

fuori registro

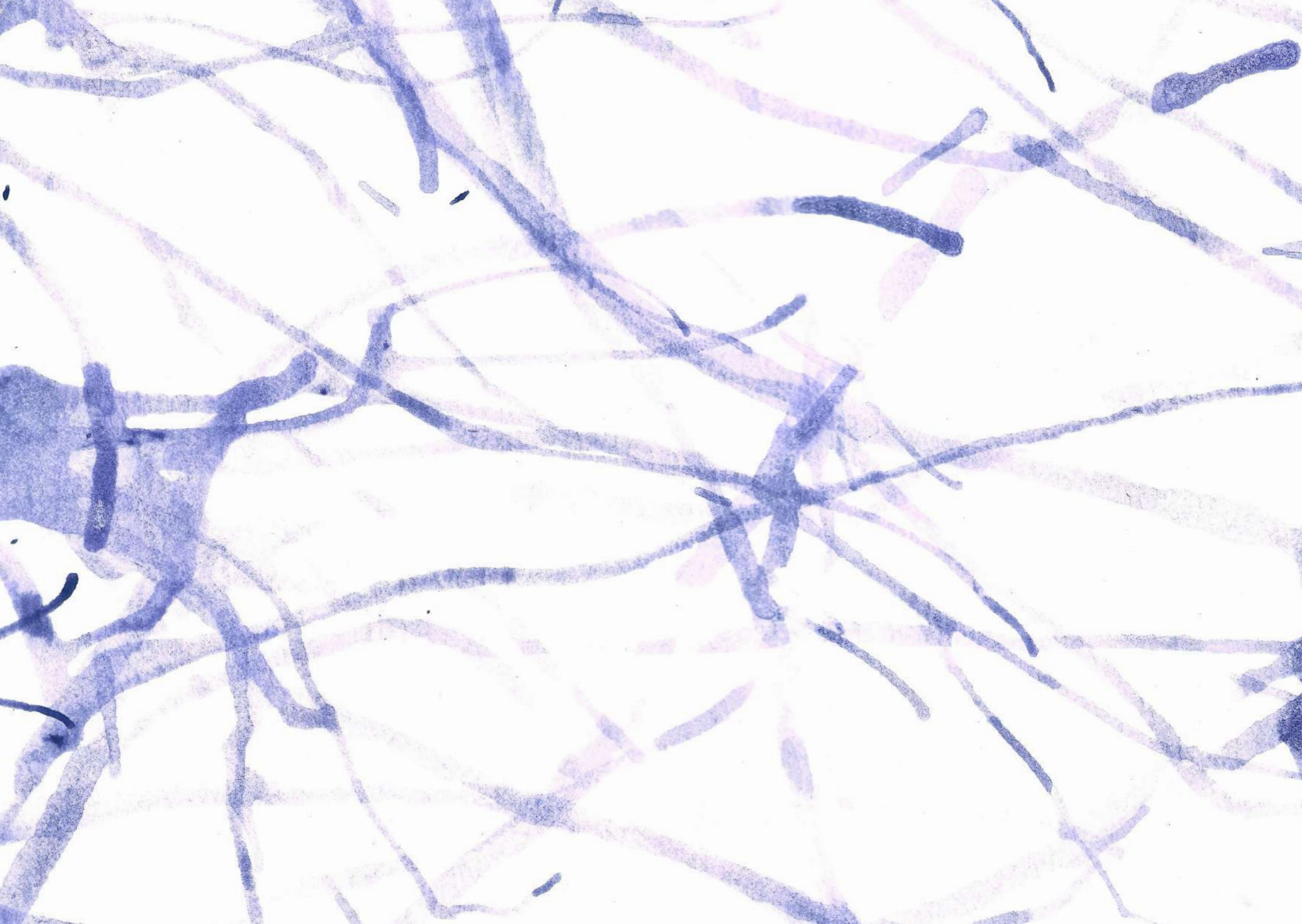
IL VALORE DELLA SPERIMENTAZIONE ANALOGICA
E DELLA MATERIALITÀ NEL PROCESSO CREATIVO

fuori registro

IL VALORE DELLA SPERIMENTAZIONE ANALOGICA
E DELLA MATERIALITÀ NEL PROCESSO CREATIVO



Politecnico di Torino
Tesi di Laurea in Design e
Comunicazione Visiva
Candidata: Chiara Travers
Relatore: Davide Tomatis
Co-relatore: Davide Eucalipto
Luglio 2026



Abstract

Sperimentare è da sempre una parte cruciale del processo creativo, poiché permette di esplorare nuovi linguaggi e modalità di comunicazione. Tuttavia, la crescente dipendenza dagli strumenti digitali rischia oggi di standardizzare la produzione visiva, abituando i progettisti a percorsi d'ideazione unidirezionali e poco innovativi.

Questa tesi nasce dall'esigenza di allontanarsi da tali automatismi attraverso un percorso che unisce ricerca teorica e pratica progettuale. Il nucleo teorico analizza la relazione tra la libertà del gioco, l'importanza del metodo e lo sviluppo del pensiero divergente, approfondendo l'evoluzione della sperimentazione nella storia del graphic design. In un contesto saturo di immagini immateriali, la ricerca indaga l'impatto sociale e culturale del ritorno al fare fisico e le potenzialità derivanti dall'ibridazione tra analogico e digitale. Da queste pre-

messe è scaturita una fase di sperimentazione della durata di sei giorni, basata su tecniche di stampa e interventi manuali su materiali e supporti. Il processo, guidato da un metodo strutturato e da vincoli autoimposti, ha portato alla rielaborazione di forme visive essenziali attraverso l'esplorazione materica. In un'epoca in cui le tempistiche serrate del mondo del lavoro tendono a sacrificare la sperimentazione a favore di processi lineari e prevedibili, questa tesi vuole accogliere il fuori registro, abbracciando l'imprevisto, la non linearità e l'importanza dell'errore.

L'obiettivo è la definizione di un approccio progettuale accessibile e replicabile, pensato per spronare i designer a "sporcarsi le mani" e a riscoprire nuovi linguaggi in cui l'imperfezione diventa espressione di autenticità e il processo assume maggior valore rispetto al prodotto finale.

Indice

INTRODUZIONE		12			
/RICERCA	1. LA SPERIMENTAZIONE NEL GRAPHIC DESIGN	14		4. SPERIMENTAZIONE CONTEMPORANEA E IBRIDAZIONE	66
	1.1 Cosa vuol dire sperimentare?			4.1 La standardizzazione nell'era post-digitale	
	1.2 Sbagliando si impara			4.2 La riscoperta del valore della materialità	
	2. LA DIALETTICA TRA GIOCO E METODO NEL PROCESSO CREATIVO	24			
	2.1 L'importanza del gioco		/SPERIMEN- TAZIONE	5. FASE PROGETTUALE	76
	2.2 Cos'è la creatività?			5.1 Approccio al progetto	
	2.3 Gioco o giocosità?			5.2 Casi studio	
	2.4 Il metodo come struttura			5.3 Concept	
	3. L'EVOLUZIONE DEL LINGUAGGIO GRAFICO	50		5.4 Metodo e linee guida	
	3.1 La nascita del design funzionale			5.5 Sperimentazione	
3.2 Dalla neutralità alla libertà espressiva					
3.3 Il designer come autore			6. CONCLUSIONI	126	
			7. BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA	130	

Introduzione

Questa tesi nasce dall'esigenza di interfacciarmi e sperimentare con il rapporto tra quello che è il lato tattile e materico del graphic design, il cosiddetto "design analogico", e il mondo digitale costituito dagli innumerevoli software di progettazione. Durante questi tre anni di università al Politecnico di Torino, ho avvertito che questo aspetto di pura sperimentazione sia venuto un po' a mancare all'interno del mio percorso.

In parte perché il programma accademico non lo richiedeva; in parte per colpa mia, proprio perché spaventata dall'uscire fuori dai classici schemi progettuali, dovendomi confrontare con pratiche nuove in cui non mi sentivo all'altezza.

Questa tesi rappresenta quindi l'occasione per misurarmi finalmente con un territorio inesplorato, superando quel timore del giudizio, sia esterno che personale, che spesso frena le possibi-

lità creative. L'obiettivo di questa tesi è indagare il concetto di sperimentazione partendo dalla teoria, studiando quello che è stato fatto in passato e che si sta facendo oggi, entrando così in contatto con i protagonisti di questo nuovo modo di concepire il design.

Ma soprattutto, l'intento è quello di provare personalmente cosa significhi sperimentare, partendo dal fisico, da una ricerca manuale costellata di prove, tentativi e fallimenti, allontanandomi momentaneamente da quella "perfezione" che computer e software richiedono.

Spero che questo percorso possa ispirare anche altri a osare e a uscire dalla propria zona di comfort, mostrando come la sperimentazione possa essere un percorso alla portata di tutti e fondamentale per chi vuole veramente crescere e maturare come designer, sviluppando una sensibilità e un linguaggio fortemente personali.

1.

La sperimentazione nel graphic design

1.1 COSA VUOL DIRE SPERIMENTARE?

Il design, come l'arte, la scienza e mille altre discipline, si nutre ed evolve grazie alla sperimentazione. Nel corso dei secoli, quello che ha fatto progredire questa pratica è stata proprio la spinta all'andare oltre per provare a vedere le cose sotto una prospettiva diversa da quella convenzionale.

Questa attitudine alla prova e alla ricerca dell'inedito è il fondamento del processo creativo. Ma per comprendere veramente la profondità di questo concetto, è necessario tornare alle origini della parola stessa, radicata nella storia linguistica e culturale.

L'etimologia del verbo italiano sperimentare deriva dal tardo latino **experimentare**, che deriva a sua volta da **experimentum** ovvero esperimento, prova. E significa sottoporre a esperimento qualche cosa, metterla alla prova per verificarne l'efficacia e le capacità funzionali. [1] La sperimentazione, in questo contesto, non resta però rilegata alla teoria del suo significato etimologico, anzi, tutt'altro; essa si tramuta in attitudine progettuale, andando al di là della mera esecuzione di un compito.

Dunque, all'interno della sfera del design, il concetto di “**prova**” non è inteso come un tentativo alla cieca, bensì come vera e propria ricerca formale, volta a generare nuove possibilità esplorando le potenzialità e le limitazioni del linguaggio visivo e del significato che esso veicola.

Sperimentare vorrebbe dire, quindi, assumere una “**postura mentale**”, un atteggiamento che il designer mantiene per tutta la fase di progettazione e non semplicemente nell'istante iniziale del processo creativo. Tale forma mentis im-

[1] Treccani, s.v. “Sperimentare”, in Vocabolario Treccani online.



Fig. 1 Wolfgang Weingart, The Letter M, 1965, studi tipografici. Museo del Design di Zurigo, Graphics Collection.



Fig. 2 Wolfgang Weingart, Thoughts on Design and My Typography, Fabbrica.

plica la tendenza all'andare oltre quello che già è stato fatto e osservato, rincorrendo l'ignoto e favorendo così una "trasgressione consapevole" di regole e strutture stabilite.

La sperimentazione, nel design come in altri campi, privilegia da sempre la domanda alla risposta, attribuendo spesso più valore al processo piuttosto che al risultato immediato. In tal senso, l'atto di sperimentare conserva, dentro di sé, la volontà di esplorare l'ipotesi, spingendoci a domandarci "cosa succederebbe se...", cercando così di dare forma ai dubbi e andando incontro a quella rottura che inevitabilmente porta all'innovazione.

Questa spinta alla ricerca costante è stata incarnata da molte figure importanti nella storia del design, che hanno fatto della sperimentazione il loro manifesto. Uno di questi è il designer tedesco **Wolfgang Weingart**, considerato il padre della **New Wave Typography**, che negli anni '60 rivolse uno sguardo ribelle nei confronti della tipografia razionale svizzera, salvandola da quella che lui stesso descrive come "la soglia della stagnazione". [2]

Weingart sperimentò molto con i caratteri tipografici e fece rivivere tecniche ispirate al collage e al fotomontaggio dadaista. Criticato da molti come "illeggibile", il suo lavoro divenne simbolo di un saper disobbedire con coscienza, accettando il rischio e andando così a ridefinire il mondo del design visivo.

1.2 SBAGLIANDO SI IMPARA

Questa attitudine, che comporta un'esposizione costante al giudizio e al fallimento, ci riporta all'etimologia della parola "sperimentazione", che da sempre è intrinsecamente legata al "pericolo".

Non a caso, i termini latini **experiri** (sperimentare, mettere alla prova, fare esperienza) e **periculum** (prova, esperimento, rischio) condividono una radice comune, il verbo **perior**, termine arcaico che significa "tentare" o "provare".

In origine, dunque, il **periculum** era concepito come l'atto di mettersi alla prova, di tentare, e comprendeva al suo interno tutti quei rischi che l'individuo si assume cimentandosi o esperienziando qualcosa di nuovo. In modo simile, anche la parola **experiri** cela al suo interno il significato letterale di "trarre fuori dalla prova", e dunque di sfruttare il tentativo, la "prova", per crescere ed apprendere. [3] Pertanto, non è possibile sperimentare e ricercare l'innovazione senza andare incontro a un pericolo, pur essendo quest'ultimo di lieve entità.

Partendo quindi dall'osservazione della connessione tra questi due termini, potremmo iniziare a concepire il rischio e un eventuale errore come qualcosa di positivo, volto all'apprendimento, e non come una colpa da espiare o una macchia indelebile che andrà a segnare per sempre la nostra vita privata e la nostra carriera professionale.

«Progettare è facile quando si sa come si fa. Ma per sapere come si fa, bisogna aver sbagliato molto». sosteneva **Bruno Munari** nel suo celebre libro **Da cosa nasce cosa**. [4]

[2] Weingart, W.(1985).Typography: My Way to Typography.

[3] L'Intreccio Etimologico tra Rischio ed Esperienza: Il Legame tra "Periculum" ed "Experiri".

[4] Munari, B.(1981).Da cosa nasce cosa. Apunti per una metodologia progettuale.



Fig. 3 L'architetto Renzo Piano in un ritratto fotografico.

La chiave sta proprio nel cambiare prospettiva e fare spazio all'idea che il percorso spesso sia più importante del risultato e che nuove idee e soluzioni germoglino solo tramite il contatto quotidiano con l'imprevisto.

In tal senso l'errore non è smarrimento o deviazione, ma il nucleo di sperimentazione, progettazione e creatività; proprio quest'ultima, come sostiene lo psicologo **Keith Sawyer** nel suo libro **Zig Zag: The Surprising Path to Greater Creativity**:

«[...] è un processo di zig-zag, non una linea retta, che implica: fare un passo avanti, poi uno indietro, poi di lato; generare molte idee e poi scartarne la maggior parte; fallire ripetutamente e imparare da quei fallimenti». [5]

Questa natura non lineare dell'apprendimento è alla base dello “**spiral model**” o “**curriculum a spirale**” teorizzato da **Jerome Bruner** e approfondito da numerosi educatori e pedagogisti. Tale approccio prevede il ritorno ciclico su concetti già esplorati, aggiungendo ogni volta un livello di complessità e approfondimento maggiore. Sebbene questo modello di apprendimento possa generare la sensazione di non star progredendo, la spirale garantisce una reale **sedimentazione delle competenze**. Non si tratta di ripercorrere lo stesso sentiero, ma di osservarlo da un'altezza superiore, dove ogni giro della spirale consolida l'esperienza, trasformandola in memoria a lungo termine e, infine, in abilità progettuale. [6] Ed è proprio in questo passaggio che si realizza una **crescita**

significativa da parte del designer. Essa, tuttavia, non consiste esclusivamente nell'acquisizione di competenze tecniche o pratiche, ma riguarda piuttosto lo sviluppo progressivo di una **sensibilità professionale** e di uno **sguardo critico**, che possono formarsi solo attraverso l'esperienza diretta e l'esplorazione.

Infatti, mediante la propria crescita professionale, il graphic designer può sviluppare un linguaggio visivo personale e consapevole, insieme a un metodo progettuale capace di evolversi attraverso il confronto continuo con prove, sbagli e imprevisti.

In quest'ottica, l'errore cessa di essere un fallimento e diventa il motore che guida molte delle nostre azioni, spingendoci a migliorarci continuamente. Tale concetto permea la nostra quotidianità e abbraccia tutti gli esseri umani; non sono esclusi da questa equazione anche alcuni tra i più grandi scienziati, architetti, designer e ingegneri.

Uno fra questi è **Renzo Piano**, architetto di fama mondiale, nonché *alumnus* e professore del **Politecnico di Milano**.

Nella prima puntata del podcast “**Sull'Errore**” condotto da **Mario Calabresi**, l'architetto rivela di non aver paura di ammettere di sbagliare, al punto da essere solito sfidare studenti e studentesse del corso da lui tenuto a rivelare i suoi lavori passati, spronandoli a scovare l'errore e a immaginare possibili miglioramenti e soluzioni. [7]

Comprendere quale sia quel meccanismo che ci permette di tramutare l'errore in qualcosa di positivo significa anche entrare in contatto con quella che potremmo definire **serendipità**, ovvero la capacità di fare scoperte felici e inat-

[5] Sawyer, K. (2013). *Zig Zag: The Surprising Path to Greater Creativity*.

[6] Bruner, J. S. (1960). *The Process of Education*. Cambridge (MA): Harvard University Press.

[7] Calabresi, M. (cond.). (2025). Ep. 1 – Sull'Errore. In *Sull'errore*. Chora Media e Politecnico di Milano.

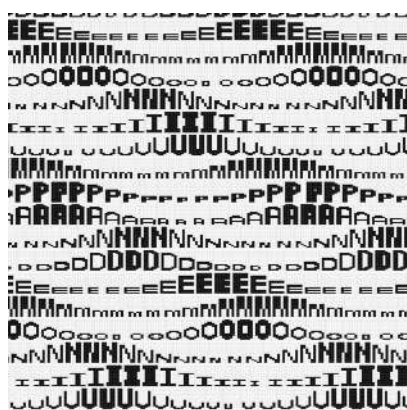


Fig. 4, Fig. 5 Leopoldo Leal, Esperimento 01: Cartão de Ponto, dalla tesi di dottorato Pandemonium: processo criativo, experimentação e acaso, 2019.

tese, per caso o per sagacia, mentre si sta cercando altro.

Non si tratta di fortuna ma di saper **riconoscere il potenziale** che si cela dietro l'**imprevisto**, e per fare ciò serve essere ricettivi e intrepidi, avere quindi quella che **Louis Pasteur** definiva una “**mente preparata**”, unita a una buona dose di coraggio; credendo nelle proprie intuizioni senza temere il giudizio altrui. [8]

Tale approccio è centrale nella branca più sperimentale del graphic design, in particolar modo nell'era post-digitale. Ne è un esempio calzante il Type designer, nonché fondatore di Pandemonium Type, **Leopoldo Leal**, che nei suoi lavori ha da sempre riservato un posto speciale allo sperimentare mediante prove ed errori fortuiti. Lo si vede in **Pandemonium**, progetto che costituisce la tesi di dottorato di Leopold, nel quale tratta e osserva quello che è il **processo creativo**, che, secondo lui, potrebbe essere definito un pandemonio; difatti, è un percorso **non lineare** fatto di **caos controllato**, all'interno del quale la figura del designer agisce da curatore, intento a individuare e valorizzare quelle che sono le scoperte generate dall'errore.

«Il processo creativo si forma parallelamente allo sviluppo del progetto, poiché ci sono sempre deviazioni, errori, improvvisazioni e sorprese che ne favoriscono la forma», afferma il designer. [9]

Questo equilibrio tra caos e controllo di cui parla Leal è esattamente ciò che caratterizza una sperimentazione autentica nel campo del design. Non si tratta di un semplice atto di anarchia creativa,

slegato da senso e significato, ma di un processo di scoperta all'interno di confini chiari e definiti.

Perché sia efficace e produca risultati concreti, l'atto di sperimentare deve sì essere impregnato di quella che potremmo definire libertà esplorativa, ma questa non deve limitarsi a un puro e banale vezzo artistico. Deve trovare equilibrio assieme a un metodo, a una struttura entro la quale ci si può muovere in libertà, ma che non deve essere superata, non tanto per porsi limiti, ma anzi per rendere il processo ancora più ricco e prolifico.

Viene spontaneo allora domandarsi **come si può strutturare tale equilibrio tra libertà e costrizione?**

Per rispondere a questa domanda è doveroso andare ad analizzare la dialettica che sottende ogni atto creativo, quella tra **gioco** e **metodo**, osservando come il design sia un campo in cui l'attitudine ludica e il rigore progettuale non solo coesistono, ma si alimentano reciprocamente.

[8] Homo fallibilis: come l'errore, il fallimento e la serendipità guidano l'evoluzione dell'universo, della vita e della conoscenza. Nòva – Il Sole 24 Ore

[9] Leal, L.(2021).Pandemonium: The Creative Process in Post-Digital Typography.

*«Progettare è facile
quando si sa come
si fa. Ma per sapere
come si fa, bisogna
aver sbagliato
molto»*

Fig. 6 Leopoldo Leal,
Esperimento 02: Copiar é
criar, dalla tesi di dottorato
Pandemonium: processo criativo,
experimentação e acaso, 2019.



2.

La dialettica tra gioco e metodo nel processo creativo

2.1 L'IMPORTANZA DEL GIOCO

Comprendere come il design e la sperimentazione siano intrinsecamente legati al gioco diventa fondamentale per poter spiegare l'importanza di quest'ultimo all'interno del processo creativo. In tal senso, è utile andare ad osservare questo legame attraverso una lente multidisciplinare, navigando all'interno del gioco e del suo significato culturale, sociale e neuroscientifico; esplorando, inoltre, il ruolo che esso assume nel processo progettuale e nel mondo del design.

Tra i principali riferimenti teorici sull'attività ludica possiamo osservare vari studi sviluppati nel corso del Novecento. Una delle analisi più influenti riguardo alla natura del gioco e al suo rapporto con la civiltà è stata proposta dallo storico e teorico della cultura olandese **Johan Huizinga**, nella sua opera **Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture**. Huizinga sosteneva che l'essere umano non è solo Homo sapiens (che sa), o Homo faber (che produce) ma è, prima di tutto, Homo Ludens, ovvero uomo che gioca. Credeva fermamente che ogni azione umana apparisse un mero gioco e che in esso sorgesse e si sviluppasse l'intera civiltà umana. Il gioco assume così la forma di fenomeno culturale, che Huizinga ci dice essere ancora più antico della cultura stessa. Non è più inteso come semplice attività ricreativa, ma diventa una modalità attraverso cui gli esseri umani costruiscono significato e immaginano possibilità.

Affinché un'attività possa definirsi ludica, Huizinga identifica alcuni principi chiave fondamentali. Tra i più importanti troviamo la natura **volontaria** e **libera** del gioco e il fatto che esso sia **privo di uno scopo materiale**. Infatti, proprio perché il gioco è un'attività libera, non può essere imposto, in quanto perderebbe il suo essere disinteressato e slegato dal soddisfacimento di esigenze puramente pratiche. ^[10]

Contrariamente al pensiero di Huizinga, lo psichiatra americano **Stuart Brown** ha dimostrato come questa libertà intrinseca del gioco non corrisponda ad una sua **inutilità**. Al contrario, il "gioco libero" è di fondamentale importanza per l'acquisizione di competenze sociali

e la costruzione di capacità cognitive. Brown osserva come tutti gli animali, compreso l'uomo, si servano del gioco come strumento per apprendere abilità necessarie in futuro e alla loro sopravvivenza. Tramite il gioco, i bambini costruiscono quella che Daniel Goleman definisce **intelligenza emotiva**; ad esempio, imparano la differenza tra prese in giro amichevoli e prese in giro meschine e, esplorando i confini tra le due, capiscono quando questi vengono oltrepassati, riuscendo a correggere i propri errori. ^[11]

L'importanza del gioco appare ancora più rilevante osservando le conseguenze della sua assenza. La privazione del gioco nei primi anni di vita, infatti, diventa per gli individui che la subiscono una sorta di **fame emotiva** e **multisensoriale**. Un bambino che non ha giocato durante il periodo dello sviluppo sarà, con molta probabilità, un adulto con difficoltà nella regolazione delle emozioni, con una minore resilienza e una ridotta flessibilità cognitiva. ^[12]

In questo contesto appare chiara l'importanza del **fare con le mani**. Diversi studi hanno riscontrato che gli individui che hanno avuto l'opportunità di lavorare e giocare con le mani durante l'infanzia siano in grado di vedere soluzioni che gli altri non vedono, dimostrando elevate capacità creative e di problem solving. Sono proprio la manipolazione dei materiali e il coinvolgimento fisico ad innescare il cosiddetto "**pensare con le mani**", o **thinkering**; termine coniato da **Michael Ondaatje** che unisce il concetto di pensare all'azione di sperimentare. Secondo questo approccio, il nostro cervello tende ad apprendere meglio tramite l'esplorazione, la ricer-

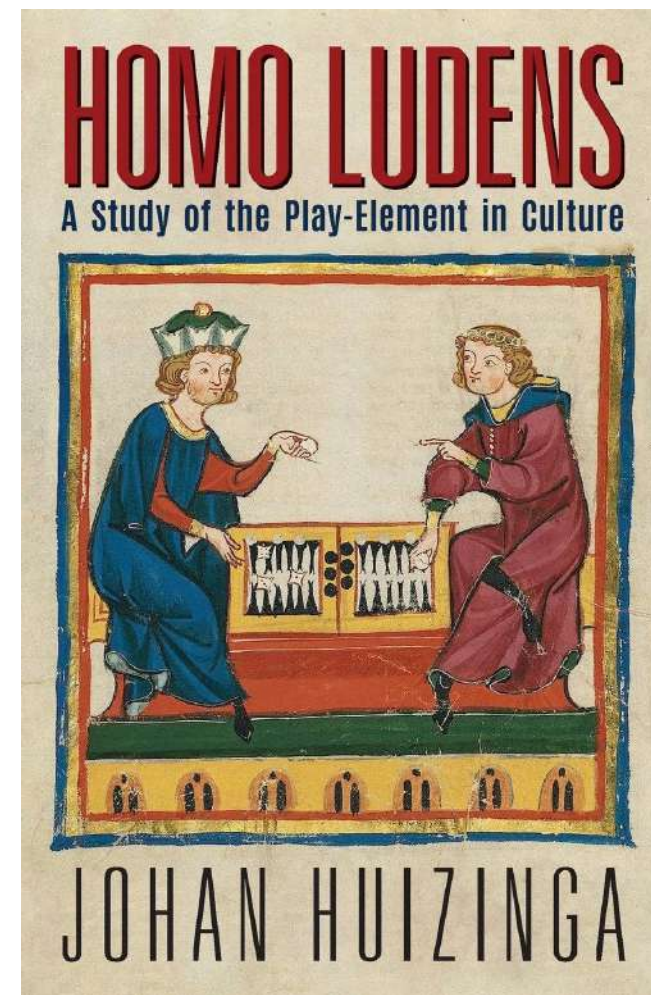


Fig. 7 Copertina di Homo Ludens, Johan Huizinga.

[10] Huizinga, J. (1938). Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture.

[11] Brown, Stuart L., Vaughan, Christopher C. (2009). Play: how it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul.

[12] AJP. (2009). Discovering the importance of play through personal histories and brain images: An interview with Stuart L. Brown. American Journal of Play.

ca e il fare manuale. Creare artefatti ci consente, quindi, di passare dall'essere consumatori di informazioni a **produttori del sapere**, favorendo, così, idee solide che non emergerebbero da un processo astratto. [13]

Perché il gioco possa manifestarsi pienamente, però, è necessario che sia delimitato entro precisi **confini di spazio e tempo**. Huizinga definisce tale aspetto come il “**Cerchio magico**”, una zona protetta, quasi sacra, dove la realtà del mondo esterno e le sue regole vengono messe in pausa. Il campo da calcio, lo schermo cinematografico o il perimetro di un progetto creativo diventano così mondi provvisori, al cui interno vigono regole e dinamiche proprie. Entrando in questo spazio, la nostra percezione subisce un'enorme trasformazione. Il gioco fa presa su di noi e ci rapisce a tal punto da liberarci dallo scorrere del tempo. Le ore si fanno minuti, i minuti secondi, e la frase “il tempo vola quando ci si diverte” acquista una veridicità impressionante [10]. Giocando, poi, cambiamo il nostro modo di “**stare nel mondo**”. Smettiamo

di essere focalizzati su come appariamo e sperimentiamo una forma di concentrazione assoluta in cui la coscienza che abbiamo di noi stessi sembra quasi dissolversi. [11] L'unica dimensione rilevante diventa il “**qui e ora**”, dove il gioco cessa di essere una semplice attività di svago diventando quella che Huizinga definisce una “*devozione che passa al rapimento*”. [10]

Ed è proprio questa devozione e immersione all'interno del Cerchio Magico che ritroviamo in quello che lo psicologo ungherese **Mihály Csíkszentmihályi** descrive come “**Stato di flusso**” o “**Flow**”.

Uno stato psicologico di altissima soddisfazione e gratificazione, che viviamo durante lo svolgimento di un'attività che ci prende a tal punto da esserne completamente immersi. Per entrare in questo stato è fondamentale avere **obiettivi chiari** e all'altezza delle proprie capacità; ed è proprio grazie a questo equilibrio che riusciamo a eliminare le distrazioni, utilizzando così il massimo del nostro potenziale in quello che stiamo facendo. [14]

2.2 COS'È LA CREATIVITÀ?

Per poter comprendere a pieno il ruolo del gioco all'interno del processo progettuale e di sperimentazione è fondamentale fare chiarezza sul concetto di creatività e su quell'alone di magia e mistero che l'ha avvolta per decenni.

Fino agli inizi del Novecento, infatti, persisteva la profonda convinzione che la **creatività** fosse relegata alla pura **genialità**, concepita come un dono raro e inestimabile, riservato a pochi individui. Solo successivamente si è iniziato a concepire l'atto creativo come un attributo che appartiene a qualunque essere umano. La creatività, quindi, non deriva da un'ispirazione inconscia e non pianificata, ma è piuttosto un'**attitudine deliberata e intenzionale**. Se da un lato questo significa che ognuno di noi possiede un potenziale creativo; dall'altro ciò vuol dire che per poterlo realizzare bisogna lavorare duramente, in quanto esso si fonda su abitudini e mentalità che possono essere coltivate e praticate nel tempo. Questa nuova visione, alimentata dall'esigenza di innovazione nel secondo dopoguerra e dallo sviluppo della ricerca e di moderne metodologie, ha fatto sì che la creatività iniziasse a essere studiata anche in ambito scientifico, fino ad essere considerata una funzione cognitiva osservabile e analizzabile. [15]

Fu lo psicologo statunitense **Joy Paul Guilford** che per primo, nel 1956, introdusse il concetto di “**pensiero divergente**”, inteso come *la capacità di produrre una gamma di possibili soluzioni per un dato problema che non preveda un'unica risposta corretta*. [16]

Nella sfera del design, così come nella quotidianità, il pensiero divergente è ciò che ci permette di **pensare fuori**

[13] Il 'Thinkering' nella didattica: imparare facendo e riflettendo

[14] Csíkszentmihályi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience.

[15] Antonietti, A. (s.d.). Il pensiero creativo. Appunti sullo studio psicologico degli aspetti cognitivi della creatività

[16] Guilford, J. P. (1977). La creatività. In A. Beaudot (a cura di). Torino: Loescher.

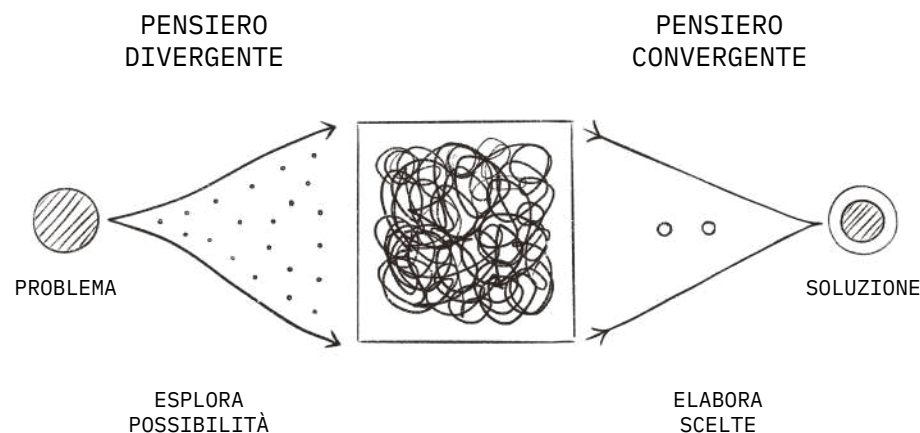


Fig. 8 Schema riguardante la risoluzione creativa dei problemi mediante pensiero divergente e convergente.

dagli schemi per produrre idee che deviano dall'ordinario, così da trovare risposte diverse e originali di fronte a una o più domande. Questo modo di pensare può aprire infinite possibilità, specialmente quando i membri di un team esercitano liberamente la propria immaginazione per ottenere una visione più ampia possibile del problema, lasciandosi anche ispirare dalle idee altrui.

Il pensiero divergente, inoltre, è un alleato prezioso quando ancora non esiste una soluzione collaudata all'interno di un percorso progettuale o quando si vogliono far emergere intuizioni innovative. Esso è parte integrante del **processo d'ideazione** all'interno di un progetto e avviene generalmente all'inizio di questa fase, permettendo di esplorare un'ampia quantità di idee e possibilità che solo in seguito verranno filtrate e analizzate.

Proprio per questo motivo, il pensiero divergente tende a **privilegiare la quantità rispetto alla qualità**. Nella fase iniziale di progettazione, infatti, è importante avere **fluidità** di pensiero, ovvero produrre il maggior numero possibile di idee, senza paura del giudizio, così da ampliare le ipotesi formulate e aumentare la possibilità di trovare una soluzione efficace. Inoltre, questa modalità di pensiero si fonda sulla capacità di cambiare la propria strategia di risoluzione dei problemi, dimostrando così un'elevata **flessibilità**, incorrendo in scelte originali e fuori dall'ordinario dettate dall'utilizzo del pensiero laterale.

A questo modo di pensare, Guilford contrapponeva il **pensiero convergente**, un approccio verticale caratterizzato da **logica e rigore**, che tende ad escludere

la coesistenza di molteplici soluzioni a un problema, ritenendone accettabile una soltanto. [15]

Far dialogare questi due tipi di pensiero è fondamentale, poiché entrambi hanno un loro ruolo e, se utilizzati assieme, possono andare a completarsi e sostenersi a vicenda. Se la divergenza garantisce originalità e apertura a nuove possibilità, il pensiero convergente è necessario per avere un **occhio analitico** sulle proprie scoperte. Esso ci aiuta a filtrare le molteplici idee generate dalla creatività, trovando così la soluzione più adatta e pertinente. Le idee divergenti, infatti, possono essere innovative e di valore, ma possono anche essere banali ed inconcludenti e senza quest'occhio critico, anche le migliori intuizioni rischiano di essere ignorate o di rimanere inesprese. [17]

Tuttavia, mantenere questo equilibrio non è semplice. Lo psicologo cognitivista e pedagogista statunitense **Jerome Bruner** nel suo celebre libro **La cultura dell'educazione. Nuovi orizzonti per la scuola** sosteneva che il sistema educativo tenda a incentivare lo sviluppo di un pensiero convergente, trascurando totalmente la formazione del pensiero creativo.

Tale concetto viene ripreso da **Ken Robinson**, il quale afferma che non diventiamo creativi, ma piuttosto disimpariamo a esserlo.

«I bambini si buttano. Se non sanno qualcosa, ci provano. Giusto? Non hanno paura di sbagliare. [...] Se non sei preparato a sbagliare, non ti verrà mai in mente qualcosa di originale. E quando diventano

adulti la maggior parte di loro ha perso quella capacità. Sono diventati terrorizzati di sbagliare [...] io sono convinto che non diventiamo creativi, ma che disimpariamo ad esserlo. O piuttosto, ci insegnano a non esserlo» [18]

Secondo Robinson, i bambini sono portati per natura a osservare il mondo e le cose tramite il pensiero divergente, o come lo chiama Edward De Bono, il “**pensiero laterale**”, ma una volta introdotti all’interno del sistema educativo vanno ad omologarlo. Il risultato sarà un adulto che, crescendo, tenderà a prediligere risposte sicure piuttosto che accogliere il rischio di un’intuizione originale. [18]

Riappropriarci di questa attitudine, specialmente in ambito lavorativo e progettuale, diventa non semplice desiderio ma una vera e propria necessità.

Come possiamo, dunque, ritornare a fare uso del pensiero divergente nel mondo del design?

Adottando il gioco come catalizzatore per la sperimentazione, è possibile costruire quel “**campo protetto**” all’interno del quale esplorare senza vincoli e giudizi. In questo contesto, il gioco diventa un vero e proprio **kit di strumenti dinamico** [19] che i designer potranno applicare a tutti gli aspetti del processo creativo e di progettazione, reinventando il lavoro come uno spazio immerso nella scoperta e nella curiosità.

2.3 GIOCO O GIOCOSITÀ?



Fig. 9 Poster per la campagna di comunicazione del The Public Theater, 1995.



Fig. 10 Paula Scher nel suo studio presso Pentagram, New York.

Prima di addentrarci più a fondo nel tema, è necessario chiarire una distinzione fondamentale, ovvero quella tra il gioco (**play**), e la giocosità (**playfulness**). Difatti sebbene i due concetti siano strettamente correlati tra loro, non si riferiscono alla stessa cosa.

Se da una parte il **gioco** è tradizionalmente concepito come **attività autotelica**, ovvero con uno scopo proprio, che risiede nell’atto stesso di giocare; dall’altra parte la **giocosità** viene interpretata come un **atteggiamento fisico, psicologico ed emotivo** adottato nei confronti di un’attività che, però, non coincide con il gioco in quanto tale. Bensì, essa evoca l’effetto del gioco, proiettando alcune delle sue caratteristiche in contesti non originariamente ludici.

La grande differenza tra i due termini risiede nel rapporto con lo scopo. Il gioco, come citato in precedenza, ha un fine tutto suo. La giocosità, diversamente, **mantiene lo scopo originario** dell’attività che stiamo svolgendo, intervenendo sul modo in cui lo stiamo facendo.

Tramite tale approccio possiamo “**fare nostro**” un contesto già esistente, assumendo una postura ludica e adottando, quindi, lo spirito del gioco anche in contesti seri. Ed è proprio così che anche il lavoro e le mansioni che ci appaiono rigide e formali diventano un terreno fertile per la sperimentazione, aperto all’interpretazione e all’ambiguità. [20]

Un esempio magistrale di come questa postura ludica possa rivoluzionare la pratica professionale è offerto da **Paula Scher**, una tra le più influenti graphic designer al mondo. Nel 2008, durante la **Serious Play Design Conference** — evento organizzato dall’Art

[17] Randazzo, C. M. (2020). CREATIVITÀ E PENSIERO DIVERGENTE.

[18] Robinson, K. (2006). Do schools kill creativity? [TED Talk]

[19] Design/Play. (2018). Medium.

[20] Sicart, M. (2014). Play Matters.



Fig. 11 Poster per la campagna di comunicazione del The Public Theater, 1994.



Fig. 12 Charles e Ray Eames nel salotto della Eames House, Los Angeles.

Center College of Design di Pasadena che ha riunito designer, professionisti e leader di fama internazionale per discutere il rapporto tra gioco, creatività e innovazione — Scher interviene proprio su questo tema. Nel suo celebre TED Talk — **Great design is serious (not solemn)**, spiega chiaramente come, per lei, il design più riuscito sia quello che proviene dalla giocosità.

Scher fa un'attenta distinzione tra quello che definisce “**design solenne**” e “**design serio**”.

La solennità è quel tipico atteggiamento che ritroviamo all'interno del mondo professionale. Si tratta di un lavoro efficace, di alta qualità, che quasi rasenta la perfezione. È l'obiettivo a cui aspirano i clienti e i designer “benpensanti”, ma che lei stessa non esita a definire noioso.

Al contrario, il **design serio** (che nasce dal “gioco serio”) è **ribellione, spontaneità e invenzione**. Sono i risultati raggiunti grazie a una serie di fortuite intuizioni o innocenti coincidenze nate dalle cosiddette “**prime volte**”; dalla curiosità quasi infantile che ci permette di vedere le cose sotto punti di vista nuovi e mai esplorati.

«Il modo migliore per realizzare un design serio è essere totalmente e completamente non qualificati per quel lavoro», sottolinea Paula Scher durante la conferenza.

Tale affermazione, dal suono apparentemente provocatorio, mette in luce un'importante verità all'interno del processo creativo: la troppa esperienza può, in alcuni casi, diventare un limite,



Fig. 13 Selezione di giocattoli d'epoca, prototipi e arredi iconici conservati nella collezione dell'Eames Institute.

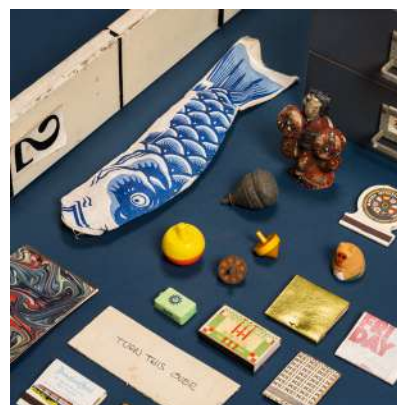


Fig. 14 Collezione di giocattoli, e oggetti appartenuti a Charles e Ray Eames.

andando ad ostacolare l'esplorazione e la scoperta. Infatti, quando non siamo a conoscenza di tutti i vincoli e le regole dettate dall'esperienza professionale, possiamo avere la leggerezza e la libertà di inventarne di nuove.

Quello che sostiene la Scher **non è rinunciare** alla propria **formazione**, ma fare un esercizio di **sospensione del sapere** per andare oltre i preconcezioni e guardare il mondo con occhi nuovi. Restare seri, in questo caso, significa avere l'audacia di **sabotare il proprio successo in favore della curiosità e dell'apprendimento**. Lei stessa ammette che nei suoi primi anni come designer non sarebbe mai giunta a soluzioni così rivoluzionarie se non fosse stato per quelle domande “ingenua” che un esperto non avrebbe mai avuto il coraggio di porsi.

Tuttavia, mantenere questa giovinezza spirituale non è affatto semplice. Il rischio è quello di diventare “troppo istruiti” per giocare, trasformando la passione e la giocosità in un compito da eseguire unicamente per soddisfare le aspettative altrui. In questo caso, per la designer, l'unica soluzione è fermarsi e cercare nuove “prime volte” che ci concedano la possibilità di essere ignoranti, di divertirci e, solo in questo modo, di crescere. [21]

Conservare questo approccio in età adulta diventa un modo per non smettere mai di evolversi. Proprio per questo la giocosità è diventata una realtà concreta all'interno del processo creativo e progettuale, e alcuni designer hanno fatto di questa attitudine una vera e propria pratica sperimentale, come dimostrato dal lavoro dei coniugi Eames.

Charles e Ray Eames sono consi-

[21] Scher, P. (2008). Great design is serious (not solemn). [TED Talk]

[22] Drew, E. (2024). Don't forget to play: a conversation with the Eames Institute.

derati figure cardine del design a livello internazionale, nonché alcuni tra i più grandi esempi di sperimentazione libera del XX secolo. La loro filosofia era fortemente incentrata sulla ricerca e sulla **curiosità**, elementi che hanno da sempre guidato il loro modo di progettare e risolvere i problemi.

All'interno di questo approccio, il gioco rivestiva un ruolo centrale, tanto da abbracciarlo in tutte le sue forme. In questa prospettiva, i coniugi credevano che i giocattoli non fossero oggetti innocenti e banali, ma “**preludi a idee serie**”; vedendo in loro onestà, intenzionalità, senso di qualità e una gigantesca occasione per divertirsi e sperimentare.

Gli Eames si sono serviti della sperimentazione in tutti gli aspetti del loro lavoro. Durante l'esplorazione di infinite possibilità creative hanno materializzato tale ricerca attraverso la costruzione di oggetti tangibili, dei veri e propri **pro-**

totipi. [22] La prototipazione, del resto, è qualcosa che ci appartiene fin dall'infanzia. Come riportato da **Tim Brown** all'interno del suo TED Talk — **Tales of Creativity and Play**, gli studenti di prima elementare occupano circa il **50%** del loro tempo dedicato al gioco a **costruire**. In questo modo, il gioco delle costruzioni diventa sia fonte di divertimento che di apprendimento. Infatti, cimentandosi nell'impresa di erigere torri altissime con i mattoncini, il bambino impara molto sulle strutture e, quando le fa crollare, riceve un feedback immediato che gli permette di apprendere dall'esperienza diretta e correggere i propri errori nei tentativi successivi.

La prototipazione ci permette di dare **forma** e **concretezza** alle nostre **intuizioni** in modo rapido ed efficace, ma man mano che cresciamo tendiamo a perdere questa abilità, insieme a tutti quegli oggetti che facilitano il pensiero



Fig. 15 Applicazione del metodo LEGO® Serious Play® in un contesto collaborativo.

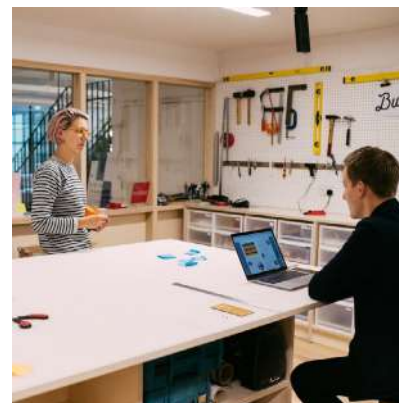


Fig. 16 Spazio di lavoro progettato per i dipendenti di IDEO.

creativo. [23] Da diversi anni si sta cercando di recuperare questa capacità all'interno del mondo adulto e lavorativo, tanto che molte aziende hanno introdotto dei **metodi di facilitazione** basati sul “**gioco serio**”. Uno di questi è il **LEGO serious play (LSP)**, un approccio basato sull'utilizzo dei famosi mattoncini come strumento di team building, con l'obiettivo di favorire il pensiero creativo per andare a risolvere problemi aziendali complessi attraverso il gioco. [24]

Questo metodo affonda le sue radici nell'idea, già menzionata in precedenza, che l'apprendimento non avvenga solo mediante attività mentali, ma anche attraverso la manualità, la quale facilita la nostra comprensione del mondo e delle cose che ci circondano.

Tuttavia, per realtà come quella dell'azienda **IDEO** la giocosità diventa qualcosa di ancora più profondo dell'uso di semplici strumenti fisici; essa si trasforma in una vera e propria **cultura del rituale**. Come evidenziato dalle ricerche di Erica Keswin, l'inserimento di momenti di gioco nella routine lavorativa genera **sicurezza psicologica**, che si traduce in un senso di appartenenza e unione all'interno dell'ambiente di lavoro. Questi rituali creano un aumento di fiducia, riducendo l'inibizione e la paura del giudizio, permettendo al team di affrontare le fasi di sviluppo e ideazione con maggiore audacia e produttività.

In questo senso, il gioco diventa una risorsa preziosa, contribuendo alla creazione di un contesto favorevole alla collaborazione all'interno di un gruppo di lavoro, dove le idee possono emergere e svilupparsi senza essere limitate dalla rigidità delle dinamiche aziendali.

[23] Brown, T. (2008). Tales of Creativity and Play. [TED Talk]

[24] LEGO Serious Play. Wikipedia



Fig. 17 Prototipo Low-fidelity di un'interfaccia per smartphone.

[25] Grazie al gioco e attraverso il recupero di alcuni di quei comportamenti che abbiamo appreso proprio da bambini, noi designer possiamo ricavare non solo delle semplici linee guida, ma un vero e proprio **metodo per la progettazione**.

L'executive chair ed ex CEO di IDEO, **Tim Brown**, è riuscito a formalizzare questo approccio trasformando il **design thinking** in un **sistema strutturato**, oggi adottato da professionisti del settore, aziende e grandi organizzazioni.

Brown definisce **3 spazi** che, così come nel gioco, i progettisti percorrono durante il loro processo creativo. Questi spazi diventano una **cornice metodologica** per la **sperimentazione**; essi non devono essere concepiti come step lineari e sequenziali ma come **luoghi sovrapposti** che possono e devono essere ripercorsi durante il processo progettuale. Tale processo, infatti, è caratterizzato da una **natura iterativa e non lineare**, non perché i designer siano disorganizzati o pecchino di disciplina ma perché il design thinking è un metodo basato sull'esplorazione, e, se condotto correttamente, porterà sicuramente a scoperte inattese lungo la strada.

Il **primo** dei tre spazi è quello dell'**ispirazione**, intesa come il problema o l'opportunità che motiva la ricerca di soluzioni. In questa dimensione, il gioco si manifesta come pura esplorazione, che nel design si traduce nella **ricerca della quantità**. Il designer non è a caccia della "risposta corretta", ma si affida alle numerose intuizioni che vengono raccolte da ogni fonte possibile; consapevole che queste raramente arrivano nei tempi previsti e che le opportunità vadano quindi colte nel momento opportuno in

cui si presentano. Ciascun processo di progettazione, infatti, attraversa periodi nebulosi di sperimentazione apparentemente non strutturata susseguiti da lampi di intensa chiarezza. Far pace con questa incertezza è parte del percorso, e anzi dev'essere abbracciata con entusiasmo e curiosità. La **prevedibilità**, infatti, porta alla **noia**, andando ad impoverire il processo creativo e generando risultati facilmente replicabili. Proprio per questo è meglio adottare un approccio sperimentale, basato sulla **condivisione dei processi** e delle idee in modo da apprendere gli uni dagli altri.

Il **secondo** spazio è quello dell'**ideazione**, ovvero il processo di generazione, sviluppo e verifica delle idee raccolte. Esso coincide con la costruzione e il **pensiero manuale**, segnando il passaggio da una dimensione teorica a una dimensione pratica tramite la prototipazione rapida. Sebbene l'utilizzo di schizzi, modelli e simulazioni possa inizialmente apparire come un rallentamento nel processo progettuale, la prototipazione, in realtà, genera risultati molto più rapidamente. Infatti, applicare questo approccio già dal primo giorno consente al designer di esplorare più idee in parallelo, rendendole concrete fin da subito. Questo gli permette di autocorreggersi costantemente lungo il percorso, perché, proprio come sostiene IDEO, **"fallire presto è il vero segreto per avere successo prima"**.

Infine, il **terzo** e ultimo spazio è l'**implementazione**, che va a rappresentare la **messa in scena** del progetto vero e proprio; dove le idee migliori vengono sviluppate all'interno di un piano d'azione concreto. Proprio in questa fase il gioco incontra inevitabilmente la realtà

dei **vincoli**. Sebbene questi limiti, all'interno di un progetto, possano apparire come ostacoli indesiderati, la volontà di **accoglierli** e **accettarli** diventa, per un designer, il suo segno distintivo. Infatti, proprio come sosteneva Charles Eames:

«Senza vincoli la progettazione non può avvenire».

La prima fase di ogni lavoro consiste spesso nell'individuare il **perimetro di gioco** entro il quale ci si deve muovere; senza quest'ultimo la sperimentazione risulterebbe priva di una vera e propria direzione. Il segreto per un design di successo non è, quindi, una completa libertà; ma dipende dalla capacità di trovare un equilibrio armonioso tra la **fattibilità** del progetto, la **sostenibilità economica** e la sua **desiderabilità**. [26]

[25] IDEO U, (2022). How to create powerful workplace rituals. IDEO U Blog.

[26] Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation.

*«Senza le regole
o le discipline
di base, non c'è
motivazione,
prova di abilità o
ricompensa finale
– in breve, non c'è
gioco»*

1 ISPIRAZIONE

- Esplorare il problema o l'opportunità
- Ricerca della quantità
- Raccolta delle intuizioni

2 IDEAZIONE

- Generare, sviluppare e verificare le idee
- Pensiero manuale
- Sperimentare in parallelo

3 IMPLEMENTAZIONE

- Mettere in pratica le idee migliori
- Dare forma alla soluzione
- Incontro con i vincoli

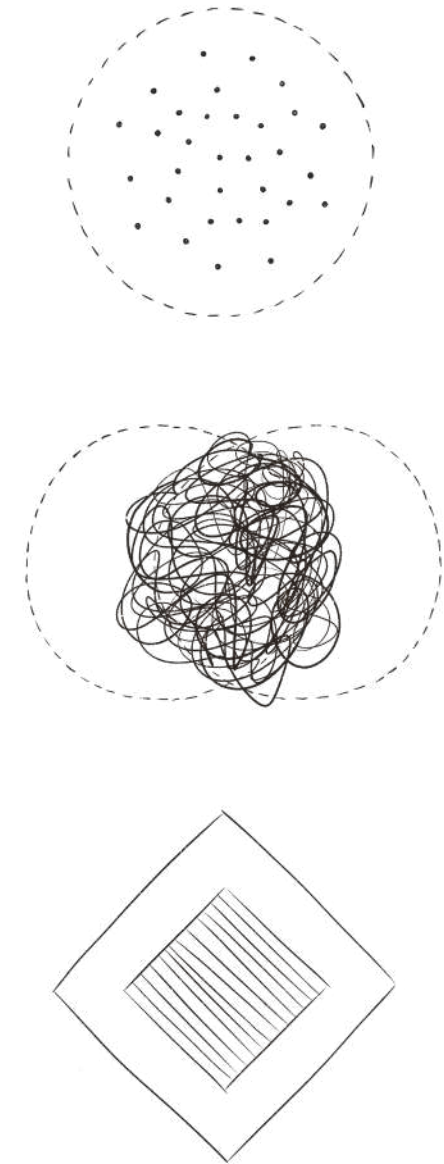


Fig. 18 Schema riassuntivo dei “3 spazi” di Tim Brown.

2.4 IL METODO COME STRUTTURA



Fig. 19 Manifesto "Eye-Bee-M" per IBM, Paul Rand, 1981.



Fig. 20 Copertina del libro "Leave Cancelled" di Nicholas Monsarrat, progettata da Paul Rand, 1945.

[27] Rand, P. (1965). Design and the Play Instinct.

Anche all'interno dei contesti apparentemente più liberi, gioco e regole vanno di pari passo. Da quelle osservate nel campo da calcio, o in un torneo di tennis, fino a quelle presenti in giochi d'infanzia come nascondino o un due tre stella. Che siano scritte su un pezzo di carta o nelle righe di un codice, oppure sostenute da un arbitro, da un gruppo di amici, o anche dalla storia e dagli spazi, come le regole della casa, queste norme sono gli strumenti formali che ci consentono di creare e identificare all'unanimità un perimetro entro il quale giocare. Allo stesso modo anche nel campo del design troviamo quell'insieme di linee guida volte a dare senso e struttura alla libertà creativa, impedendo che l'assenza di vincoli svuoti di significato il risultato finale. [23]

Paul Rand, figura tra le più rilevanti del modernismo grafico americano, sosteneva che l'eccessiva libertà nella formulazione di un problema portasse inevitabilmente a soluzioni prive di significato. Nel suo saggio del 1965, **Design and the Play Instinct**, Rand chiarisce che

«Senza le regole o le discipline di base, non c'è motivazione, prova di abilità o ricompensa finale – in breve, non c'è gioco» [27]

Secondo Rand, quindi, sono proprio i limiti ben definiti a favorire l'istinto del gioco, invitando alla creazione e alla ricerca di nuove forme; una posizione che trova eco nelle parole di Georges Braque, secondo cui il progresso nell'arte non risiede nell'estendere i propri limiti, ma nel conoscerli meglio.

Rand criticava aspramente quei

problemi pratici formulati all'interno dei contesti scolastici che mirano a ricreare le condizioni dell'industria. Spesso tali problemi risultano troppo ampi o mal formulati e finiscono per concentrarsi esclusivamente sullo stile e sulla tecnica, andando così a trascurare l'interpretazione dei principi fondamentali del visual design. Senza limiti chiari si ricade nella noia, e c'è il rischio che i risultati prodotti siano **traduzioni letterali e superficiali** del problema, oppure forme astratte e prive di senso. Lo studente che opera in un'atmosfera di illusoria libertà è in realtà **ostacolato**. Infatti, l'assenza di determinate discipline non gli permette di evocare idee e di giocare con esse in modo coinvolgente, generando risultati interessanti. Rand ci dice che l'insegnamento dovrebbe alternare regole rigide stabilite dall'esterno e regole implicite insite nel problema stesso, portando così la mente ad essere simultaneamente astratta e concreta.

Viene, però, spontaneo domandarsi come può il designer creare le condizioni per un **"gioco produttivo"** se i vincoli esterni sono poco chiari o non suffi-

cienti? La risposta risiede nella nostra capacità di **darci un metodo**, andando a ricercare da soli quei vincoli autoimposti necessari per trovare una direzione all'interno del processo creativo.

Nel mondo del design, tra i vari esempi, troviamo la **griglia di progettazione**, un sistema di proporzioni che garantisce al grafico una distribuzione armoniosa e ordinata del materiale. Tale griglia è una disciplina imposta dal progettista stesso, viene ridefinita e personalizzata a seconda del problema ed è usata proprio per gestire la complessità del lavoro grafico. La sua creazione prevede un'attenta analisi di tutti gli elementi coinvolti al suo interno, ma una volta elaborata, il designer è finalmente libero di sperimentare a suo piacimento con immagini, caratteri, texture e colore. La griglia gli permette di liberarsi dal fardello di dover prendere costantemente decisioni in merito a proporzioni e dimensioni, in modo tale da potersi concentrare su aspetti come l'espressione individuale e l'intuizione. Il progettista consapevole, inoltre, riconosce nella griglia uno strumento in grado

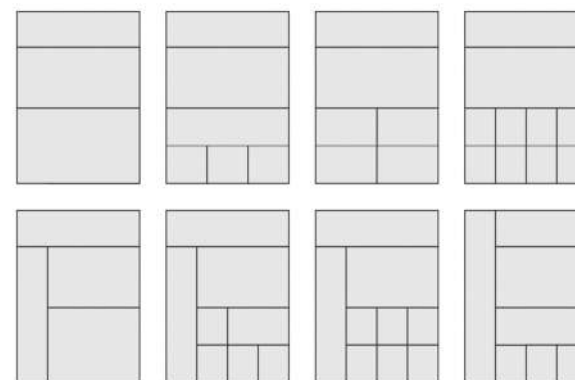


Fig. 21 Esempi di sistemi di griglia modulare per la suddivisione dello spazio



Fig. 22 La designer Anni Albers di fianco a una sua opera.



Fig. 23 Mostra dedicata ad Anni Albers, Tate Modern, 2018.

di generare equilibrio e ordine, ma sa anche che la sua efficacia risiede nella possibilità di essere **trasgredita** quando necessario. Allo stesso modo, la scelta di utilizzare un'unica famiglia di caratteri, selezionare una distinta e limitata palette cromatica o ancora decidere di lavorare solamente con determinate forme geometriche o uno specifico materiale sono solo alcuni esempi di come i vincoli autoimposti vengono applicati. Il designer, così facendo, definisce chiaramente cosa non fare durante il processo creativo e, tramite queste regole, può aprirsi alle mille possibilità nel cosa fare; trovando proprio nella disciplina la vera condizione di libertà. [27]

Tuttavia, affinché la disciplina resti uno strumento di libertà e non si trasformi in una gabbia dogmatica, è necessaria una costante vigilanza critica. Il confine è spesso sottile. Quando la coerenza formale e l'obbligo di aderire a determinate regole prevalgono sull'efficacia e sulla chiarezza del messaggio che si vuole comunicare, si inizia a comprendere che tale vincolo ha smesso di essere utile al progettista, diventando inibente e penalizzante.

A tal proposito, è emblematica l'evoluzione del tipografo e graphic designer **Jan Tschichold**. Se nel suo celebre manifesto "Die Neue Typographie" (1928) egli impose regole moderniste estremamente rigide, negli anni '40 arrivò a rinnegare tale approccio definendo la "Nuova Tipografia" intrinsecamente fascista. [28] Il percorso di Tschichold dimostra come, quando il vincolo cessa di essere uno stimolo positivo che apre all'intuizione e alla ricerca di qualcosa di sorprendente entro i limiti di un proble-



Fig. 24 Anni Albers, Intersecting, 1962. Tessitura in cotone e rayon. Josef Albers Museum Quadrat, Bottrop.

ma, finisce per ridursi a una norma che non guida la creatività, ma la paralizza in un formalismo privo di vita.

Durante il processo di progettazione, possiamo incontrare anche un'altra categoria di **vincoli**, quelli **imposti dal mondo esterno**. Come abbiamo osservato, la sperimentazione trova uno dei suoi fondamenti più solidi nell'esplorazione fisica e materiale; ed è proprio in questo contesto, quando entriamo in contatto con la materia e i suoi limiti, che la vera sfida creativa ha inizio.

Quando un materiale non si comporta come ci aspetteremmo, manifestando quella che viene definita "**resistenza del mezzo**", siamo costretti a fermarci e a prestare attenzione. Infatti, la porosità di uno specifico tipo di carta o la densità di un inchiostro non sono elementi passivi, bensì partecipano all'intero processo progettuale.

Questo concetto viene ritrovato nelle pratiche del **Bauhaus**, in particolar modo nel lavoro e nel pensiero di una delle sue figure chiave: **Anni Albers**. La celebre artista tessile e designer tedesca sosteneva la necessità di ascoltare la materia, descrivendo l'incontro con il materiale, definito in tal senso un vero e proprio mezzo di comunicazione, come qualcosa di accidentale:

«Qualcosa ci parla, un suono, un tocco, durezza o morbidezza, ci cattura e ci chiede di essere plasmati. Stiamo trovando il nostro linguaggio e, man mano che procediamo, impariamo a obbedire alle sue regole e ai suoi limiti» [29]

[28] Heller, S. (2003). The Meanings of Type. Eye Magazine, n. 50.



Fig. 25 Copertine delle edizioni "Thinking with Type" di Ellen Lupton, 2004.

Sebbene come designer siamo abituati a plasmare la forma secondo le nostre intenzioni, sentendoci i creatori assoluti del processo, in realtà dovremmo **metterci in dialogo** con il mezzo prescelto. Infatti, quanto più saremo sintonizzati con le sue proprietà, tanto più le nostre azioni diventeranno inventive e le soluzioni visive autentiche. Al contrario, se ignoriamo ciò che il materiale ci suggerisce, saremo condotti a un inevitabile fallimento.

«Quello che cerco di trasmettere è che la materia è un mezzo di comunicazione. Che ascoltarla, non dominarla, ci rende veramente attivi, ovvero: essere attivi significa essere passivi. Più ci sintonizziamo con essa, più ci avviciniamo all'arte» [29]

Il dialogo tra designer e materia che descrive Albers non è quasi mai diretto, ma mediato dagli strumenti e dai software che decidiamo di utilizzare; la scelta del tool diventa quindi essa stessa un vincolo progettuale fondamentale all'interno del processo creativo.

La designer e scrittrice statunitense **Ellen Lupton** solleva un problema in merito, sostenendo come l'utilizzo di **strumenti standardizzati** nel proprio lavoro vada, molto spesso, a generare **risultati altrettanto standardizzati**. Quasi sempre, durante l'ideazione e lo sviluppo di un progetto vengono adottate modalità che risultano le più comode e familiari possibili al designer.

Ma secondo la Lupton, il percorso più efficiente non sempre coincide con quello più stimolante dal punto di vista creativo. L'utilizzo di strumenti diversi,

[29] Albers, A. (1982). Material as Metaphor.

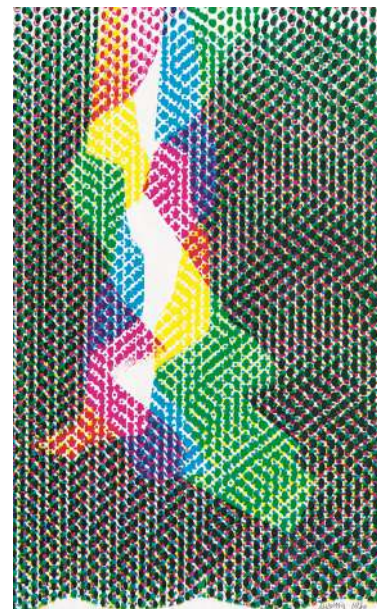


Fig. 26 Bruno Munari, Xerografia Originale a colori, 1980.

intrinsecamente difficili oppure adoperati al di fuori della loro funzione originaria, può modificare significativamente il modo in cui restituiamo i nostri concetti al modo esterno, costringendoci a rompere con le abitudini e a spingere le nostre idee fuori dall'ordinario. [30]

Bruno Munari è stato proprio uno di quei designer in grado di sovvertire gli strumenti quotidiani in favore dell'atto creativo.

Lo vediamo negli anni '60, quando inizia a sperimentare con le macchine fotocopiatrici, interrogandone usi e funzioni e diventando uno dei primi artisti a utilizzarle per scopi alternativi. La sua esplorazione nacque da una semplice domanda: cosa succederebbe se un'immagine venisse mossa sul vetro di esposizione della fotocopiatrice durante la scansione?

Da questo interrogativo nacquero le **Xerografie Originali**, opere che imprimevano sul foglio di carta non solo le forme degli oggetti ma anche il loro movimento, donando unicità e dinamismo senza precedenti alle immagini create. Dalla sua ricerca, traspare la volontà di non essere soggiogati dalla tecnologia, ma, al contrario, il forte desiderio di provare a **piegare la macchina alle proprie esigenze**.

Munari, infatti, non usava la fotocopiatrice nonostante la sua funzione, ma proprio come in una mossa di judo, ne usò la forza stessa — la capacità di registrare il movimento della luce — contro la sua funzione. In questo modo riuscì nell'intento di costringere la fotocopiatrice a fare l'esatto opposto di quello per cui era stata inventata: immagini originali al posto di semplici copie. [31]

[30] Scher, P. (2008). Great design is serious (not solemn). [TED Talk]

[31] Drew, E. (2024). Don't forget to play: a conversation with the Eames Institute.



Fig. 27 Bruno Munari,
Autoritratto in Xerografia, 1962.

L'approccio di Munari dimostra come spesso la vera maestria nel campo del design non risieda nel sottostare passivamente ai vincoli di uno strumento. Sebbene le regole siano fondamentali, esse non sono sacre, e solo attraverso una loro profonda conoscenza e uno studio accurato è possibile ribaltarle consapevolmente, esplorando le infinite potenzialità altrimenti rimaste inesprese. Sperimentare nonostante e attraverso i limiti permette quindi al processo creativo di assumere significato concreto, evitando così di generare solo tanto rumore privo di senso.

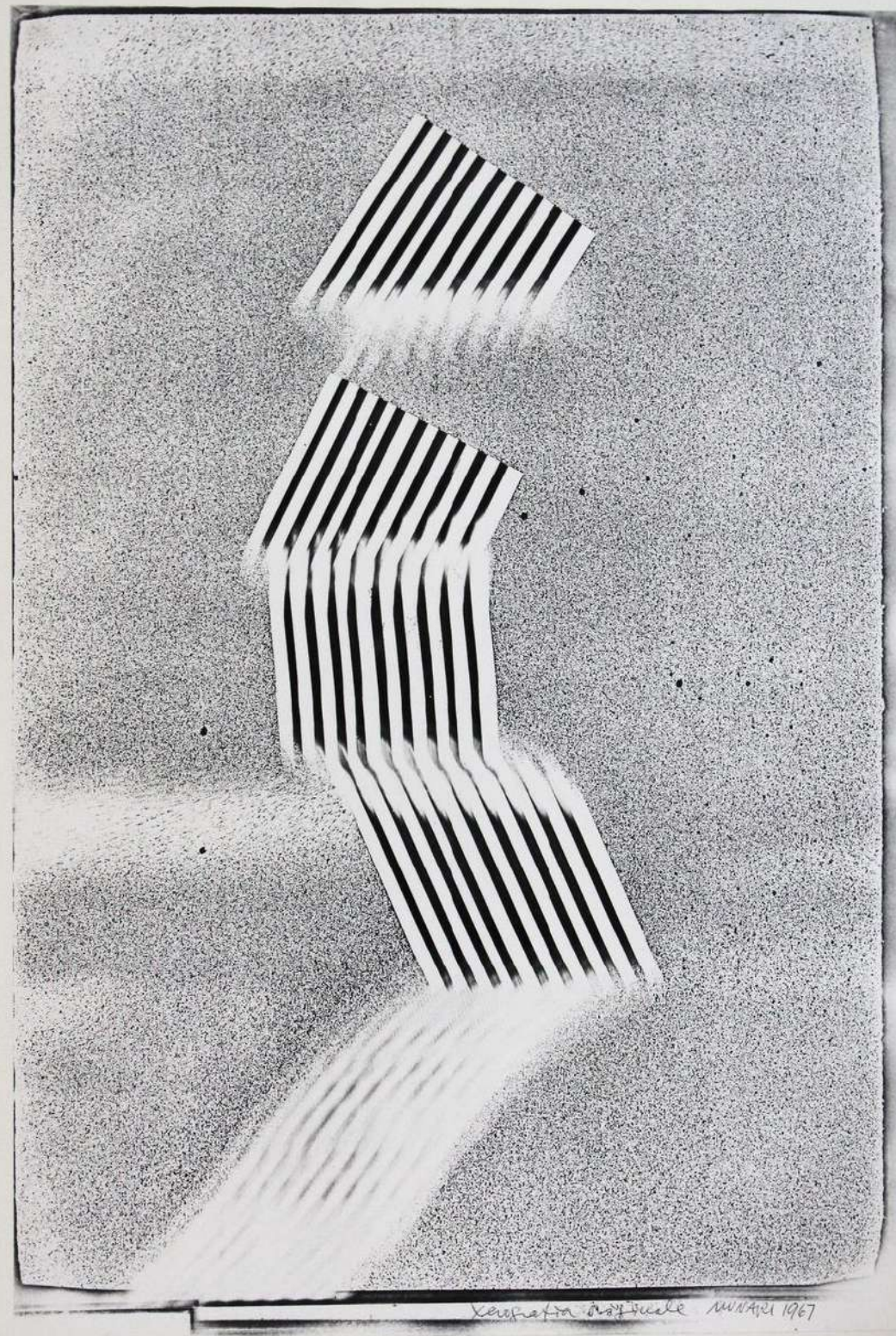


Fig. 28 Bruno Munari, Xerografia
Originale, 1967.

3.

L'evoluzione del linguaggio grafico

Nel corso della storia del design grafico, la sperimentazione è sempre stata un elemento capace di generare innovazione, muovendosi dal rigore del modernismo fino alle spinte sovversive della controcultura punk. In questo percorso si è consumata una tensione costante tra ordine e rottura, tra la necessità di costruire sistemi visivi chiari e il bisogno di metterne in discussione i limiti.

È proprio all'interno di questa dialettica che, già verso gli anni '20, qualcosa iniziò a cambiare nel panorama europeo. Molti designer, infatti, cominciarono a distaccarsi dagli ideali rivoluzionari dell'avanguardia per sviluppare veri e propri metodi formali, allontanandosi così da un programma estetico fortemente dirompente.

3.1 LA NASCITA DEL DESIGN FUNZIONALE



Fig. 29 Josef Müller-Brockmann, poster per la serie concertistica della Zürich Tonhalle, 1955.



Fig. 30 Josef Müller-Brockmann, poster per la Zürich Tonhalle, Musica viva, 1971.

Un importante momento di svolta avvenne nel 1923, quando un giovane tipografo di nome **Jan Tschichold** partecipò alla mostra del Bauhaus a Weimar e rimase particolarmente affascinato dagli esempi del movimento allora emergente della Nuova Tipografia, di cui divenne un forte sostenitore. Qualche anno dopo, nel 1928, Tschichold pubblicò il libro **Die Neue Typographie**, aprendo così le sue idee all'industria tipografica del tempo. L'essenza di questa nuova corrente risiedeva nella chiarezza assoluta, ponendosi in netto contrasto con la visione della vecchia tipografia, che seguiva ancora un modello prebellico, basato in prevalenza sulla bellezza ornamentale e sulla disposizione simmetrica del testo lungo un'asse centrale. Tschichold fu uno dei primi a rompere con la forte staticità delle composizioni tradizionali, sostenendo che nessuna tipografia moderna potesse esistere sacrificando la funzione in favore della forma; quest'ultima, infatti, è il risultato del lavoro logico, non la semplice realizzazione di un'idea estetica esterna. [32]

Per rispondere ai bisogni di una società sovraccarica di stimoli visivi, la Nuova Tipografia impose layout più leggibili grazie a una composizione asimmetrica e dinamica, andando ad eliminare ogni decorazione superflua in favore di una gerarchia precisa e una saggia scelta delle dimensioni e dei caratteri utilizzati. In questa prospettiva, la Nuova Tipografia iniziò ad emergere non tanto come scelta estetica ma come prodotto delle necessità pratiche di un'Europa in costante evoluzione.

Parallelamente alle sperimentazioni formali e alla codificazione di nuove



Fig. 31 Beatrice Warde con il "crystal goblet", Cadbury Research Library.

pratiche tipografiche, nel 1930 **Beatrice Warde** affrontò l'importante questione del funzionalismo durante una delle sue "spietate" conferenze intitolata: **"The Crystal Goblet, or Why Printing Should Be Invisible"**. La Warde sosteneva che la tipografia ottimale dovesse fungere da finestra di vetro, sapientemente eretta tra il lettore e le parole scritte dall'autore. Infatti, così come una finestra ideale si rende quasi invisibile, permettendo all'osservatore di godere del paesaggio senza interferenze, allo stesso modo anche la tipografia dovrebbe possedere una trasparenza tale da poter guardare attraverso il carattere, arrivando al contenuto senza distrazioni ornamentali. Di fatti, proprio come lei stessa affermò:

«I caratteri ben usati sono invisibili in quanto caratteri, proprio come la voce parlata perfetta è il veicolo inosservato per la trasmissione di parole e idee». [33]

Tale visione pone la tipografia lontano dalle belle arti e più vicino a ciò che potremmo definire un'**arte di servizio**, il cui scopo primario non è l'espressione di una bellezza fine a sé stessa, ma l'essere concepita come mezzo per "fare qualcosa", mettendo così a tacere la materialità del testo e promuovendo una chiarezza comunicativa pratica.

Questa ricerca di oggettività fu spinta al suo apice grazie al diffondersi dell'**International Typographic Style**. La nuova corrente, anche chiamata **Swiss Design**, nasce negli anni '50 in Svizzera, ma le sue origini possono essere ricondotte ai movimenti artistici modernisti di inizio XX secolo, come il Bauhaus in

[32] Tschichold, J. (1928). *Die Neue Typographie: ein Handbuch für Zeitgemäss Schaffende*.

[33] Warde, B. (1955). *The Crystal Goblet, or Why Printing Should Be Invisible*.

[34] Müller-Brockmann, J. (1981). *Raster Systeme für die visuelle Gestaltung (Grid Systems in Graphic Design)*.

Germania, il Costruttivismo in Russia e De Stijl nei Paesi Bassi. Questi movimenti rifiutavano l'estetica elaborata delle epoche che li avevano preceduti, privilegiando la semplicità rispetto all'eccesso. Pertanto, lo Stile Svizzero presenta un approccio fortemente minimalista, caratterizzato dal sapiente utilizzo dello spazio bianco, dal layout a griglia serrata, dai caratteri sans-serif allineati a sinistra e dalle forme geometriche, andando così ad enfatizzare leggibilità, oggettività e chiarezza visiva. Per i pionieri dello Stile Internazionale il design non era più considerato una forma di espressione personale; al contrario, era visto come un mezzo di comunicazione volto a garantire una trasmissione chiara e accessibile delle informazioni. Questo approccio mirava a una comunicazione priva di interferenze, lasciando che fosse il contenuto a parlare da solo e sostenendo una praticità che si sposava perfettamente con la filosofia del Bauhaus per cui **"la forma segue la funzione"**.

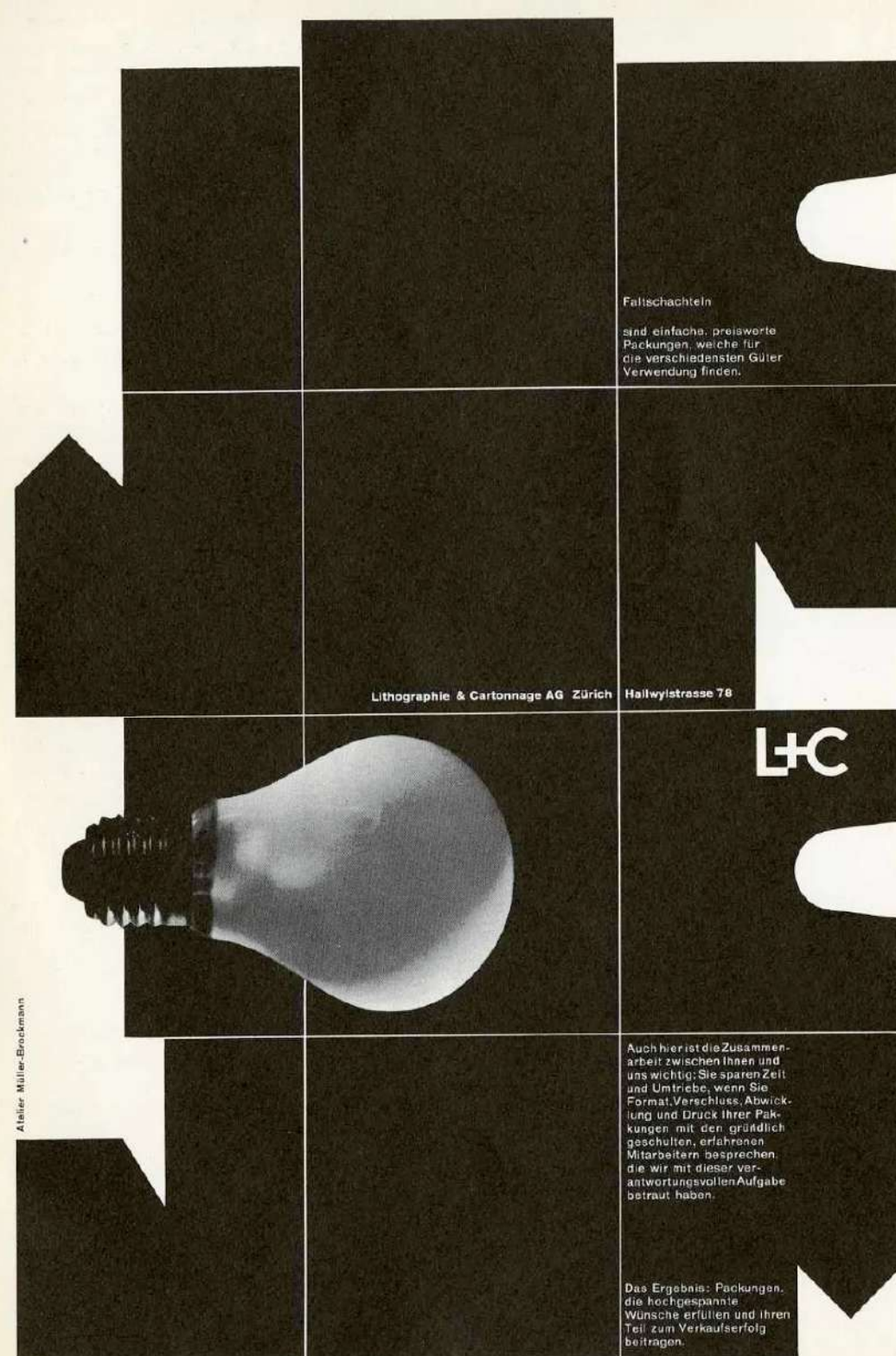
Dopo la seconda guerra mondiale, progettisti come Max Bill, Karl Gerstner e **Josef Müller-Brockmann** trasformarono questi ideali in approcci razionali e sistematici incentrati sulla **griglia di composizione**. Per Müller-Brockmann lavorare con questo modello significava sottomettersi a **"leggi di validità universale"**. Il designer accettava quindi di sottostare alla volontà del sistema, rinunciando alla propria personalità e negando un'interpretazione soggettiva del contenuto, in favore di una comunicazione più chiara; poiché, come affermava lo stesso Müller-Brockmann:

"Il ritiro della personalità del designer dietro l'idea, i temi, l'impresa o il prodotto è ciò che tutte le menti migliori si sforzano di ottenere." [34]

Lo Stile Internazionale ha consolidato lo spazio di lavoro anonimo del designer all'interno di una cornice di obiettività, che rimarrà il paradigma predominante fino alla fine degli anni '60. In questo periodo, la sperimentazione non è assente, ma si fa analitica attraverso la ricerca di un'efficacia universale.

Tuttavia, con l'avvicinarsi degli anni '70, iniziano a intravedersi le crepe di questo pensiero razionale e il concetto di neutralità, ormai percepito come un limite, viene messo in profonda discussione.

Fig. 32 Josef Müller-Brockmann manifesto per la Lithographie & Cartonnage AG di Zurigo, 1952.



3.2 DALLA NEUTRALITÀ ALLA LIBERTÀ ESPRESSIVA

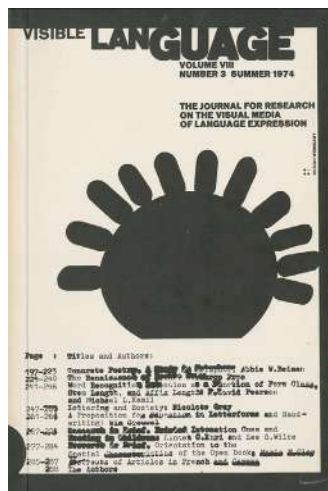


Fig. 33 Visible Language, vol. 8, n. 3, Estate 1974, progettato da Wolfgang Weingart.



Fig. 34 Mockup di W. Weingart, tenuti insieme da nastro adesivo trasparente ingiallito, rivelano il suo elaborato processo progettuale. Museo del Design di Zurigo, Graphic Collection.

Si va, così, verso una nuova stagione di sperimentazione, rivolta non più all'ordine assoluto ma alla liberazione dell'espressione. La griglia subisce una trasformazione evolvendo da struttura rigida a territorio di decostruzione, dove la soggettività si fa via via sempre più viva. Questa transizione segna il passaggio da un design che tenta di semplificare la realtà a uno che accetta di abitarne la complessità, dove la chiarezza assoluta cede il posto alla stratificazione, riflettendo un mondo che non si riconosce più in un'unica verità razionale.

Una delle figure chiave di questa trasformazione fu sicuramente il graphic designer tedesco **Wolfgang Weingart**. Inizialmente studioso dello stile modernista svizzero presso la Schule für Gestaltung di Basilea, intorno agli anni '70 iniziò a prenderne le distanze, per andare alla ricerca di un **individualismo dalla complessità maggiormente stratificata**. Il suo intento era quello di andare oltre le convenzioni consolidate dallo stile svizzero attraverso una **sperimentazione radicale ed espressiva**. Weingart iniziò a manipolare i caratteri di piombo, espandendo la spaziatura fino a sfidarne la leggibilità, e a fare uso della camera oscura e di pellicole trasparenti come strumenti creativi. [35] Non c'è dubbio che egli abbia piegato, sia letteralmente che in senso figurato, le regole della tipografia classica divenendo il **padre del movimento New Wave** (o **Swiss Punk**) e accendendo la scintilla di una vera e propria **«anarchia tipografica»**. Attraverso un lavoro di montaggi, stratificazioni, texture e stampa a mezzitoni Weingart seppe annullare definitivamente quella "trasparenza" teorizzata da Beatrice

Warde, rivendicando l'importanza della composizione manuale come parte integrante del suo processo espressivo e di progettazione.

Dopo un incontro con Weingart all'Emily Carr Institute of Art & Design nel marzo del 2001, **Keith Tam** affermerà che i suoi esperimenti erano profondamente radicati in una **comprensione semantica, sintattica e pragmatica** della tipografia. Se la tipografia svizzera si interessava maggiormente alla funzione sintattica, Weingart, al contrario, era attratto da quella semantica e voleva indagare quanto alcune modifiche grafiche dei caratteri potessero effettivamente intensificare il significato stesso del messaggio. [36]



Fig. 35 Pagine della rivista Emigre, n. 5, Edizione Italo-Francese, 1986.

EMIGRE

The Magazine That Ignores Boundaries

é·mi·gré (em'ə grā)

Keeping Myths Alive Issue
 Featuring
 Henk R. Elenga
 John Fante
 Escape Mechanism
 Motown over Moscow
 Pull-Out Poster
 Magritte's Hat
 The Cremation of Sam McGee
 George Sand

4

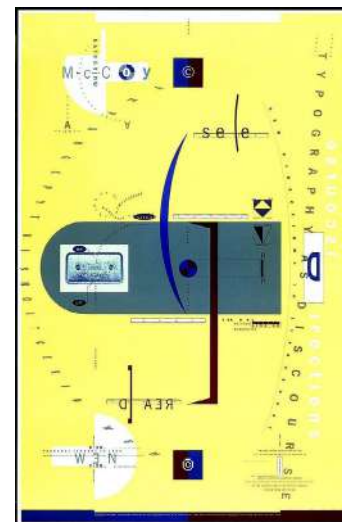


Fig. 36 Allen Hori, poster per la lecture "Typography as Discourse" di K. McCoy, 1989.

Fig. 37 Copertina della rivista Emigre, n. 4, "The Magazine That Ignores Boundaries", 1986.

«A cosa serve essere leggibili, se nulla ti spinge a prestarci attenzione?»

Fu questa la provocazione che mosse i giovani designer degli anni '80 e '90 verso una sperimentazione sempre più sovversiva. Questo fu sancito dall'affermarsi del **Postmodernismo**, nato sotto l'influenza del Post-strutturalismo e del Decostruttivismo come diretta evoluzione del movimento New Wave. I prodotti della cultura postmoderna iniziarono a distinguersi per la **frammentazione**, l'**impurità della forma**, l'intertestualità, il pluralismo e un marcato ritorno al vernacolare. L'imperativo modernista del "fare nuovo" qui lascia il posto alla parodia, al pastiche e al riciclo ironico di forme precedenti, trasformando il progetto in uno spazio aperto, che offre a chi osserva un ventaglio infinito di possibili interpretazioni.

Il cuore di questa nuova rivoluzione trova uno dei suoi centri di sviluppo nella **CranBrook Academy of Art**, dove la co-direttrice del dipartimento di design **Katherine McCoy** avviò un lavoro sperimentale volto a trasformare il design grafico in provocazione. Nel suo articolo di riflessione del 1988 intitolato **Typography as Discourse** la McCoy afferma come la tipografia sia entrata a far parte di quello che lei definisce un **discorso complesso**, dove il pubblico non è più un ricevitore passivo di un messaggio preconfezionato, ma un partecipante attivo nella costruzione del significato. In questo contesto vengono ridefinite le relazioni tra testo e immagine, distogliendo l'attenzione dall'aspetto e dalla struttura della lettera per soffermarsi

[35] A New Visual Language: From New Wave to Postmodernism in Graphic Design. (2024). Design Reviewed

[36] Tam, K. (2001). Wolfgang Weingart: Typography as an experimental medium. Emily Carr Institute of Art & Design.



Fig. 38 Copertina della rivista Beach Culture, "The End of Summer", Ottobre 1990.



Fig. 39 Copertina della rivista Ray Gun, n. 50, Ottobre 1997.

sulla **significazione verbale**, che interagisce con immagini e simboli. [37]

Questo nuovo approccio al design grafico sollevò non poche critiche da parte dei modernisti che, destabilizzati di fronte a forme visive sconosciute e irriverenti, diedero il via alle **"Guerre della leggibilità"** degli anni '90.

Al centro di queste discussioni troviamo **David Carson**, divenuto celebre sul finire del Novecento per il suo lavoro come art director per le riviste **Beach Culture** e **Ray Gun**. Carson portò un approccio rivoluzionario all'interno del design editoriale, rompendo con i sistemi di impaginazione tradizionali e spingendo la leggibilità ai suoi limiti più estremi, esplorando elementi come la lettura inversa, la giustificazione forzata e le tecniche del collage. La formazione di Carson si discosta nettamente da quella dei suoi colleghi. Laureato in sociologia, in un primo momento intraprese la carriera di insegnante. Solo successivamente, all'età di 26 anni, scoprì il design grafico, iniziando a sperimentare senza conoscere la teoria e le regole di progettazione, approcciando il design in maniera **istintiva** e profondamente **viscerale**.

Con il suo lavoro egli rivendicò il diritto del designer di essere un **autore** a pieno titolo, capace di interpretare e persino "giudicare" il contenuto attraverso la resa grafica. Celebre è il caso del 1994 quando, trovando l'intervista al cantante Bryan Ferry alquanto noiosa, Carson decise di impaginarla utilizzando solamente il carattere **Zapf Dingbats**; rendendo così illeggibile l'articolo, egli scelse di privilegiare l'impatto visivo, dimostrando il potere evocativo del linguaggio grafico. [38]



Fig. 40 Intervista al cantante Bryan Ferry, Ray Gun, 1994.

[37] McCoy, K., & Frej, D. (1988). *Typography as Discourse*.

[38] Poyner, R. (2003). *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism*. Yale University Press / Laurence King Publishing.

Sul finire del Novecento inizia così a farsi strada una ridefinizione del concetto di **autorialità** e **paternità grafica**. Come teorizzato da **Michael Rock** nel suo celebre saggio del 1996, **The Designer as Author**, la figura del graphic designer inizia a rivendicare il diritto di produrre i propri contenuti e di firmare i propri lavori, promuovendosi come un vero e proprio creatore intellettuale. Tale autorialità, secondo Rock, non risiede necessariamente nella scrittura del testo, ma nel modo in cui il designer lo interpreta, caricandolo di nuovi significati attraverso la forma.

Rifacendosi alla **teoria dell'autore** del critico cinematografico **Andrew Sarris**, Rock paragona il lavoro di un designer a quello di un **regista**. Come quest'ultimo, anche un graphic designer che opera come autore non può pensare di incentrare la sua carriera sulla semplice competenza tecnica; per esercitare una vera autorialità, deve aggiungere un **“significato interiore”** e la propria personale visione a quello che crea. Solo così il designer può diventare un regista del contenuto che, attraverso manipolazione di tipografia, colore e spazio, infonde nel progetto un punto di vista specifico. [39]

Come lo stesso Rock ribadirà nel 2009, in un saggio intitolato **Fuck Content**, la nostra voce non comunica attraverso le narrazioni che trasmettiamo, ma attraverso i dispositivi del racconto:

«Parliamo attraverso il nostro lavoro, letteralmente tra le righe».

In questa prospettiva se un film è tale non tanto per ciò di cui parla ma per

[39] Rock, M. (1996). The Designer as Author. Eye Magazine.

[40] Rock, M. (2009). Fuck Content.

come ne parla, allo stesso modo nel design il **“cosa” diventa un “come” e il contenuto è, perpetuamente, il design stesso**. [40]

Tuttavia, questa autorialità non è un concetto esclusivamente intellettuale, ma affonda le sue radici nella dimensione fisica dell'**artigianato** e della **maestria**. Come suggerito da David Bayles e Ted Orland, l'abilità artigianale è incentrata tanto sull'artefatto quanto sull'intenzione, sul processo e sulla paternità. Il sociologo **Richard Sennett** in **The Craftsman** sostiene infatti che ogni buon artigiano intrattenga un dialogo costante tra pratiche concrete e pensiero; un dialogo che si evolve in abitudini consolidate capaci di stabilire un ritmo tra la risoluzione dei problemi e la loro individuazione.

Anche il designer è inserito all'interno di questo dialogo, operando tra il fare e il pensare, tra capacità tecniche e curiosità intellettuale; in uno spazio dove pratica e teoria non sono completi opposti, ma appaiono piuttosto due punti lungo lo stesso continuum. In quest'ottica, **fare senza pensare risulta superficiale**, mentre **pensare senza fare resta solo teoria**; d'altronde, come scrive Sennett:

«In termini di pratica, non c'è arte senza artigianato; l'idea per un dipinto non è un dipinto». [41]

Ma è proprio quando l'artigiano viene inserito nel contesto del graphic design che si rivela quella che **Lorraine Wild**, nel saggio **The Macramé of Resistance**, definisce la **“voce del designer”**. La Wild suggerisce che l'artigianato nel

[41] Sennett, R. (2008). The Craftsman. New Haven: Yale University Press.

[42] Wild, L. (1998). The Macramé of Resistance. In S. Heller, The Education of a Graphic Designer. New York: Allworth Press.

design sia lo strumento che permette di sfuggire ai secondi fini di un progetto e a tutte quelle logiche puramente commerciali, per seguire un'**agenda interna al mestiere** che guida il progettista al di là dell'obiettivo specifico di ogni lavoro, perseguendo così una ricerca personale volta alla curiosità e alla sperimentazione.

In questa prospettiva, l'artigianato riguarda tattiche e concetti, volti a ricercare le opportunità insite nelle zone d'ombra della progettazione dove le regole consolidate lasciano il posto all'intuizione e all'esplorazione dell'ignoto. Come afferma **Peter Dormer**:

«Bisogna avere la capacità di sperimentare. Sperimentare,... spesso descritto come un gioco, richiede giudizio – migliora il senso critico».

Dormer sosteneva che l'attività dell'artigianato fosse parte integrante della nostra cultura, paragonando la ricerca che ne deriva ai processi di pensiero creativo praticato da matematici o fisici al culmine della loro carriera. L'artigianato non è dunque un residuo nostalgico del passato, ma una parte vitale della nostra cultura e della nostra capacità di produrre senso. Rivendicare l'autorialità attraverso la maestria del "fare" significa, in ultima analisi, riconoscere che questa voce del designer risiede proprio nella spaziatura tra i caratteri, nella scelta dei colori, nella precisione degli elementi visivi, insita "tra le righe" della tecnica. Il mestiere diventa così un segno distintivo, un atto politico e umano dove, attraverso la materia, **il designer afferma finalmente la propria presenza esclamando: «Io sono qui, l'ho fatto io».** [42]

«Bisogna avere la
capacità di sperimentare.
Sperimentare,... spesso
descritto come un gioco,
richiede giudizio –
migliora il senso critico»

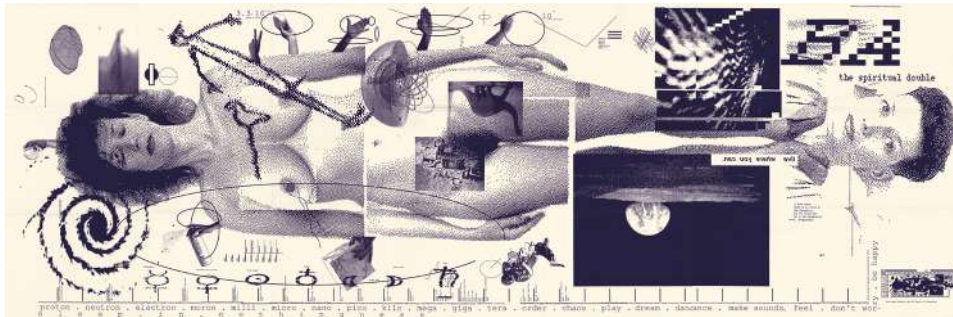


Fig. 41 April Greiman, "Does It Make Sense?", *Design Quarterly*, n. 133, 1986. Numero speciale della rivista concepito come affermazione autoreferenziale, con immagine a grandezza naturale del corpo dell'autrice e testo personale tra sogno e riflessione visiva.

4.

Sperimentazione contemporanea e ibridazione

4.1 LA STANDARDIZZAZIONE NELL'ERA POST-DIGITALE



Fig. 42 Joost Schmidt, poster per la mostra del Bauhaus di Weimar, 1923.

Il dibattito sulla forma e sull'universalità del linguaggio visivo non è una questione recente, ma affonda le sue radici nelle origini del design grafico moderno.

Già negli anni Venti, il **Bauhaus** esplorò il design come un **linguaggio della visione universale** basato sulla percezione, cercando soluzioni razionali attraverso la pianificazione e la standardizzazione degli elementi geometrici di base. Tuttavia, tra gli anni Settanta e Ottanta, come abbiamo osservato precedentemente, il Postmodernismo sfidò radicalmente questa nozione di universalità, rivendicando la diversità degli individui e delle comunità e sottolineando come il significato delle forme visive fosse in continua evoluzione, influenzato dai pregiudizi culturali e dalle esperienze personali. [43]

Paradossalmente, la stessa tecnologia attraverso cui oggi i designer progettano ha silenziosamente reintrodotta nelle fondamenta della professione quel paradigma di universalità.

Di fatto, il **processo creativo odierno** si sviluppa entro una serie di **protocolli** e **vincoli prestabiliti**, all'interno dei quali software come Photoshop, Illustrator e InDesign strutturano il materiale visivo mediante menù proprietari, parametri e filtri standardizzati. Questa condizione favorisce un'omologazione estetica che rischia di limitare la sperimentazione individuale e di appiattire le possibilità espressive del progettista.

[43] Lupton, E., & Phillips, J. C. 2015. Graphic Design: The New Basics.



In questa prospettiva si inserisce la riflessione di **Mark Fox**, designer e co-fondatore dello studio Design is Play, il quale afferma che

«Se tutti usano lo stesso strumento, otterranno gli stessi risultati. Il design è stato omogeneizzato dall'adozione di massa del Mac. È una macchina potente e onnipotente, ma alla fine è una simulazione degli strumenti reali».

Non si può ignorare, infatti, come l'eccessiva dipendenza dagli strumenti digitali possa rendere l'opera del designer più **unidimensionale**, privandola di quella profondità e unicità che scaturiscono esclusivamente dall'interazione con la materia e con i processi manuali. Fox sostiene che un progettista abituato a lavorare esclusivamente in digitale rischi di non apprendere mai la manipolazione dei supporti fisici, limitando la propria capacità esplorativa entro i confini predefiniti di un software. Un esempio emblematico è la natura della "traccia"; mentre una linea generata in Illustrator risponde a parametri preimpostati — risultando per definizione dritta, nera e spesso un punto — una linea tracciata con una matita, un pastello ad olio o un pennello a spugna può assumere infinite variazioni di spessore, colore e consistenza. In questo caso, è proprio la traccia della mano umana a conferire carattere e autenticità al progetto.

«Il programma inganna di fatto il designer, facendogli credere che il suo lavoro sia 'finito' quando è solo 'rifinito'», afferma Fox.



Fig. 43, Fig. 43 Confronto tra una traccia materica realizzata a pennello e una linea vettoriale realizzata con Adobe Illustrator.



Fig. 45 Processo di composizione grafica manuale prima dell'introduzione degli strumenti digitali.

Questa visione critica è condivisa e approfondita da **Jesse Drew**, docente di Archeologia dei Media all'UC Davis, il quale evidenzia come molti strumenti digitali contemporanei rappresentino spesso una falsa e appariscente imitazione dei metodi originali. Secondo Drew, ciò contribuisce a una **standardizzazione diffusa della produzione visiva**, in cui

«I designer penseranno che questi siano semplicemente gli strumenti che si usano, e basta. Il loro lavoro diventerà banale, noioso e ripetitivo».

Lo stesso fenomeno si riflette nella cultura visiva contemporanea; «*Basta guardare un'immagine digitale per capire quale strumento o filtro è stato utilizzato*», osserva ancora Drew, sottolineando come filtri ed effetti diventino ciclicamente di moda per poi essere rapidamente sostituiti.

Drew prende come esempio Instagram, piattaforma che mette a disposizione di milioni di utenti una vasta libreria di filtri preconfezionati. La diffusione di queste soluzioni facilmente accessibili, raramente personalizzate o ripensate dagli utenti, rischia di appiattire le possibilità espressive e di rendere riconoscibile, già a una prima occhiata, il software o lo strumento impiegato. [44]

Il passaggio al digitale ha dunque mutato radicalmente il processo creativo. Prima della diffusione del **Macintosh**, risolvere i problemi di progettazione grafica significava **esternalizzare** quasi ogni fase del processo. I manoscritti, ad esempio, venivano inviati a un tipografo, le fotografie venivano stampate in laboratorio e corrette da un ritoccatore

[44] In Pursuit of Digital-Analog Design Education. (2015). Medium.

e l'opera finita era compito di un impaginatore, che tagliava e incollava caratteri e immagini su cartoncini. Questo protocollo rallentava il processo di lavoro e richiedeva ai progettisti di **pianificare ogni fase** in modo metodico.

Al contrario, le tecnologie e i software di oggi consentono a designer e utenti di ogni tipo di modificare il proprio lavoro all'infinito, in qualunque posto si trovino. Tuttavia, se da un lato queste tecnologie digitali offrono maggiore libertà e praticità, dall'altro richiedono anche **formazione e manutenzione continue**. Questa curva di apprendimento ricorrente, aggiunta a programmi già sovraccarichi, spesso **riduce il tempo** a disposizione per lo sviluppo di concept e la sperimentazione formale.

L'ubiquità delle tecnologie digitali ha influenzato profondamente anche l'ambito formativo. Gli studenti universitari e in particolare quelli di design presentano una dimestichezza con le tecnologie tale da possedere già competenze tecniche che un tempo avrebbero richiesto anni per essere acquisite. Questa iperconnessione, tuttavia, non sempre favorisce il pensiero creativo.

Troppo spesso, infatti, la tentazione di rivolgersi direttamente al computer **impedisce livelli più profondi di ricerca e ideazione**; si tende, perciò, a saltare quella fondamentale "zona di distillazione" che si sviluppa solo quando si ha la pazienza di andare oltre la superficie e di esplorare alternative non mediate da un algoritmo.

In un mondo dove persone, luoghi, pensieri e oggetti diventano familiari quasi istantaneamente attraverso la ripetuta esposizione digitale, il rischio è

quello di una **saturazione visiva** che **appiattisce lo spirito critico**.

Risulta logico che se, durante l'ideazione di un progetto, ci si affida semplicemente alle prime intuizioni o ai risultati immediati di una ricerca su Google, si otterranno esiti superficiali, spesso banali e scontati. [43]

Per raggiungere territori più interessanti è dunque necessaria la **perseveranza** di vagliare, selezionare e assimilare argomenti e soluzioni, ed è quello che noi come designer possiamo mettere in pratica **"giocando" con la sperimentazione**, osservando e questionando il mondo reale e non uno schermo, finché non emerge una nuova scintilla che prenda davvero piede.



Fig. 46 Stanley Plowman, "Garble". Esperimenti tipografici con plotter a penna. 2026.

4.2 LA RISCOPERTA DEL VALORE DELLA MATERIALITÀ



Fig. 47 Stampe realizzate tramite il processo di cianotipia.

In netto contrasto con la tendenza alla standardizzazione e all'omogeneizzazione estetica indotta dagli strumenti digitali, negli ultimi anni si è assistito a un significativo ritorno alle pratiche analogiche e a una riscoperta dell'importanza della materialità nel graphic design. Questo fenomeno si inserisce nel più ampio contesto dell'**era post-digitale**, in cui il "digitale" non è più percepito come una novità dirompente, ma come una **condizione di base**, un'infrastruttura onnipresente e sottostante alla nostra quotidianità. In questo scenario, la ricerca di autenticità e di esperienze tattili è diventata cruciale, trasformandosi in una forma di resistenza culturale.

Se un tempo il design rincorreva un approccio razionale, rigido e votato alla perfezione geometrica, oggi molti progettisti scelgono di valorizzare l'unicità, la personalizzazione e l'imprevedibilità degli esiti. L'interesse si è spostato dalle forme perfette e ordinate verso l'**impu-ro**, l'**ibrido** e il **contaminato**. I designer cercano di ottenere risultati complessi attraverso regole semplici, sviluppando sistemi in cui l'**errore**, la **casualità** e le **caratteristiche intrinseche della materia** diventano il cuore pulsante del processo creativo.

Tuttavia, questa rinascita non è priva di contraddizioni. Come osserva accuratamente **Elizabeth Goodspeed**, nell'era dell'intelligenza artificiale l'imperfezione analogica ha acquisito un nuovo peso culturale, rischiando però di trasformarsi in un semplice trend passeggero e superficiale.

È un fatto ampiamente accettato che gran parte di ciò che oggi chiamiamo "**analogico**" sia, in realtà, **interamen-**

te creato digitalmente, attraverso pennelli che imitano l'usura o texture che ricordano la carta. L'intelligenza artificiale e i software avanzati hanno reso la **perfezione semplice, veloce ed economica**, trasformando l'**imperfezione** in sinonimo di **autenticità**. Ma se l'analogico conta solo come contrappunto al digitale, viene spontaneo domandarsi **perché si abbraccia l'estetica analogica senza strumenti analogici?** Se l'obiettivo è dimostrare che qualcosa non è stato creato dall'IA, sicuramente non trarremo beneficio andando a simulare la 'realtà' tramite un computer.

In questo contesto, espressioni come **fatto a mano** non descrivono più in modo affidabile come qualcosa è stato prodotto, ma come un'immagine vuole essere interpretata. Di fatto, che qualcosa sia stato realizzato con inchiostro, pennello o pellicola spesso sembra secondario, se non addirittura irrilevante; ciò che ha realmente acquisito importanza è l'idea di analogico e l'insieme di valori che ora le vengono attribuiti.

Bisogna sottolineare come questa forma di "**imitazione strategica**" molto spesso nasca dal vicolo cieco in cui numerosi designer si trovano oggi. Se da un lato l'analogico continua a evocare unicità e presenza umana; dall'altro, la maggior parte dei professionisti non dispone più del tempo, degli strumenti o del supporto necessario per sviluppare processi interamente manuali. Designer e illustratori si trovano così in una posizione ambivalente; l'analogico rappresenta un valore da comunicare, ma il digitale rimane spesso l'unico mezzo realmente sostenibile in termini di tempi, costi e accessibilità. [45]

Sebbene l'intelligenza artificiale sia in grado di imitare in maniera impeccabile l'aspetto del materico, ciò che non può replicare è il processo fisico che conduce al risultato finale, fatto di esplorazione, creatività, imprevisti e continui tentativi. La vera riscoperta della materialità, dunque, non risiede nella simulazione estetica ma nel **recupero di un'interazione reale**, dove il corpo del designer e la resistenza del supporto tornano a dialogare.

Questa rinascita delle pratiche analogiche è motivata, in primo luogo, da un desiderio collettivo di ritornare a un qualcosa di **tangibile** e **veritiero**. Come afferma **Jennifer Kidd**, direttrice di Scale Model Studios, questo ritorno risponde "*al nostro comune desiderio di autenticità, artigianalità e di distacco dal digitale*". Questo riavvicinamento al tangibile è un bisogno condiviso e una sensazione che trascende le singole discipline; persino il regista Guillermo del Toro ha sottolineato questa rinascita, dichiarando che "*Il cinema digitale ha raggiunto il suo limite e ora desideriamo qualcosa di analogico, di bello, che sia emozionante nella sua artisticità*".

In quest'ottica bisogna considerare anche il ruolo che ricopre l'**errore** in quello che è il processo creativo. Infatti, se la tecnologia mira a rendere i processi sempre più fluidi e privi di attrito, le tecniche analogiche aggiungono consistenza e permettono la **vulnerabilità dell'imperfezione**.

«C'è un aspetto pratico nel lavoro analogico che favorisce una connessione più profonda tra creatore e progetto», aggiunge la Kidd.

[45] Goodspeed, E. (2026). Faking 'realness' on a computer doesn't get us anywhere new: Elizabeth Goodspeed on imperfection as design strategy. It's Nice That.

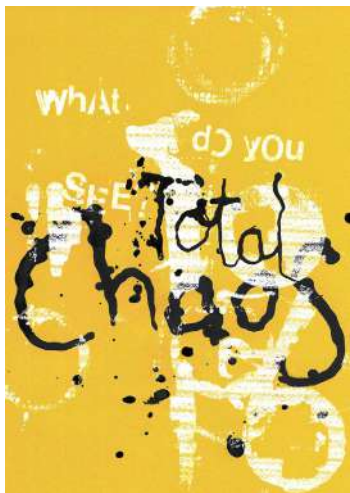


Fig. 48 Joe Boyd, opera realizzata attraverso tecniche ibride analogiche e digitali.

Per l'appunto, la pratica di lavorare con strumenti fisici porta a un **processo creativo più intimo, ponderato** e profondamente **esplorativo**. Il ritmo più lento e la natura intenzionale di queste tecniche favoriscono un senso di **consapevolezza** e **concentrazione**, ponendosi in netto contrasto con il ritmo rapido del lavoro digitale.

Non si può inoltre tralasciare la **valenza evocativa** delle tecniche analogiche. Il ricorso al “**vecchio**” e al “**familiare**” diventa uno strumento che permette a progettisti e creativi di realizzare lavori di forte impatto emotivo, alludendo allo spirito dirompente di un progetto, sottolineando un aspetto volutamente grezzo o comunicando un'essenza fondamentale.

In un'epoca costantemente mediata dalle interfacce digitali, la vicinanza con materiali e supporti tangibili si trasforma in un atto di **riconessione con il mondo fisico**.

I materiali, essendo profondamente radicati nel tessuto sociale e culturale di una comunità, permettono ai designer di attingere a un immaginario condiviso e di comunicare attraverso un linguaggio tattile che supera la superficie dello schermo, creando un legame più intimo e significativo con il pubblico.

Questa relazione con la materia si colloca oggi in un contesto di crescente **ibridazione** tra analogico e digitale, dove i due linguaggi si integrano e si contaminano continuamente.

Un esempio concreto è il lavoro dell'artista multimediale e graphic designer **Joe Boyd**, che attraverso strumenti come la **scanografia** e l'uso combinato di **oggetti fisici** e **software** di editing

trasforma materiali quotidiani in composizioni grafiche, facendo emergere il potenziale espressivo dell'errore e della distorsione. Il processo creativo di Joe, di fatto, si configura come un vero e proprio “**caos intenzionale**”, una danza tra spontaneità e precisione che prospera sull'imprevedibilità. Oggetti ordinari o trascurati vengono così **reinterpretati** e trasformati in narrazioni visive capaci di attivare nuove letture del mondo che ci circonda. Come afferma il designer,

«Si tratta di vedere il potenziale negli oggetti di tutti i giorni, che spesso consideriamo ordinari o banali, e di trasformarli in qualcosa di unico».

In questo senso, la scanografia diventa una metafora della sua pratica; uno strumento sperimentale e non convenzionale, in cui la **dimensione grezza** del processo viene mantenuta e resa parte integrante del risultato finale.

Boyd sottolinea come il suo approccio nasca da una relazione diretta con il mondo fisico e la materialità:

«Seguo semplicemente le idee che mi vengono in mente. Il mio modo di lavorare è molto naturale per me, anche se può sembrare dirompente agli altri. L'imprevedibilità dei materiali fisici è un aspetto fondamentale del mio processo creativo». [46]

L'utilizzo di oggetti di recupero, infatti, introduce una condizione che lo costringe a un continuo adattamento, generando esiti non pianificati e nuove possibilità formali.

In definitiva, il futuro del graphic design non sembra risiedere in una scelta esclusiva tra tecniche analogiche o digitali, quanto piuttosto nella capacità dei progettisti di **far dialogare questi due mondi**. Questa intersezione incoraggia un **approccio olistico** alla creatività, dove la velocità del digitale e l'umanità della materia diventano forze complementari.

La sfida per i creatori di domani risiede proprio in questa evoluzione, capace di — come conclude efficacemente Jennifer Kidd — «sfidare e ispirare i creatori a superare i limiti di ciò che è considerato possibile nel design» [47] attraverso un **dialogo** costante **tra passato, presente e futuro**.

[46] Beyond the Conceivable w/ Joe Boyd.(2025). Based Istanbul.

[47] Basu, R. (2024). Exploring the rise and evolution of analogue design techniques. It's Nice That.

Fase progettuale

5.1 APPROCCIO AL PROGETTO

Questo lavoro nasce da un'esigenza personale maturata durante gli anni di studio al Politecnico di Torino. Il mio percorso universitario mi ha trasmesso solide basi metodologiche e tecniche, all'interno di un approccio al design in cui la centralità del processo e la qualità del risultato finale sono fondamentali. Si tratta di una formazione che prepara concretamente alla professione, fornendo una solida comprensione della disciplina e gli strumenti necessari per affrontare la complessità progettuale.

Nel corso degli anni, però, ho sentito la mancanza di uno **spazio** dedicato a un metodo di lavoro più libero e **sperimentale**, non immediatamente orientato alla consegna di un progetto o alla definizione di un concept, ma alla ricerca e all'esplorazione individuale.

Per questo motivo, il progetto sviluppato si traduce, in primis, in una **sfida personale**; un tentativo di **testare l'efficacia** di pratiche e tecniche analogiche all'interno del processo creativo e progettuale, oltre che una preziosa occasione per **uscire dall'ordinario** e **confrontarsi** con la **paura del fallimento** attraverso un'azione concreta e gestuale.

Allo stesso tempo, però, questa ricerca non vuole restare solo un semplice esercizio individuale, ma diventare uno **stimolo condiviso** tra **studenti** e **giovani designer**. L'obiettivo è quello di spronare chi, come me, si è trovato spesso intrappolato in una "comfort zone" fatta di schermi e software, e si sente frenato dalla paura dell'errore e dalla perdita di quel controllo che il digitale sembra garantire. L'universo accademico, infatti, rappresenta un ambiente prezioso, un ecosistema protetto che offre ancora

lo spazio per esplorare territori ignoti e fallire senza ripercussioni professionali.

È proprio in questo contesto "ovattato" che diventa centrale stimolare gli studenti a mettersi in gioco, "sporcan-dosi le mani" con la materia di studio.

L'invito è quello di tornare un po' bambini, **riscoprendo** una **dimensione tattile** che favorisca lo sviluppo di nuove idee e sblocchi il processo di ideazione.

A differenza del mondo lavorativo, dove si riscontrano scadenze serrate e margini di errore ridotti, l'università è il luogo ideale per provare, tentare e sbagliare, costruendo così un bagaglio di esperienze che vada a definire, mattoncino dopo mattoncino, la propria identità progettuale.

Questo ritorno alla dimensione analogica diventa oggi fondamentale per **contrastare** l'abitudine ai **contenuti standardizzati** dei **social media** e alle

risposte immediate dell'**intelligenza artificiale**. In un settore saturo di immagini e trend preconfezionati, staccarsi anche solo per un momento dal digitale diventa l'unica via per sviluppare un linguaggio autentico e un modo personale di trasmettere un messaggio a chi osserva.

Proprio per questo, il metodo di ricerca proposto nasce anche con l'intenzione di rendere la sperimentazione manuale un'**esperienza accessibile** e facilmente **replicabile**, così che il primo passo verso un approccio creativo diverso non appaia come qualcosa di complesso o riservato a pochi. In questo senso, ritagliarsi uno spazio per l'esplorazione materica non significa affatto rinnegare la tecnologia, ma imparare a usarla come uno strumento per aprirsi a modalità progettuali meno convenzionali, ritrovando così un modo di progettare più **presente, consapevole** e **umano**.

5.2 CASI STUDIO

Nelle pagine successive sono presentati alcuni casi studio ritenuti particolarmente significativi, che hanno rappresentato un importante punto di riferimento per lo sviluppo del progetto.

Sono stati scelti perché mettono in evidenza aspetti che ritrovo anche nel mio percorso progettuale, in particolare l'idea che il risultato non sia definito a priori, ma il frutto di un processo dinamico fatto di regole, sperimentazioni e variabili che si influenzano reciprocamente. A questo approccio si affianca inoltre l'importanza di sapersi guardare intorno, analizzando con cura materiali e oggetti di uso quotidiano per farne tesoro e integrarli attivamente all'interno della ricerca creativa.



Fig. 49 Esperimento di Conditional Design basato sul disegno manuale di un cerchio.



Fig. 50 Copertine del Conditional Design Workbook, 2013.

Il Conditional Design è un **movimento di design collaborativo**, nonché un metodo di progettazione, ideato dai graphic designer **Luna Maurer, Jonathan Puckey, Roel Wouters** e dall'artista **Edo Paulus**. Nato in un contesto sempre più dominato da tecnologie software e automatizzazione, il Conditional Design ridefinisce il ruolo del designer proponendone una nuova concezione; esso infatti non si propone più come autore di forme statiche e finite ma come progettista di **sistemi**, regole e condizioni capaci di generare risultati diversi e imprevedibili.

Alla base del Conditional Design vi è l'idea che il **valore** del progetto non risieda esclusivamente nel prodotto finale, ma soprattutto nel **processo** che ne determina la nascita. Attraverso la definizione di **regole condivise** e condizioni iniziali, il designer crea una struttura entro la quale si sviluppano interazioni, trasformazioni e dinamiche collaborative. All'interno di tale struttura il caso non viene eliminato, ma integrato in un sistema controllato, in cui ogni partecipante contribuisce alla costruzione del risultato finale. Nel loro manifesto i quattro progettisti dichiarano:

«[...] Viviamo in una società dinamica, guidata dai dati, che produce continuamente nuove forme di interazione umana e contesti sociali. Invece di guardare romanticamente al passato, vogliamo adattare il nostro modo di lavorare facendolo coincidere con questi sviluppi, e vogliamo che il nostro lavoro rispecchi il "qui e ora". Vogliamo accogliere la complessità di questo

paesaggio, cercare di comprenderlo e mostrarne la bellezza e i limiti. [...] Invece di agire sotto le etichette di Graphic Design, Interaction Design, Media Art or Sound Design, vogliamo proporre il Conditional Design, un termine che si riferisce al nostro approccio più che ai medium che scegliamo. Conduciamo le nostre attività usando i metodi di filosofi, ingegneri, inventori e mistici». [48]

Rifiutando l'idealizzazione del passato, il movimento abbraccia la complessità della società contemporanea, cercando di riflettere il "qui e ora" attraverso **tre approcci metodologici** fondamentali: il **processo**, la **logica** e l'**input**.

Per i designer condizionali il **processo è il prodotto**. Infatti, come accennato precedentemente, il focus progettuale non risiede tanto nel completamento dell'opera quanto nel processo produttivo e nelle modalità con cui questa viene generata. Il processo si sviluppa attraverso tre componenti fondamentali: il **tempo**, le **relazioni** tra i partecipanti e il **cambiamento** continuo. Questi tre elementi si intrecciano costantemente durante l'esecuzione del lavoro, determinando l'evoluzione del risultato in tempo reale. In tal senso, il processo non è mai statico, ma si configura come una struttura aperta e dinamica, in cui ogni variazione influenza continuamente lo sviluppo complessivo del progetto.

All'interno di questo sistema, la **logica** assume un ruolo centrale, diventando sia motore che **strumento**. Nel Conditional Design, infatti, nulla è lasciato al caso; le condizioni del processo vengono definite attraverso regole chia-

re e comprensibili e i vincoli non sono visti come limiti, ma come strumenti utili a rendere il processo più consapevole e a stimolare la sperimentazione.

Infine, un ruolo fondamentale è ricoperto dall'**input**, considerato il **materiale di partenza** del processo progettuale. Esso rappresenta tutto ciò che proviene dall'ambiente esterno e alimenta il sistema creativo. Elementi come la natura, la società, i dati e le interazioni umane diventano la materia prima del progetto e influenzano direttamente lo sviluppo delle forme. In questo modo, il risultato non è mai completamente prevedibile, poiché nasce dall'incontro tra regole progettate e variabili esterne in continuo cambiamento. [49]

Quello del Conditional Design è un caso studio particolarmente interessante in quanto dimostra come la definizione di vincoli e la costruzione di sistemi possano diventare strumenti progettuali capaci di guidare il processo creativo senza limitarne o determinarne l'esito, ma al contrario lasciando ampio spazio all'esplorazione e alla creatività. Ciò che emerge dal Workbook dei designer, inoltre, è l'invito a sperimentare direttamente questo approccio attraverso esercizi e pratiche condivise, che stimolano un'esplorazione aperta e orientata alla scoperta. In linea con questa visione, uno degli obiettivi del progetto è rendere questo metodo accessibile a studenti, designer e a chiunque voglia avvicinarsi con curiosità a processi di creazione visiva fisici e sperimentali.

[48] Maurer, Luna, Jonathan Puckey, Roel Wouters ed Edo Paulus. (2008). Conditional Design Manifesto. Amsterdam.

[49] Maurer, Luna, Jonathan Puckey, Roel Wouters, Edo Paulus. (2013). Conditional Design Workbook.

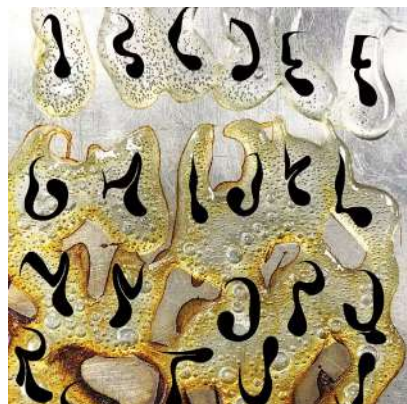


Fig. 52, Fig. 53 Thais Mota, processo di progettazione del typeface Hot Glue ottenuto con l'utilizzo di colla a caldo.

Experimental Type è un progetto sviluppato dagli studenti del **Graduate Diploma in Graphic Design** del **Chelsea College of Arts**, i quali sono stati invitati a utilizzare processi sperimentali per progettare **caratteri tipografici**. Attraverso l'esplorazione di metodi, riferimenti storici e teorie del design tipografico, gli studenti hanno prodotto ogni settimana numerosi esperimenti, selezionandone successivamente uno da sviluppare fino al risultato finale. Il percorso privilegia il *"thinking through making"*, incoraggiando la ricerca attraverso la pratica e la manipolazione diretta dei materiali. I risultati comprendono caratteri realizzati con salsa di soia, foglie di tè, elastici, colla e altri materiali non convenzionali, ma anche alfabeti costruiti mediante griglie e sistemi rigorosi o ispirati all'architettura di forme osservate.

Il progetto, svolto durante il **lock-down** nel Regno Unito, è stato accompagnato da **workshop online co-progettati**, dedicati alla stampa e alla digitalizzazione di elaborati analogici, con l'**obiettivo** di incoraggiare la sperimentazione entro i **limiti** degli **spazi abitativi** degli studenti. [50]

In questo contesto, la condizione vincolante in cui l'intero mondo si è trovato in quel periodo è stata trasformata in un'occasione per ripensare strumenti, ambienti e pratiche progettuali, dimostrando come per innovarsi, a volte, non serva niente di più di ciò che già ci

circonda. Allenare l'occhio a osservare e riconoscere dettagli apparentemente marginali ci permette, così, di modificare profondamente il modo in cui interpretiamo gli oggetti, i materiali e la loro funzione, aprendo la nostra mente a **nuove visioni** che nascono proprio da ciò che è **quotidiano e ordinario**.

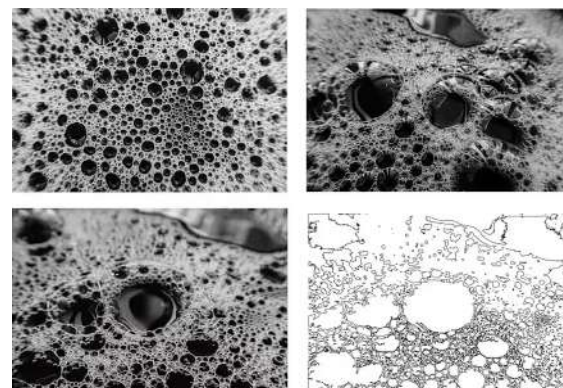


Fig. 54, Fig. 55 Hsi-Fang Chen, processo di progettazione del typeface Spacin basato su pattern di bolle di sapone.

[50] Lawrence, M. (2021). Experimental Type. Chelsea College of Arts, University of the Arts London.

Dopo i mesi dedicati alla ricerca teorica, all'approfondimento bibliografico e alla lettura di testi e articoli sul tema, ho ritenuto necessario intraprendere personalmente una fase di sperimentazione pratica, con l'obiettivo di osservare e documentare in prima persona il contributo che le pratiche analogiche possono offrire al processo creativo e progettuale nel graphic design. Nasce così **Fuori Registro**, un lavoro che si configura come una **sessione di sperimentazione** della durata di **6 giorni**. L'indagine riguarda il rapporto tra **forme, principi e processi**, condotta attraverso **pratiche analogiche** in un sistema strutturato di **vincoli e casualità**. L'obiettivo non è la produzione di elaborati definitivi, ma la costruzione di un archivio di esperimenti visivi incentrati sulla dimensione materiale delle esplorazioni. La ricerca si sviluppa quindi come un sistema aperto in cui il processo assume un ruolo centrale rispetto al risultato finale.

«La mia libertà sarà tanto maggiore e più significativa quanto più restringerò il mio campo d'azione e quanto più mi cironderò di ostacoli. Tutto ciò che diminuisce i limiti diminuisce la forza. Più limiti ci si impone, più ci si libera dalle catene che imprigionano lo spirito.»
Igor Stravinsky - *Poetics of Music*

Come già discusso nei capitoli precedenti, anche i processi più esplorativi necessitano di una struttura e di un metodo.

Sebbene si possa pensare che l'introduzione di una serie di vincoli all'inizio della fase progettuale ne limiti il potenziale, in realtà, questi elementi contribuiscono a liberare la dimensione creativa, offrendo molte più possibilità di quelle inizialmente percepite. La definizione di regole precise orienta, infatti, la ricerca e trasforma l'indeterminatezza iniziale in un terreno fertile per la sperimentazione. Per questo motivo, una volta definito il concept, è stato necessario stabilire sin da subito linee guida solide e rigorose entro cui poter operare in libertà.

Il cuore di questo metodo risiede in un sistema di **estrazioni casuali**, introdotto specificatamente per evitare il paradosso della scelta e il **blocco decisionale** che spesso ne deriva.

Prima dell'inizio della settimana verranno quindi estratti, tramite il **lancio di due dadi** appositamente realizzati, un **soggetto da rappresentare** e un **principio di design da indagare** durante la sperimentazione. Il soggetto sarà scelto tra **forme semplici** e facilmente riproducibili (come un cerchio, una spirale, una linea ecc.) mentre il principio potrà riguardare aspetti quali trasparenza, ritmo, equilibrio, ecc.

La decisione di lavorare con un soggetto essenziale deriva dalla volontà di concentrare l'attenzione sulle trasformazioni prodotte dai materiali e dai processi, indagando come poter rappresentare e tradurre al meglio il principio selezionato. Questi due elementi, una volta estratti, **rimarranno invariati** per

l'intera durata della sperimentazione.

Ogni giorno, invece, procederò a una seconda estrazione, sempre tramite un dado a sei facce, per individuare la **tecnica analogica** da applicare e con cui lavorare in quel momento. Le tecniche selezionate comprendono sia procedimenti legati alla stampa sia pratiche di manipolazione diretta della materia. Pur nella loro eterogeneità, tutte condividono una caratteristica comune: **non richiedono attrezzature professionali** o l'accesso a laboratori specializzati, ma possono essere realizzate con **strumenti semplici e facilmente reperibili** in un **contesto domestico**.

Per quanto riguarda i **materiali**, invece, è stata mantenuta una completa **libertà di scelta**, selezionando di volta in volta supporti e strumenti sulla base della tecnica impiegata e delle specifiche reazioni ottenute. Anche qui vengono privilegiati la scelta e l'utilizzo di attrezzature facilmente accessibili, mantenendo così fede all'obiettivo di rendere la sperimentazione replicabile in casa e potenzialmente **alla portata di chiunque**. Un ulteriore elemento centrale è il **distacco** volontario dagli **strumenti digitali** durante la fase esplorativa. Nel corso dei sei giorni, infatti, l'ispirazione e il lavoro manuale avverranno esclusivamente attraverso mezzi analogici. Gli strumenti digitali verranno introdotti soltanto in una fase successiva; inizialmente attraverso l'utilizzo di uno scanner per la digitalizzazione dei risultati ottenuti e, successivamente, mediante il computer per la traduzione grafica e lo sviluppo di alcuni esiti selezionati. Tali interventi si collocano quindi al termine della sessione e non ne influenzano lo

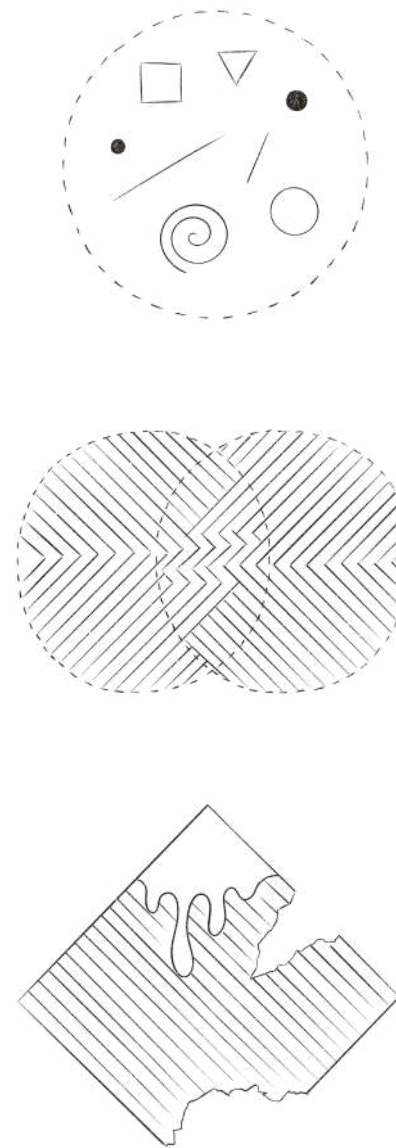
svolgimento.

La metodologia vuole porre l'accento sul **valore del processo** più che sul risultato finale, intendendo la sperimentazione come un'**indagine metodica ma aperta di forme, materiali e procedimenti**.

Durante l'intera sessione l'intento è quello di **documentare** ogni passaggio tramite fotografie, appunti e sketch, registrando così l'evoluzione del segno e le scoperte emerse dalle interazioni.

L'obiettivo finale è costruire un **campionario materico di indagini sistematiche** sullo stesso binomio forma-principio, dal quale selezionare gli esiti più interessanti da sviluppare successivamente in ambito digitale.

In linea con la natura esplorativa della ricerca, gli output finali non sono stati definiti a priori, ma verranno individuati soltanto in una fase successiva, sulla base dei risultati emersi durante la sperimentazione fisica. In questo senso, anche la definizione dell'esito progettuale viene considerata parte integrante del processo di scoperta, piuttosto che un obiettivo prestabilito.



1 SOGGETTO

- Cerchio
- Spirale
- Linea
- Punto
- Traingolo
- Quadrato

2 PRINCIPIO

- Sovrapposizione
- Trasparenza
- Ritmo
- Frammentazione
- Distorsione
- Equilibrio

3 TECNICA

- Collage
- Colatura
- Bruciatura
- Frottage
- Erosione
- Monotipia

Fig. 56 Sintesi visiva del metodo progettuale applicato alla sperimentazione.

La sperimentazione ha preso avvio con una prima fase di estrazione, durante la quale sono stati definiti gli elementi che avrebbero guidato l'intero percorso.

Per mantenere un approccio fisico e coerente con la natura del progetto, ho realizzato tre prototipi di **dadi a sei facce** in carta: uno dedicato ai soggetti, uno ai principi compositivi e uno alle tecniche di manipolazione materica. Li ho concepiti non solo come strumenti funzionali alla sperimentazione, ma anche come un sistema riutilizzabile, da poter impiegare nuovamente in futuro per generare nuove combinazioni esplorabili.

Durante la prima giornata ho lanciato i dadi dei soggetti e dei principi, i cui risultati sarebbero rimasti invariati per tutta la durata della sperimentazione. L'estrazione ha individuato come soggetto la **linea** e come principio compositivo la **distorsione**, che sono diventati i riferimenti costanti delle sei giornate di lavoro. Successivamente, ogni giorno ho lanciato il dado delle tecniche, affidando al caso la scelta del metodo esecutivo da utilizzare.



Fig.57 Dadi realizzati per condurre la fase di sperimentazione.

SOGGETTO: LINEA
PRINCIPIO: DISTORSIONE
TECNICA: COLLAGE

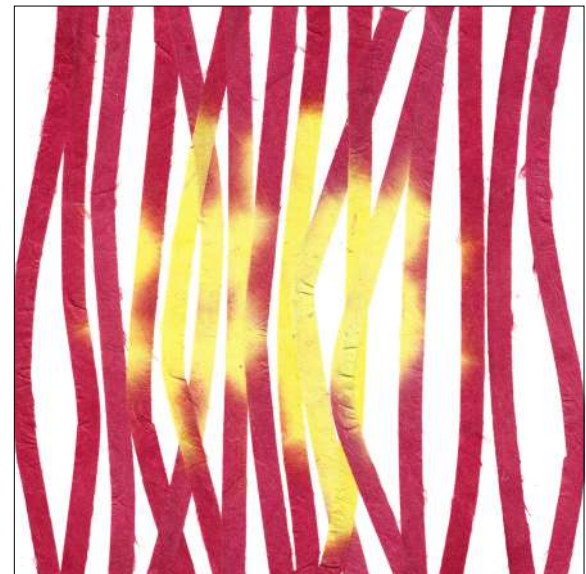


Fig. 58

La prima giornata di sperimentazione è stata dedicata a una fase iniziale di esplorazione del principio attraverso la scomposizione e la ricomposizione dei materiali.

Nella prima prova ho lavorato sulla frammentazione cromatica e formale utilizzando una carta dalla texture organica. Il supporto è stato tagliato in strisce e riassembleto in modo disallineato, creando una rottura della continuità visiva che modifica sia la forma sia il ritmo del colore (Fig. 58). Successivamente ho

sperimentato la distorsione della linea attraverso un intreccio di carta e filo. Facendo passare il filo sopra e sotto le strisce intrecciate, la linea retta perde la sua continuità, assumendo un andamento irregolare e frammentato (Fig. 59).

Questa prima giornata ha avuto soprattutto una funzione esplorativa. Pur rimanendo entro sperimentazioni piuttosto semplici, mi ha permesso di prendere familiarità con materiali e supporti, offrendo una base su cui sviluppare le prove delle giornate successive.

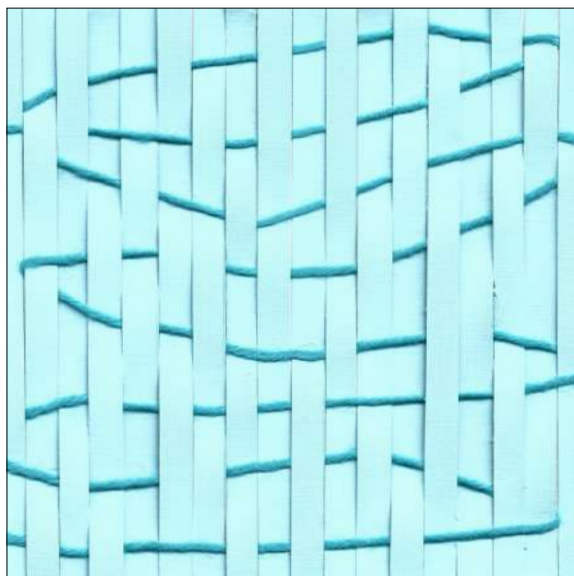


Fig. 59

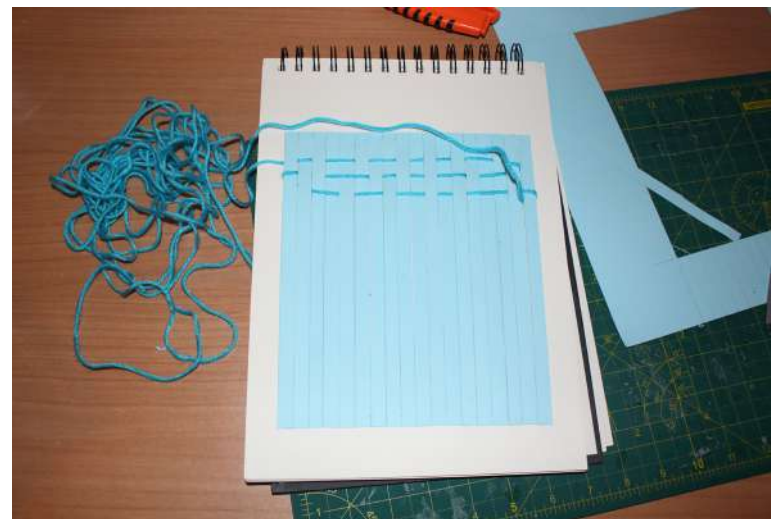


Fig. 60 Tecnica del collage con intreccio di strisce di carta e filo in cotone.

GIORNO 2

MAR 16 GIUGNO, 2026

SOGGETTO: LINEA
PRINCIPIO: DISTORSIONE
TECNICA: BRUCIATURA

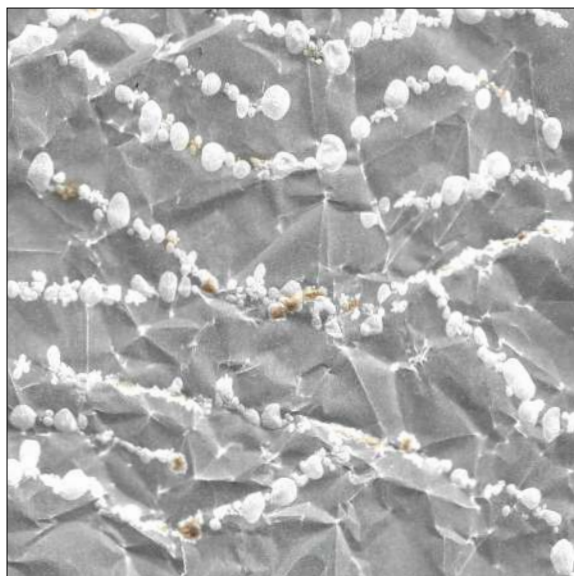


Fig. 60

La seconda giornata è stata dedicata all'esplorazione della combustione. Dopo alcuni test preliminari con la fiamma libera, risultati poco efficaci sui materiali più spessi e troppo invasivi su quelli più leggeri, ho affinato la sperimentazione utilizzando degli incensi. La combustione lenta e puntiforme mi ha permesso di intervenire con maggiore precisione, ottenendo un controllo più accurato del segno. La ricerca si è concentrata su due materiali: la carta velina

e la carta da lucido. Quest'ultima ha mostrato una risposta particolarmente interessante al calore. Prima di perforarsi, la superficie tende a gonfiarsi formando delle piccole bolle, che introducono una deformazione tridimensionale del supporto (Fig. 60).

Sono state realizzate tre prove. Le prime due su carta da lucido, per osservare come l'alterazione termica modificasse sia linee organiche sia linee rette già presenti.

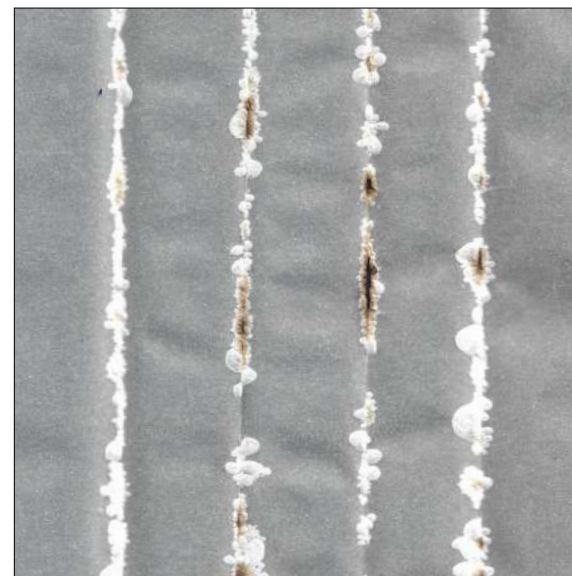


Fig. 61

La terza su carta velina, dove la combustione è stata applicata lungo pieghe e stropicciature, mettendo in risalto la fragilità e la leggerezza del materiale (Fig. 62). Questa fase ha evidenziato come la risposta alla combustione vari sensibilmente in base al supporto utilizzato, mostrando che la distorsione non dipende solo dal gesto, ma anche dalle proprietà fisiche del materiale.

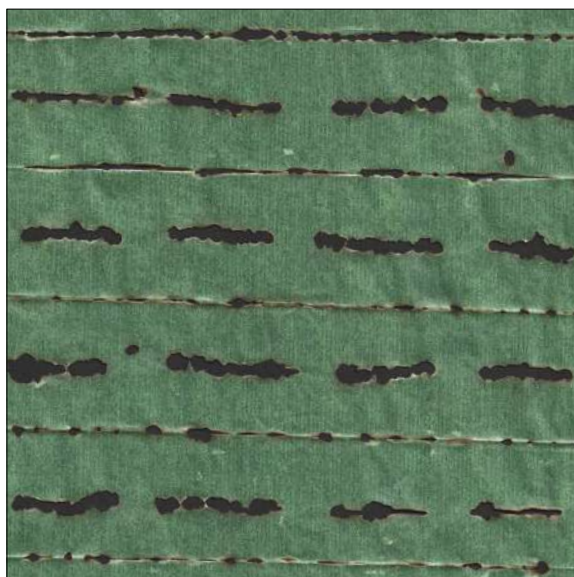


Fig. 62



Fig. 63 Carta velina bruciata tramite la combustione dell'incenso.

GIORNO 3

MER 17 GIUGNO, 2026

SOGGETTO: LINEA
PRINCIPIO: DISTORSIONE
TECNICA: EROSIONE



Fig.64

La terza giornata è stata la più prolifica e si è concentrata sulla generazione del segno attraverso la rimozione selettiva di materia. Le sperimentazioni più interessanti hanno riguardato la tecnica dello sgraffito su pastelli a cera.

Stratificando diversi livelli cromatici e incidendo la superficie con una spatola, attraverso movimenti curvi o dal basso verso l'alto, è stato possibile far emergere i colori sottostanti, ottenendo una texture ricca e una linea fortemen-

te materica (Fig. 64). Parallelamente, ho sperimentato l'abrasione mediante carta vetrata su strati di tempera. L'azione meccanica ha permesso di consumare la superficie in modo poco lineare, conferendo al supporto una distorsione visiva diffusa (Fig. 66).

Ho infine realizzato alcune prove di sottrazione per strappo, utilizzando fili e frammenti di carta applicati sul colore ancora fresco o incollati.

Questi test hanno evidenziato al-

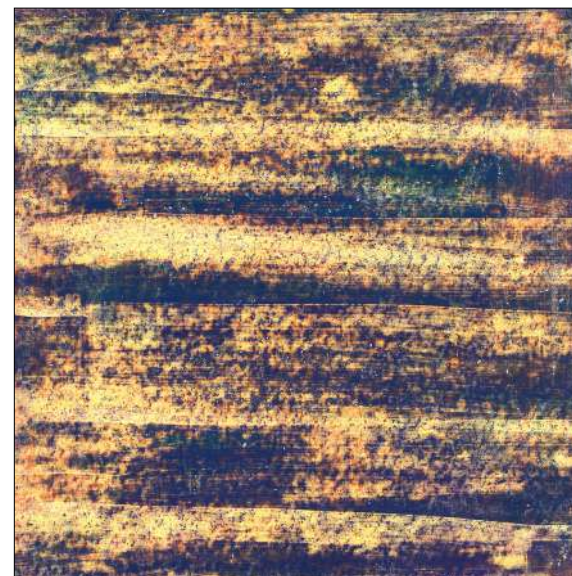


Fig. 65

cune criticità, legate principalmente allo spessore e alla natura dei materiali utilizzati: gli elementi più sottili tendevano ad aderire eccessivamente alla superficie o a lasciare un'impronta poco evidente, rendendo difficile ottenere un effetto di sottrazione netto.



Fig.66



Fig.67



Fig.66



Fig. 69 Pastelli a cera stratificati
in più colori.



Fig. 70 Prove di erosione,
sfregamento e abrasione della
superficie.

GIORNO 4

GIO 18 GIUGNO, 2026

SOGGETTO: LINEA
PRINCIPIO: DISTORSIONE
TECNICA: COLATURA

La quarta giornata è stata dedicata alla sperimentazione di tecniche di colatura e soffiatura del colore, basate sulla gestione del fluido e del suo comportamento sul supporto.

In un primo esperimento ho applicato gocce abbondanti di colore su un supporto cartaceo più spesso, inclinan-

do il foglio per guidarne la colatura e osservandone la dispersione spontanea. (Fig. 71). In una seconda prova, invece, ho utilizzato un contagocce e una cannuccia. Depositando piccole quantità di colore e soffiando sulla superficie, il pigmento si è diramato creando linee ramificate e strutture irregolari. (Fig. 72)



Fig.71

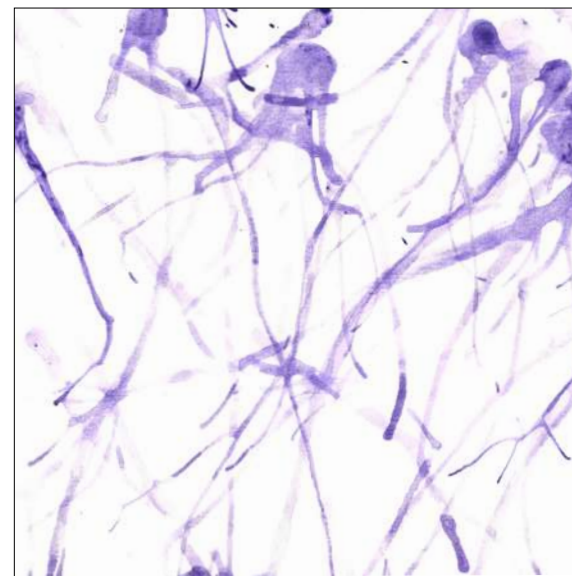


Fig.72

SOGGETTO: LINEA
PRINCIPIO: DISTORSIONE
TECNICA: FROTTAGE

La quinta giornata è stata dedicata alla sperimentazione del frottage, tecnica di trasferimento dell'impronta ottenuta attraverso lo sfregamento del segno su superfici caratterizzate da texture differenti. Ho utilizzato principalmente pastelli a cera e matite morbide, scelti per la loro capacità di restituire in modo efficace la variazione materica delle superfici.

L'indagine si è concentrata su elementi capaci di generare distorsione e irregolarità del segno, sperimentando differenti direzioni di pressione e mo-

vimento. In particolare, ho utilizzato la trama intrecciata di un supporto in vimini e una rete plastica da imballaggio, fissata al foglio, per trasferirne l'impronta e le variazioni direzionali del motivo. (Fig. 73, Fig. 74) Infine, ho sperimentato l'uso della carta stagnola precedentemente stropicciata e poi riaperta, impiegata come matrice per la generazione di segni frammentati. La sovrapposizione di più passaggi ha prodotto una stratificazione di linee ravvicinate e ramificate, con un effetto evidente di sdoppiamento e discontinuità. (Fig. 75, Fig. 76)

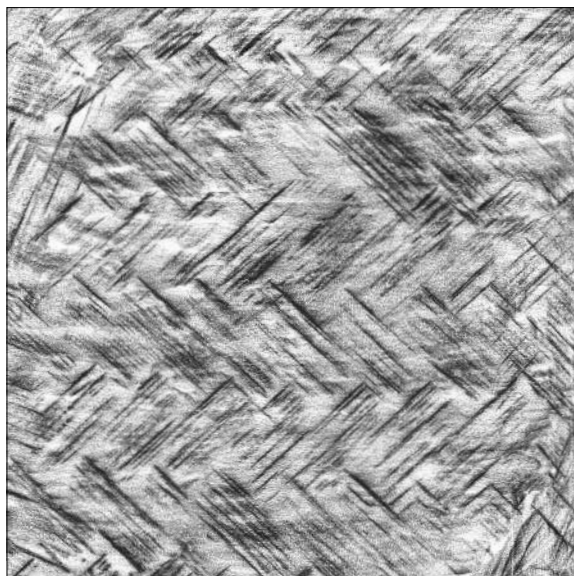


Fig.73



Fig. 74

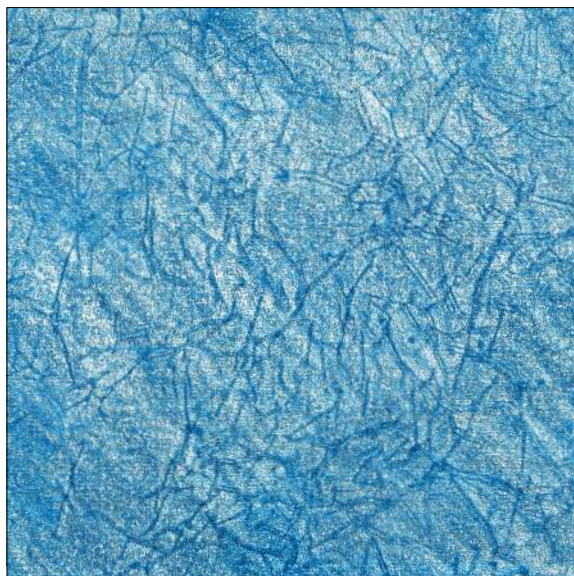


Fig.75

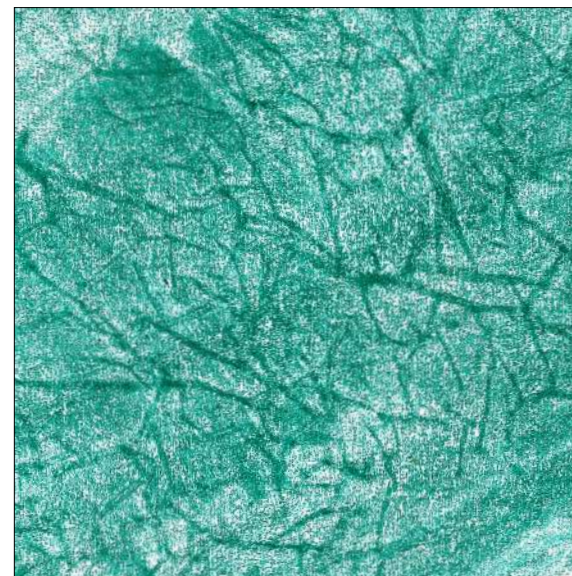


Fig. 76

SOGGETTO: LINEA
PRINCIPIO: DISTORSIONE
TECNICA: MONOTIPIA

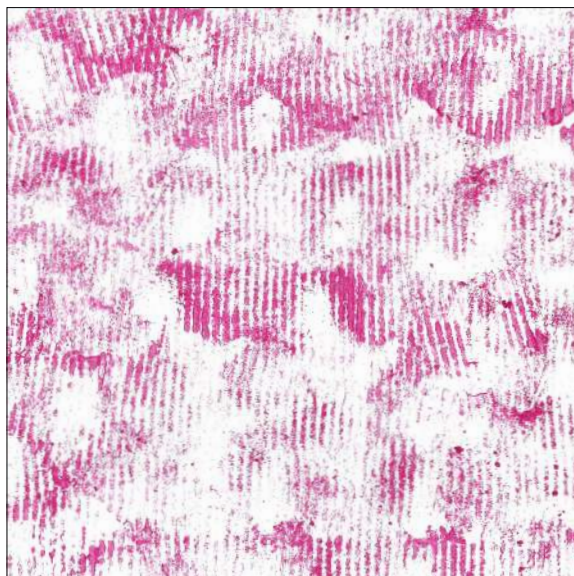


Fig. 77

La sesta e ultima giornata è stata dedicata alla sperimentazione di tecniche di stampa con matrici oggettuali, attraverso l'utilizzo di oggetti quotidiani impiegati come strumenti di impronta e trasferimento del segno. L'indagine si è concentrata sulla ricerca di elementi capaci di generare linee distorte e irregolari, mantenendo una componente di casualità nel risultato.

In particolare, sono stati utilizzati formati di pasta come matrici, tra cui penne rigate e spaghetti. Dopo essere stati inchiostriati, sono stati applicati sul supporto con movimenti rotatori e

pressioni variabili, in modo simile all'uso di un piccolo rullo, ottenendo segni frammentati ma efficaci nella resa della texture. (Fig. 77) Successivamente, gli spaghetti sono stati disposti sul foglio in modo più libero e casuale, enfatizzando la componente di disordine. (Fig. 78)

Infine, è stato utilizzato un blocco di polistirolo inciso manualmente con linee e campiture irregolari, successivamente inchiostrato e impiegato come matrice per la stampa, generando impronte caratterizzate da variazioni di pieno e vuoto e da una forte componente materica. (Fig. 79, Fig. 80)



Fig. 78



Fig.77

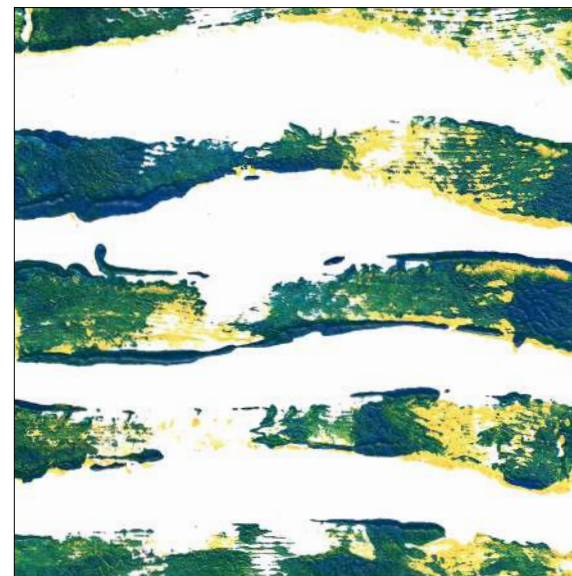


Fig. 78



Fig. 81 Tecnica del frottage su carta d'alluminio.

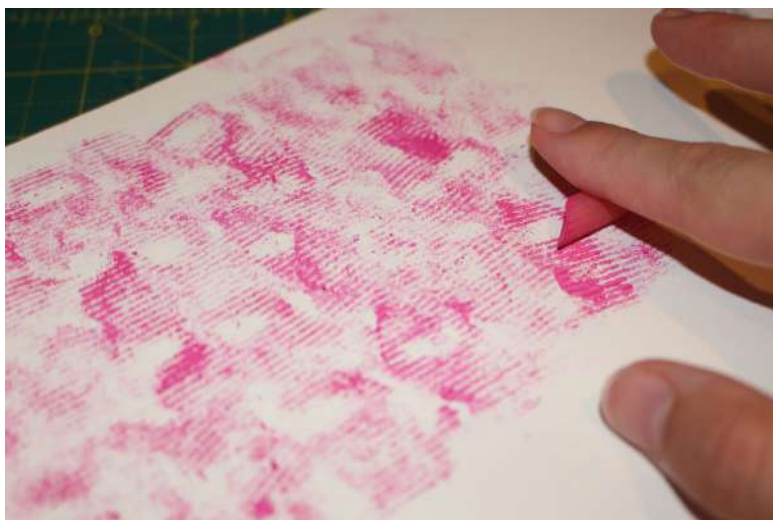


Fig. 82 Impressioni ottenute mediante una penna rigata inchiostrata.

ELABORATI FINALI

Al termine della settimana di sperimentazione, analizzando le prove realizzate e i risultati emersi, ho deciso di sviluppare due poster che combinano più tecniche sperimentate durante il percorso. Questa scelta mi ha permesso di valorizzare gli aspetti più interessanti di ciascuna prova, integrandoli in due elaborati conclusivi.

Il primo poster è stato concepito come il **manifesto** dell'intero progetto di sperimentazione, sintetizzandone il concept attraverso il titolo "Fuori registro".

La parola "fuori" è stata costruita digitalmente a partire dagli esiti della sperimentazione di **monotipia**. Le tracce ottenute durante la stampa sono state selezionate, assemblate e trasformate in un carattere tipografico personalizzato.

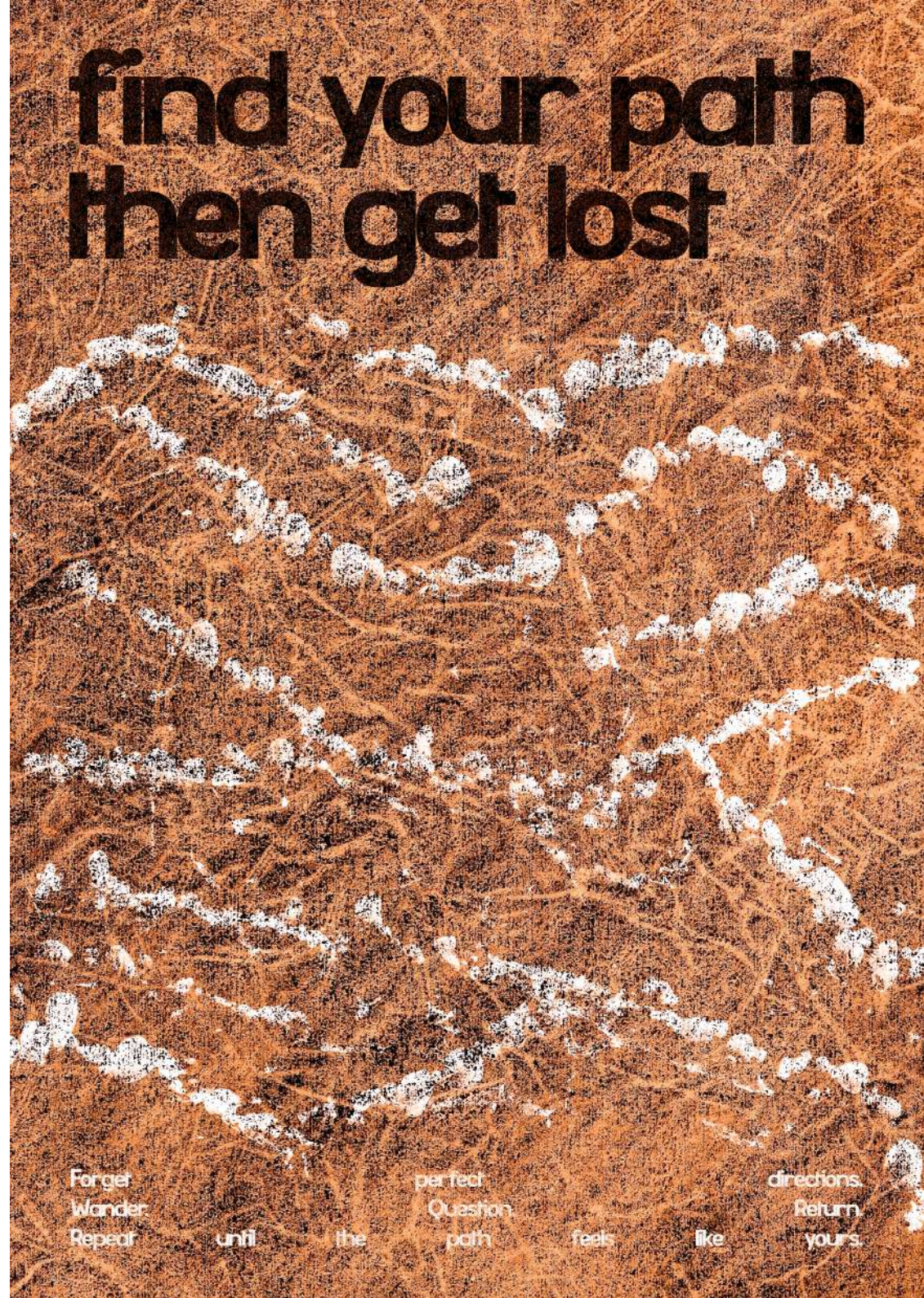
La parola "registro", invece, è stata realizzata sempre tramite un procedimento analogico utilizzando **timbri alfabetici** inchiostriati impressi su carta e successivamente digitalizzati mediante scansione. Il poster e il titolo stesso diventano così una **dichiarazione d'intenti**, sintetizzando e restituendo in modo immediato il significato e l'identità dell'intero percorso di sperimentazione.



Nella realizzazione del secondo mi sono lasciata guidare dai risultati ottenuti durante le sperimentazioni della seconda e della quinta giornata combinando le tecniche di bruciatura e frottage in un'unica composizione. Le texture create richiamano spontaneamente l'immagine di percorsi e ramificazioni, motivo per cui ho deciso di sviluppare il progetto attorno al tema del cammino.

Il poster interpreta il percorso non come una linea definita, ma come un insieme di possibilità, deviazioni e cambiamenti, valorizzando anche l'idea dello smarrimento come esperienza di crescita.

find your path then get lost



Forget Wander Repeat until the perfect Question path feels like directions Return yours

GIORNO 2

↳ Bruciatura



Primo
tentativo di bruciatura
carta da lucido seguendo traccia a matita

tentativo con fiammiferi e carta velina
↳ fiamma troppo forte!!!

↓
combustione completa
del materiale

↳ prova con
incenso

↓
risultato
soddisfacente



belle
generose
del colore
dell'incenso

tentativo
di riproduzione
linee fiamme
colore cera
candela

Spatola



Erosione

per
stropiccio

colore netto
di diverse
granulature
spatola

primo tecnica di assom-
mato più superficiale
di colore con una spatola
per far emergere colore sotto

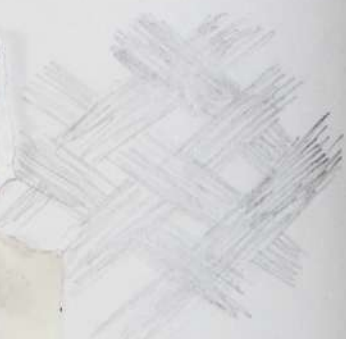


primo
primo

17/06/26



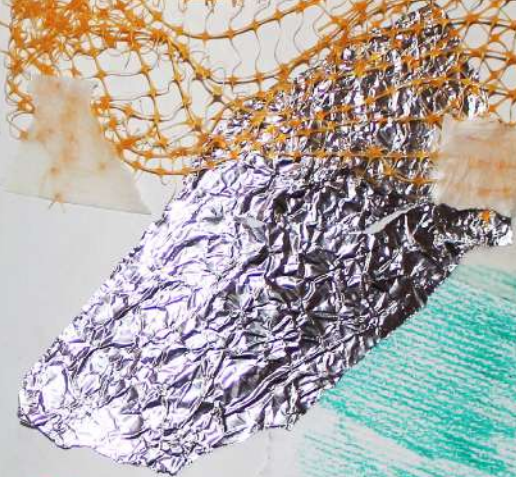
Primo erosione
Pittura verde tranne strisce di colore incollate
sopra il colore fresco → colore troppo scuro



prova della
tecnica del forare
su pia^{ta} superiore



materiali
utilizzati
per imprimere
testure in
carta



Conclusioni

Alla conclusione di questo percorso di ricerca, sento di aver ridefinito profondamente il mio concetto di sperimentazione. Se all'inizio la immaginavo come una forma di libertà assoluta, quasi priva di regole, oggi la considero un'esplorazione consapevole e strutturata. Ho compreso che sperimentare non significa procedere senza una direzione, ma lavorare all'interno di vincoli e possibilità che, anziché limitare il processo creativo, gli conferiscono forza, identità e coerenza.

Di fatto il significato che oggi attribuisco alla sperimentazione è quello di un atteggiamento costante di curiosità e apertura verso il progetto. Significa non accontentarsi dei primi risultati, continuare a esplorare e accettare l'errore come parte naturale del processo creativo. Le intuizioni più interessanti sono nate proprio da ciò che inizialmente percepivo come un fallimento. Mettersi in gioco, osservare le reazioni dei materiali e riprovare si è rivelato il modo più efficace per superare il già visto e arrivare a soluzioni che non avrei potuto prevedere.

L'obiettivo che mi ero prefissata fin dall'inizio era quello del **fare** concreto, e sento di averlo raggiunto. Attraverso l'esplorazione di tecniche lontane dalle modalità di progettazione a cui ero abituata, ho potuto osservare come la qualità di un segno nasca spesso dall'equilibrio tra il controllo del gesto e l'imprevedibilità dei materiali. Il caso e l'ambiente non si sono rivelati ostacoli, ma elementi capaci di arricchire il progetto, trasformando ogni prova in un'occasione di scoperta. Naturalmente non sono mancati i momenti di difficoltà, le gior-

nate in cui le idee sembravano esaurirsi e la tentazione di scegliere la soluzione più semplice era forte. Proprio in quelle fasi ho capito che superare un'impasse creativa non richiede necessariamente uno sforzo maggiore, ma un cambiamento di prospettiva. Concedersi una pausa, prendere le distanze dal lavoro e tornare a osservarlo con occhi nuovi può diventare il gesto più produttivo dell'intero processo.

Il tempo dedicato alla sperimentazione mi ha inoltre permesso di costruire un repertorio concreto di gesti, materiali, texture e procedimenti. Ogni prova, indipendentemente dal suo esito, ha ampliato la mia conoscenza delle tecniche e delle loro potenzialità espressive. Ne è nato un archivio fisico di campioni e possibilità progettuali che rappresenta non solo il risultato di questa ricerca, ma anche una risorsa a cui potrò attingere nel mio futuro professionale.

In conclusione, questa esperienza mi porta a considerare la sperimentazione non come una fase separata dal progetto, ma come una componente essenziale del processo creativo. Dedicarle tempo significa costruire, nel lungo periodo, un patrimonio di strumenti, intuizioni e riferimenti che arricchisce il lavoro progettuale e permette di affrontare ogni nuovo progetto con maggiore consapevolezza, curiosità e apertura verso l'imprevisto. È proprio questa disponibilità a mettersi continuamente in discussione che, a mio avviso, mantiene vivo il processo creativo e rende possibile trasformare la materia in nuove opportunità espressive. Per questo motivo, mi sento di consigliare a chi studia design, o a chi lavora in ambito creativo, di riservare

sempre uno spazio alla sperimentazione all'interno del proprio processo progettuale. Anche solo poche ore, o qualche giorno quando possibile, possono fare la differenza se dedicati alla ricerca libera, alla curiosità e all'esplorazione di nuovi linguaggi visivi. Significa concedersi il tempo di provare tecniche differenti, di non fermarsi a ciò che già si conosce e di uscire dalla "bolla" delle soluzioni immediate, per continuare invece a interrogare e ampliare il proprio modo di vedere e interpretare il progetto.

Bibliografia e sitografia

- [1] Treccani, s.v. “Sperimentare”, in Vocabolario Treccani online.
<https://www.treccani.it/vocabolario/sperimentare/>
- [2] Weingart, W. (1985). *Typography: My Way to Typography*.
- [3] L'Intreccio Etimologico tra Rischio ed Esperienza: Il Legame tra “Periculum” ed “Experiri”.
<https://francescodalpino.org/2025/08/01/lintreccio-etimologico-tra-rischio-ed-esperienza-il-legame-tra-periculum-ed-experiri/>
- [4] Munari, B. (1981). *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*.
- [5] Sawyer, K. (2013). *Zig Zag: The Surprising Path to Greater Creativity*. San Francisco.
- [6] Bruner, J. S. (1960). *The Process of Education*. Cambridge (MA): Harvard University Press.
- [7] Calabresi, M. (cond.). (2025). Ep. 1 – Sull'Errore. In *Sull'errore*. Chora Media e Politecnico di Milano.
<https://open.spotify.com/episode/4UG0NbPgnyKcFRclZVVM6?si=52b3f0f3a9524702>
- [8] *Homo fallibilis: come l'errore, il fallimento e la serendipità guidano l'evoluzione dell'universo, della vita e della conoscenza*. Il Sole 24 Ore.
<https://carlomancosu.nova100.ilsole24ore.com/2024/08/21/errore-fallimento-e-serendipita-nel-progresso-della-conoscenza/>

- [9] Leal, L. (2021). Pandemonium: The Creative Process in Post-Digital Typography.
- [10] Huizinga, J. (1938). Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture.
- [11] Brown, Stuart L., Vaughan, Christopher C. (2009). Play: how it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul.
- [12] Discovering the Importance of Play through Personal Histories and Brain Images. An Interview with Stuart L. Brown
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1069017.pdf>
- [13] Il 'Thinkering' nella didattica: imparare facendo e riflettendo.
<https://www.professioneir.it/post/il-thinkering-nella-didattica-imparare-facendo-e-riflettendo>
- [14] Csíkszentmihályi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience.
- [15] Antonietti, A. (s.d.). Il pensiero creativo. Appunti sullo studio psicologico degli aspetti cognitivi della creatività.
- [16] Guilford, J. P. (1977). La creatività. In A. Beaudot (a cura di). Torino: Loescher.
- [17] Randazzo, C. M. (2020). CREATIVITÀ E PENSIERO DIVERGENTE.
<https://www.giuseppemotta.it/creatività-e-pensiero-divergente.pdf>
- [18] Robinson, K. (2006). Do schools kill creativity? [TED Talk]
- [19] Design/Play. (2018). Medium.
<https://medium.com/@tomos.design/design-play-e7e90ce895e5>
- [20] Sicart, M. (2014). Play Matters.
- [21] Scher, P. (2009). Great design is serious (not solemn). [TED Talk]
- [22] Don't forget to play: a conversation with the Eames Institute.
<https://www.notion.com/blog/dont-forget-to-play-a-conversation-with-the-eames-institute>
- [23] Brown, T. (2009). Tales of Creativity and Play. [TED Talk]
- [24] LEGO Serious Play. Wikipedia.
https://it.wikipedia.org/wiki/LEGO_Serious_Play
- [25] How To Create Powerful Workplace Rituals. IDEO U.
<https://www.ideo.com/blogs/inspiration/how-to-create-powerful-workplace-rituals>
- [26] Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation.
- [27] Rand, P. (1965). Design and the Play Instinct
<https://www.paulrand.design/writing/articles/1965-design-and-the-play-instinct.html>

- [28] Heller, S. (2003). The Meanings of Type. Eye Magazine, n. 50.
<https://eyemagazine.com/feature/article/the-meanings-of-type>
- [29] Albers, A. (1982). Material as Metaphor.
<https://www.albersfoundation.org/alberses/teaching/anni-albers/material-as-metaphor>
- [30] Lupton, E. (2011). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming.
- [31] Munari, B. (1977). Xerografie originali.
<https://www.munart.org/index.php?p=20>
- [32] Tschichold, J. (1928). Die Neue Typographie: ein Handbuch für Zeitgemäss Schaffende.
- [33] Warde, B. (1955). The Crystal Goblet, or Why Printing Should Be Invisible.
- [34] Müller-Brockmann, J. (1981). Raster Systeme für die visuelle Gestaltung.
- [35] A New Visual Language: From New Wave to Postmodernism in Graphic Design. (2024). Design Reviewed.
<https://designreviewed.com/a-new-visual-language-from-new-wave-to-post-modernism-in-graphic-design/>
- [36] Tam, K. (2001). Wolfgang Weingart: Typography as an experimental medium.

- [37] McCoy, K., & Frej, D. (1988). Typography as Discourse.
- [38] Poynor, R. (2003). No More Rules: Graphic Design and Postmodernism. Yale University Press / Laurence King Publishing.
- [39] Rock, M. (1996). The Designer as Author. Eye Magazine.
<https://eyemagazine.com/feature/article/the-designer-as-author>
- [40] Rock, M. (2009). Fuck Content.
- [41] Sennett, R. (2008). The Craftsman. New Haven: Yale University Press.
- [42] Wild, L. (1998). The Macramé of Resistance. In S. Heller, The Education of a Graphic Designer. New York: Allworth Press.
- [43] Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). Graphic Design: The New Basics.
- [44] In Pursuit of Digital-Analog Design Education. Medium.
<https://medium.com/re-form/in-pursuit-of-digital-analog-design-education-9b24b518857>
- [45] Goodspeed, E. (2026). Faking 'realness' on a computer doesn't get us anywhere new: Elizabeth Goodspeed on imperfection as design strategy. It's Nice That.
<https://www.itsnicethat.com/articles/elizabeth-goodspeed-on-analogue-creative-industry-290126>

- [46] Beyond the Conceivable w/ Joe Boyd.(2025). Based Istanbul.
<https://basedistanbul.com/en/beyond-the-conceivable-w-joe-boyd>
- [47] Basu, R. 2024. Exploring the rise and evolution of analogue design techniques. It's Nice That.
https://www-itsnicethat-com.translate.goog/features/forward-thinking-rise-of-analogue-080124?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=it&_x_tr_hl=it&_x_tr_pto=sc
- [48] Maurer, Luna, Jonathan Puckey, Roel Wouters ed Edo Paulus. (2008). Conditional Design Manifesto. Amsterdam.
<https://conditionaldesign.org/manifesto/>
- [49] Maurer, Luna, Jonathan Puckey, Roel Wouters, Edo Paulus. (2013). Conditional Design Workbook.
- [50] Lawrence, M. (2021). Experimental Type. Chelsea College of Arts, University of the Arts London.
<https://www.arts.ac.uk/colleges/chelsea-college-of-arts/stories/experimental-type>

