cemento" per indicare la sua situazione, allora utilizzarla nella terapia farà in modo che si senta capito, in quanto si tratta di un linguaggio che conosce, che ha creato lui o lei, e che descrive perfettamente come sta.

**“Un paziente adulto sui 50 anni dalle prime sedute mi ha detto che c’era un aspetto traumatico della sua vita, che non voleva affrontare ma che prima o poi avremmo toccato. Con lui è stato utile mettere nero su bianco qualcosa, qualunque cosa, siamo arrivati ad un punto della terapia in cui voleva condividere con me questo evento traumatico ma non ci riusciva: gli ho dato un foglio e gli ho detto di scrivere qualcosa che lo rappresentasse. Lui ha scritto una lettera, ma questo è bastato a sbloccarlo la volta dopo, rasserenato dalla presenza di un segno già avviato. Nel suo caso si trattava di un abuso subito, un tema molto difficile da affrontare, ma in un qualche modo il fatto che ci fosse già un pezzettino lo ha aiutato molto e lo ha portato poi la volta dopo a parlarne.”**

Bianca Tomasi  


Scrivere per sbagliare

d.3.2 Abbiamo proseguito con l'intervista di Vittoria Martini, insegnante di scrittura e storica dell'arte, che ci ha illustrato la sua visione sul panorama della scrittura attuale, spiegandoci inoltre l'utilizzo che fa della scrittura nelle sue classi. Ci ha spiegato come all'interno delle sue lezioni tenti di condurre i suoi studenti ad una scrittura di tipo adeguata, che si inserisca perfettamente in mezzo a fattori di comprensibilità e complessità. “Quando leggo qualcosa, devo essere in grado di capirlo.”

Un elemento molto interessante emerso dal confronto è stato il concetto di errore: sbagliare è umano, sbagliare lo fanno tutti, sbagliare va bene. Vittoria invita i suoi studenti a svolgere verifiche in aula utilizzando il mezzo della scrittura manuale, per vedere la capacità dei suoi studenti di utilizzare non solo questa pratica “dimenticata”, ma anche per comprendere dove nascono gli errori, dove sono le incertezze principali, e soprattutto come ci si è risolti da quell'errore commesso. I computer, secondo lei, non permettono di vedere tutto questo, anzi eliminano ogni forma di incertezza a favore di una perfezione asettica.

**“Durante i compiti in classe invito i miei alunni a scrivere a penna, perchè trovo molto interessante vedere le cancellature, gli errori, e in quali punti si correggono. Proprio da lì posso davvero iniziare ad impartire un insegnamento.”**

Vittoria Martini  


d.3.3 L'intervista a Sofia Lancellotti, aspirante scrittrice e studentessa presso Scuola Holden, ci ha permesso di osservare da vicino un altro aspetto della scrittura: quella personale, narrativa, che permette di raccontare storie ma soprattutto che permette di fare salti nel passato, per riscoprire quello che eravamo e che abbiamo creato, grazie al tratto di una penna in un foglio. Sofia ci racconta di come si è evoluto il suo rapporto con la scrittura, da quando era piccola e tutto ciò che aveva per sfogarsi era un foglio bianco, fino ad adesso, momento in cui la scrittura, ormai divenuta la sua professione, è ancora fonte della sua espressione e intimità. Ci parla in particolare di come i ricordi che aveva di quando era piccola, sono per lei impressi in fogli come parole confuse, abbozzate e cancellate ma che dicono tanto della persona che è stata.

**“Io da piccola il computer non l’ho avuto fino a veramente tardi, il digitale non esisteva per me, e fin da piccola scrivevo a mano, ma scrivevo qualsiasi cosa. Infatti ora ritrovo fogli, quaderni, qualsiasi cosa. [...] Ritrovare questi oggetti è affascinante, bello. Rivedi te stesso, le A sempre più O, le O sempre più A, su carta vedi cose che non si notano al computer, vedi come cambia la calligrafia. Mi diverto a vedere come è cambiato il mio scrivere, ora è tutto curato, prima era a zampa di gallina.”**

Ci racconta del perché scrive, per raccontare storie: **lo voglio scrivere perché vorrei raccontare di quello che succede, sono convinta che tutto ciò che accade nel mondo tutti lo possano capire, basta saperlo dire con le parole giuste**; e del mondo in cui però alla sua attività da scrittrice che usa strumenti digitali abbia sempre affiancato un tipo di scrittura, personale, diaristica, a mano. Ci ha fatto riflettere su come, nonostante talvolta sia giusto optare per uno strumento come il computer per scrivere professionalmente, in quanto imbattibile per efficacia e precisione, la persona si veda nel suo scritto quando questo è a mano, dove l'errore è parte stessa dell'artefatto e anche il minimo sussulto, la minima punteggiatura spostata, sia sintomo dell'umanità dell'atto di scrivere. Quando le chiediamo quali sono le differenze tra i due tipi di scrittura per lei, Sofia ci risponde:

**“[la scrittura a mano] ti da più sfogo, è di getto, il pensiero dalla testa va direttamente alla mano, mentre il computer ti obbliga ad avere una certa attenzione. È un mezzo più spesso, e quindi a volte mette quasi in soggezione. Un esempio è la punteggiatura: a mano è un segno, velocissimo, al computer è già un’azione macchinosa, rigida.”**

— Sofia Lancellotti  


- d.3.4 Ci sono dei casi in cui la scrittura esime totalmente dalle sue qualità creative e introspettive, rinunciando all'aspetto espressivo a favore di uno prettamente informativo e schematico, dove l'organizzazione della scrittura nel foglio è parte integrante del processo di apprendimento. Quando prendiamo appunti infatti, ci dimentichiamo di scegliere parole che suonino meglio di altre, o a volte addirittura di fare frasi di senso compiuto, per optare invece per un sistema organizzato che sfrutta la disposizione e anche un sistema di icone per tradurre in maniera immediata ed efficace le informazioni che riceviamo e che vogliamo ricordare.

Un caso emblematico e specifico è quello della presa di note che riguarda l'interpretazione consecutiva, quindi quando si deve tradurre in modo istantaneo e ripetere un discorso in una lingua straniera. In questo caso si possono definire gli appunti degli interpreti come un sistema, che li aiuta a ricordare i concetti principali del discorso affinché possano renderli in un'altra lingua. Si evince quindi che possedere un'ottima padronanza di "presa di note" è un prerequisito molto importante per eseguire un buon lavoro di interpretazione consecutiva. In questo caso gli appunti non sono centrali alla comprensione del discorso, ma sono uno strumento che viene in soccorso per la memoria e la ripetizione di quanto detto, con l'obiettivo di essere rapidi e facilitati in una lettura chiara in un secondo momento.

Ce l'ha raccontato Mattia Burello, interprete, che ci ha innanzitutto descritto questo tipo di scrittura come personale: non tanto perché quello che si scrive ci riguarda ed è introspettivo, ma perché la presa di appunti varia da persona a persona, in quanto non esiste un metodo prestabilito ed universale. Ci sono in particolare dei principi che gli interpreti sfruttano per sviluppare la propria tecnica di presa di appunti: innanzitutto il modo di annotare i connettori logici, disponibili sia in alto a sinistra rispetto al soggetto, da esso separati, che in una colonna a sinistra dedicata esclusivamente ad essi. Anche per i simboli ci sono delle regole piuttosto standard, oltre ai segni grafici che permettono di adattare un "macro-simbolo" ai vari contesti. Ogni simbolo non deve essere uguale ad un altro, per evitare che si generi confusione.

**“È una scrittura obliqua, in alto a sinistra c'è il soggetto, in basso al centro c'è il verbo, e ancora più in basso verso destra ci sono i complimenti. Quando concludo una frase o un blocco informativo, traccio una linea.”**

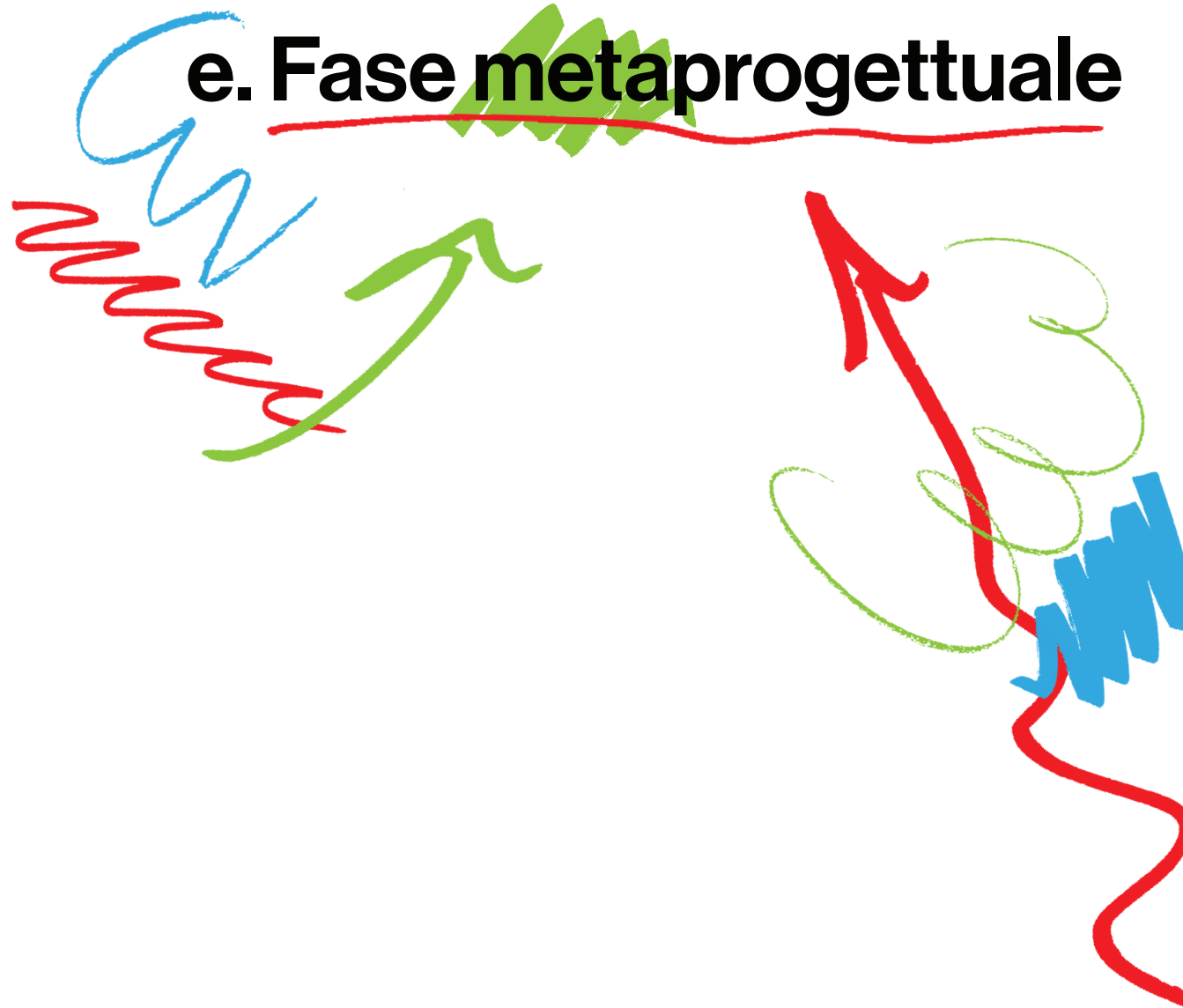
**“Personalmente, scrivere a mano mi aiuta a memorizzare. Fissando i segni sulla carta a mano, l'interpretazione è facilitata, non tanto per ricordare il senso della frase che leggo attraverso gli appunti, ma soprattutto mi aiuta a ricordare che in quel determinato punto del foglio c'era quell'informazione che al momento non ho scritto, o ho abbreviato in quel determinato modo e a cui ripenso dopo rileggendo tutto quanto.”**

Mattia Burello

## Conclusioni

- d.4 Le interviste sono state un elemento chiave della fase di ricerca: in un ambiente dove questa pratica sembra svanire, queste persone sono state per noi un salvagente, un punto di vista che ha fatto luce sulle molteplici possibilità della scrittura manuale in più campi. Questo ci ha permesso di comprendere che scrivere è un campo dalle ampie vedute, e che la sua riacquisizione può contribuire ad un progresso a trecentosessanta gradi nella vita delle persone. Gli interventi che abbiamo raccolto sono anche stati un'occasione di confronto per comprendere più a fondo e, in alcuni casi, anche rimodellare le missioni del nostro progetto, grazie a considerazioni che ci hanno fatto riflettere su nuove possibilità di questa pratica.

## e. Fase metaprogettuale



# e. Fase metaprogettuale

## Introduzione

**e.1** Nella fase metaprogettuale abbiamo innanzitutto analizzato lo scenario da dove nasce e adopera il progetto Grafema. In particolare, il primo tassello nell'analisi di scenario è stato quello di identificare e definire il problema e le rispettive opportunità, che abbiamo condiviso con la realtà della committenza. Abbiamo quindi svolto un'analisi sulle realtà competitors affini, per definire dunque il target e proto-personas. A questo punto è stato fondamentale comprendere il collocamento del progetto all'interno dell'Officina della Scrittura, e definire la metodologia progettuale da utilizzare.

## Analisi di scenario

**e.2** La parte di analisi di scenario è stata di particolare importanza, in quanto ci ha permesso di avere una prima vera e propria visione chiara di diversi fattori progettuali, tra cui il problema iniziale al quale rispondere che rappresenta la base da cui attingere, per poi spostarsi ad una ricerca sempre più ampliata sulle realtà che lavorano sugli obiettivi posti. Tutto ciò ha permesso non solo di dar vita alla collaborazione, ma anche di comprendere ed approfondire caratteristiche di fruizione del progetto importanti, passando per i casi studio fino alla metodologia progettuale.

## Il problema

**e.2.1** L'esigenza alla quale Grafema vuole rispondere è il riacquisto di una pratica, la scrittura manuale, conquistata moltissimi anni fa e che si sta andando a perdere nei tempi moderni, in concomitanza con l'avanzamento tecnologico e digitale. Si è notato infatti, grazie alla fase di ricerca e di interviste, come con l'adolescenza e l'introduzione al mondo universitario e lavorativo, sia sempre minore il bisogno di scrivere a mano e come questa pratica sia stata sostituita rapidamente con altrettante più veloci ed immediate. Il contatto con la tecnologia e con il mondo digitale avviene ormai già in età infantile, motivo per il quale se attualmente l'attività di scrittura sta venendo meno nella quotidianità, in futuro è probabilmente destinata a svanire.

Le motivazioni di questo fenomeno sono semplici da rintracciare: il digitale permette una velocità, un'efficacia e precisione maggiore in molte delle situazioni in cui in precedenza si utilizzava la scrittura a mano (prendere appunti, comunicare con gli altri, fissare un pensiero o un ricordo). Queste cosiddette scorciatoie tecnologiche che garantiscono un'efficacia rapida ed immediata da non sottovalutare, rischiano però di lasciare indietro qualità più profonde e, talvolta, introspettive che si nascondevano nell'atto di scrivere a mano.

Presa consapevolezza della situazione attuale che ruota intorno alla nostra generazione e al rapporto che abbiamo con questa pratica, Grafema si pone l'obiettivo di reinserire questa pratica nella vita delle persone attraverso "piccoli gesti".

## Analisi del target

**e.2.2** A partire dai dati e dalle informazioni raccolte, si evince che la perdita della pratica della scrittura manuale è una tendenza particolarmente marcata all'interno della cosiddetta Generazione Z, che include adolescenti e giovani adulti strettamente legati al mondo digitalizzato odierno. Questa generazione, abituata a comunicare prevalentemente tramite dispositivi elettronici, sta progressivamente dimenticando l'arte della scrittura a mano. E per di più, la quantità, sempre maggiore e più mirata, di stimoli che riceviamo nella vita di tutti i giorni fanno in modo che lo span di attenzione sia nella media sempre più basso: tra le tante sollecitazioni, tendiamo a scegliere la scorciatoia che ci fa risparmiare tempo ed energie, favorendo piuttosto innovazione tecnologica e svago. Proprio per questo motivo il target sembra essersi allontanato da una pratica che risulta quindi datata e "faticosa", che richiede tempo e sforzo mentale.

Tuttavia, nell'analisi del target, è importante considerare che questa problematica potrebbe influenzare anche altre fasce d'età, non limitandosi esclusivamente ai più giovani. Pertanto, il progetto si propone di riavvicinare la fascia di giovani d'età tra i 16 e i 25 anni, sensibile alla scrittura manuale, attraverso un processo progettuale ragionato e specifico. L'obiettivo è di sviluppare interventi educativi e pratici che stimolino l'interesse e la competenza nella scrittura a mano, contrastando gli effetti della digitalizzazione sulla capacità di scrivere manualmente. Si intende promuovere attività che incoraggino l'uso della scrittura a mano, evidenziando i suoi benefici cognitivi, emotivi e motori, e fornendo strumenti e metodologie per reintegrarla efficacemente nella vita quotidiana e nel percorso educativo degli individui. Per via del collocamento spaziale di Grafema, si mira innanzitutto ad un riavvicinamento del giovane panorama Torinese, ma grazie alle linee guida di interattività, e soprattutto di flessibilità, si punta ad un ampliamento del suo intervento su larga scala.



Visione d'insieme:  
realità affini

e.2.3 Per acquisire una visione completa delle opportunità esistenti nel campo della scrittura e della sua valorizzazione, abbiamo condotto una ricerca approfondita su quelle che abbiamo ritenuto siano le principali e di maggiore interesse associazioni e istituzioni che praticano e fanno della scrittura loro principale missione. L'obiettivo di questa fase è stato quello di comprendere come queste realtà contribuiscano al recupero e alla valorizzazione della scrittura come competenza essenziale; la nostra indagine è iniziata con un'analisi delle iniziative presenti nel territorio torinese, dove abbiamo esaminato varie organizzazioni locali dedite alla promozione della scrittura, sia a livello didattico che culturale.

Successivamente, abbiamo esteso il nostro campo di studio all'intero panorama italiano, cercando di identificare e valutare le pratiche e i programmi implementati a livello nazionale per il supporto e lo sviluppo delle competenze di scrittura. Infine, abbiamo ampliato ulteriormente il campo di analisi, includendo nella ricerca associazioni e scuole a livello europeo ed extra europeo. Questo ci ha permesso di confrontare le metodologie e le pratiche adottate in diversi paesi, evidenziandone best practices e individuando le tendenze emergenti degne di nota. Quelle riportate sono le realtà ritenute di maggior interesse e che hanno rappresentato uno stimolo nella fase di ricerca.

**a. Campo**

Corso di studi e pratiche curatoriali avviato dalla Fondazione Sandretto che contempla, nel suo piano formativo dedicato alla scrittura nel mondo dell'arte, un ritrovamento dell'uso adeguato ed efficace delle parole.

**b. Aperto**

Programma gratuito annuale di seminari sulle professioni, tra cui creazione artistica, scrittura, allestimento... Si sviluppa per l'acquisizione di nuove competenze e lo sviluppo del pensiero critico.

**c. Circolo dei lettori**

Questo centro culturale è un punto di riferimento per la promozione della lettura e della scrittura a Torino. Il Circolo dei Lettori organizza incontri con autori, reading, laboratori di scrittura e gruppi di lettura, offrendo uno spazio dove lettori e scrittori possono incontrarsi e confrontarsi. Si tratta di un luogo dove i giovani hanno voce in capitolo, in cui è stimolata l'attività della scrittura.

**d. Scuola Holden**

Fondata da Alessandro Baricco, Scuola Holden è una delle più prestigiose scuole di scrittura creativa in Italia. Offre corsi di scrittura narrativa, sceneggiatura, scrittura per i media e storytelling in varie forme. La scuola organizza anche workshop, seminari e incontri con autori di fama internazionale.

**e. Torino spiritualità**

Festival che esplora i temi della spiritualità attraverso la letteratura, la filosofia e l'arte. Durante gli eventi, vengono organizzati laboratori di scrittura e incontri con autori e pensatori che riflettono sui grandi interrogativi dell'esistenza.

**f. Salone Internazionale del Libro**

Uno dei più importanti eventi editoriali in Italia che, oltre a presentare le novità dell'anno, organizza numerosi workshop e laboratori di scrittura, incontri con autori e dibattiti sul mondo della letteratura e dell'editoria.

**g. Officina della Scrittura**

Primo museo del segno al mondo, che celebra l'evoluzione della scrittura e della stilografica, attraverso un percorso stimolante e informativo. Ospita numerosi eventi ed attività didattiche per le scuole del territorio.

**h. Laboratorio Zanzara**

Cooperativa sociale che dà lavoro a persone soggette a disabilità intellettive varie, con l'obiettivo di reinserirle nella società e nel lavoro. Tra le attività svolte con i ragazzi, vi è quella di scrivere, dove a partire da un input dato dai collaboratori, i ragazzi disabili sono invogliati a scrivere frasi brevi e creative che daranno vita a poster venduti in negozio.



**a. Festival della Letteratura di Mantova**

Un importante evento annuale che celebra la letteratura attraverso incontri, conferenze, e presentazioni di libri, coinvolgendo autori, editori e lettori.

**b. Pordenonelegge**

Il festival è un evento annuale di grande rilevanza dedicato alla letteratura e alla cultura, che si svolge nella città di Pordenone. Durante il festival, vengono organizzate attività che spaziano dalle presentazioni di libri agli incontri con autori di fama nazionale e internazionale. Inoltre, il programma include dibattiti e tavole rotonde su temi culturali di attualità, favorendo uno scambio vivace di idee e riflessioni tra gli appassionati di letteratura e gli esperti del settore.

**c. Associazione Italiana Editori (AIE)**

L'associazione rappresenta gli editori italiani e promuove attività e iniziative per lo sviluppo del settore editoriale e della lettura.

**d. Writers' Corner**

Progetto editoriale che fornisce visibilità a scrittori emergenti, attraverso pubblicazioni ed eventi dedicati.

**e. Fondazione Bellonci**

Fondata nel 1974 da Maria Bellonci, la Fondazione Bellonci è nota per il Premio Strega, uno dei più prestigiosi premi letterari italiani. La fondazione si dedica alla promozione e al sostegno della cultura e della letteratura italiana.

**f. Fondazione Pistoletto**

Prendendo il nome dall'omonimo artista, la fondazione è nota per le sue attività culturali e artistiche, che includono eventi e pubblicazioni legati alla scrittura e alla letteratura.

**g. Biblioteca delle Donne**

Associazione culturale che promuove la cultura e la letteratura al femminile attraverso eventi, pubblicazioni e iniziative dedicate alla scrittura e alla lettura delle donne.

**h. Fondazione Cini**

Situata a Venezia, la Fondazione Cini promuove la cultura e le arti attraverso eventi, seminari e pubblicazioni, con un focus particolare sulla letteratura e la scrittura.



**a. Centre for Writing and Communication**

CWC è situato a Londra offre supporto agli studenti e ai ricercatori nello sviluppo delle loro capacità di scrittura accademica e creativa. Organizza workshop, seminari e eventi per promuovere la scrittura in tutte le sue forme.

**b. European Association of Creative Writing Programmes**

EACWP è un'associazione che riunisce scuole e programmi di scrittura creativa in Europa. Promuove la collaborazione tra istituzioni e offre opportunità di scambio e formazione per studenti e insegnanti di scrittura creativa.

**c. Instituto Cervantes**

L'Instituto Cervantes, con sedi in tutto il mondo, promuove la lingua e la cultura spagnola. Offre corsi di scrittura creativa in spagnolo e organizza eventi letterari, workshop e concorsi di scrittura.

**d. Deutsche Literaturinstitut Leipzig**

Il Deutsche Literaturinstitut Leipzig è un'istituzione accademica che offre corsi di scrittura creativa. È noto per il suo programma di laurea in scrittura, che forma molti dei principali scrittori tedeschi contemporanei.

**e. Maison des Écrivains et de la Littérature**

La MEL è un'organizzazione che sostiene gli scrittori e la letteratura francese. Offre residenze per scrittori, organizza eventi letterari e promuove la scrittura attraverso numerosi programmi educativi.

**f. International Writers' and Translators' Center of Rhodes**

Questo centro, con sede in Grecia, offre residenze e programmi per scrittori e traduttori, promuovendo la letteratura e la traduzione tra le culture europee e mediterranee.

**g. Fundación Antonio Gala para Jóvenes Creadores**

Questa fondazione offre residenze per giovani creativi, inclusi scrittori, con l'obiettivo di sostenere la creazione artistica e letteraria e di promuovere lo scambio culturale.

**h. Finnish Literature Society**

La Finnish Literature Society supporta la letteratura finlandese e la ricerca sulla scrittura e la cultura finlandese. Pubblica opere letterarie, organizza eventi e offre borse di studio per scrittori e ricercatori.





**a. National Writing Project (NWP)**

Organizzazione senza scopo di lucro che si dedica a migliorare l'insegnamento della scrittura nelle scuole statunitensi. Attraverso una rete di oltre 200 siti universitari, NWP offre formazione professionale agli insegnanti, promuovendo lo sviluppo della scrittura come strumento di apprendimento in tutte le discipline.

**b. The Writing Revolution (TWR)**

Consiste in un'organizzazione educativa che promuove un metodo di insegnamento della scrittura chiamato "The Hochman Method". Questo metodo mira a migliorare le capacità di scrittura degli studenti attraverso un approccio strutturato e sistematico, integrando la scrittura in tutte le materie del curriculum scolastico.

**c. The Asia Pacific Writers & Translator**

APWT è un'organizzazione che collega scrittori, poeti, editori e traduttori nell'area Asia-Pacifico. Promuove la scrittura e la traduzione attraverso conferenze, workshop e pubblicazioni collaborative.

**d. Griffith Review**

Una rivista letteraria australiana che offre spazio a scrittori emergenti e affermati per pubblicare le loro opere. Oltre a promuovere la scrittura, Griffith Review organizza eventi e concorsi per incoraggiare la partecipazione della comunità letteraria.

**e. The Goethe-Institut**

Il Goethe-Institut promuove la cultura tedesca a livello internazionale e supporta la scrittura attraverso residenze per scrittori, concorsi letterari e programmi di traduzione. L'istituto facilita lo scambio culturale e sostiene la diffusione della letteratura tedesca nel mondo.

**f. Canadian Authors Association**

Fornisce supporto e risorse per scrittori canadesi attraverso workshop, seminari, concorsi letterari e programmi di networking. L'associazione si dedica alla promozione della scrittura in tutte le sue forme più disparate.

**g. Society of Authors:**

Un sindacato per scrittori professionisti nel Regno Unito che offre consulenza legale, supporto contrattuale, borse di studio e premi per scrittori.

**h. New Zealand Society of Authors**

Offre un supporto e una risorsa per scrittori in Nuova Zelanda, inclusi programmi di mentoring, concorsi letterari, workshop e advocacy per i diritti degli autori.

La collaborazione

e.2.4 Grazie a tutte le conoscenze pregresse abbiamo potuto muoverci alla ricerca di quella che poteva essere una prima reale possibilità d'applicazione di Grafema. Ciò si è tramutato in una collaborazione con una realtà museale, dimostratasi molto interessata all'unione di questi due mondi: scrittura e design.

Officina della Scrittura

e.2.5 Officina della Scrittura è un progetto nato nel 2016 realizzato dall'Associazione Culturale Aurea Signa ETS per rispondere al desiderio di difendere, promuovere e valorizzare la cultura della scrittura, dei suoi strumenti, supporti e tecniche e di tutte le espressioni umane antiche e moderne usate al fine di comunicare. Si articola in un percorso interattivo di 2500 mq che racconta la nascita e l'evoluzione di una scoperta unica e straordinaria quale la comunicazione scritta. Primo museo al mondo dedicato al Segno ed alla Scrittura e vera e propria "Cittadella della conoscenza", Officina della Scrittura, è una realtà in equilibrio tra museo e fabbrica, tra sapere e saper fare, e che, attraverso un percorso interdisciplinare, immersivo e interattivo, racconta il desiderio dell'Uomo di lasciare un segno, e ricordarlo.

Esplorando Officina della Scrittura si osserva il mondo della scrittura in tutte le sue sfaccettature: dalle scritture dei popoli di ieri e di oggi, agli alfabeti della rete. Si possono inoltre ammirare alcuni dei principali strumenti per la scrittura, dal papiro fino al tablet. All'interno di Officina della Scrittura vengono organizzate visite guidate al Museo ed alla Manifattura Aurora.

#### Attività

- \_ Corsi di Calligrafia
- \_ Corsi di Grafologia e Psicologia
- \_ Attività per famiglie
- \_ Workshop

#### Attività per le scuole

- \_ Alternanza scuola lavoro
- \_ Visite a tema e laboratori
- \_ "Segui il Segno"
- \_ "Segui la storia del segno"
- \_ Laboratori del fare segno

#### Location

- \_ Eventi Culturali ed Aziendali
- \_ Conferenze
- \_ Incontri e meetings

Il luogo che abbiamo visitato è elegante, curioso, una "fabbrica" per informare, promuovere, creare conoscenza e condividere idee. Gli spazi sono adeguati sia per l'esposizione di prodotti aziendali che per eventi dimostrativi, garantendo infatti un'offerta di soluzioni personalizzabili a seconda delle esigenze, grazie alla flessibilità delle sale che articolano il percorso. Queste, nonostante la premessa dell'associazione possa far sottintendere il contrario, sono dotate delle più moderne e tecnologiche attrezzature, e vantano di servizi per ospitare workshop, conferenze, congressi e momenti conviviali.

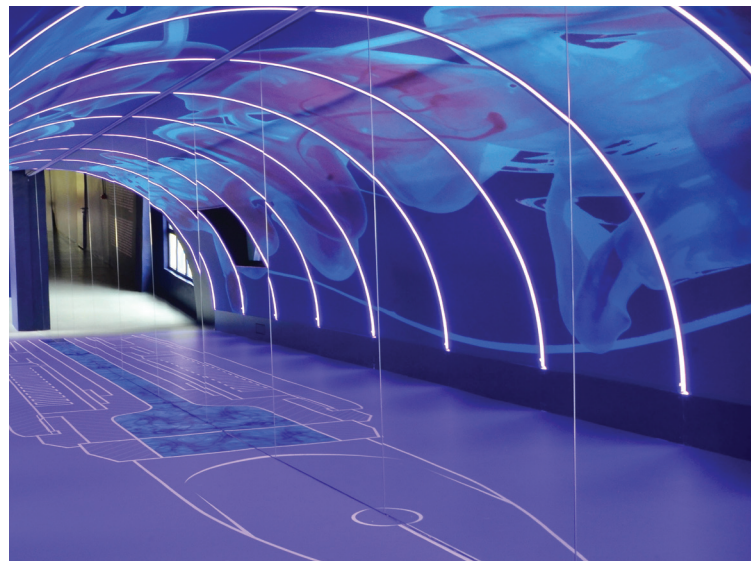


Fig 19: Officina della Scrittura, esterno.

Uno spazio di 200 mq all'interno di Officina della Scrittura è interamente dedicato all'arte moderna e contemporanea. Attraverso mostre temporanee e sempre originali, viene presentato in questo contesto il lavoro di artisti affermati ed emergenti, italiani e stranieri, che nelle loro opere hanno utilizzato il Segno ed il linguaggio grafico come iconografia privilegiata. Alcuni nomi le quali opere sono state ospitate in questa area sono: Alighiero Boetti, Nicola De Maria, Giorgio Griffa, Emilio Isgrò, Ugo Nespolo, Truly Design, Sher Avner...

**Mostre temporanee ospitate fino al 2020:**

- \_ Scripta Volant (Ottobre 2016 - Febbraio 2017)
- \_ Antonio Meneghetti (Febbraio - Luglio 2017)
- \_ I Love IT (Ottobre - Novembre 2017)
- \_ Street Art Volant (Ottobre 2017 - Gennaio 2018)
- \_ Meneghetti International Art Prize 2018 (Febbraio - Marzo 2018)
- \_ Elogio della Mano (Maggio - Settembre 2018)
- \_ Libri d'Artista dell'Accademia di Belle Arti di Palermo (Maggio - Settembre 2018)
- \_ Di Carta. Edizioni e fogli preziosi tra antico e contemporaneo (Settembre 2018 - Febbraio 2019)
- \_ Sher Avner (Ottobre 2018 - Febbraio 2019)
- \_ Aurora Eterna (Maggio 2019 - Gennaio 2020)



**Fig 20:** Officina della Scrittura, area dedicata alla penna stilografica.



**Fig 21:** Officina della Scrittura, mostra permanente, interno.



**Fig 22:** Officina della Scrittura, attività didattica.





**Fig 23:** Officina della Scrittura, sala dedicata alle mostre temporanee.



e.2.6 La natura della collaborazione è spontanea: una volta poste le basi degli obiettivi progettuali, Officina della Scrittura è risultata affine e partecipe. Le cose che hanno portato ad accomunare Grafema con la realtà selezionata sono state una condivisione del problema, quello della perdita della scrittura manuale nel contesto digitale odierno, e la valorizzazione di questa pratica. Inoltre, l'Officina conosce perfettamente l'età media delle persone che visitano il museo e si interessano alla tematica, e Grafema è risultata come un'ottima occasione per avvicinare il target anche da noi condiviso.

Dal confronto con l'Officina della Scrittura è emersa la necessità di invogliare le nuove generazioni al riacquisto della scrittura manuale, che sembra essere stata quasi dimenticata, e che si è sposata alla perfezione con il problema da noi identificato. Il museo si propone di ampliare la conoscenza di questa pratica attraverso gesti leggeri, accessibili e divertenti, e che sfruttano gli spazi interni al museo in quanto il progetto potrebbe apportare ad una sponsorizzazione dello stesso. In particolare, è stato richiesto l'inserimento all'interno della sala dedicata alle mostre d'arte temporanee, che accolgono artisti con un flusso di sei mesi: per questo motivo il progetto dovrà essere duraturo per tutto l'arco temporale di permanenza della mostra, e flessibile in quanto applicabile alle successive.

e.2.7 All'interno del contesto analizzato, Grafema si inserisce con l'obiettivo di intervenire, a piccoli passi, nella quotidianità delle persone e condurre al superamento della concezione di "antichità" e "scomodità" che accompagna l'idea dello scrivere a mano. Reinterpretando la scrittura come qualcosa di interattivo, "leggero" e condiviso, si vuole superare la visione della scrittura come azione esclusivamente personale, solitaria e introspettiva che riguarda in modo univoco un foglio e una penna.

Le connessioni e le relazioni che si creano tramite la scrittura diventano quindi prerogative, che possano stimolare nelle persone la curiosità persa verso questa pratica.

e.2.8 In una fase successiva e avanzata dell'analisi di scenario, abbiamo deciso di ampliare la ricerca, includendo non solo le associazioni e scuole, ma anche alcuni dei musei più importanti nel panorama italiano che trattano tematiche affini a quelle dell'Officina della Scrittura. Questo ampliamento ci ha permesso di identificare e definire i musei comparabili a livello tematico e metodologico, fornendoci una visione più completa del panorama museale legato alla scrittura. Esaminando attentamente queste istituzioni, abbiamo potuto analizzare le loro esposizioni, i programmi educativi, le attività culturali e le strategie di coinvolgimento del pubblico. Questo confronto ci ha consentito di individuare le similarità e le differenze che caratterizzano ciascuna realtà selezionata.

La nostra analisi ha rivelato non solo le buone pratiche adottate da altri musei, ma anche le potenziali aree di differenziazione per l'Officina della Scrittura. Comprendere queste differenze ci ha permesso di sviluppare strategie mirate per evidenziare l'unicità della nostra collaborazione, enfatizzando gli aspetti distintivi che possono attrarre un pubblico più ampio e diversificato.



#### **a. Museo Casa di Dante**

Situato a Firenze, è dedicato alla vita e alle opere di Dante Alighieri, il museo ospita manoscritti, lettere e altre opere del poeta, offrendo un'esperienza immersiva nella vita del padre della lingua italiana. Le esposizioni tematiche illustrano l'evoluzione della scrittura nel contesto storico e culturale del periodo conosciuto come il Medioevo.

#### **b. Museo Casa di Giovanni Verga**

Dedicato allo scrittore Giovanni Verga, esponente del Verismo, il museo conserva manoscritti, prime edizioni delle sue opere e oggetti personali, offrendo uno spaccato sulla vita e sulla carriera dello scrittore siciliano. Le esposizioni esplorano il ruolo della scrittura nella rappresentazione della realtà sociale.

#### **c. Museo Casa Leopardi**

Situato nella casa natale del poeta Giacomo Leopardi, il museo espone manoscritti, lettere, prime edizioni delle opere del poeta e offre visite guidate che raccontano la vita e la produzione letteraria di uno dei più grandi poeti italiani. L'attenzione è posta sulla scrittura come mezzo di espressione personale e filosofica.

#### **d. Museo della Scrittura Meccanica**

Questo museo collocato a Bolzano è dedicato alle macchine da scrivere e alla storia della scrittura meccanica. Espone una vasta collezione di macchine da scrivere storiche, documenti e altri oggetti legati all'evoluzione della scrittura meccanica. Il museo offre un viaggio attraverso la storia della scrittura industriale e della tecnologia legata alla grafia.

#### **e. Museo della Lingua Italiana**

In fase di progettazione e sviluppo, questo museo sarà dedicato alla storia e all'evoluzione della lingua italiana. Ospiterà esposizioni interattive e didattiche sulla scrittura, la lingua e la letteratura italiana, con l'obiettivo di promuovere la conoscenza e l'apprezzamento della lingua italiana.

#### **f. Museo della Grafica**

Ospitato nel Palazzo Lanfranchi di Pisa, il Museo della Grafica offre una vasta collezione di opere grafiche, tra cui disegni, incisioni e litografie. Le esposizioni includono anche mostre sulla scrittura e la tipografia, esplorando la relazione tra il disegno e la parola scritta.

#### **g. Museo della Calligrafia**

Questo museo di Reggio Emilia, dedicato all'arte della calligrafia, espone opere di calligrafi italiani e internazionali, strumenti di scrittura e materiali didattici. Il museo offre anche corsi e laboratori per promuovere la pratica della scrittura artistica.

#### **h. Museo di Storia della Scrittura**

Questo museo esplora l'evoluzione della scrittura dalle antiche civiltà fino ai giorni nostri. Si colloca a Viterbo e le collezioni includono tavolette cuneiformi, pergamene medievali, manoscritti rinascimentali e documenti moderni, offrendo una panoramica completa della storia della scrittura.

#### **i. Museo Nazionale del Risorgimento Italiano**

Il museo torinese ospita una vasta collezione di documenti, lettere e manoscritti legati al periodo del Risorgimento italiano. Le esposizioni mostrano come la scrittura fosse un mezzo cruciale per la comunicazione e l'organizzazione dei movimenti rivoluzionari e politici.

#### **l. Museo della Stampa e della Stampa d'Arte a Lodi**

Il museo si concentra sulla storia della stampa e della tipografia, esponendo macchine da stampa, caratteri tipografici e opere stampate. Le mostre esplorano il ruolo cruciale della scrittura nella produzione tipografica e nella diffusione della conoscenza.

#### **m. Museo dell'Informatica Funzionante**

Oltre a esporre computer storici e tecnologie informatiche, il museo di Siracusa dedica sezioni alla storia della scrittura digitale e dei software di videoscrittura. Le esposizioni illustrano l'evoluzione della scrittura nell'era digitale, dai primi processori di testo ai moderni strumenti di scrittura.

#### **n. Museo Leonardiano di Vinci**

Questo museo è dedicato alla vita e alle opere di Leonardo da Vinci. Oltre a esporre modelli delle sue invenzioni, il museo presenta i suoi manoscritti e disegni, evidenziando l'importanza della scrittura e del segno nella pratica scientifica e artistica di Leonardo.



Proto-personas e.2.10 Abbiamo delineato tre profili di proto-personas, quindi potenziali target del progetto, analizzati secondo: 1) il loro profilo, 2) le loro ambizioni ed aspirazioni, 3) l'interesse che potrebbero avere nel progetto e i vantaggi che potrebbero trarne. Questa fase permette di identificare delle persone "tipo", che fanno emergere a pieno il bisogno alla base.

**\_Francesca, 22 anni** Adora la moda vintage, i concerti indie e i film impegnati che pensa di conoscere solo lei. Odia essere nel torto e quando riesce studia biologia all'università. —>

Giovane universitaria, coltiva appassionatamente una serie di hobby che definiscono tutta la sua personalità: tra festival e cinema, a volte si sente spaesata a pensare al suo futuro e ai suoi sentimenti. Ha da poco ritrovato il suo diario che compilava e curava quando aveva 11 anni.

Francesca sente che, oltre all'apparenza del suo stile e dei suoi "credi", ha bisogno di trovare la sua strada e riconnettersi con la sua sfera emotiva. Pensa che riniziare a scrivere un proprio diario personale potrebbe essere la soluzione, ma ogni volta che si trova davanti una pagina bianca, è bloccata.

Il progetto potrebbe aiutarla a superare il blocco di esprimersi e capirsi, riavvicinandola alla scrittura in modo graduale, passando da un approccio giocoso, ma comunque di scoperta, che possa sfociare in una pratica duratura e profonda in un futuro vicino.

**\_Leila, 25 anni** Nuova in città, vive per raccontare la sua esperienza di vita a Torino a suon di Tik Tok. Ama fare festa e conoscere persone nuove, ma sotto sotto si sente ancora una turista. —>

Ragazza inglese laureata in digital marketing, ha accettato da poco un lavoro in un paese straniero per mettersi in gioco. Per farlo, ha deciso di condividere totalmente la sua esperienza su Tik Tok, dove i suoi follower possono vivere con lei le sue giornate. Imparare una nuova lingua, però, si è dimostrato più complesso di quanto si aspettasse.

Leila spera di riuscire a trovare un modo per imparare in maniera più efficace l'italiano, oltre che un papabile rifugio in cui esprimere la sua sfera più intima e personale, che non sempre vuole condividere a tutti nei social.

Attratta dall'aspetto di condivisione e comunità del progetto, questo si mostra come un'ottima opportunità per svolgere un'attività nuova in compagnia dei suoi amici. L'esperienza può donarle una nuova consapevolezza sull'importanza della scrittura, anche nell'ottica dell'apprendimento di una nuova lingua.

**\_Simone, 17 anni** Sbadato e fra le nuvole, dimentica sempre cose in giro, ma non esce mai di casa senza la sua macchina fotografica, con la quale viaggia tanto senza stancarsi mai. —>

Studente di Liceo Classico, spende il minimo indispensabile di tempo fra i libri, mentre il resto lo spende esplorando e fotografando panorami mozzafiato con la sua macchinetta digitale. Il suo rapporto con la scrittura è tormentato: adesso è strettamente legato a temi in classe e compiti, quando si ricorda che deve farli.

Vuole sempre continuare a migliorarsi, riavvicinandosi alla scrittura come mezzo di ricollezione e organizzazione di informazioni e ricordi. Nella sua mente, spesso carica di informazioni, c'è un grande desiderio a comprendere e gestire tutto quello che lo assale e gli interessa.

Il progetto può essergli affine in quanto vicino a dinamiche di scoperta ed esplorazione, che tanto ama, dando una nuova luce ad una pratica che ha fino ad adesso associato solamente a momenti noiosi e obbligati. Il progetto può inoltre ricordargli l'importanza di imprimere un pensiero, un appunto o una semplice data da non dimenticare su un supporto fisico.

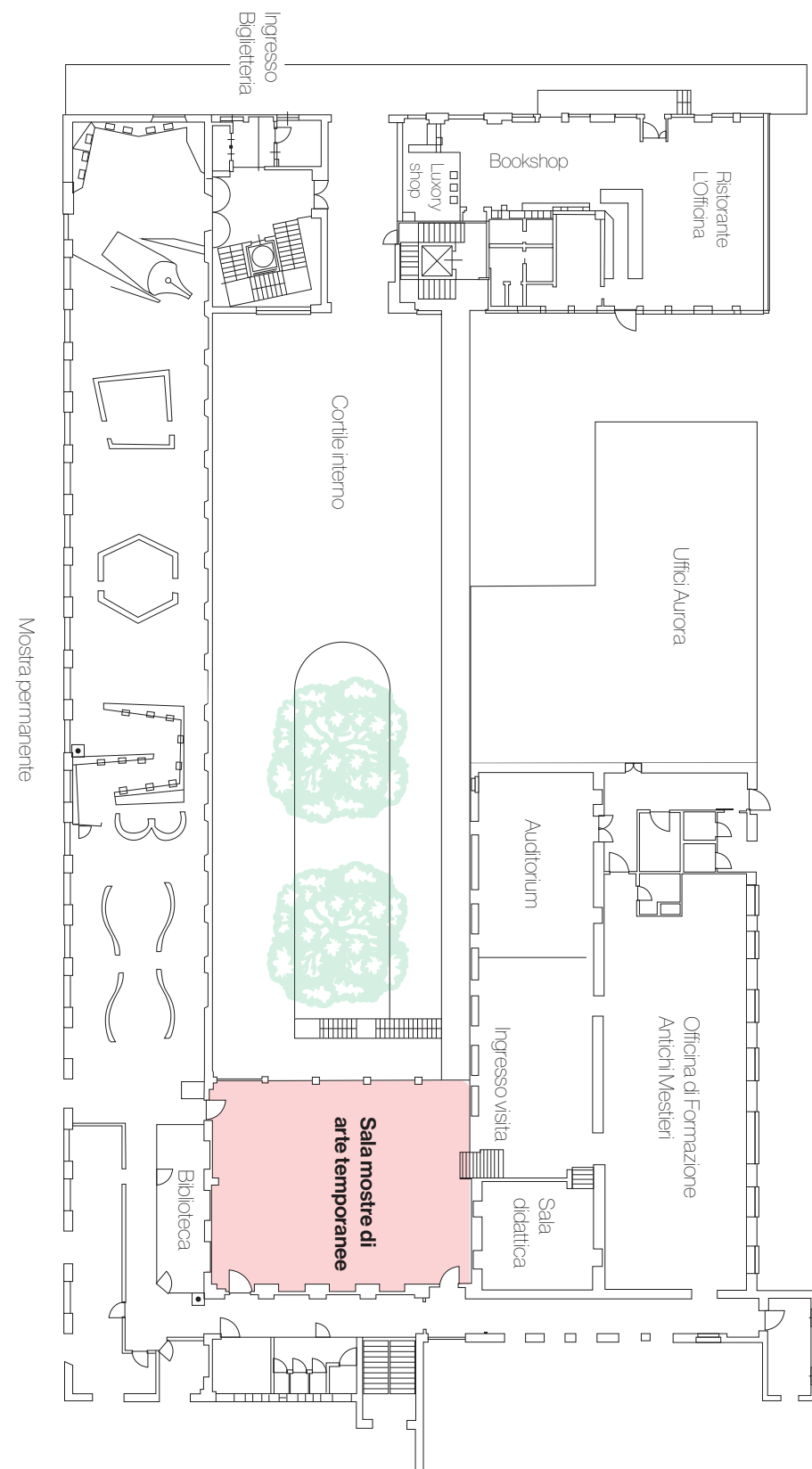


## Collocamento del progetto

**e.3** Seguendo le richieste specifiche dell'Officina della Scrittura, Grafema trova la sua collocazione spaziale nella stanza finale del percorso di visita museale, dedicata alle mostre d'arte temporanee. Questa sala è destinata a ospitare diversi artisti, con una rotazione semestrale, offrendo loro una maggiore visibilità e la possibilità di farsi conoscere da un pubblico più ampio. Per familiarizzare con gli spazi e pianificare al meglio l'evoluzione del progetto, abbiamo effettuato un primo sopralluogo. Questa visita preliminare ci ha permesso di comprendere in dettaglio gli spazi disponibili, le dimensioni della sala, il numero di opere che possono essere esposte e le condizioni di illuminazione. È stata una fase fondamentale ed immersiva, che ci ha fornito le informazioni necessarie per procedere con la concretizzazione del progetto di tesi.

La comprensione approfondita delle caratteristiche fisiche della stanza è stata essenziale per sviluppare qualcosa che valorizzasse al massimo le opere esposte, assicurando una disposizione armoniosa e una fruizione ottimale da parte dei visitatori. Inoltre, questa fase preparatoria ha permesso di identificare eventuali criticità e di prevedere soluzioni adeguate per garantire che l'esperienza espositiva sia di alto livello.

Di fianco viene riportata la piantina dell'intera struttura dell'Officina della Scrittura: è possibile notare l'area di principale interesse evidenziata. Si presenta come uno spazio di 200 metri quadri interamente dedicato all'arte moderna e contemporanea, con artisti affermati ed emergenti, sia italiani che stranieri, che nelle loro opere hanno utilizzato il Segno ed il linguaggio grafico come iconografia privilegiata.



**Fig 24:** mappa semplificativa della parte museale di Officina della Scrittura

## La parola dipinta

e.3.1 L'esposizione attualmente presente nella sala delle mostre temporanee, che sarà il primo possibile scenario del progetto, è "La parola dipinta", di Alfredo Rapetti Mogol. Questa mostra rappresenta un'immersione nel mondo poliedrico dell'arte della parola, che viene interpretata e reinventata dall'artista attraverso la pittura, la scultura e molteplici contaminazioni di linguaggio. Quello creato dall'artista è un connubio tra parola e immagine, attraverso 31 opere che sfumano i confini tra linguaggio scritto e visivo. Attraverso una varietà notevole di tecniche e stili, Mogol trasforma la parola in forme, strutture e composizioni che catturano l'immaginazione e stimolano la riflessione.

La mostra offre, infine, l'opportunità di esplorare l'intersezione tra scrittura ed arte mostrando come l'artista interpreti e reinventi la scrittura a mano in modo personale, intimo e sempre orientato alla ricerca di una varietà enigmatica e profonda, capace però di trasportare in altri mondi.

200 metri quadrati

Artista: Alfredo Rapetti Mogol

Numero opere: 31

Vi è la possibilità di svolgere una visita guidata della mostra, oppure decidere di svolgerla senza persone esterne.



Scala 1:100  
Misure in metri

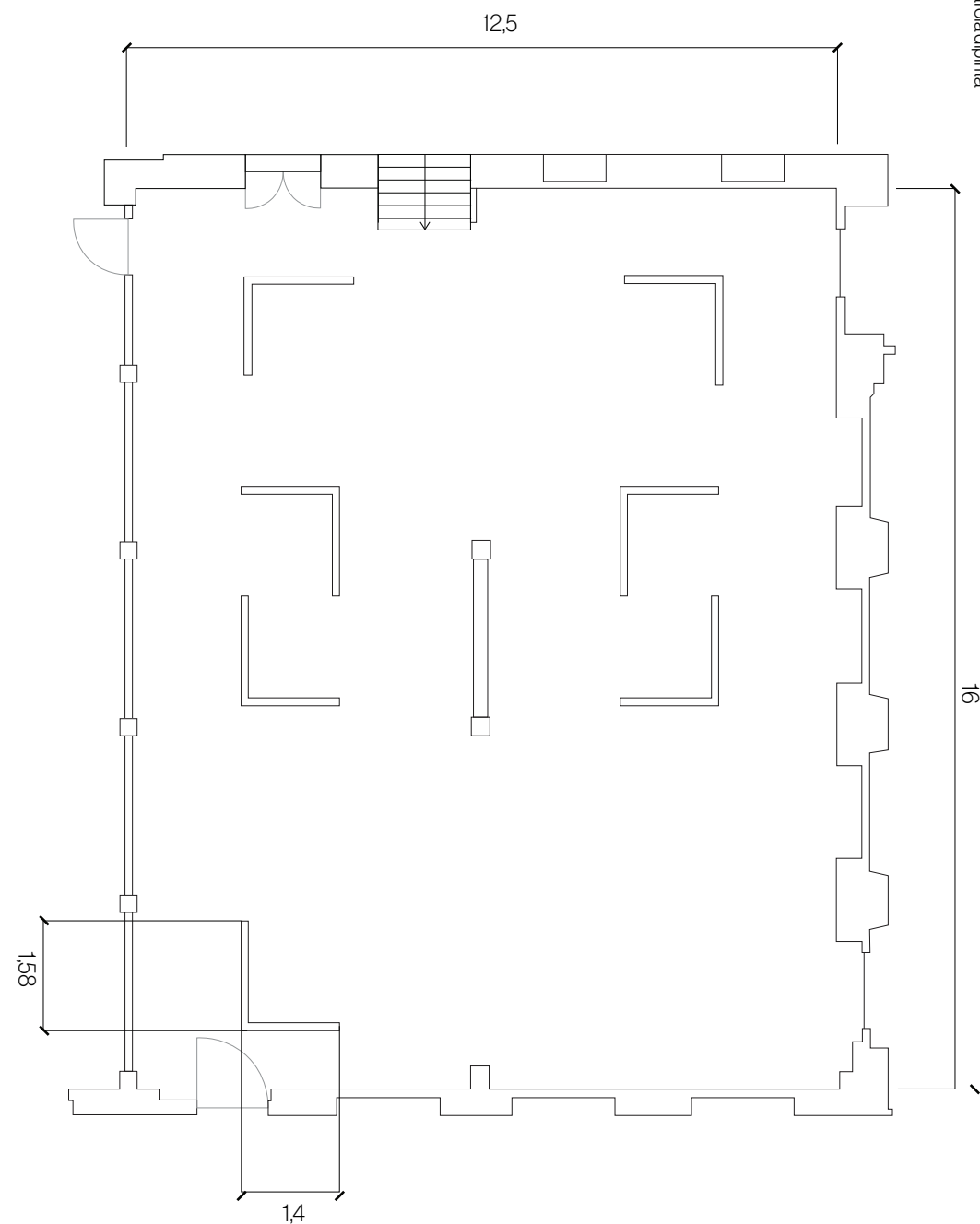


Fig.25: planimetria della sala temporanea ospitante la mostra "La parola dipinta"

Interactive Exhibit Design e.3.2 Una volta appreso il collocamento del progetto e dopo un sostanziale restringimento del campo di azione verso un'area specifica della progettazione, abbiamo intrapreso un'ulteriore focus sulla branca di interesse per il nostro progetto. Questo è stato utile per individuare parametri e regole fondamentali, per poi analizzare casi studio che ci hanno dato un importante aiuto verso la realizzazione del progetto nell'ottica di un supporto interattivo ad una mostra già esistente.

L'Interactive Exhibit Design fa proprio riferimento ad un approccio innovativo alla progettazione di spazi espositivi, che mira a coinvolgere attivamente i visitatori attraverso l'uso di varie metodologie, che possono comprendere tecnologie avanzate, elementi tattili, audiovisivi, oppure interazioni fisiche e digitali. Questo tipo di design si basa su principi di interattività e partecipazione, trasformando l'esperienza del visitatore da passiva a immersiva e partecipativa. Si tratta di un tipo di progettazione strettamente legata all'ambiente verso il quale si fa riferimento, a favore di un'esaltazione dello stesso attraverso elementi e processi non convenzionali. Importante, in questa tipologia di progettazione, è prendere in considerazione vari aspetti, partendo da quelli spaziali del contesto di riferimento, fisici, legati agli elementi tridimensionali presenti nell'ambiente, e grafici, rivolti al pensiero e all'identità progettuale.

Nel caso di Grafema è stato importante comprendere e familiarizzare con lo spazio dedito alle mostre d'arte temporanee: la stanza si presentava già interamente allestita, dotata di un'illuminazione propria e con disposizione degli elementi ben pensata. Importante, quindi, è inserirsi in maniera non drastica, ma in armonia con il resto degli elementi, permettendo ad ognuno di emergere nel giusto modo, senza sovrastare o farsi oscurare.

## Casi studio

e.3.3 Prima di decidere come operare, è stato svolto uno studio → sulla messa in pratica di questo ramo del design, in particolare partendo da casi studio esplicativi che ne evidenziassero le varie possibilità di applicazione.

## \_What made me

La struttura è stata progettata da Dorota Grabkowska per la Birmingham Made Me Design Expo (15-22 giugno 2012) al Mailbox di Birmingham. Commissionata da Idea Birmingham e dalla Birmingham City University, l'installazione è stata creata per offrire un'esperienza interattiva al pubblico in visita. Il progetto si è basato su un concetto di visualizzazione delle informazioni sotto forma di una mappa di dati complessi su larga scala, generata dagli stessi visitatori. L'obiettivo del progetto era quello di esplorare ciò che forma gli abitanti di Birmingham ponendo loro cinque semplici domande:  
Cosa ti ha fatto pensare?  
Cosa ti ha reso felice?  
Cosa ti ha fatto cambiare?

A ogni domanda era assegnato un colore diverso e si poteva rispondere collegando le parole pertinenti con un filo colorato. Quasi cento parole sono state visualizzate in ordine alfabetico in una griglia, dando ai partecipanti un'ampia scelta di risposte possibili. Attraverso questo linguaggio visivo, i partecipanti hanno potuto condividere i loro sentimenti, le influenze, i pensieri e le ispirazioni che li hanno resi ciò che sono oggi. Nel corso della settimana è stata creata una mappa di dati visivi a più livelli, che ha concluso la Birmingham Made Me Design Expo. D'interesse è sicuramente la tecnica scelta per creare un'interazione coi visitatori, oltre al risultato finale che risulta particolarmente impattante.



Fig 26: installazione What Made Me, Birmingham Made Me Design EXPO.



## **\_La Fabrique de Quartier**

Progettare un nuovo spazio di indagine, sotto forma di strumento di raccolta di parole urbane, collocato nello spazio pubblico e destinato ai suoi abitanti: "La Fabrique de Quartier" è un dispositivo partecipativo che permette agli abitanti del quartiere di interrogarsi e ripensare alla loro vita quotidiana, utilizzando strumenti visivi e grafici che possono manipolare. L'installazione è posizionata come un "banco di lavoro urbano" collettivo, che invita le persone a scrivere, spostare e indicare una serie di oggetti che si riferiscono al loro quartiere. Si tratta di una piccola fabbrica a misura d'uomo, di cui ognuno è libero di appropriarsi a modo suo, e che offre agli abitanti del quartiere la possibilità di diventare pensatori-trici coinvolti a piacimento.



**Fig 27:** installazione "La Fabrique de Quartier" e l'interazione degli utenti.



**Fig 28:** installazione "La Fabrique de Quartier". Dettaglio dell'interazione.



**Fig 29:** installazione "a Fabrique de Quartier", struttura completa.



Becoming, il Padiglione spagnolo della Biennale di Venezia 2018, cerca di rispondere al tema generale dell'evento della Biennale di Architettura di Venezia del 2018, attraverso le proposte e le ricerche che si stanno sviluppando nei diversi ambienti di apprendimento del Paese, ponendo particolare enfasi sul nuovo profilo multidisciplinare dell'architetto. La mostra, curata dall'architetto Atxu Amann, ha occupato gran parte del suo budget nel restauro dell'edificio in cui si trova, "tatuando" le sue pareti interne, creando un forte impatto visivo nei suoi osservatori e riempiendo la stanza di elementi di decodifica ed approfondimento. Questo ha permesso ai visitatori di interagire con ciò che stavano osservando, per poi approfondire la tematica.



**Fig 30:** esposizione di "Becoming", Biennale di Venezia.





Fig 31: Padiglione spagnolo, Biennale di Venezia 2018.



## **\_Our Work Shouldn't Be Here**

Nella primavera del 2013, la Western Gallery della Western Washington University di Bellingham ha ospitato una mostra retrospettiva del lavoro di Volume. Con il suo nome provocatorio, la mostra di 5.000 metri quadrati incarna l'essenza esperienziale della vasta gamma di opere di Volume, rivelando non solo la filosofia, il processo e la personalità dello studio, ma anche il valore intrinseco delle loro creazioni. La mostra esplora inoltre la complessa questione di come esporre un design concepito per essere toccato, letto e utilizzato, senza relegarlo a una semplice raccolta di artefatti rarefatti e statici dietro un vetro. L'intero spazio, allora, diviene luogo d'interazione, attraverso elementi che possono essere toccati, sfogliati, attaccati, facendo immergere il visitatore nella mostra stessa. Interessante è il fatto che l'interazione tra esposizione e visitatori sia un elemento naturale della stessa: non c'è nulla che indichi davvero dove agire, viene quasi spontaneo farlo.



**Fig 32:** muro della mostra con cui interagire, tramite sticker e pensieri interiori.

**Fig 33:** dettaglio degli sticker.



**Fig 34:** mostra Our work shouldn't be here"

## **\_CartonLab**

In questo caso è stato realizzato uno spazio espositivo interamente in cartone, a favore e supporto di uno stile di vita urbano più sostenibile e responsabile. Questo effetto è rappresentato da effetti volumetrici dati da un cartone di spessore quindici millimetri in finitura kraft, e che permette la resa quasi realistica di una città in miniatura. L'installazione si compone di elementi d'interazione, che permettono ai visitatori di "testare" questa città sostenibile attraverso piccoli, semplici gesti.

La forza del progetto sta nella capacità non solo di aver ideato un elemento di scambio comunicativo, ma un intero ecosistema che mira a catturare ed inglobare le persone che lo osservano.

Questo non è rappresentato solo dal profilo della composizione strutturale, ma anche da effetti volumetrici. Le terminazioni dei moduli, sotto forma di edifici stampati, hanno richiesto l'utilizzo di cartone alveolare di 15 mm di spessore, in finitura kraft e anch'esso stampato come il resto dei pezzi. In alcuni punti gli "edifici" possono raggiungere anche i 5 metri di altezza.



**Fig 35:** installazione di Cartonlab che ricrea in cartone la città ideale secondo i Servizi Industriali di Ginevra.



**Fig 36:** dettaglio dell'installazione di Cartonlab.



Come progettare una carta da parati senza limitarsi a una visione puramente decorativa? Piuttosto che essere un semplice rivestimento murale, è stata concepita una gamma di superfici d'espressione. Queste superfici si trasformano in spazi interattivi e ludici. Da soli o in compagnia, i fruitori possono cercare l'uscita di un labirinto, scoprire parole nascoste o sfidare un partner con il classico gioco del tris.



Fig 37: creazione del pattern. progetto 5-5.



L'analisi di questa applicazione del design, e la consecutiva raccolta di casi studio, è stata importante per mettere ancora di più a fuoco le esigenze di partenza e le prestazioni a cui aspirare, tenendo conto di standard già stabiliti. Passiamo dunque ad applicare allo scenario, già abbondantemente definito, la metodologia progettuale che definirà il progetto nella sua interezza: sarà il metodo scelto a garantire gli obiettivi posti nella fase iniziale di metaprogetto.

## Conditional Design e.4

Il Conditional Design è un metodo di progettazione ideato dai graphic designer Luna Maurer, Jonathan Puckey, Roel Wouters e dall'artista Edo Paulus. Questo approccio si basa sull'istituzione di condizioni e regole che incoraggiano la collaborazione all'interno di un processo regolamentato, ma che conduce a un risultato sempre imprevedibile. Il Conditional Design sfrutta il caso, le strutture e i sistemi generativi, proponendosi come un metodo "ludico" che offre opportunità a ogni persona creativa. Il sistema è sorprendentemente semplice e permette a ogni team di stabilire le proprie regole. Il libro funge da quaderno di lavoro, con la designer Julia Born che ha organizzato il materiale passo dopo passo, illustrando nel "Conditional Design Workbook" come funziona questo processo progettuale.

Metodologia

e.4.1 All'interno del manifesto del Conditional design vengono citati espressamente i tre aspetti principali che definiscono la creazione e resa del progetto:

### \_ Il processo

*Il processo è il prodotto.*

*Gli aspetti più importanti di un processo sono il tempo, la relazione e il cambiamento.*

*Il processo produce formazioni piuttosto che forme.*

*Cerchiamo modelli emergenti inaspettati ma correlativi.*

*Anche se un processo ha un'apparenza di oggettività, ci rendiamo conto che nasce da intenzioni soggettive.*

### \_ L'input

*L'input è il nostro materiale.*

*L'input coinvolge la logica, attiva e influenza il processo.*

*L'input dovrebbe provenire dal nostro ambiente esterno e complesso: la natura, la società e le sue interazioni umane.*

### \_ La logica

*La logica è il nostro strumento.*

*La logica è il nostro metodo per accentuare l'inafferrabile.*

*Un contesto chiaro e logico enfatizza ciò che non sembra rientrare in esso.*

*Usiamo la logica per progettare le condizioni attraverso le quali il processo può avvenire.*

*Progettare le condizioni utilizzando regole intelligibili.*

*Evitare la casualità arbitraria.*

*Le differenze devono avere un motivo.*

*Usare le regole come vincoli.*

*I vincoli rendono più nitida la prospettiva del processo e stimolano il gioco all'interno delle limitazioni.*

Fig 38: libro ufficiale e manifesto del Conditional Design, 2013.



Questa metodologia progettuale risulta la più adeguata per rispondere alle esigenze della committenza e al problema identificato in maniera flessibile e duratura. Condividiamo con il Conditional Design l'importanza del processo, che in questo caso consiste in un riavvicinamento graduale che progredisce per piccoli passi verso un riacquisto della scrittura manuale come pratica integrata nella quotidianità. Inoltre, particolarmente funzionale appare il concetto del gioco: giocare vuol dire divertirsi, vuol dire smettere di controllare l'orologio e dimenticarsi dello scorrere del tempo. Tutto questo può contribuire ad una visione generale dello scrivere a mano più leggera, nuova, e meno antica.

**\_ Clay Analytics**

e.4.2 Anche per questa categoria sono stati ricercati dei casi studio esplicativi, in modo da familiarizzare con la metodologia ed avere gli strumenti necessari per padroneggiarla.

Workshop che cerca di affrontare in modo tangibile il vocabolario che viene generalmente affrontato nei discorsi riguardo l'inclusione, nel mondo dell'arte e del design. Utilizza l'argilla e i giochi di luce per creare rappresentazioni pratiche e persino storie intorno a parole come partecipazione, utente e maker, ibridazione, autonomia, autorialità, comunità... Attraverso il fare (modellazione di argilla), i laboratori avviano conversazioni e generazione di idee sulla partecipazione.

Materiale:

- Argilla
- Una lampada e un timer
- Carta e penna
- Un elenco di circa 40 parole

Regole:

- Si gioca a turni, ogni turno dura circa 1 minuto.
- Prendete una mano piena di argilla
- Il primo giocatore sceglie la prima parola della lista, il successivo la seconda, ecc.
- Scrivere la parola sul foglio e modellarla con l'argilla.
- Reagire alle forme di argilla già presenti sul foglio; si è liberi di modificare le forme già realizzate.
- Spiegare la propria creazione ai compagni di gioco



**Fig 39:** dettaglio del progetto Clay-Analytics, Luna Maurer.

**\_ Vitruvian Paint Machine**

Progetto di interazione che invita i visitatori del Van Abbemuseum a utilizzare alcune regole specifiche come veicolo per la pittura murale. Queste sono tutte basate sulle proporzioni del corpo umano e sull'interazione con i visitatori, ai quale è stato chiesto di influenzare il dipinto scegliendo uno dei quattro colori: blu, rosso, verde o nero. Il secchio di vernice scelto doveva essere posto in cima ad un pilastro.

Regole generali:

*Non tracciare mai una linea in un'area completamente chiusa da altre linee. Se questo rende impossibile il disegno, riposizionarsi nell'area non chiusa più vicina e continuare lì sulla stessa altezza. Ogni volta che una linea incontra un angolo di muro o una porta, continuare a girare intorno all'angolo.*

Regole colore:

*Se un visitatore ha assegnato un nuovo colore, utilizzare il nuovo colore e le sue regole. Altrimenti, continuare con il colore attuale. Usare il pennello sottile quando ci sono 3 o meno visitatori nella stanza. Altrimenti, utilizzare il pennello spesso.*

**NERO** - Disegnare una linea retta della propria portata massima.

*Iniziare dalla fine dell'ultima linea. La direzione deve essere la stessa dell'ultima linea con una deviazione di 10 gradi. Quando si colpisce un'altra linea, lasciare che la linea rimbalzi. La linea termina quando non si può più raggiungere.*

**ROSSO** - Disegnare un cerchio

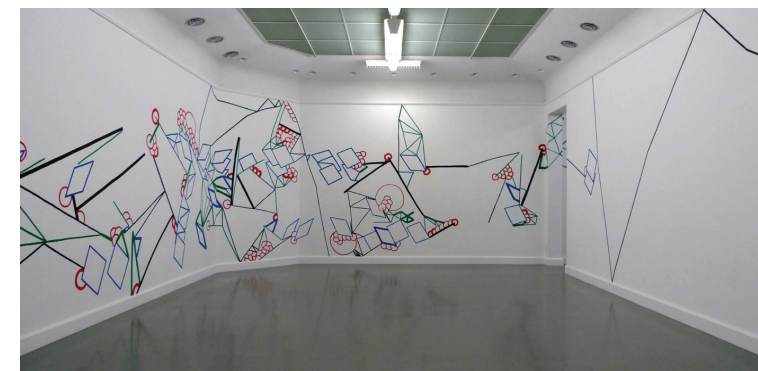
*Il centro del cerchio è l'estremità dell'ultima linea. Cercate di usare il raggio più ampio senza colpire un altro colore: iniziate con la spalla come centro di rotazione, poi con il gomito, altrimenti usate il polso.*

**BLU** - Disegnare un parallelogramma

*Dalla posizione attuale riposizionare il piede destro o sinistro su un gradino vuoto della scala: i tre angoli del parallelogramma corrispondono alla posizione dell'anca, del ginocchio e della caviglia della gamba superiore.*

**VERDE** - Collegare le estremità delle linee

*Tracciare una linea retta dal centro del corpo verso un estremo a portata di mano. Se non è possibile tracciare una nuova linea, riposizionare il centro del corpo in modo che formi il terzo angolo di un triangolo regolare con l'ultima linea tracciata.*



**Fig 40:** Vitruvian Paint Machine, all'interno del Van Abbemuseum, Eindhoven.



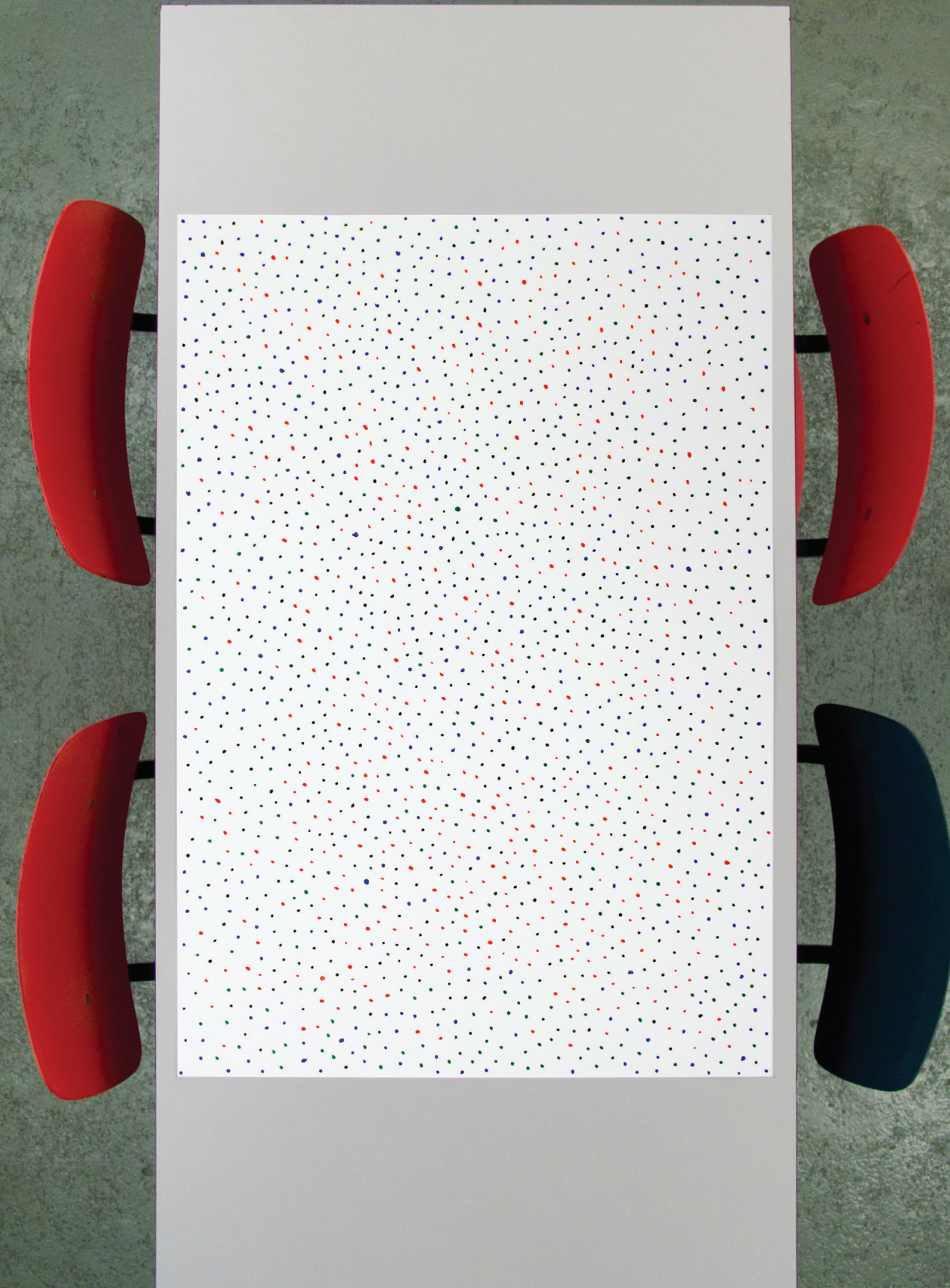
## **\_ We went to the beach**

Workshop creativo ed ironico, che vuole provocare simulando una "bella giornata in spiaggia".

La premessa è proprio questa: "Entrando in spiaggia in una giornata di sole cercherete un posto vuoto e vi posizionerete proprio al centro". Il workshop, con regole e impostazioni semplici ed intuitive, è un ottimo gioco di immaginazione ma soprattutto un simpatico esercizio di auto-organizzazione.

Istruzioni:

*A ogni turno, trovate lo spazio più vuoto sulla carta e metteteci un puntino al centro.*



**Fig 41:** progetto "We went to the beach", visto dall'alto.

## Conclusioni



- e.5** Grazie all'analisi di scenario siamo riusciti ad identificare gli elementi chiave per il nostro collocamento, sia a livello fisico che progettuale. Questo ci ha permesso di accogliere le richieste della committenza e di rispondere in modo adeguato e coerente. Di rilevante importanza la visione d'insieme svolta e comparabile individuati, che ci hanno permesso di avere uno sguardo reale ed attivo sul panorama contemporaneo. I casi studio sono stati motivo di conoscenza approfondita di una ramificazione specifica del design, spesso utilizzata all'interno di fiere ed eventi. Tutta questa conoscenza pregressa ha poi condotto all'individuazione del Conditional Design come metodologia da applicare al progetto, in quanto combina alla perfezione la richiesta di un progetto di interazione, con la volontà di creare un percorso perdurabile nel tempo, in cui i visitatori sono stimolati, diventando i principali attori.

## f. Fase progettuale



## f. Fase progettuale

### Introduzione

**f.1** Una volta terminata la fase metaprogettuale, ci siamo spostati alla realizzazione di Grafema. In questa fase, una volta consolidato il luogo di inserimento del progetto, abbiamo definito le regole di gioco che avrebbero permesso l'interazione dei visitatori della mostra. Per fare ciò, sono stati svolti dei test utenti che ci permettessero di testare l'efficacia e giungere alla soluzione più ottimale. In fase di progettazione sono stati considerati i supporti utilizzati, la fruizione degli stessi e i supporti aggiuntivi realizzati per rendere la fruizione dell'esperienza più lineare possibile. Importante è specificare il fatto che Grafema nasce come iniziativa culturale incentrata sulla scrittura: per tale ragione la sua applicazione è altamente flessibile ed applicabile a più contesti.

La forza di Grafema sta nell'unione tra il mondo della scrittura e quello progettuale appartenente al mondo del design: questo permette di affiancare ad una pratica espressiva uno studio metodologico per far risaltare al meglio la stessa. In vista della collaborazione, la progettazione che abbiamo sviluppato e stiamo per descrivere è specifica per la collaborazione con Officina della Scrittura, e quindi prevista per un contesto di tipo museale.

### Obiettivi

**f.2** Come già espresso in precedenza, il progetto mira a supportare le persone nel riscoprire e rivalutare la scrittura manuale. In un'epoca dominata dalla tecnologia e dalla digitalizzazione, si sottolinea l'importanza di questa pratica per lo sviluppo cognitivo, motorio, e soprattutto espressivo. Si è evidenziato, infatti, come il processo di scrittura possa potenziare la nostra capacità di riflessione, consentendoci di esplorare e comprendere meglio noi stessi e il mondo che ci circonda; non ci limitiamo a riconoscere l'importanza della scrittura nel suo senso più ampio, ma si sceglie di enfatizzare in particolare il valore unico e insostituibile della scrittura manuale, la quale perdita definiamo come problema e lacuna che ci impegniamo di risolvere.

Per raggiungere questo scopo, il progetto incoraggia la realizzazione di piccoli gesti quotidiani, semplici ed intuitivi, che possano facilmente integrarsi nella vita di ogni giorno. Il progetto si pone anche l'obiettivo di scardinare la visione "negativa" spesso attribuita ai giovani d'oggi riguardo alla loro capacità e volontà di scrivere a mano. Contrariamente alla percezione diffusa che i giovani siano disinteressati o incapaci di scrivere manualmente, il progetto intende dimostrare che, con il giusto incoraggiamento e le giuste opportunità, i giovani possono riscoprire il piacere e i benefici della scrittura a mano. In sintesi, l'obiettivo è duplice: da un lato, incentivare la riscoperta della scrittura manuale come pratica benefica e gratificante;

dall'altro, trasformare la percezione sociale riguardo alle capacità dei giovani, dimostrando che, con il giusto supporto, si possa eccellere anche in un'abilità considerata "dimenticata" nell'era digitale attuale.

### Concept

**f.3** Progetto interattivo a supporto di una mostra di arte contemporanea e temporanea, che si inserisce nel contesto odierno per riavvicinare un target prevalentemente giovane ad una pratica ormai apparentemente superata: la scrittura a mano. Per fare questo si sceglie una metodologia specifica, quella del Conditional Design, che prevede la progettazione di regole e istruzioni di gioco, attraverso le quali saranno gli utenti stessi a creare, con interazioni reciproche continue, un progetto che si sviluppa con il tempo. Il processo diventa in questo modo l'output stesso, ad opera dei visitatori, che nasce in relazione allo spazio circostante, cioè proprio la mostra.

Grazie alla modalità del gioco, il progetto si impegna a mantenere viva la pratica della scrittura a mano, concentrandosi sulle piccole azioni, che mirano a reinserirsi nella quotidiana della persona in modo graduale.

### Naming e pay off

**f.4** Il nome **Grafema** in linguistica indica il segno che in un sistema grafico (alfabetico, sillabico o ideografico) costituisce l'unità grafica minima. Con questo nome si vuole far riferimento al riacquisto di un qualcosa di primordiale come la scrittura manuale, una pratica antica, elementare e storica che abbiamo conquistato e che stiamo tendendo a dimenticare.

Il pay off utilizzato svela la volontà alla base di tutta l'iniziativa:

**Tornare a scrivere a mano in un'epoca digitale.** Tutto quello che dal nome viene evocato, qui viene espresso, incentivando la curiosità di chi osserva ad una comprensione maggiore dell'argomento trattato e delle attività organizzate.

### L'interazione

**f.5** Per arrivare all'elaborazione delle regole del gioco e comprendere al meglio il funzionamento dello stesso, è stata svolta una serie di test utente, che hanno permesso di esplorare a fondo le potenzialità di Grafema, rivelando aspetti cruciali del suo funzionamento. Si è trattato di una fase particolarmente delicata, durante la quale si è potuto studiare, passo dopo passo, il comportamento dei partecipanti al progetto e che hanno permesso un'organica evoluzione di quello che sarebbe poi stato il centro del progetto: le modalità di interazione. Grazie ai test sono state evidenziate sia le potenzialità che i limiti del sistema, fornendo informazioni preziose per il suo sviluppo. Abbiamo quindi gradualmente affinato le regole di gioco e i materiali utilizzati, fino a creare un percorso interattivo di visita alla mostra dell'Officina della Scrittura, che garantisca un'esperienza coinvolgente per i visitatori.

## f.5.1 Numero partecipanti: 4

Il primo test utente che abbiamo realizzato è stato fondamentale per delineare la bozza delle regole di progetto. Siamo partiti infatti da una serie di regole che secondo noi avrebbero soddisfatto i requisiti che ci siamo posti in risposta al problema di partenza, nonché quelli che ci sono stati posti dalla committenza. L'intento era quello di creare un percorso interattivo che viaggi lungo la visita della mostra temporanea, in continua evoluzione e rivoluzione grazie all'ingaggio di nuovi visitatori. Abbiamo dunque definito per la prima volta le regole che devono guidare gli utenti dentro la mostra, proponendole in un ambiente differente:

- \_ *Scrivi qualcosa in ogni sticker che hai a disposizione.*
- \_ *Gli sticker possono essere attaccati solo al pavimento.*
- \_ *Attacca lo sticker vicino ad un ad un altro già posizionato.*
- \_ *La distanza non può superare la lunghezza di uno sticker, ma l'orientamento può variare.*
- \_ *Non puoi attaccare uno sticker in una posizione diversa/nuova*



**Fig 42:** interazione con il gioco durante il primo test utente svolto.

**Fig 43:** dettagli del test utente svolto.

**Fig 44:** visione d'insieme del test svolto.



→ Il primo test utente ci ha permesso per la prima volta di vedere da vicino l'efficacia dell'interazione, evidenziando potenzialità e criticità delle scelte progettuali fatte fino ad ora. In primo luogo, abbiamo potuto analizzare come le regole definite, nonostante sufficienti a capire il funzionamento e il progresso del percorso, fossero troppe; abbiamo appurato come un numero maggiore di regole, anche se meno rigide, possa confondere le persone, e comporti un'inevitabile dimenticanza di una o più regole. Abbiamo dunque ridotto il numero di regole, a favore di una più chiara comprensione.

Un'altro aspetto che ci premeva testare era quello dell'interazione, e quindi le modalità in cui si mettono in relazione gli sticker applicati, ma soprattutto l'andamento del percorso a medio-lungo termine. Nonostante gli utenti fossero solo 4, fin dal principio il percorso si è sviluppato in maniera fluida e sfaccettata, prendendo vie disparate ma soddisfacenti, a livello di gioco e visivo.

Si sottolinea che in questo test non si è tenuto conto del materiale utilizzato per scrivere, e nemmeno degli spazi in cui si sviluppa il percorso. Inoltre, essendo gli utenti solamente 4, l'applicazione degli "sticker" si è svolta ripetutamente e in modo alternato fra di loro.



f.5.2 *Numero partecipanti: 3*

Dopo aver analizzato i risultati del primo test utente, siamo passati alla fase successiva con l'obiettivo di approfondire ulteriormente il processo interattivo e migliorare l'esperienza complessiva. In questa fase, abbiamo implementato un secondo test utente, focalizzandoci su nuovi aspetti dell'interazione. Partendo dalle regole perfezionate a seguito del primo esperimento, abbiamo deciso di introdurre l'elemento cromatico, utilizzando i tre colori identitari del Conditional Design. Questi colori non solo ricorrono frequentemente all'interno di questa metodologia, ma sono anche simbolici del concetto di gioco, elemento fondamentale del nostro progetto. L'inserimento dei colori è stato strategico per osservare come gli utenti reagiscono a stimoli visivi specifici e come questi influenzano la loro interazione con lo spazio. È stato essenziale in questa fase creare per la prima volta una relazione concreta tra le persone e l'ambiente circostante. Lo spazio, ampio e accogliente, è stato progettato per favorire un'interazione diretta a terra, rendendo l'esperienza immersiva e coinvolgente. Durante il test, è stata nostra cura monitorare attentamente le reazioni e le interazioni degli utenti, raccogliendo feedback preziosi che ci hanno permesso di capire meglio come affinare ulteriormente il design dell'esperienza.



**Fig 45:** posizionamento degli sticker in un contesto esterno ampliato.



**Fig 46:** dettaglio dell'interazione e di una ramificazione nel secondo test utente svolto.



**Fig 47:** osservazione dell'andamento del test rispetto ai partecipanti.



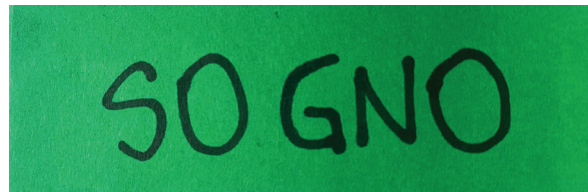


Tutti gli sticker realizzati sono stati successivamente scannerizzati e quello che si visiona in queste due pagine è la creazione di un percorso tipo creato dagli utenti.

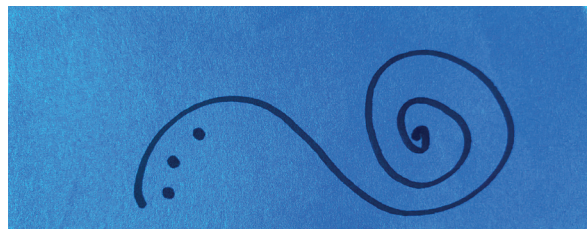


Sempre nella stessa giornata, si è chiesto agli stessi partecipanti del secondo esperimento di provare ad interagire da diversi elementi, che potevano essere di tipo astratto, grafici, pittografici, o addirittura dal nulla. Questo è stato fatto con l'obiettivo di comprendere come stimolare al meglio i visitatori del museo verso un'interazione ottimale che riesca a metterli a proprio agio, evitando l'ansia da "foglio bianco".

\_ Partenza da una parola reale



\_ Partenza da un segno astratto



\_ Scrivi tu la parola d'inizio



—> Grazie a quest'ultima fase, è risultato evidente, anche tramite un dialogo diretto con i partecipanti, che l'inserimento di una parola iniziale rendesse più comprensibile la fruizione di Grafema. Questo significa che le persone si sentono maggiormente a proprio agio nel fare qualcosa quando hanno un "esempio" iniziale dal quale prendere spunto, aumentando così la sicurezza in se stessi e nelle proprie capacità d'interazione. Nei casi in cui non era presente una parola iniziale, si è potuta osservare una maggiore confusione o perplessità iniziale, che ha ostacolato un flusso interattivo fluido.

Al contrario, l'utilizzo di una parola iniziale ha facilitato un coinvolgimento più immediato e naturale, dimostrando l'importanza di offrire un punto di riferimento chiaro per stimolare la partecipazione e la creatività dei visitatori. Questo suggerisce che l'introduzione di elementi guida non solo migliora la comprensione, ma anche la qualità dell'interazione e l'esperienza complessiva degli utenti.

f.5.4 In seguito a tutte queste verifiche, è stato possibile infine definire le regole ritenute più adatte e di maggior comprensione. L'attività che è stata fatta è un'attività di sintesi, dove i concetti sono stati espressi con poche parole, semplici e chiare, in modo tale da eliminare ogni possibilità di equivoci.

1. **Gli sticker possono essere attaccati solo sul pavimento della sala dedicata alle mostre d'arte temporanee.**
2. **Puoi scrivere sullo sticker tutto quello che vuoi, nel rispetto degli altri visitatori.**
3. **Attacca lo sticker unicamente vicino ad altri sticker già posizionati sul pavimento.**
4. **La distanza tra il tuo sticker e quelli già posizionati non deve superare la lunghezza di uno sticker.**



## Logo

f.6.1 Per conferire a Grafema riconoscibilità è stata utilizzata la tipologia di tipografia selezionata in maniera mista. Questa scelta è stata presa in maniera consapevole per indicare la volontà di progetto, ed indicare con una il contesto digitale attuale, e con l'altra la volontà di riacquisire la pratica della scrittura manuale. Si è appositamente scelto di modificare una sola lettera alla volta, in relazione alle azioni che le persone sono portate a fare all'interno del progetto: piccole azioni che portano ad un grande risultato.

Il logo si presenta come flessibile: ogni lettera della parola Grafema può essere sostituita con una lettera scritta a mano, rendendolo fresco e variabile, e permettendogli maggiore adattabilità ai contesti d'uso. Questa imprevedibilità rispecchia anche la metodologia scelta. Importante è mantenere in ogni caso gli spazi esterni indicati, in modo da non ostacolare la sua leggibilità e visione.

**Grafema**

**Grafema**

**Grafema**

**Grafema**

**Grafe<sup>ma</sup>**

**Grafema**

**Grafema**

Il logo può essere utilizzato completamente in bianco e nero oppure con unicamente la lettera scritta a mano di un altro colore.

**Grafe** *ma*

**Grafe** *ma*

**Grafe** *ma*

Area di rispetto

f.6.2 Ogni volta che il logo deve essere utilizzato è importante mantenere delle aree di respiro che permettano la perfetta leggibilità dello stesso. Queste vanno rispettate a prescindere del tipo di supporto utilizzato o del logo selezionato.



Riduzione massima

f.6.3 Importante quando si crea un logo è considerare le dimensioni con le quali verrà utilizzato. Per questa ragione è stato indicata la dimensione minima di utilizzo, affinché la leggibilità e la comprensibilità rimangano accessibili a tutti, senza problematiche indesiderate.

Dimensione: 2 cm

**Grafema**

**Grafema**

**Grafema**

**Grafema**

**Grafema**

**Grafe** *ma*

**Grafema**

Utilizzi scorretti

f.6.4 Il logo deve essere utilizzato secondo i criteri definiti ed indicati, in modo tale da permetterne la leggibilità e comprensione. Un utilizzo distorto dello stesso potrebbe condurre ad una perdita di riconoscibilità identitaria, nonché a non rispettare le regole precedentemente imposte.

~~*G*rafema~~

~~**Grafema**~~

~~**G r a f e m a**~~

~~**Grafema**~~

~~Grafema~~

~~**Grafema**~~

~~**Grafema**~~

~~Grafema~~

f.6.5 La tipografia scelta è varia: è stata selezionata una prima famiglia di tipo bastoni, molto lineare ed adatta all'utilizzo in digitale, e soprattutto vasta, contrastata poi da una tipografia di tipo manuale, completamente inedita. Questo contrasto sarà utilizzato all'interno dei vari applicativi per sottolineare e rafforzare la tematica affrontata.

1.  
Neue Haas Grotesk Display Pro  
45 Light
2.  
*Neue Haas Grotesk Display Pro*  
*46 Light italic*
3.  
Neue Haas Grotesk Display Pro  
55 Roman
4.  
**Neue Haas Grotesk Display Pro**  
**65 Medium**
5.  
*SCRITTURA A MANO*





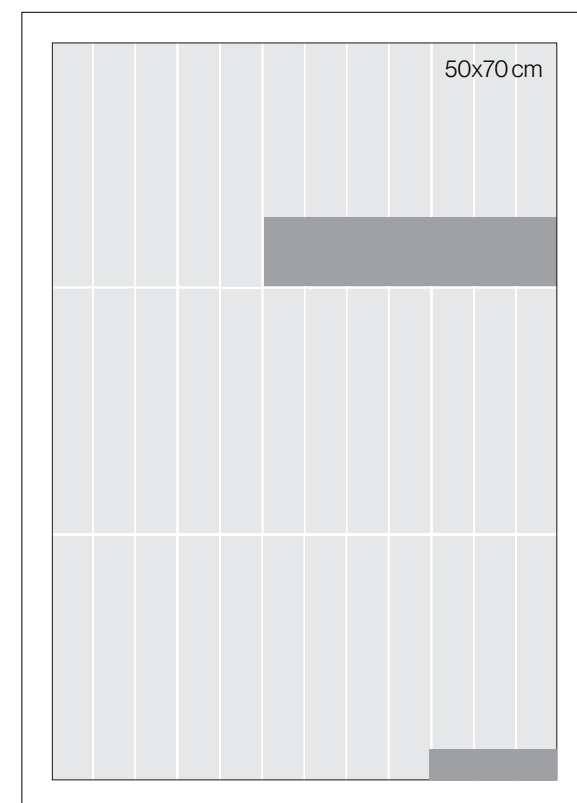
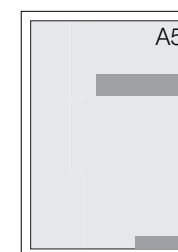
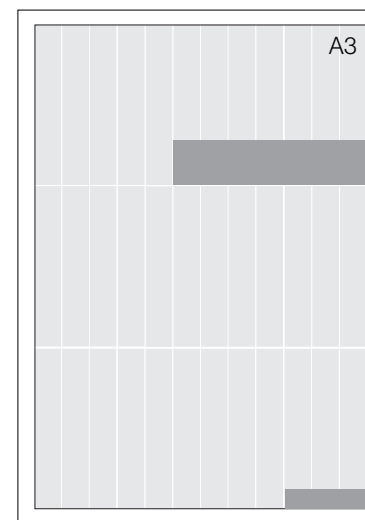
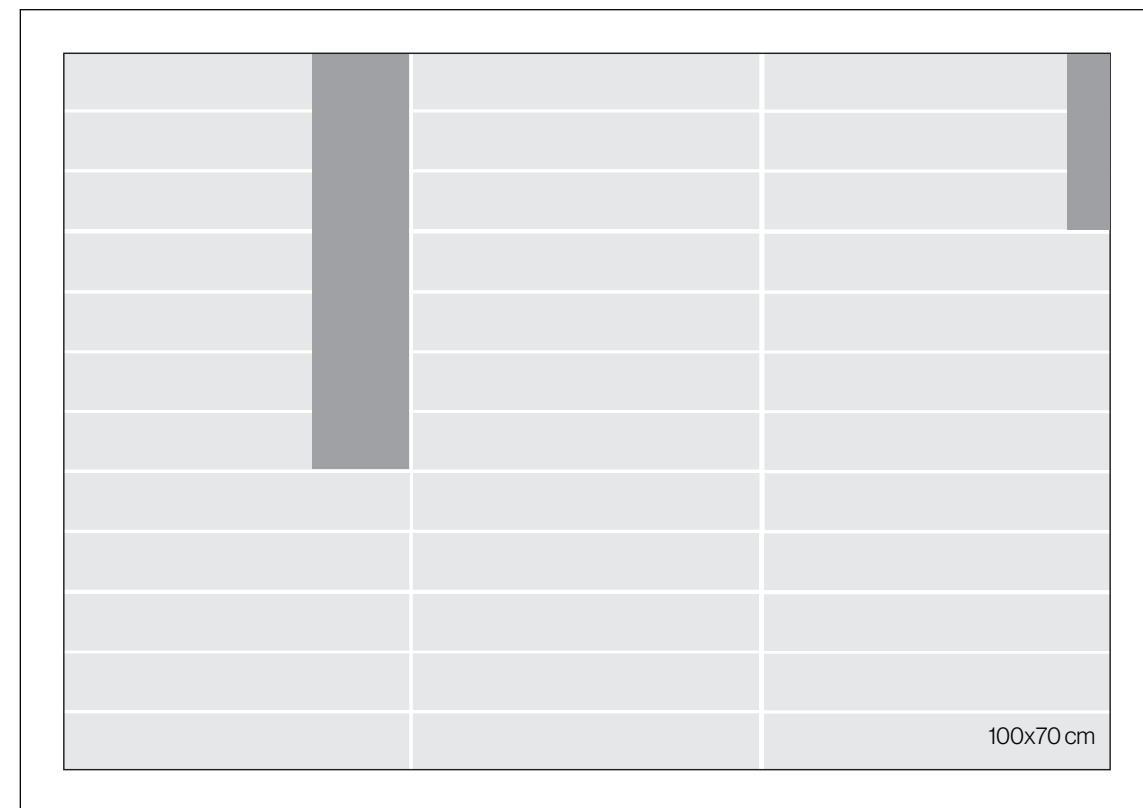
f.6.6 Per la scelta cromatica sono stati selezionati tre colori identitari di progetto: rosso, azzurro e verde. Questa scelta deriva da una ricerca sulla metodologia del Conditional Design che predilige spesso questo accostamento cromatico per un rafforzamento della partecipazione e del concetto di gioco, concetto che si sposa perfettamente con Grafema. Questa volontà partecipativa anche in base ai colori è stata poi osservata direttamente durante diversi test utente, dove i partecipanti hanno dimostrato come l'inserimento di colori pieni, forti e accostabili tra di loro, incentivi a portare avanti l'interazione per un tempo maggiore.

C: 49  
M: 0  
Y: 97  
K: 0

C: 68  
M: 7  
Y: 5  
K: 0

C: 68  
M: 7  
Y: 5  
K: 0

f.6.7 Ogni applicativo realizzato segue la conformazione di una griglia prestabilita. Ogni elemento tipografico e, all'evenienza, fotografico, si collocherà seguendola necessariamente, ad eccezione degli elementi grafici utilizzati che invece andranno a svolgere il compito di rottura con tale rigidità.



→ Con i presenti rettangoli di un grigio più scuro di quello di base della griglia si va ad indicare il posizionamento del logo di Grafema, che può essere posto a tre quarti del foglio con una giustificazione a destra, oppure in basso a destra.



f.6.8 Per conferire maggiore risalto alla tipografia, si è deciso di adottare un approccio sperimentale che coinvolgesse direttamente l'intervento manuale. Nella fase iniziale del processo creativo, sono stati stampati dei poster contenenti esclusivamente elementi tipografici, disposti secondo una griglia prestabilita. Questi poster hanno rappresentato la base su cui è stato possibile intervenire con strumenti manuali come penne, pennarelli e pastelli. Il trattamento di questi poster ha assunto una connotazione simile a quella di un foglio di appunti, dove l'intervento manuale ha giocato un ruolo centrale. In particolare, l'obiettivo era valorizzare la forza espressiva del gesto manuale, mettendola in contrasto con la rigidità e la precisione delle parole disposte sulla griglia tipografica.

Questo contrasto tra la libertà del segno manuale e la struttura formale della tipografia ha permesso di esplorare nuove possibilità espressive, conferendo una dimensione dinamica e viva agli elementi tipografici, che altrimenti sarebbero potuti apparire statici e predefiniti. Il processo di sovrapposizione del gesto manuale alla tipografia prestabilita ha quindi contribuito a un'interessante fusione tra l'organico e il geometrico, tra l'istinto e la razionalità, arricchendo il risultato finale di una maggiore profondità visiva ed espressiva. Una volta terminata questa fase di sperimentazione, si è andati ad individuare gli elementi ricorrenti e di maggior impatto: questi sono stati ricreati su ulteriori supporti cartacei, scannerizzati e portati in vettoriale.

Ogni elemento grafico è caratterizzato da due tipi di tratto: una realizzata a pennarello, più lineare e continuo, ed uno a pastello, presentando un tratto molto più discontinuo, ma allo stesso tempo espressivo. Questa fase ci ha permesso di avere, anche in digitale, di attingere da qualcosa di assolutamente personale ed analogico, senza ricorrere a pennelli e forme già impostate.

Riportato vi è il processo iniziale di generazione degli elementi grafici, avvenuta per due step. Questo processo è stato possibile solo in seguito aver definito elementi di fondamentale importanza, quali la tipografia e la griglia di costruzione.

*Step 1. Stampa del testo tipografico, in assenza di colore o qualsiasi elementi a supporto.*



Fig 49: foglio in a4 del testo tipografico del poster, prima degli interventi a mano.

*Step 2. Generazione a mano degli elementi grafici, con l'obiettivo di rompere la linearità precedentemente generata e far risaltare all'occhio le informazioni più rilevanti.*



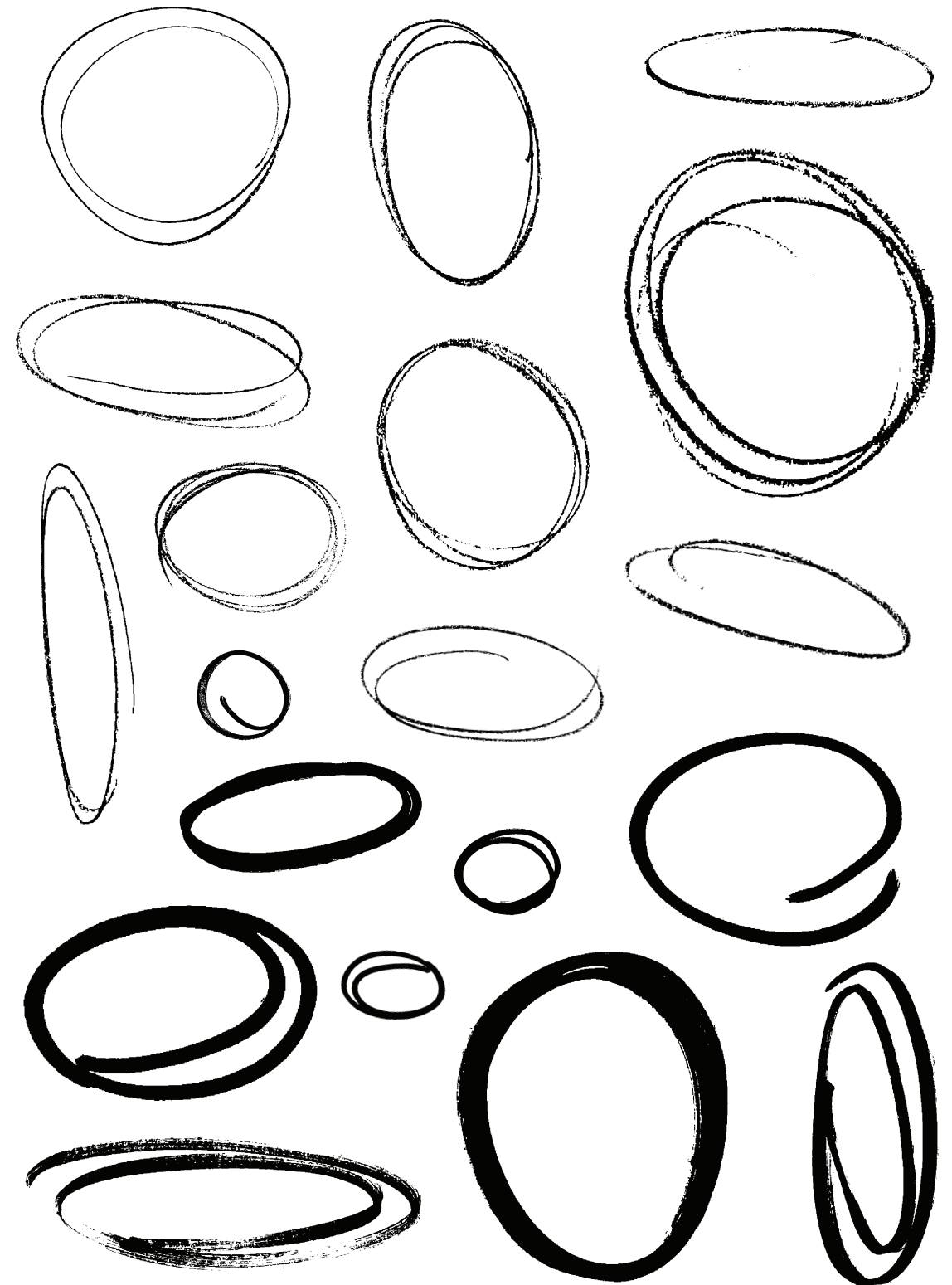
Fig 50: svolgimento del processo.



Fig 51: resa finale della sperimentazione.







f.6.9 All'interno del progetto, Grafema si distingue per l'adozione di due tipologie di tone of voice differenti a seconda del contesto d'uso, ciascuna mirata a massimizzare l'efficacia della comunicazione. Nel caso della spiegazione delle regole, utilizziamo un linguaggio informale, quasi freddo, articolato mediante frasi semplici e brevi. Questo approccio ha l'obiettivo di garantire una comprensione rapida e completa, rendendo le istruzioni facilmente accessibili a tutti i partecipanti. Il linguaggio è diretto e privo di fronzoli, studiato per evitare ambiguità e facilitare l'immediata applicazione delle regole. In altri contesti, come nel caso dei manifesti stradali, il tone of voice cambia significativamente. Qui ci rivolgiamo direttamente alle persone in prima persona, spesso utilizzando domande che stimolano la riflessione e l'interazione.

Questo approccio colloquiale ed empatico mira a creare una connessione più personale con il pubblico, incoraggiando un senso di coinvolgimento e partecipazione. Il linguaggio è più caldo e vicino, progettato per attrarre l'attenzione dei passanti e invitarli a prendere parte attiva al progetto. L'adozione di questi due stili comunicativi distinti è strategica: da un lato, la chiarezza e la semplicità delle spiegazioni delle regole garantiscono che tutti i partecipanti possano comprendere e seguire le istruzioni senza difficoltà. Dall'altro, l'approccio più colloquiale e interattivo utilizzato nei manifesti stradali serve a catturare l'interesse del pubblico, rendendo il progetto Grafema più accessibile e coinvolgente per una vasta gamma di persone.



\_ Linguaggio chiaro e diretto

Segui le regole  
Ora fai questo  
Posiziona gli sticker  
Scrivi quello che vuoi  
Una volta completato

\_ Linguaggio confidenziale e amichevole

Che ne diresti se  
Hai mai provato  
Ti sfido a  
E se ti dicessi  
Ci stai?

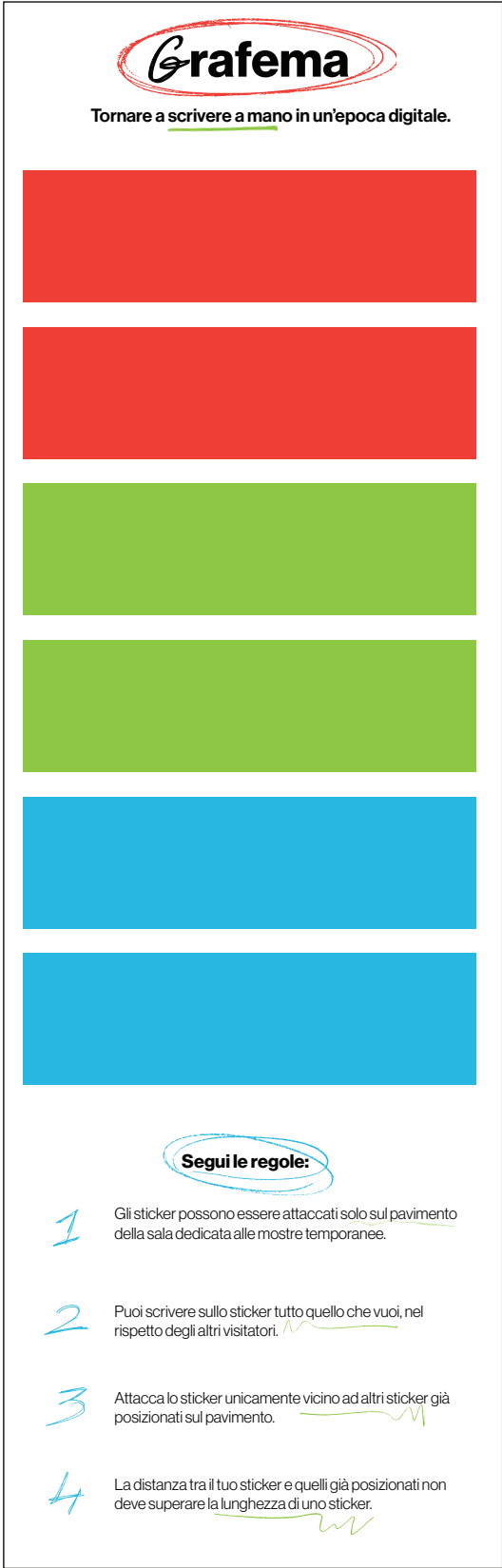
Ogni linguaggio è specifico per il tipo di supporto ed applicazione: si vuole mirare a creare un ambiente che sia comprensibile ma allo stesso tempo accogliente, fattore che riteniamo sia di rilevanza per agevolare l'engagement.



**f.7** Grazie a tutte le consapevolezze raggiunte è stato creato il kit di gioco, con il quale i visitatori del museo si interfaceranno una volta entrati all'interno della stanza delle mostre temporanee. Il kit realizzato si compone di tre elementi principali: il foglio per l'interazione da utilizzare in museo, il poster personalizzabile ed infine il foglio informativo, che illustra come portare Grafema ovunque si voglia. Tutti questi elementi vengono tenuti insieme da una fascia esterna che ha due compiti principali: il primo quello di sorreggere e contenere il kit, per agevolare la tenuta, ed inoltre informa su come interagire con gli elementi al suo interno: si tratta di una spiegazione rapida suddivisa in tre step, che permette di comprendere, ancor prima di iniziare o visionare bene tutti gli elementi a disposizione, il comportamento da tenere e le azioni da fare in successione.

**f.7.1** Si tratta di un foglio verticale di dimensioni 420x148,5 mm. Sul foglio sono presenti il logo e il pay off del progetto e a seguire gli sticker rimovibili che permettono ai visitatori di contribuire attivamente alla loro esperienza museale. In fondo al foglio, si trovano le quattro regole basilari, espresse in modo chiaro e diretto per facilitare la comprensione.

150x420 mm →



f.7.2 Il poster a3 è piegato lungo la sua lunghezza per ottenere lo stesso formato del foglio precedente. Quando viene aperto, si scopre il gioco da portare a casa: i visitatori cercano parole suggerite in un cruciverba e, con l'aiuto di suggerimenti e stimoli, possono creare collegamenti personali e esprimere i propri pensieri attraverso la scrittura manuale. Questa attività leggera permette agli utenti di continuare a scrivere con Grafema a casa, avvicinandosi alla scrittura ancora una volta in modo giocoso.

Segui le regole:

1. Usa un pennarello per segnare le parole.
2. Crea nuovi collegamenti, scrivi pensieri.
3. Scrivi ciò che vuoi a spasso sul foglio.

I U X N S C T F R S  
J C O M Q E M U N N  
Z E R C T G P T J M  
I J E G C M U U W A  
D A I X B H H R B R  
R T S C V P I O J E  
O S N L C F J A O E  
C M E Y D G G F L X  
I P P O N D A F R I  
R W E L O S W M C R

Futuro  
Mare  
Occhiali  
Onda  
Pensiero  
Ricordi  
Sole

Quando è l'ultima volta che  
hai scritto una cartolina?

Le parole hanno un peso?  
Secondo te, quale?

# Grafema

Quando non so che fare...

Y Y A W T E M M A O  
H S H N U X D R H S  
A O F A G D X R X D  
C F K P J A G X E U  
I F O E Z W T M M V  
S I L R W P B N F X  
U T I T G F R A O B  
M T F O F M L Y R M  
B O O S O I R U C Z  
G A T A S I R S H U

Aperto  
Curioso  
Filo  
Montagna  
Musica  
Risata  
Soffitto  
Verde

I P R O V A R C I Y  
I P C V B K S B Z P  
F Q A N V U T B J J  
C O N F I D A R S I  
C T T V D A M I C O  
I E A E R I T N E M  
W M R A O T T E Z F  
F P E E N T A K V M  
N O E D E R E D A C

Amico  
Cadere  
Cantare  
Confidarsi  
Istinto  
Mentire  
Provarci  
Tempo

190

Fase progettuale

297x420 mm →

Kit di progetto

191

Grafema ovunque vuoi

f.7.3 Un foglio di dimensioni A5 che spiega come portare il progetto Grafema fuori dal museo, elencando tutto il necessario per continuare l'esperienza interattiva in altri contesti, rendendola un'attività ricreativa e applicabile ovunque e con chiunque.

La forza del progetto risiede proprio nella sua flessibilità ed elasticità d'applicazione, che permette di adattarlo a diversi contesti senza compromettere l'utilità e l'efficacia del processo. Questo senso di adattabilità consente di mantenere l'esperienza coinvolgente e significativa per i partecipanti, indipendentemente dal luogo o dalle circostanze in cui viene utilizzato, garantendo sempre risultati positivi e un valore aggiunto.

Il gesto grafico della scrittura a mano può aiutare nella fase di comprensione dei nostri pensieri ed emozioni, generando maggiore consapevolezza di noi stessi e delle nostre relazioni con gli altri. Scrivere a mano è molto di più di un segno su un foglio bianco. È una testimonianza diretta dei nostri pensieri, è un'opportunità di **conoscersi, imparare, creare e condividere.**

**Tornare a scrivere a mano in un'epoca digitale.**

Grafema è un'iniziativa culturale che ha come principale obiettivo il **riavvicinamento alla pratica di scrittura manuale**, in un contesto digitalizzato come quello contemporaneo. Il progetto si concretizza in un gioco collettivo e interattivo, dove il gesto della scrittura acquista una natura nuova. Le persone che ne prendono parte diventano attori principali di un progetto in continua evoluzione, che esprime tutte le potenzialità e le possibilità della scrittura a mano nelle sue più svariate forme.

Scopri le semplici regole per giocare dove e con chi vuoi :)

**Grafema, dove vuoi tu.**

**Materiale necessario**

- 1 superficie piana
- 1 penna
- Fogli A4 di 3 colorazioni diverse
- Scotch

**Preparativi**

Piega a metà il foglio A4 sul lato lungo, e dopo in 5 parti sul lato corto; allora, taglia lungo le pieghe. Dovreste aver ottenuto 10 foglietti di dimensioni 10,5 x 6 cm. Ripeti per gli altri fogli (la quantità di foglietti da ottenere è proporzionale al numero di partecipanti e di materiale a disposizione).

Applica lo scotch su un lato di ogni foglietto, per ottenere gli sticker.

La persona più giovane fra i partecipanti deciderà la prima parola e dove posizionarla.

**Regole**

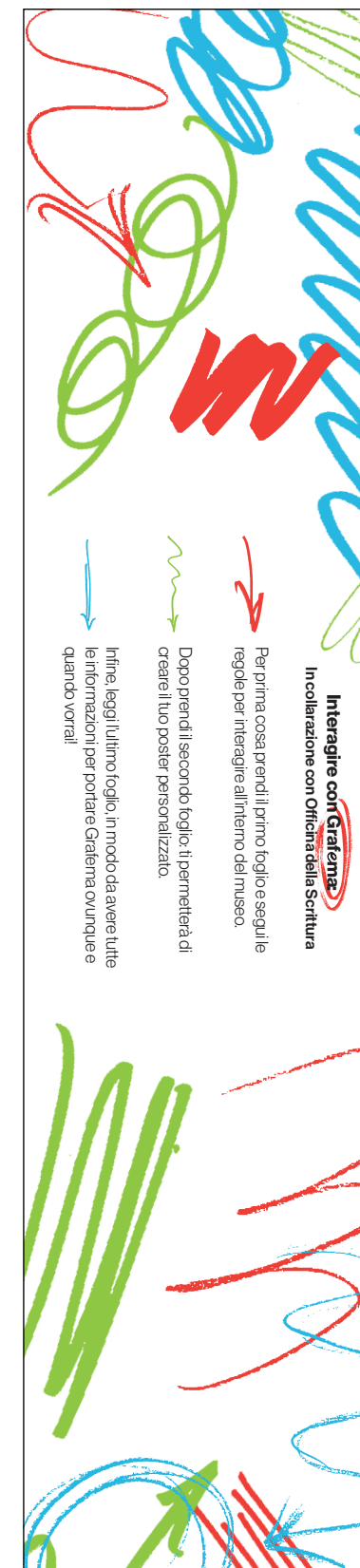
- 1 **Scrivi in uno sticker tutto quello che vuoi, nel rispetto degli altri partecipanti.**
- 2 **Attacca lo sticker unicamente vicino ad altri sticker già posizionati nella superficie di gioco.**
- 3 **La distanza tra il tuo sticker e quelli già posizionati non deve superare la lunghezza di un singolo sticker.**

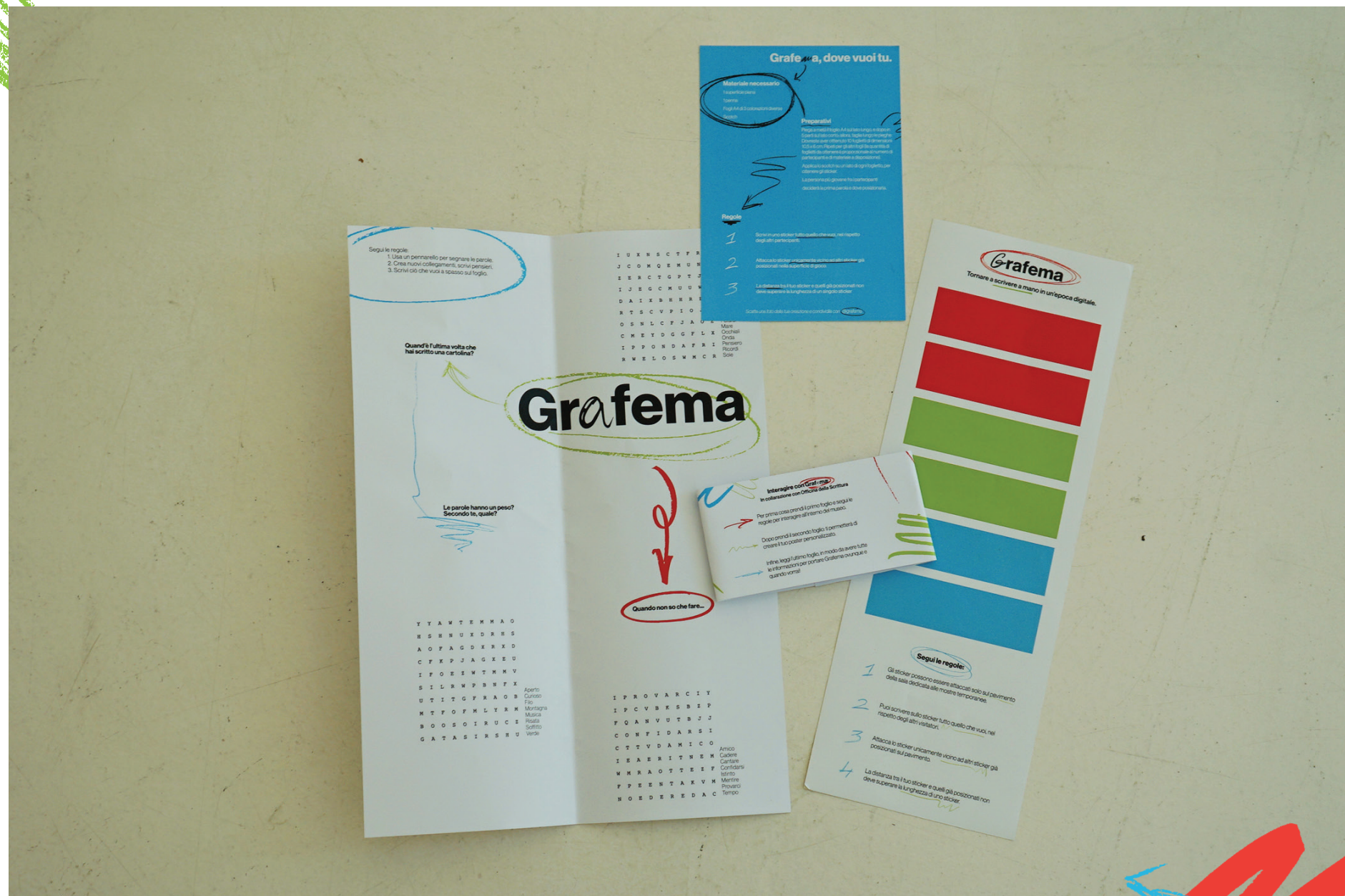
Scatta una foto della tua creazione e condividila con @grafema



f.7.4 Tutti i fogli appena elencati vengono poi assemblati tramite una fascia esterna, oltre al compito di mantenere uniti i vari elementi costituendo un senso di ordine, da una prima spiegazione sul comportamento da tenere: illustra l'ordine di utilizzo dei vari supporti, e anticipa la possibilità di proseguire ad utilizzare Grafema ancora al di fuori del contesto museale.

350x80 mm →

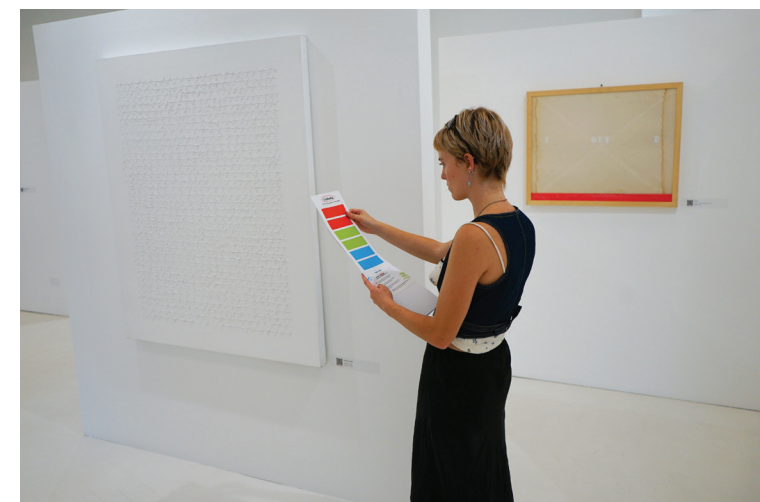












Campagna di comunicazione



**f.8** Per assicurare che Grafema raggiunga un pubblico il più vasto possibile, è stata sviluppata una campagna articolata su più fronti, combinando strumenti fisici e digitali per massimizzare la diffusione e l'impatto. La strategia prevede l'utilizzo di vari supporti, ciascuno con un ruolo ben definito nel processo di comunicazione. Ad esempio, i dispositivi fisici come manifesti, volantini e installazioni in luoghi pubblici mirano a catturare l'attenzione delle persone in contesti quotidiani, creando un contatto immediato e tangibile con il progetto.

Parallelamente, la campagna digitale sfrutta canali come i social media e il sito web, dedicati per raggiungere un pubblico più ampio e diversificato, permettendo un'interazione più diretta e personalizzata. Questa combinazione di approcci consente non solo di estendere la visibilità di Grafema, ma anche di coinvolgere diversi segmenti di pubblico, ognuno dei quali è raggiunto attraverso il mezzo più efficace in base al contesto in cui si trova e al tipo di attenzione che può dedicare.

Touchpoint raggiunti

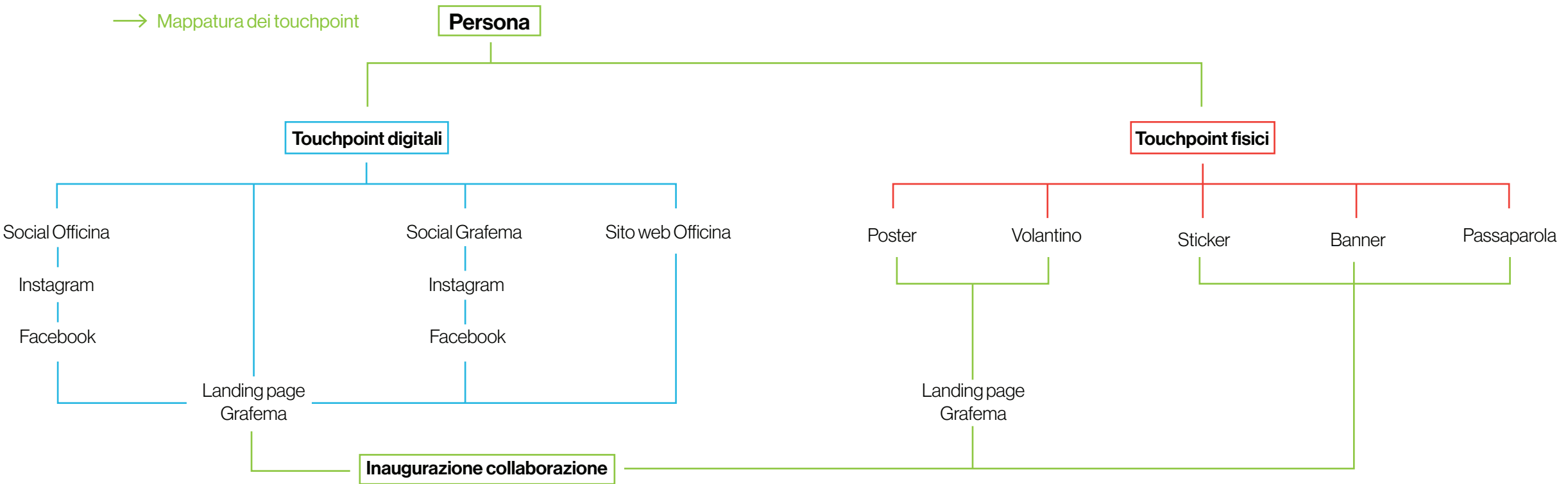
f.8.1

- Touchpoint Digitali

Social Officina  
Landing Grafema  
Social Grafema  
Sito Web Officina

- Touchpoint Fisici

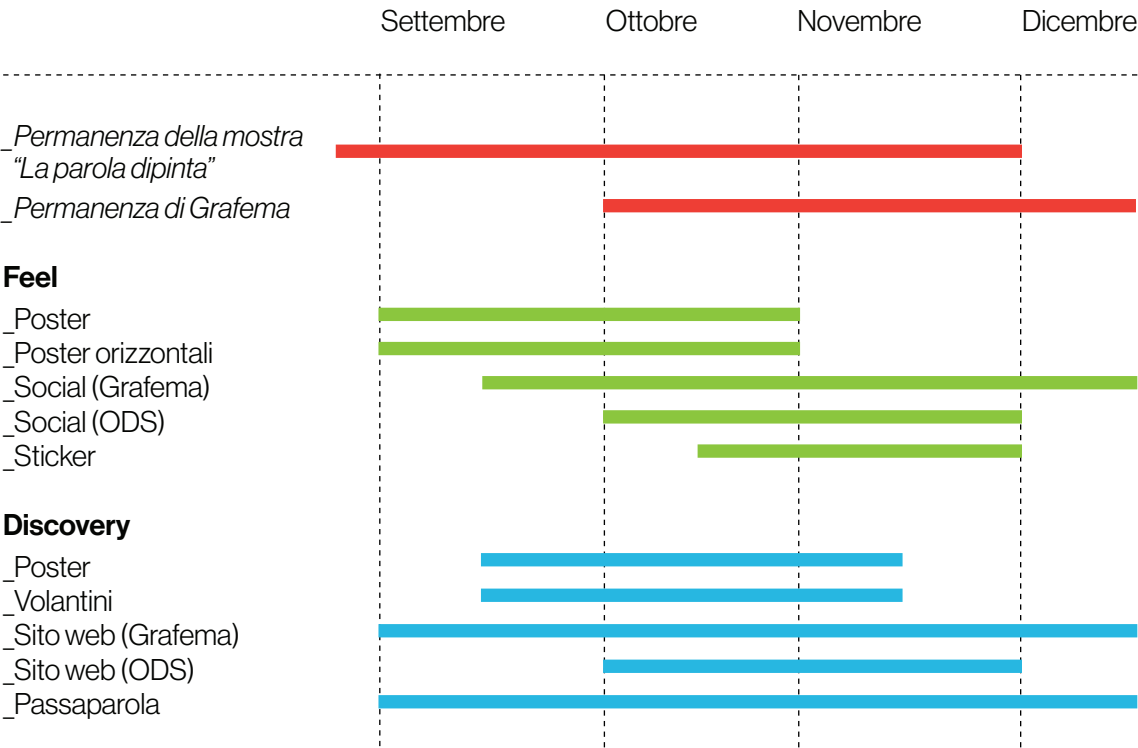
Posters  
Sticker  
Banner  
Volantino  
Passaparola





f.8.2 La timeline per la strategia dei contenuti di comunicazione si struttura in 2 principali fasi, che si sfruttano per far conoscere il progetto ad un pubblico più vasto possibile, in due accezioni: feel, quindi la fase di avvicinamento al progetto, e discovery, la fase di scoperta del progetto e delle informazioni. In alto sono indicate anche le permanenze chiave del progetto, ovvero quella della mostra attuale presso Officina della Scrittura, e quella di Grafema presso il museo, a partire dall'inaugurazione del 1 Ottobre 2024.

Importante è che la comunicazione abbia sempre inizio almeno due settimane prima dell'inizio della mostra, che cambia artista esposto ogni sei mesi. Inoltre, le comunicazioni si interrompono circa dopo un mese e mezzo l'inaugurazione, in modo tale da poter creare uno stacco tra la mostra attuale e quella imminente, non andando a sovraccaricare di informazioni i visitatori.



f.8.3 Nell'ambito della campagna di comunicazione, si è ritenuto fondamentale sviluppare applicativi fisici che consentissero alle persone di interagire con il concetto di Grafema in contesti reali e concreti. Questi strumenti sono stati progettati per offrire informazioni sia sul progetto che sulle sue collaborazioni, rendendole ben accessibili e visibili anche in ambienti esterni al contesto digitale.

In questo senso, riteniamo cruciale che le persone possano non solo apprendere concetti teorici, ma anche "toccare con mano" Grafema e il suo significato. Questo approccio esperienziale è stato pensato per facilitare una connessione più profonda e personale con il tema, anche attraverso semplici atti di osservazione e conoscenza. Tale strategia mira a rafforzare il coinvolgimento del pubblico, permettendo che l'interazione con Grafema non si limiti alla sfera astratta, ma si concretizzi in un'esperienza tangibile e memorabile.

**\_ Feel**  
*Il primo mezzo comunicativo di Grafema sono manifesti e billboard di "feel", che iniziano a diffondere il messaggio del progetto con una provocazione: un invito a ritornare a scrivere a mano nel contesto digitalizzato di cui facciamo parte. Questi supporti sono progettati per attirare l'attenzione e incuriosire, sempre però suscitando una riflessione in chi li vede per la prima volta.*

**\_ Discovery**  
*Due settimane dopo la comparsa dei manifesti "feel", compariranno quelli di scoperta, in formato di manifesti e flyer, che hanno triplice funzione: 1) esprimere i valori e lo stile del progetto, grazie al mescolamento di scritte in digitali e tratto realizzato a mano e un breve testo esplicativo della missione di Grafema; 2) informare riguardo l'inaugurazione del progetto e la natura della collaborazione con Officina della Scrittura; 3) un rimando al sito di Grafema, dove le persone potranno scoprire il progetto nella sua interezza.*

Da specificare è il fatto che alcuni applicativi, come nel caso del feel, sono indirizzati ad un avvicinamento emotivo con Grafema, e quindi legati ai propri valori di sensibilizzare verso un riavvicinamento e riacquisto della pratica della scrittura manuale; altri invece, si indirizzano principalmente a sponsorizzare la collaborazione con Officina della Scrittura, in modo tale da aumentare la conoscenza e il flusso dei visitatori.



Manifesto 70x100



Manifesti 50x70





A billboard advertisement for Grafema. The billboard has a blue background and displays the word "Scrivi" (Italian for "Write") in various styles and colors. The word is repeated multiple times, some in black, some in red, and some in white. Some instances are crossed out with red scribbles, while one instance is circled in white. The billboard is mounted on a metal pole and is surrounded by green trees. Below the billboard, a small sign reads "Grafema".

Scrivi Scrivi Scrivi Scrivi

Scrivi Scrivi Scrivi Scrivi

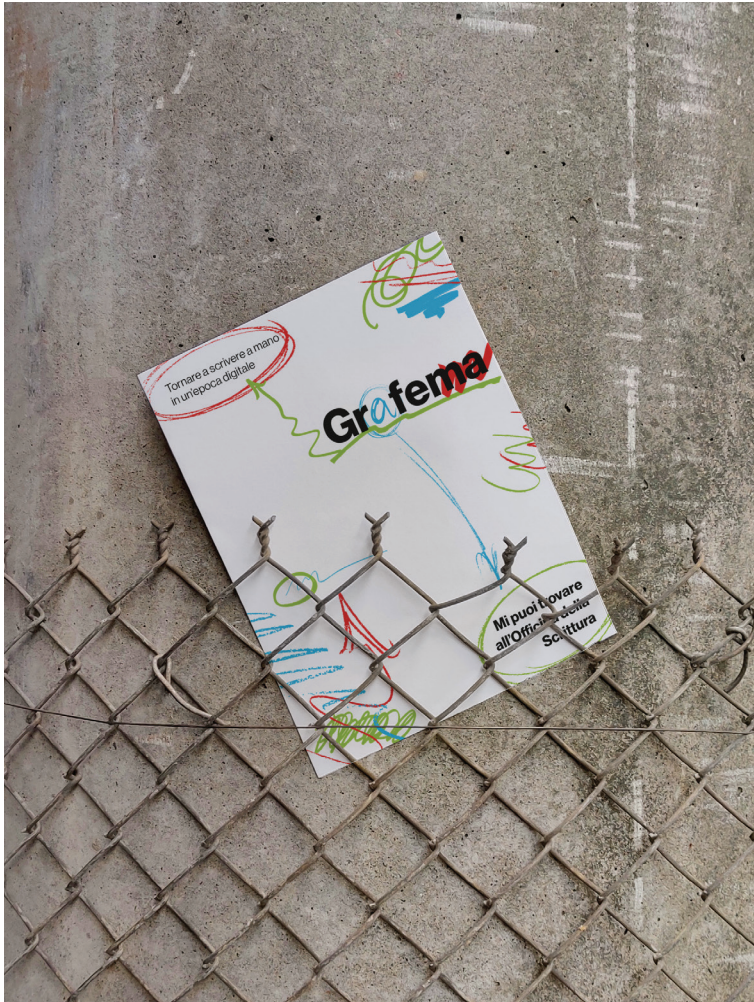
Scrivi Scrivi **SCRIVI** Scrivi

Scrivi Scrivi Scrivi Scrivi

Tornare a scrivere a mano in un'epoca digitale

Grafema





→ Il flyer si presenta con caratteristiche e funzionalità diverse a seconda del lato da cui lo si osserva: nella parte frontale si informa sulla collaborazione, sponsorizzandola; sul retro vengono invece fornite informazioni sul progetto, e si dà la possibilità di ritagliare il foglio, ottenendo una pratica cartina da scrivere e spedire.



f.8.4 La strategia digitale del progetto si sviluppa su due principali canali: i social media e il sito web. Questa è stata concepita attraverso un approccio duplice: in primo luogo la comunicazione è stata pensata attraverso una collaborazione con Officina della Scrittura e i suoi canali principali. Successivamente la presenza social e digitale di Grafema è stata progettata per rispettare un'identità riconoscibile, attiva e affidabile agli occhi degli utenti.

- Instagram
- Facebook

**#ChallengeGrafema**  
*Nelle storie di Grafema vengono lanciate delle "sfide", con tono ironico e partecipativo alle persone per invogliarle a scrivere.*

**#FotoGrafema**  
*Foto di momenti e scritture realizzati dalle persone che interagiscono con Grafema. Vengono condivisi per creare un senso di community, e per far vedere alle persone che scrivere non è così noioso come pensavano.*

**#ParoleperGrafema**  
*Vengono riportate le parole di professionisti sul campo e di interviste fatte. Questo serve a diffondere un parere di tipo professionale su questa pratica, superando i concetti astratti.*

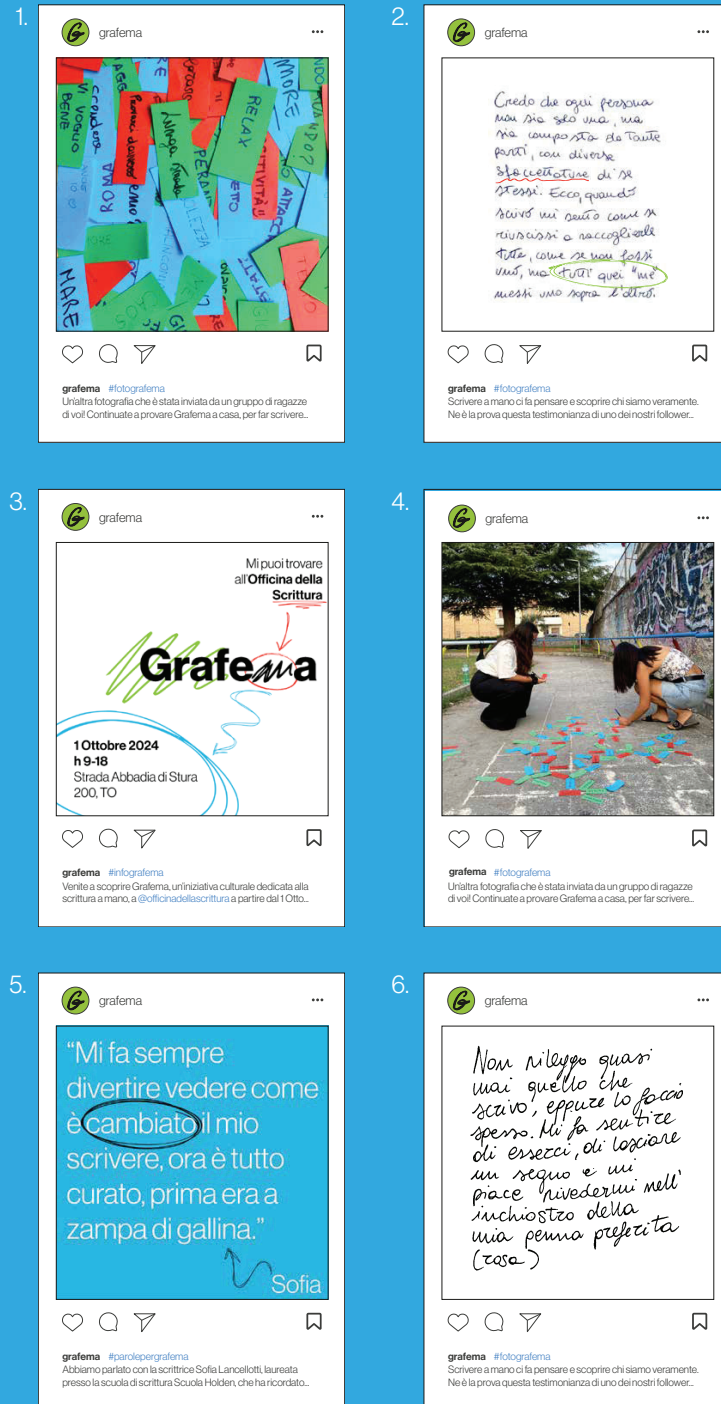
**#InfoGrafema**  
*Post di tipo informativo su eventi e attività dell'iniziativa culturale. In questo caso, si pubblicheranno informazioni sulla collaborazione svolta.*

	10:00	14:30	18:00	20:00
Lun			#FotoGrafema	
Mar	#ChallengeGrafema Domanda			#ChallengeGrafema Pubblicazione risposte
Mer		#InfoGrafema		
Gio				
Ven	#ChallengeGrafema Domanda			#ChallengeGrafema Pubblicazione risposte
Sab			#ParoleperGrafema	
Dom				

## \_ Social

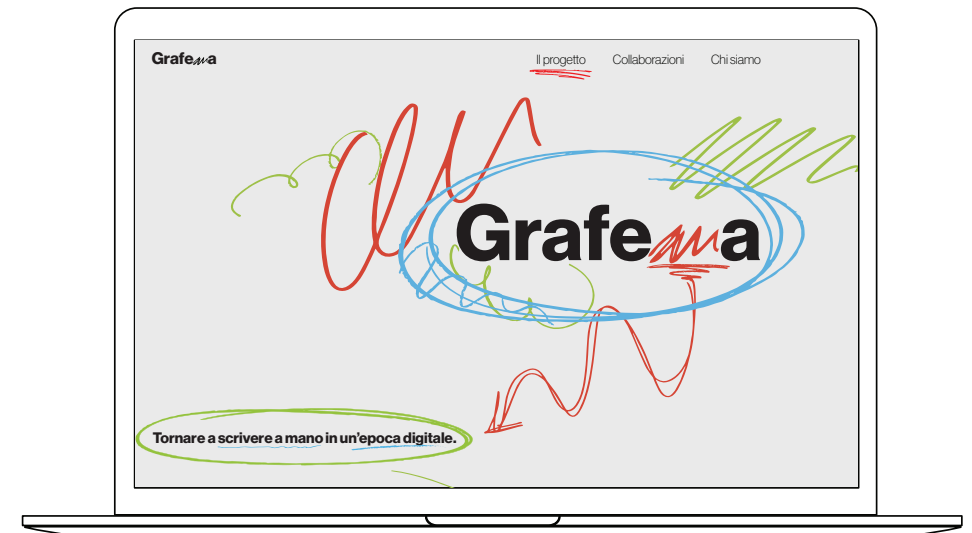
Post e storie social verranno in un primo momento postati in collaborazione con la realtà dell'Officina della Scrittura, con scopo promozionale per l'inaugurazione. In parallelo ai post promozionali in collaborazione con l'Officina, le pagine social (Instagram e Facebook) di Grafema si animeranno di una serie di rubriche per aumentare l'engagement con il target giovanile.

1. Risultato di alcuni ragazzi che hanno provato ad interagire con Grafema in un parchetto.
2. Parole di un\* ragazz\* che ha deciso di condividere i propri pensieri.
3. Sponsorizzazione della collaborazione svolta.
4. Messa in pratica del progetto interattivo di Grafema.
5. Citazione di una neo scrittrice che crede nella scrittura manuale.
6. Parole di un\* ragazz\* che ha deciso di condividere i propri pensieri.



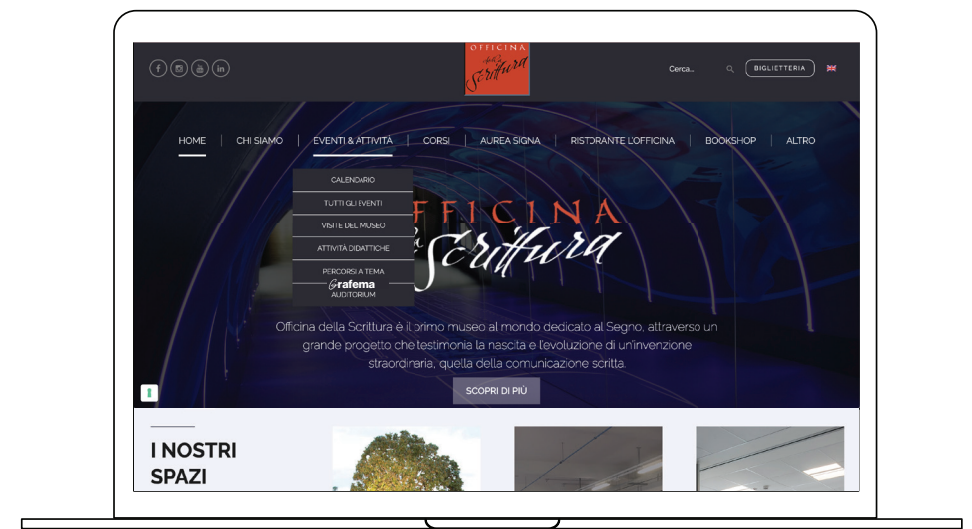
## \_ Landing page

La landing page di Grafema ha il ruolo di informare gli utenti, sia sulla sua identità e missione, che sulla natura delle varie collaborazioni che il progetto ambisce a svolgere. Coerente al resto della comunicazione del progetto, la landing è costruita su interazioni fra l'aspetto digitale e quello analogico, grazie a tratti e segni realizzati manualmente. All'interno è possibile approfondire le volontà promosse da Grafema, potendo avere in questo modo informazioni più specifiche. Inoltre è possibile scaricare un pdf che permette, tramite indicazioni e regole da seguire, di portare il progetto interattivo di Grafema con sé ovunque.



## \_ Sito web

La landing è raggiungibile anche tramite la pagine web di Officina della Scrittura: basta cliccare la voce di "Eventi e attività" nel menù principale e comparirà il nome del progetto.





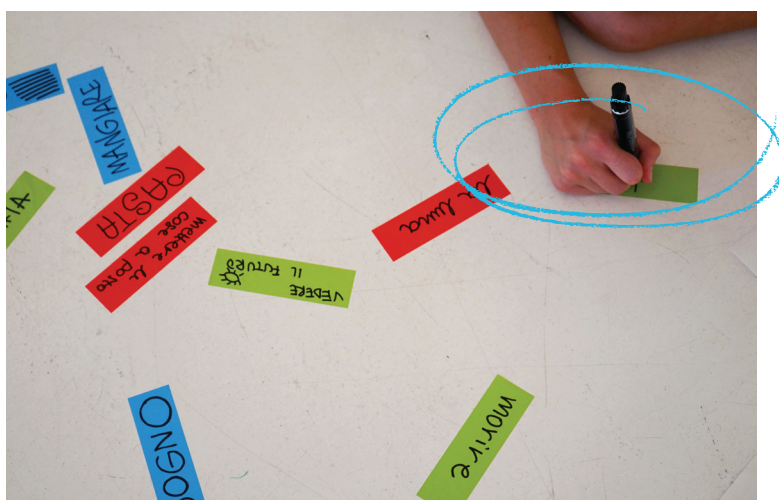
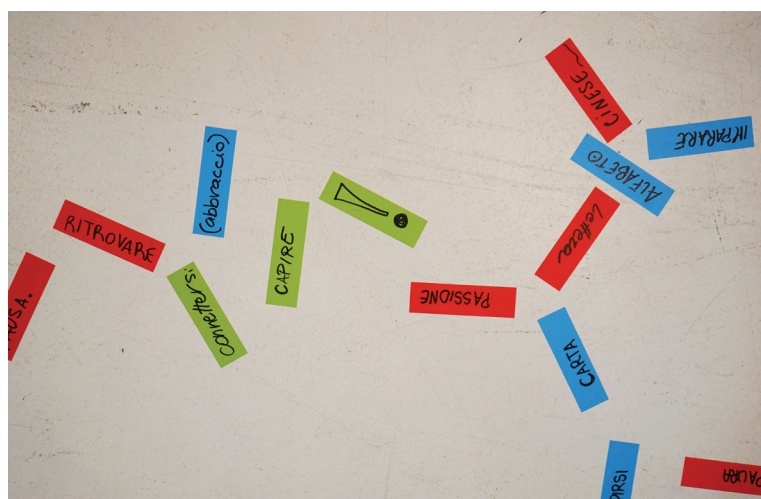
**f.9** In preparazione all'imminente inaugurazione prevista per il mese di Ottobre, è stato condotto un ultimo test utente, questa volta direttamente sul campo, nel contesto reale in cui si colloca il progetto. Questa fase finale è stata cruciale per verificare e confermare, ancora una volta, tutte le funzionalità di Grafema all'interno dell'ambiente museale, con l'obiettivo di giungere al giorno dell'inaugurazione con piena fiducia nell'efficacia del sistema. Per svolgere questa verifica, è stato selezionato un campione rappresentativo di 8 persone. Questi partecipanti sono stati invitati presso l'Officina della Scrittura, dove è stato fornito loro il kit di gioco nella sua versione finale. L'attività ha avuto una durata complessiva di circa 90 minuti, durante i quali ai partecipanti è stata concessa totale libertà nell'interazione con le funzionalità del sistema, pur rispettando le poche e semplici regole imposte dal progetto.

Modalità e scopo

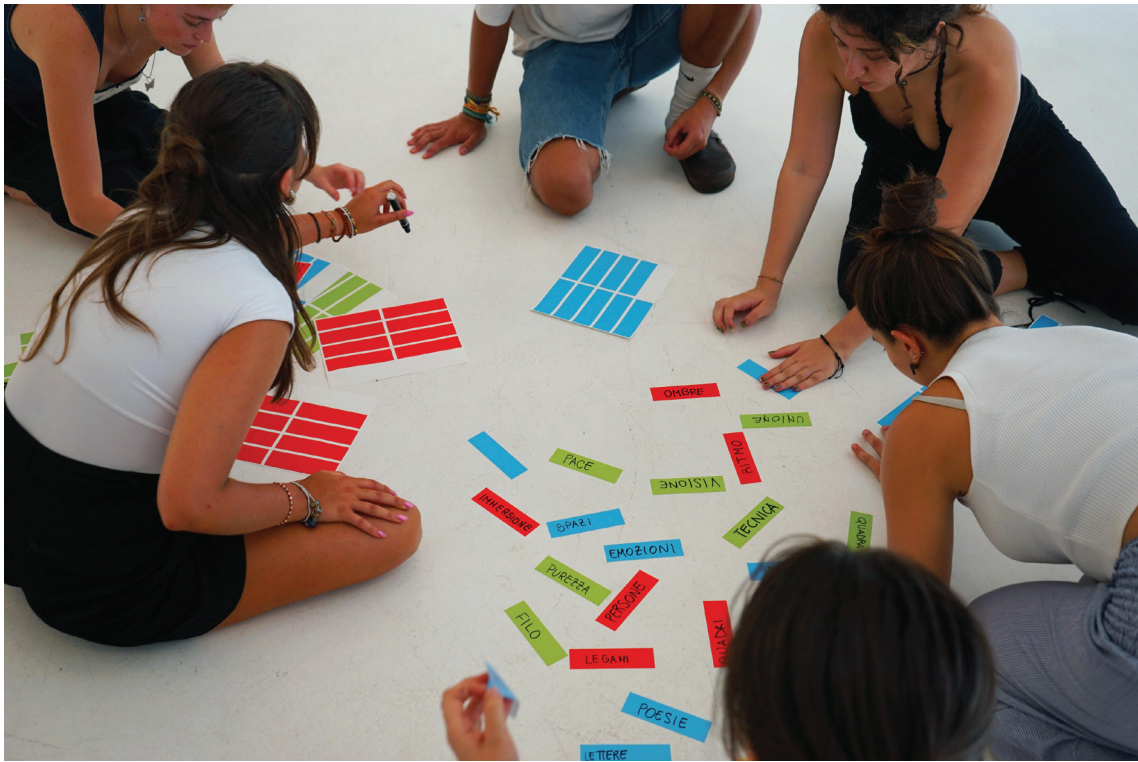
**f.9.1** Ad ogni partecipante è stato consegnato il kit con l'aggiunta di tre fogli contenenti nel complesso trenta sticker. Questo significa che il numero complessivo di sticker attaccato al suolo è equivalente a duecentoquaranta: in questo modo si è potuto simulare un flusso di 40 persone che si cimentano a visitare la mostra. →







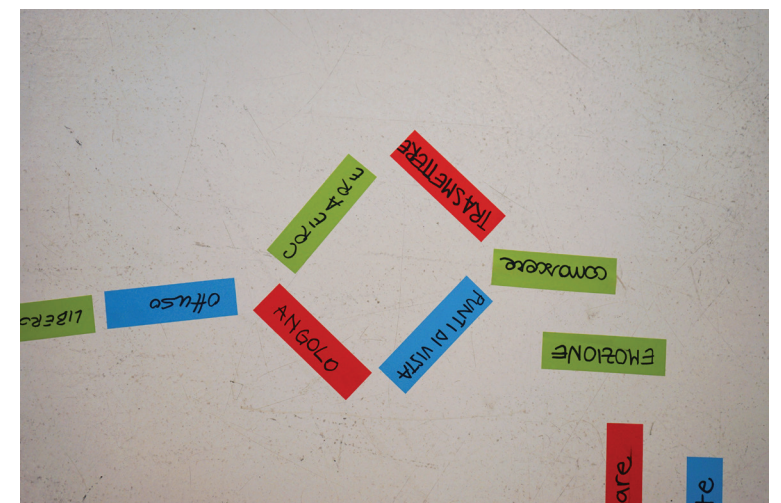
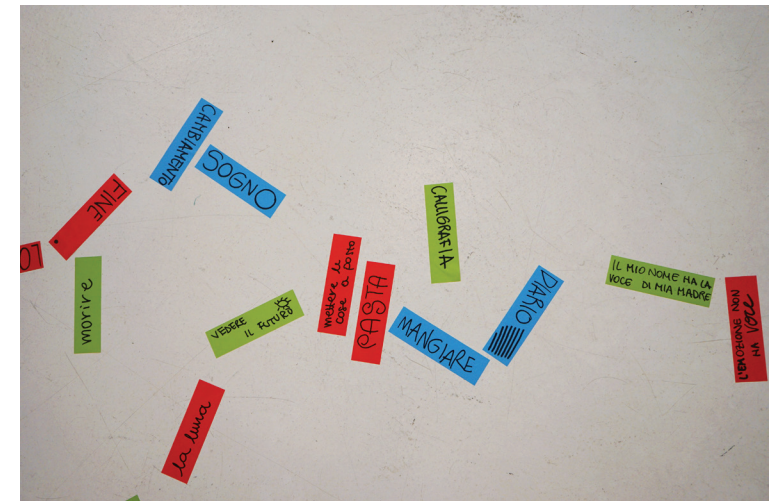






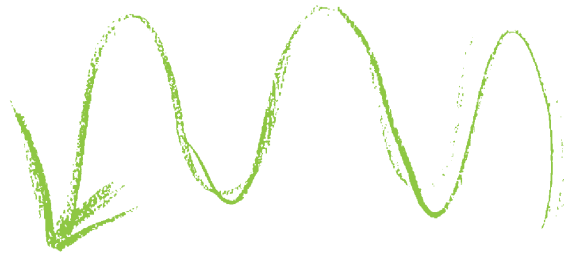








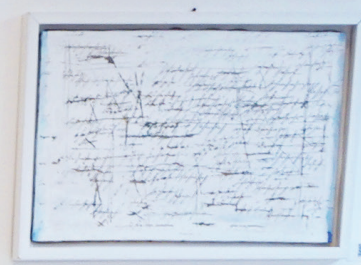
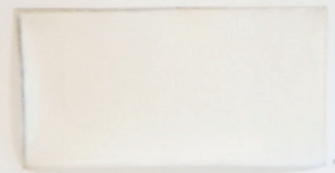
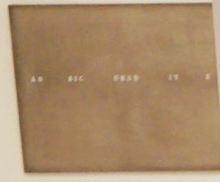














f.9.2 Svolgere un ultimo test per provare l'efficacia del kit di gioco di Grafema è stato fondamentale per definire i punti di forza e di debolezza del progetto. Il riscontro è stato positivo e soddisfacente, a riprova del fatto che le regole e le modalità di interazione progettate possono essere ritenute definitive. I partecipanti hanno compreso facilmente e in poco tempo quanto gli era richiesto dalle istruzioni, e gli scopi dell'iniziativa.

Dopo un primo momento di incertezza, i partecipanti hanno iniziato a giocare nel vero senso della parola, sperimentando con gli spazi e i segni scritti. In poco tempo la stanza della mostra si è colorata del progetto e delle sue forme, stimolanti e appaganti visivamente. Il risultato è stato visibile, oltre che nell'aspetto estetico dei percorsi e delle ramificazioni create, soprattutto nel modo in cui i partecipanti si sono espressi nel momento della scrittura, che è spesso diventata espressiva e personale.

Le uniche criticità del progetto rimangono per quanto riguarda la realtà museale in cui è stato testato: infatti, se l'ambiente dell'Officina della Scrittura è risultato ideale per quanto riguarda la missione di cui si fa portatrice (condivisa da noi), il luogo è difficilmente frequentato dal target di Grafema: i giovani. Il museo è spesso visitato da una fascia di target varia, ma che si può raggruppare in due principali categorie di fruizione: classi di scuole elementari e medie, e famiglie. In ambedue i casi, la fascia di target da noi individuata (quella giovanile, dai 19 ai 25 anni), rimane un po' marginale e non valorizzata. Abbiamo dunque riflettuto su come il progetto potrebbe evolversi e dove potrebbe rivolgersi, per poter sfruttare al meglio le sue qualità e potenzialità.

## Prospetti futuri



**f.10** In questa ultima sezione della progettazione si affrontano i possibili e probabili prossimi sviluppi di Grafema, studiati sulle potenzialità del progetto e su espansioni esterne a cui questo potrebbe aspirare, in ottica delle valutazioni che siamo riusciti a fare grazie ai test utente.

→ Innanzitutto un possibile sviluppo a cui aspira Grafema è quello di essere utilizzato per attività didattiche, per promuovere l'apprendimento e la riscoperta dell'attività di scrittura in modo creativo e attivo. Questo scenario sarebbe ideale in quanto vedrebbe come protagonisti i designati utenti del progetto, e quindi i giovani, che potrebbero avvicinarsi alla pratica manuale di scrittura in un modo nuovo, ma nello stesso contesto in cui l'hanno conosciuta e praticata fino ad ora. L'obiettivo principale è in questo caso l'apprendimento, reinterpretato come gioco stimolante e innovativo. Sempre sulla stessa linea di azione, sarebbe la progettazione di sessioni create ad hoc, sempre in ambito didattico o istituzionale, che sponsorizzino Grafema come mezzo di interazione durante eventi e conferenze.

→ La prossima espansione ideale del progetto riguarda la sua diffusione globale, andando ad agire in contesti aperti e pubblici, sempre più vicini al target e ai suoi interessi. Il fine principale di Grafema è infatti sempre stato quello di fare luce sulla pratica della scrittura a mano, tra i giovani di oggi che sembrano averla sostituita del tutto con quella in digitale.

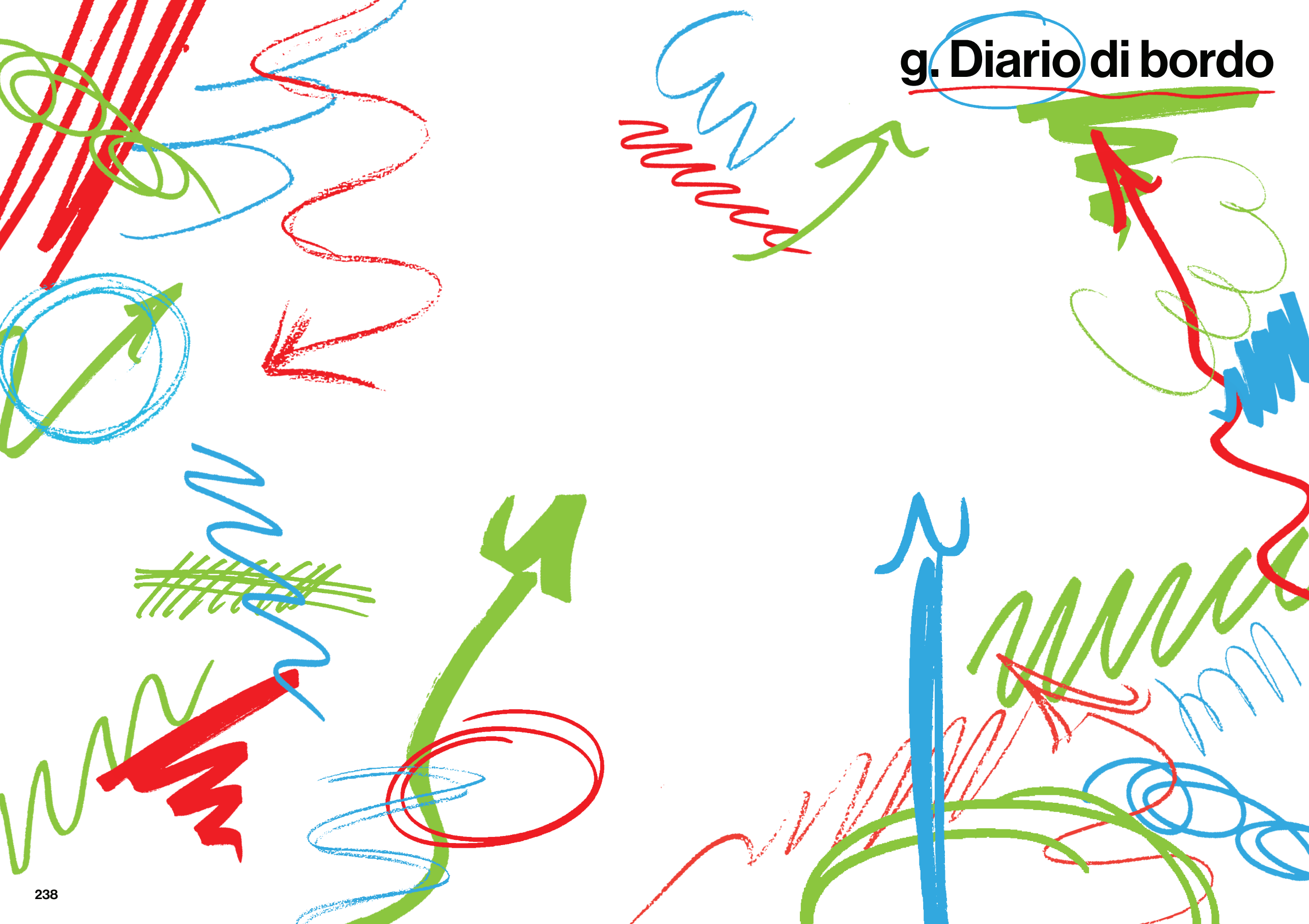
In primo luogo, il kit di gioco viene progettato anche in una versione open source, scaricabile e giocabile dagli utenti anche in ambienti e situazioni private. In questa modalità, Grafema diventa anche un'occasione per conoscersi più a fondo, per continuare il percorso di riavvicinamento alla scrittura a mano in modo più intimo e ripetuto, in gruppi di persone chiusi. Grafema potrebbe così espandersi, da un contesto prettamente museale o circoscritto, a uno anche privato ed emotivo.



→ Un altro prospetto futuro a cui si ambisce per il progetto è quello di esplorare centri di aggregazione pubblici, abitati prevalentemente dalla popolazione giovanile che potrà entrare in contatto con il gioco e con la pratica promossa. Le attività verrebbero presentate come eventi straordinari in collaborazione con associazioni e centri culturali, puntando sulle qualità di comunità e interazione leggera del progetto.

Una concreta proposta futura è quella di progettare una versione di Grafema in aule studio universitarie, luoghi stimolanti e giovani dove le vere potenzialità del progetto potrebbero esplodere. Un ulteriore luogo di aggregazione a cui abbiamo pensato è quello di uno spazio pubblico di libero accesso, molto frequentato e apprezzato, come Associazione Culturale Comala, che oltre ad essere un importante punto di ritrovo a Torino fra i giovani, è anche uno spazio polifunzionale e casa di numerose iniziative.

# g. Diario di bordo



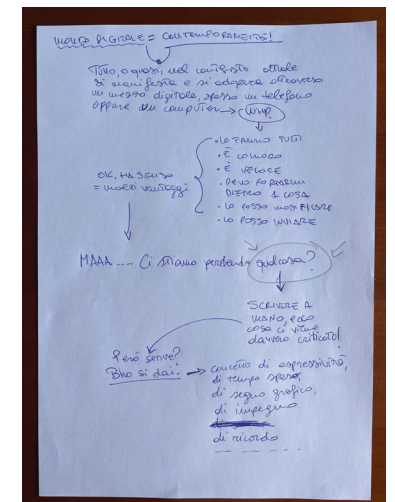
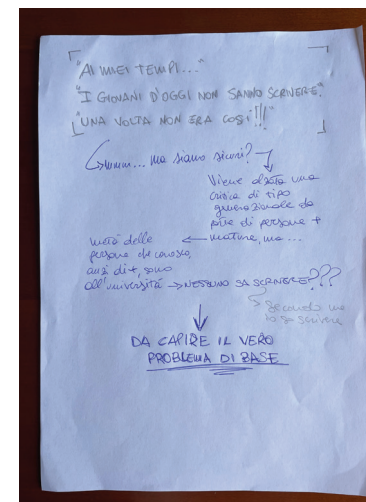
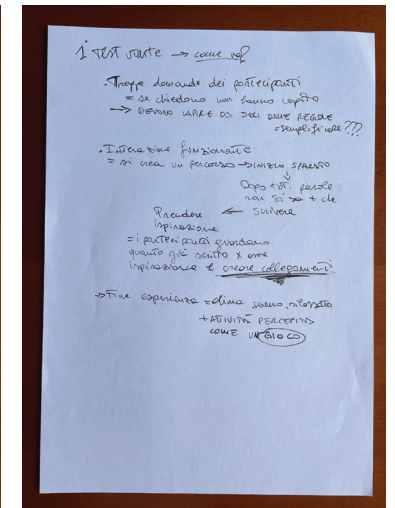
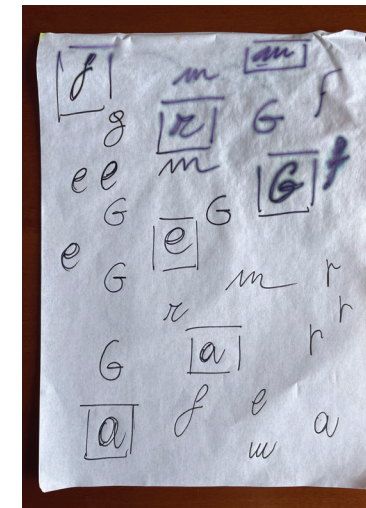
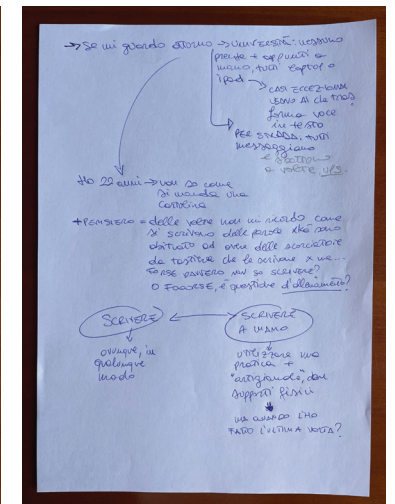
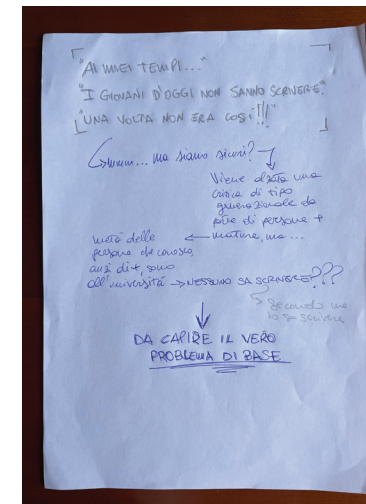
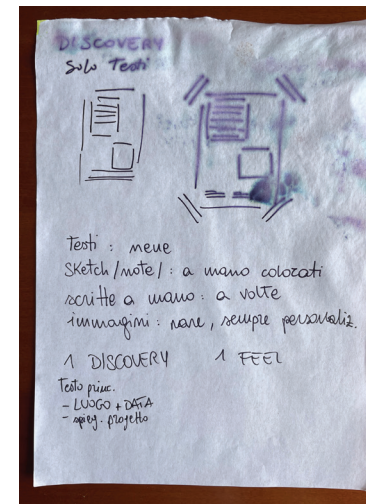


## g. Diario di bordo

## Come abbiamo lavorato

**g.1** Ogni fase della tesi, a partire da quella di ricerca del problema e di come risolverlo, fino a quella prettamente progettuale, è stata affiancata da una serie di appunti manuali presi da entrambi. Questa fase è stata per noi di particolare importanza, in quanto ci ha permesso per la prima volta di dare un primo tratto di concretezza alle nostre idee, nonché a comprenderle a meglio.

Abbiamo deciso di riportare alcuni fogli da noi scritti durante questo processo, che se di solito tendiamo a “nascondere”, in questo caso abbiamo ritenuto adeguato far risaltare in quanto fase, seppur grezza, molto espressiva.





# REGOLE

- ① sticker possono essere attaccati solo dentro alla sala "Mostre Temporanee"
- ② Posizione lo sticker sul pavimento
- ③ Posizione lo sticker vicino ad altri sticker già posizionati
- ④ la distanza tra gli sticker non può essere  $>$  di 2cm
- ⑤ E' vietato posizionare sticker in nuovi punti della stanza
- ⑥ Non e' possibile portare fuori gli sticker dalla stanza delle mostre

1 Kit  
di regole  
1 di spiegazione

**SCRIVERE X... ?**

Conoscere	esprimersi	Ricordare
dominare		Superare
Scrivere	immaginare	
Immaginare	Seguire	Comunicare
Prevedere	oppuntore	
narratore		Salutare
	Parlare	<u>dire</u>
amore	giocare	
regalare	Creare	Capire
me		Seguare

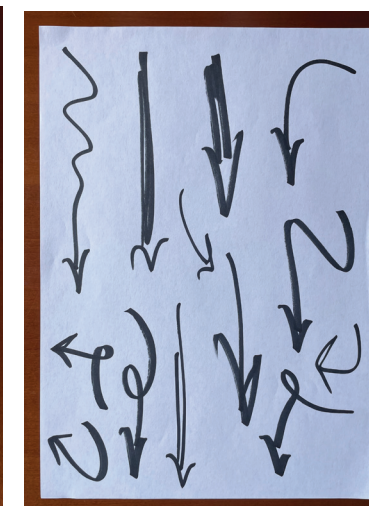
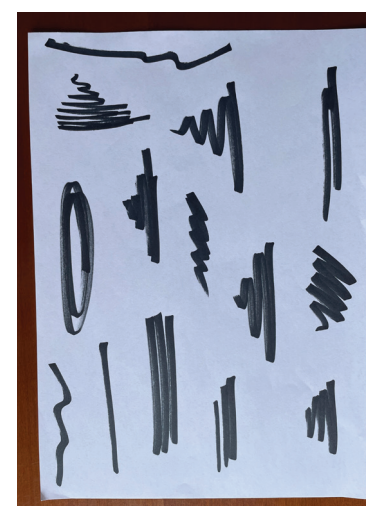
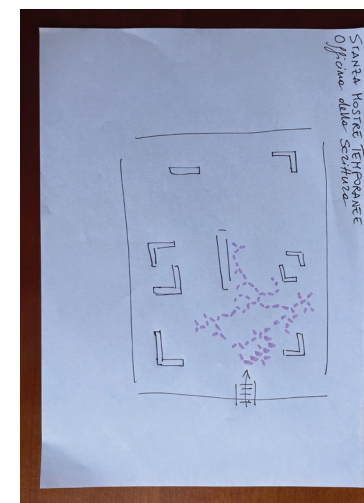
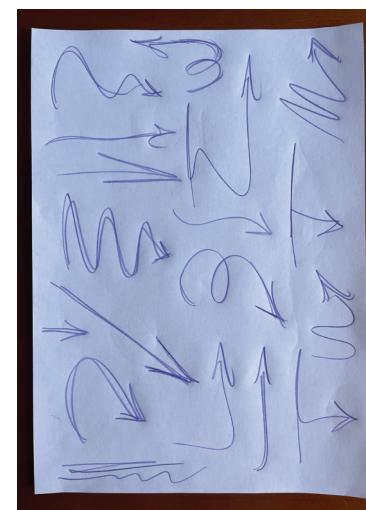
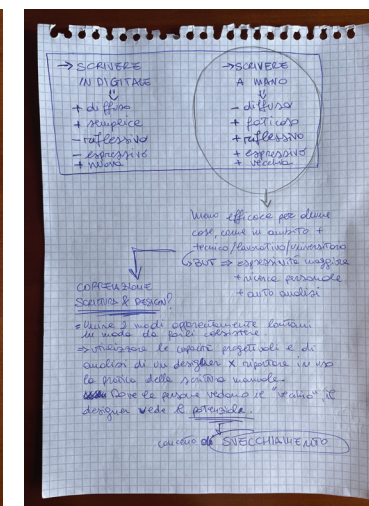
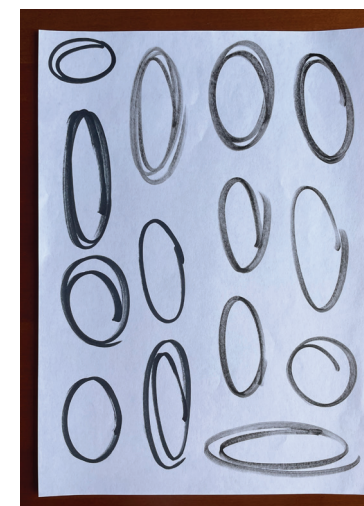
Non il villaggio dove  
mai quello che faccio  
mai, epurte lo face  
scivo, mi fa sentire  
apere. Mi fa di l'azione  
di essere e mi  
un regno e mi  
piace prendere della  
inchiostro della  
una penna preferita  
(cosa)

Pietrillo











## h. Conclusioni



## h. Conclusioni

Grafema nasce da un bisogno intimo e personale, che, nonostante la sua natura intrinseca, trova un collocamento collettivo. L'attività della scrittura manuale ci aiuta a fermarci, riflettere, e talvolta a sfogarci senza freni inibitori. Tutte le fasi di ricerca, meta progettuale e progettuale sono state per noi luoghi di crescita e comprensione, nonché di ampliamenti delle nostre visioni.

**Con Grafema, allora, ci proponiamo di condividere questa visione, di rendere pubblico ad un più ampio numero di persone possibile le informazioni ottenute, e di stimolare, stimolare e ancora stimolare le persone a scrivere, fino a far rientrare questa pratica in un'attività nuovamente attuale.**

**Le varie fasi di test ci hanno fatto vedere con i nostri occhi la titubanza di alcuni ragazze e ragazzi che, per la prima volta, si riavvicinano alla scrittura: incertezza, sguardi persi, e delle volte si poteva perfino intendere la paura del giudizio rispetto a quanto scritto. Ma, allo stesso modo, si è visto rompere questo schema. Piano piano, si sono notati degli sguardi sempre più rasserenati e delle mani sempre più indaffarate a scrivere. Grazie all'interazione ci è stato possibile comprendere per davvero cosa significa creare qualcosa insieme, e farlo divertendosi e compiacendosi di un risultato del tutto inaspettato. Di grande importanza è stato quindi ascoltare, osservare, delle volte persino prendere appunti in tempo reale.**

Tutto questo ci ha fatto comprendere la reale potenzialità di Grafema: un'iniziativa culturale con una specifica volontà, e che tramite le capacità di analisi e progettuali del designer cerca di conciliare due mondi apparentemente diversi: quello del design e quello della scrittura. Il Conditional Design è a noi apparso come un perfetto inserimento tra queste due linee parallele, portando per la prima volta, dopo tanto tempo, delle persone a scrivere per davvero. Ovviamente si è parlato di piccoli passi, azioni discrete che, sommate, conducono e tendono ad un risultato di gran lunga più grande e duraturo.

**Grazie alla prima esperienza progettuale di collaborazione, è stato possibile avvicinare le persone verso questi ideali e questa pratica, dando voce e praticità a quella che mesi fa era soltanto un'idea. Questa stessa esperienza, allo stesso tempo, ci ha fatto comprendere le potenzialità e necessità dell'iniziativa: Grafema si presenta con una natura altamente flessibile, il che le permette di adeguarsi e svilupparsi in contesti più disparati. Per tale ragione è importante darle voce, oltre che all'interno dei suoi supporti principali, in luoghi di aggregazione che riescano ad unire un numero maggiore possibile di ragazzi appartenenti al target selezionato.**

# i. Riferimenti







La scrittura espressiva, mywayblog: <https://www.mywayblog.it/scrittura-espressiva/>  
Il potere curativo della scrittura, psyeventi: <https://www.psyeventi.it/articoli/scrivere-fa-bene-il-potere-curativo-della-scrittura-c8403.html>

La scrittura espressiva, alessandraperotti: <https://www.alessandraperotti.com/scrittura-espressiva-ecco-come-praticarla/>

La scrittura come arte terapeutica, segnalezero: <https://www.segnalezero.com/scrittura-arte-terapeutica/>

Scrivere fa bene, uniateneo: <https://www.uniateneo.it/formazione/scrittura-terapeutica>

Guida alla scrittura terapeutica, scritturariparativa: <https://scritturariparativa.it/laboratori-generale/>

Scrivere per trovarsi, ilchiarodelbosco: <https://ilchiarodelbosco.org/progetto-laboratori-di-scrittura/>

Scuola di scrittura, googleadservices: <https://www.googleadservices.com/pagead/>

## \_ Fase metaprogettuale

Conditional Design, conditionaldesign: <https://conditionaldesign.org>

Luna Maurer, lunamaurer: <https://lunamaurer.com/poly-luna/index-2.html>

I martedì del conditional, pingiovani: <https://pingiovani.regione.puglia.it/blog/i-martedi-del-conditional-design-lincontro-tra-docus-e-cozinha-nomade>

Manifesto del Conditional Design, ddsignmanifestos: <https://designmanifestos.org/conditional-design-a-manifesto-for-artists-and-designers/>

Conditional Design collection, criticaldaily: <https://criticaldaily.org/index.php?project=181>

Il Conditinal, libreria universitaria: <https://www.libreriauniversitaria.it/conditional-design-mari-anthony-laurence/>

I segreti dell'arte contemporanea, artecontemporanea: <https://www.artecontemporanea.com/product/17240/>

L'officina della Scrittura, museiscuola: <http://www.comune.torino.it/museiscuola/toeprov/officina-della-scrittura-del-segno-e-della-s.shtml>

comune.torino.it/museiscuola/toeprov/officina-della-scrittura-del-segno-e-della-s.shtml  
Museo didattico, valdarnomusei: <https://www.valdarnomusei.it/museo-scrittura-san-miniato-2/>

Museo civiltà della scrittura, regionetoscana: <https://www.regione.toscana.it/-/museo-didattico-sulla-civilta-della-scrittura>

Il museo della carta, museodellacarta: [https://www.museodellacarta.com/it/carta\\_stampa.html](https://www.museodellacarta.com/it/carta_stampa.html)

Museo svizzero della carta, bellascrittura: <https://www.bellascrittura.eu/museo-svizzero-della-carta-della-scrittura-e-della-stampa/>

Gita al museo della scrittura, tuttoscuela: <https://www.tuttoscuela.com/officina-della-scrittura-una-gita-nel-primo-museo-dedicato-al-segno-delluomo/>

Museo della scrittura meccanica, turismoinbra: <https://www.turismoinbra.it/musei-bra/museo-della-scrittura-meccanica/>

Museo egizio e la galleria della scrittura, viaggieregionepiemonte: [https://www.ansa.it/canale\\_viaggi/regione/piemonte/2023/12/21/apre-al-museo-egizio-la-galleria-della-scrittura\\_f2b11d19-71ef-4d49-bed6-767eb0ab68d2.html](https://www.ansa.it/canale_viaggi/regione/piemonte/2023/12/21/apre-al-museo-egizio-la-galleria-della-scrittura_f2b11d19-71ef-4d49-bed6-767eb0ab68d2.html)

Museo della scrittura San Minato, italia.it: <https://www.italia.it/it/toscana/san-miniato/luoghi-della-cultura/museo-della-scrittura>

Corsi di interactive echibition design: <https://italy.representation.ec.europa.eu/notizie-ed-eventi/eventi/giornata-degli-autori-eurohttps://nodecenter.net/course/interactive-exhibition-design>

Museo interattivi, madesignstudios: <https://www.madesignstudios.co.uk/successful-interactive-museum-exhibit-design/>

Exhibition design, dezeen: <https://www.dezeen.com/tag/exhibition-design/>

Exhibition design, imagineexhibitions: <https://www.imagineexhibitions.com/services/exhibition-design>

Exhibit interactive, exhibitinteractive: <https://www.exhibitinteractive.co.uk>

Giornata degli autori europei, econimia.news: <https://www.economia.news/article/02249/europa-creativa-arrivo-milioni-traduzioni-letterarie-promozione-libri>

Le vie della scrittura, veneziaunica: <https://events.veneziaunica.it/it/content/le-vie-della-scrittura>

Londra scrive, londrascrive: <https://www.londrascrive.co.uk>

Progetto di scrittura, icdiazlaterza: <https://www.icdiazlaterza.edu.it/attachments/article/302/Progetto%20di%20scrittura%20creativa%20%20SECONDE.pdf>

Progetto lettura, scuolapiccolouomo: <https://www.scuolapiccolouomo.com/new/wp-content/uploads/2019/10/PROGETTO-LETTURA.pdf>

Campagna scrittura a mano, istitutomoretti: <https://istitutomoretti.it/campagna-scrittura-a-mano/>

Corsi di scrittura creativa, operarinata: [https://operarinata.com/corsi-di-scrittura-creativa/?gad\\_source=1&gbraid=0AAAAAD8uswx7B6S\\_IUxaN6a\\_zwfkq76bd9&gclid=Cj0KCQjwuiC2BhDSARIsALO\\_VfBKS2LROmc3zSUL5cgJeuPU-W7mYVeZSCLo\\_LFj6T2RQreQSRBMBP\\_6EaAmPxEALw\\_wcB](https://operarinata.com/corsi-di-scrittura-creativa/?gad_source=1&gbraid=0AAAAAD8uswx7B6S_IUxaN6a_zwfkq76bd9&gclid=Cj0KCQjwuiC2BhDSARIsALO_VfBKS2LROmc3zSUL5cgJeuPU-W7mYVeZSCLo_LFj6T2RQreQSRBMBP_6EaAmPxEALw_wcB)

## i.2 Bibliografia

Sinsemie: scritture nello spazio, Luciano Perondi, 2012

La grafica e il trattamento grafico dell'informazione, Jacques Bertin, 1981

Scrivere in cuneiforme. L'origine burocratica della scrittura in Babilonia, Jerrold S. Cooper, 2002

The world's writing systems, Peter T. Daniels, William Bright, 1996

Typographical Topologoy, Stefan Themerson, 2001

Eye movements and vision, Alfred L. Yarbus, 1967

Variabili tipografiche e dislessia evolutiva, Chiara Barbiero, 2017

Il Patto, Andrea Camilleri, 1998  
Conditional Design Workbook, Luna Maurer, Edo Paulus, Jonathan Puckey, Roel Wouters, 2013

Type tells tales Steven Heller, Gail Anderson, 2017











## E tu, chi ringrazieresti?

Regole:

- \_ Puoi scrivere quello che vuoi nel rispetto di me e la mia tesi di laurea.
- \_ Devi dedicare il ringraziamento a qualcuno che hai a cuore.
- \_ Racconta in breve il perchè hai deciso di scegliere questa persona.





