

Expanding visual possibilities

DESIGNING CUSTOM TOOLS
FOR IDENTITY SYSTEMS
WITH CREATIVE CODING

Expanding visual possibilities

DESIGNING CUSTOM TOOLS
FOR IDENTITY SYSTEMS
WITH CREATIVE CODING

CANDIDATI
VALERIA MORANO
ANTONIO ROBINO

RELATORE
LUCA CATTANEO

Politecnico di Torino
Corso di Laurea Triennale in
Design e Comunicazione Visiva

Tesi di laurea Triennale

EXPANDING VISUAL POSSIBILITIES

Designing custom tools
for identity systems
with creative coding

Relatore
LUCA CATTANEO

Candidati
VALERIA MORANO
ANTONIO ROBINO

Anno accademico 2023/2024

Font
G2 Ciao by Gruppo Due
Gramercy by Dinamo
Monument Grotesk by Dinamo

Stampa
Inchiostro Puro (Torino)

Torino
Luglio 2024

Le citazioni da articoli e libri in inglese
sono state tradotte personalmente.



4



Abstract

Questa tesi si propone di indagare come stia evolvendo la professione del graphic designer in un mondo complesso e tecnologicamente mediato. Il quadro restituito individua i cambiamenti di paradigma che vedono la figura del graphic designer non più impegnata nella progettazione di artefatti, ma di sistemi e strumenti ad uso dei committenti stessi al fine della produzione di contenuti. ITA

In seguito a un'indagine contestuale basata sulla letteratura, si procede con un'analisi e classificazione di casi studio relativi a progetti di professionisti che hanno già indirizzato la loro pratica in risposta al contesto mutevole, sviluppando tool di progettazione grafica, kinetic typography e identità generativa.

In questo scenario, dunque, si inserisce la proposta progettuale, volta a comprendere in particolar modo come cambia il processo progettuale a seguito dell'introduzione del Creative Coding nel flusso di lavoro, attraverso la progettazione di un identity system a partire dallo sviluppo di tool custom con p5.js per il collettivo curatoriale e spazio espositivo Osservatorio Futura.

This thesis aims to investigate how the graphic design profession is evolving in a complex and technologically mediated world. The resulting analysis identifies paradigm shifts that see the role of the graphic designer no longer engaged in the design of artifacts, but in the creation of systems and tools to be used by clients themselves for content production. ENG

Following a contextual research based on the literature, we proceed with an analysis and classification of case studies related to projects made by professionals who have already adapted their practice in response to the shifting landscape, developing graphic design, kinetic typography, and generative identity tools.

In this scenario, the project is presented with a particular focus on understanding how the design process changes as a result of the introduction of Creative Coding into the workflow, through the design of an identity system based on the development of custom tools with p5.js for the curatorial collective and independent space Osservatorio Futura.

Indice

Abstract	5
Desk Research	11
Graphic Design: nuovi paradigmi	12
Graphic Design meets Creative Coding	26
Progettare design tool con il Creative Coding	32
Casi studio di scenario	34
Casi studio di progetto	62
Committente	81
User Research	85
Interviste	86
Mindset	88
Progetto	97
How Might We	98
Linee guida	100
Concept	101
Identity system	102
Conclusioni	162
Bibliografia e Sitografia	165
Appendice	169
Ringraziamenti	170

Yeah, my work is interdisciplinary;
I'm confused by *multiple* fields at the same time.

- @celestelabedz, Twitter

There is always an offset between what you intend
to make at the beginning of a process and what
you end up making in the end.

- *II Magazine #0, performance and publishing*

Desk Research

Cosa significa essere un designer al giorno d'oggi?

È la domanda sorta alla base di questo progetto, quando ci siamo trovati a dover scegliere che strada imboccare di fronte alle numerose possibilità che offre una disciplina che per definizione non è definibile. In quanto esseri umani, però, tracciare dei confini ci aiuta in qualche modo a comprendere. Per questo, per trovare delle risposte siamo partiti proprio dal principio, cioè dalle definizioni di graphic design proposte da voci autorevoli in materia.

Il percorso di ricerca ci ha quindi condotti a costruire un quadro del graphic design contemporaneo che ambisce ad indagarne le future prospettive, focalizzandosi in particolare sulla dimensione d'interazione tra il Graphic Design e il Creative Coding. Con l'intenzione di comprendere in che modo il processo progettuale può essere influenzato dall'incontro tra il design e la programmazione, è stato quindi progettato un identity system fondato sull'utilizzo di tool custom sviluppati con p5.js per il collettivo curatoriale Osservatorio Futura.

Graphic Design: nuovi paradigmi

Cos'è - o cos'era -
il Graphic Design

Il termine Graphic Design è stato coniato per la prima volta dal tipografo e book designer William Addison Dwiggins nel 1922, nel descrivere la sua attività in qualità di "individuo impegnato a portare ordine strutturale e forma visiva alle comunicazioni stampate",^{<1>} ma non si è diffuso fino agli anni Sessanta.^{<2>} Oggi, il graphic design, noto anche come design della comunicazione, è definito dalla principale organizzazione del settore, l'American Institute of Graphic Arts (AIGA-2017), come "l'arte e la pratica di progettare e proiettare idee ed esperienze con contenuti visivi e testuali. La forma che assume può essere fisica o virtuale e può includere immagini, parole o grafica. Comprende un'ampia e diversificata gamma di media e forme di comunicazione quali identità visive, poster, pubblicità, packaging, design di libri, design di giornali, wayfinding, illustrazione, grafica informativa, visualizzazioni di dati, motion graphics, grafica interattiva, web design e design di app".^{<2>} Il ruolo tradizionale del design è stato quello di migliorare l'aspetto visivo e la funzione di messaggi e informazioni facendo uso di tipografia, fotografie, illustrazioni ed elementi grafici per costruire messaggi che attirino l'attenzione, inducano a riflettere sul loro significato e rimangano impressi nella memoria nel corso del tempo.^{<3>} Perciò l'essenza della disciplina, scrivono Philip B. Meggs e Alston W. Purvis, risiede nella trasmissione di messaggi attraverso mezzi visivi.^{<1>}

12

Necessità di
rinegoziazione

Come afferma Meredith Davis, tradizionalmente il graphic design aveva una direzione chiara e uno scopo definito, il bagaglio di conoscenze per praticarlo era noto e i designer erano sicuri del loro campo d'azione. I programmi di design grafico di istituti e università si aspettavano di essere giudicati in base alla loro capacità di preparare laureati in grado di entrare rapidamente nella pratica come creatori di forme inventive e dipendenti fatturabili, persone intuitive in grado di risolvere problemi nei principi della composizione visiva, nella comprensione tecnica della composizione tipografica e della stampa e nelle capacità di presentazione.^{<4>} Tuttavia, l'avvento dei media digitali ha favorito l'emergere di una serie di nuovi strumenti, competenze e discipline e le forze tecnologiche, economiche e sociali in rapida evoluzione hanno richiesto risposte progettuali diverse da quelle che la società si aspettava decenni fa, costringendoci a una rinegoziazione di ciò che comprende il graphic design come disciplina.^{<2>}

Cercando di approfondire in cosa consistano nel concreto le novità che hanno reso quanto mai necessaria questa rinegoziazione, tra le cause si individuano in particolare

due elementi perturbatori, che sono oggetto di dibattito non solo ora, nel 2024, ma da non meno di 25 anni: le tecnologie in continua e rapida evoluzione, fino ad arrivare a un'automazione del "fare" del graphic design sotto forma di software e computazione algoritmica,^{<5>} e l'estesa democratizzazione dei software di progettazione e produzione, accompagnata dall'accesso illimitato per i designer amatoriali a ricche fonti di informazioni attraverso i forum su Internet e ai servizi di social networking che consentono di realizzare pratiche informali e deistituzionalizzate di insegnamento e apprendimento.^{<5>}

Ma andiamo con ordine.

Già nel 1955 Milton Glaser sosteneva che la tecnologia svalutasse il design grafico: nel suo importante saggio "Design & Business: The War is Over", osservava che i graphic designer avevano perso terreno in molti modi e che la tecnologia digitale era una delle principali responsabili, in quanto rendeva più facile la produzione di design - e di designer - mettendo sotto pressione i compensi; affermando di conseguenza la necessità di creare "una nuova narrativa" per ripristinare il rispetto per la propria esistenza.^{<6>}

Una cinquantina d'anni dopo, McMillan (2009) afferma che "la rivoluzione digitale ha trasformato i dispositivi mobili come gli smartphone e i tablet in un canale per la fornitura di comunicazioni, servizi e media provocando un cambiamento di paradigma con un proprio insieme di regole e un nuovo linguaggio di progettazione, richiedendo nuovi modi di pensare e lo sviluppo di nuove conoscenze e competenze di progettazione."^{<7>} Pertanto, gli sviluppi e le innovazioni tecnologiche introdotti a un ritmo rapido e continuo, hanno creato una professione di design in uno stato di flusso, che se da un lato vede possibilità sbalorditive, dall'altro si trova di fronte a numerose sfide, rendendo necessario un cambiamento radicale dei curricula di design esistenti, per ottenere una flessibilità che consenta di gestire la crescente complessità della tecnologia, al fine di soddisfare le esigenze della professione di designer in continua evoluzione.^{<7>}

Ora, passati altri 15 anni, le domande sembrano essere invariate, se non addirittura accompagnate da timori ancora crescenti che, con l'avvento di software in grado di generare contenuti visivi in modo rapido, economico e con poche competenze, i graphic designer scompaiano.^{<5>} Questo riguarda principalmente lo sviluppo di IA (Intelligenza Artificiale) e ML (Machine Learning), la cui introduzione nella progettazione grafica metterebbe in discussione il ru-

olo del designer umano, cambiando il modo in cui viene descritto e compreso. La letteratura rivela presentazioni negative dei designer umani rispetto agli strumenti automatizzati e il suggerimento che i designer umani dovranno orientarsi verso il ruolo di curatori e facilitatori di soluzioni progettuali sensibili al contesto. Uno dei tropi più evidenti nell'analisi degli strumenti di progettazione automatizzati è l'inquadramento dell'uomo in un discorso di deficit: rispetto alle macchine, gli esseri umani sono considerati inaffidabili e incapaci di portare a termine i compiti con la stessa precisione e velocità. Nell'ambito del capitalismo neoliberale, questo è uno sviluppo attraente: al di là dei costi di acquisto e manutenzione, le macchine non hanno bisogno di essere pagate e possono portare a termine un carico di lavoro più pesante in tempi più brevi.^{<5>}

Quindi, attualmente la principale area di preoccupazione nella letteratura consiste nella previsione che un software informatico facilmente accessibile che utilizza algoritmi di IA completerà molti dei compiti pratici svolti dai graphic designer, consentendo ai clienti di evitare del tutto i designer umani. In una panoramica sull'uso dell'IA nel graphic design, sia Zachary Kaiser^{<8>} che Ezgi Karaata^{<9>} forniscono esempi di software che utilizzano algoritmi per ritoccare automaticamente le foto, generare loghi, progettare siti web interattivi o elaborare materiale promozionale e di marketing in modo praticamente istantaneo [es. nella piattaforma di design amatoriale per eccellenza: Canva] Non è richiesta una formazione ufficiale per utilizzarli, consentendo agli utenti di diventare consumatori attivi di prodotti di design. Per molti individui o piccole imprese, sono un'opzione interessante soprattutto quando manca il desiderio o la capacità di investire in soluzioni di design o marketing su misura, ma c'è necessità di un prodotto rapido ed economico.^{<5>}

Questo ci conduce verso il secondo punto: l'affermazione "tutti sono graphic designer".

Già nel 1998, Lorraine Wild notava come navigando sul Web, si sa che molte "cose" visive sono state prodotte senza la partecipazione di qualcuno che la professione definirebbe un graphic designer^{<6>} e, una decina d'anni dopo (2008), Gerry Beegan e Paul Atkinson, nel saggio "Professionalism, Amateurism and the boundaries of design", riportano le parole di Ellen Lupton che individua un cambiamento generazionale, sottolineando che "nell'attuale ambiente digitale l'impulso a progettare e a condividere i propri progetti è ormai una seconda natura per i giovani. Le tec-

nologie facilmente disponibili, dai computer desktop alle copisterie e alla stampa digitale, consentono ai singoli individui di produrre design grafico senza ricorrere a mestieri come la composizione tipografica, la riproduzione di stampe e la stampa commerciale.”^{<10>}

Oggi, non si tratta più di una questione puramente generazionale, ma di fatto chiunque abbia per le mani un dispositivo elettronico sia esso un pc, un tablet fino ad arrivare allo smartphone, si trova spalancate le porte della produzione di contenuti con una più o meno elevata ricercatezza grafica. I designer dilettanti, inoltre, hanno un accesso illimitato a ricche fonti di informazioni attraverso i forum e i servizi di social network che consentono di mettere in atto pratiche informali e deistituzionalizzate di insegnamento e apprendimento, permettendo loro di imparare tecniche, teorie e abilità del design online attraverso workshop e lezioni su YouTube, Skillshare, Learnn e numerose altre piattaforme che, afferma Rebecca Kelly, sebbene non portino a qualifiche, forniscono “una certa quantità di formazione” con strumenti di progettazione leader del settore “per una frazione del costo” dell’istruzione post-secondaria formale.^{<5>} L’accesso a Internet ha cambiato le pratiche comunicative e, di conseguenza, il modo in cui inquadrano e valutiamo il graphic design, facendoci assistere a un brusco crollo del binomio professionista amatore.^{<11>}

La presenza di questi corsi online, unita al fatto che i computer e i software di progettazione consentono l’accesso pubblico ai mezzi di progettazione e produzione, a qualsiasi livello la gente ritenga soddisfacente,^{<4>} secondo Kelly portano con sé un’importante conseguenza, ovvero finiscono per sminuire la credibilità della professione agli occhi degli esterni, cambiando le aspettative dei clienti e mettendo anche in discussione il valore dei titoli di studio formali.^{<5>}

Il graphic design assume così la forma di una pratica diluita, in cui i professionisti devono impegnarsi sempre di più per affermare la propria competenza di fronte ai clienti e alla società in generale e, trovandosi dinanzi a questa democratizzazione tecnica, culturale e metodologica,^{<11>} diventa inevitabile per diversi professionisti esprimere preoccupazione rispetto al fatto che lo status della loro disciplina sia minato.^{<10>}

Lo sgretolarsi e dissiparsi delle barriere tecniche del settore, “gli editor WYSIWYG, i software pesanti come modelli, i mock-up pronti per il portfolio, etc.”^{<12>} sembrano riuscire a condurre tutti a un design rapido, facile e bello - siamo sicuri? - in un paio di click.

Pensandoci bene, ciò che accomuna i due fattori appena esposti - tecnologie e amatori - è il loro potere deprofessionalizzante esercitato sulla figura del graphic designer, per come è descritta e definita tradizionalmente. Infatti, che sia demandando l'esecuzione di un lavoro a un software, o direttamente democratizzandone l'accesso e l'apprendimento, così da investire magicamente tutti dei poteri del graphic designer, sembra diventare possibile, se non addirittura facile, ottenere output dall'aspetto più o meno professionale, senza che sia però stato un effettivo designer professionista a metterci mano.

Estinzione o
evoluzione?

In questo contesto nasce l'esigenza di ridefinire in qualche modo in cosa consista la professione del graphic designer, al fine di comprendere se si tratti di una figura professionale in via d'estinzione o, piuttosto, di evoluzione.

Tutto ciò che è stato esposto finora si concentra in modo particolare sugli artefatti prodotti dal graphic design e sul loro aspetto formale. Ma è davvero tutto qui?

Mancando della specificità di un medium, il graphic design tende a essere identificato più attraverso i suoi vari prodotti che attraverso un senso di pratica disciplinare, e viene così ridotto alla sua forma merceologica - semplicemente una scelta di veicoli per trasmettere un messaggio: annuncio, cartellone, libro, brochure, carattere tipografico, sito web e così via. Implicita in questa concezione riduttiva è la negazione del graphic design come pratica disciplinare e con essa della possibilità di autonomia disciplinare. Anche una denominazione ampia come "design della comunicazione" perde coesione di fronte a una moltitudine di fornitori che producono ogni tipo di "comunicazione" per media diversi: stampa, televisione, video, film o Internet.^{<13>}

Secondo Andrew S. Blauvelt, che si è interessato all'approccio al design grafico rifiutandone la relegazione a semplice contenitore di contenuti, "il graphic design deve essere visto come una disciplina in grado di generare significato alle proprie condizioni, senza fare eccessivo affidamento su commissioni, funzioni sociali prescrittive, media o stili specifici. [...], rivendicando, quindi, una posizione di autonomia critica, cioè una separazione dalle esigenze sociali che limitano il graphic design alle sue caratteristiche più commerciabili".^{<14>} Blauvelt sostiene che troppo tempo ed energia sono dedicati alla cultura dell'oggetto del design grafico, alla sua produzione e ai suoi processi, e troppo poco ai suoi effetti. Asserendo che "abbiamo bisogno di più perché e meno come", Blauvelt reclama una "necessità di rifuggire la singolarità di un mezzo a favore della

molteplicità dell'agenzia sociale e degli effetti, ponendoci domande sia su quanto concerne la professione, sia sugli utenti, prendendo come mezzo valori sociali, psicologici, culturali, tecnici ed economici, nello sforzo di spingere i limiti dell'esperienza vissuta e non il mezzo.”^{<13>}

Allora, come afferma Meredith Davis, forse non ha più molto senso concentrarsi quasi esclusivamente sulla progettazione e sulla produzione di bella forma. Questo, però, non significa che la necessità di inventiva formale sia destinata a scomparire o che le istituzioni educative debbano abbandonare completamente questo obiettivo nei loro programmi,^{<4>} anche perché la forma del design ha dato un contributo alla nostra cultura e rimane rilevante, dunque, anche dal punto di vista storico.^{<6>} Ma segnala che la sopravvivenza della professione potrebbe dipendere meno dalla sua tradizionale formazione in materia di nozioni artistiche e più dalla capacità di rispondere strategicamente ai cambiamenti negli ambienti commerciali, sociali e di comunicazione.^{<4>}

La risposta strategica predominante suggerita dalla letteratura sostiene un allontanamento dalle competenze estetiche e tecniche richieste per progettare modalità di comunicazione visiva, verso un impegno più profondo con le competenze umane associate alla negoziazione, alla facilitazione e al giudizio. Questa viene descritta come la “dematerializzazione” del designer, una mossa retorica che riflette in modo giocoso l'argomentazione di Jorge Frascara che nel 2002 scriveva che “come designer abbiamo abbandonato l'ossessione esclusiva per i prodotti, i materiali e i processi di fabbricazione, e ci siamo preoccupati maggiormente dei contesti in cui gli oggetti e le comunicazioni vengono utilizzati dalle persone, e delle conseguenze che l'esistenza di queste creazioni di design ha sulle persone in generale”,^{<15>} definendo questo momento come dematerializzazione del design.

Quindi forse, in questo tentativo di ridefinizione della disciplina del graphic design, è giunto il tempo di smettere di ossessionarci sul cosa per spostare l'attenzione sul perché - e il come? - lasciando per il momento da parte gli artefatti che il design produce e cercando, invece, di comprendere che effetti ha e a quali trasformazioni sta andando incontro; insomma: che strategie i designer stanno adottando in vista di un futuro prossimo.

Oltre a ciò che si deve fare, le discipline sono normalmente occupate da come le cose dovrebbero essere fatte, cioè dai metodi. Nigel Cross racconta come il design abbia cercato

di accrescere la propria reputazione presentandosi come una scienza e come questa si sia rivelata un'illusione: "dopo infiniti dibattiti, sia i designer che i teorici si sono resi conto che il design non è una scienza proprio perché i suoi processi non possono essere trasformati in una formula. A differenza della scienza, che si basa su un unico metodo, il design ha metodi plurali, ad hoc e spesso non replicabili"^{<11>} in quanto sono appositamente individuati nel contesto dello specifico progetto che si sta portando avanti. Joi Ito, inoltre, sottolinea, che la realtà non è organizzata intorno alle discipline, compartimenti artificiali di conoscenza, affermando che "se le discipline sono i puntini sulla mappa della conoscenza, il design è l'area bianca in mezzo identificata come spazio antidisciplinare".^{<11>} Per progetto antidisciplinare, Ito intende "non la somma di un mucchio di discipline, ma qualcosa di interamente nuovo - un termine che sfida le semplici definizioni [...], qualcuno o qualcosa che non si adatta alla disciplina accademica tradizionale - un campo di studio con la propria particolare terminologia, quadri di riferimento e metodi".^{<11>}

18

Al di là delle semplici "cose belle", il design è considerato anche uno strumento di innovazione e un approccio propizio alla risoluzione dei problemi, ad esempio nel contesto dei cambiamenti sociali e del passaggio al digitale. Vannotti afferma che "il design si caratterizza come disciplina trasformativa la cui essenza si manifesta nell'intreccio tra scenari reali e futuri",^{<16>} sostenendo che progettare sia al contempo una questione di cambiare il mondo e di comprenderlo: se da un lato c'è la realtà attuale che deve essere compresa, dall'altro c'è un futuro possibile che deve avere un obiettivo specifico, e progettare non significa semplicemente comprendere il problema e creare possibili soluzioni in modo sequenziale - come farebbe un algoritmo computazionale - quanto piuttosto saltare continuamente dallo spazio del problema a quello delle possibili soluzioni e viceversa. A tal fine, i designer utilizzano elementi di pratica riflessiva: riflettono direttamente su ciò che fanno mentre lo fanno e sono quindi in grado di impegnarsi in una correzione iterativa della loro comprensione della realtà e del quadro in cui vedono sia la realtà che un possibile stato futuro. Gli artefatti così prodotti li aiutano a concretizzare le loro idee e fungono da veicolo per promuovere una reale trasformazione.

Ironicamente, però, mentre il design come impresa è tradizionalmente impegnato a rimodellare l'ambiente, come cultura è principalmente modellato da esso.^{<11>} Kath-

erine McCoy, infatti, definisce il design come un “linguaggio culturale, che crea cultura e partecipa all’evoluzione culturale, sia deliberatamente che inavvertitamente”.^{<17>}

Alla luce di questa evoluzione, delle trasformazioni che interessano la realtà contemporanea che vede pubblici sempre più specializzati e tecnologie sempre più automatizzate, la competenza e la professionalità diventano categorie in costante rinegoziazione.^{<11>} Per rispondere adeguatamente a queste trasformazioni, al fine di produrre espressioni risonanti adatte al pubblico e al momento di ogni progetto, sempre McCoy afferma che “abbiamo bisogno di nuovi metodi nel nostro kit di strumenti di progettazione, una sorta di architettura aperta, per incorporare efficacemente i fattori umani culturali che rispondono alla diversità, alla molteplicità e al flusso. Abbandonando, così, una visione e un linguaggio formale puliti, fissi e “senza tempo”, per rivolgerci invece verso un processo evolutivo e collaborativo”.^{<17>}

A proposito di evoluzione e collaborazione, anziché considerare il mondo per modelli contrapposti - tecnologia VS designer || amatori VS professionisti - basati sull’estinzione di qualcosa a favore dell’ascesa di qualcos’altro, Prasad Boradkar ritiene che sia più interessante parlare di “aggiustamenti culturali creativi”. Boradkar è interessato all’“ecotono” in cui due sistemi culturali si sovrappongono affermando che “questo crea un’incredibile ricchezza di specie. I confini permeabili ed elastici creano una condizione di margine poroso” ed è qui che si verifica un potente cambiamento culturale - il meticcio, l’incrocio e l’ibrido. La diversità che ne deriva è un meccanismo biologico necessario per la sopravvivenza, che permette agli organismi di adattarsi alle pressioni esterne.”^{<17>}

Secondo Rafael Fajardo, il graphic design “dovrebbe richiedere una posizione etica e comprendere l’alterità in prima persona [...] e i graphic designer hanno bisogno di una fluidità culturale e di un atteggiamento cosmopolita che dia loro l’agilità necessaria per rispondere e adattarsi in modo appropriato a ogni problema culturale del design”. Fajardo e Boradkar concordano sul fatto che la diversità è necessaria nel design come nella biologia, sostenendo che il cambiamento evolutivo organico e l’ibridazione del mondo biologico indichino un modello per il design. Secondo questo modello basato sull’idea dell’ibridazione culturale e del continuo adattamento, le comunità culturali, organismi viventi in rete in rapido flusso, si incontrano e si scontrano e il loro tentativo di far fronte alla rete di continui

Aggiustamenti
culturali creativi o
sull’ibridazione

cambiamenti, ulteriormente intensificati dalla comunicazione, ha come risultato un reciproco appropriamento e trasformazione dei rispettivi paradigmi.^{<17>}

Cambi di
paradigma

Ora, cerchiamo di capire più nel concreto in cosa consistano questi cambi di paradigma e ibridazioni che stanno interessando la professione in risposta alle trasformazioni globali, rivalutando secondo un'altra prospettiva i due elementi perturbatori esposti precedentemente.

Come abbiamo visto, in questo panorama emergente, il lavoro dei graphic designer si trova sempre di più slegato dalla produzione, o realizzazione, di artefatti:^{<5>} se un tempo parlare di graphic designer significava riferirsi alla “persona che progetta la grafica, che fa le immagini o dice dove devono andare”, ora che tutto ciò che può essere automatizzato viene automatizzato, e di solito è il lavoro più faticoso a essere automatizzato per primo - nel caso del design grafico, ciò significa la produzione di grafica e di dati quantitativi^{<18>} - “la pratica del design si sta sempre di più orientando al sistema che all’oggetto”, afferma Zach Liebermann.^{<19>}

Essa è popolata da persone che hanno un’intima familiarità con i sistemi visivi e, concorda Kiel Mutschelknaus, “probabilmente la cultura del design si concentrerà sempre di più sui sistemi piuttosto che su singoli, piccoli risultati”.^{<12>} Inoltre, dichiarano Pennington e Stanford, “le competenze richieste per sopravvivere saranno quelle legate alla collaborazione, alla gestione, alla negoziazione e alla facilitazione con una particolare attenzione alle capacità interpersonali e un’attenta cura dell’estetica e del contesto in cui si colloca il progetto”.^{<5>}

È all’interno di questo quadro che si smette di parlare di minacce alla professione, di effetto deprofessionalizzante e si inizia a parlare di co-performance e co-produzione: il compito del designer, in questo caso, secondo Tomás García Ferrari, non è quello di dare forma a un prodotto, ma di alimentare il sistema e valutare i risultati.^{<20>} In tal senso, i designer umani utilizzano la propria esperienza e abilità per facilitare la produzione, interpretando e perfezionando i risultati in modo da soddisfare le esigenze e aspettative del cliente, trovandosi meno coinvolti nel dare forma al prodotto, quanto piuttosto nel garantire che questo sia solido e di qualità adeguata. Sia Ferrari che Şafak Uysal e Fulden Topaloğlu^{<21>} sostengono che il designer sarà meno “master” degli strumenti, ma parteciperà a un ecosistema digitale più ampio, lavorando a fianco di designer automatizzati, in quello che Niya Stoimenova, e Rebecca Price identificano come il paradigma emergente della “co-per-

formance”. Inoltre, Uysal e Topaloğlu sostengono che il processo di progettazione si sta spostando da “un modello meccanicistico caratterizzato da causalità e linearità, a una visione olistica guidata dalla complessità”.^{<21>} In effetti, Gonçalo Falcão e Rita Almendra (2017) notano che il rapporto tra cliente, brief ed esecuzione non è mai stato semplice e lineare e che “il cliente è un co-autore che partecipa e guida molte delle decisioni del processo”.^{<22>} Per Falcão e Almendra, il brief non è un lavoro da fare, ma un problema da risolvere. Essi vedono un ruolo distinto per il designer umano in questo processo, in quanto egli interpreta e modella le intenzioni comunicative del suo cliente e prevede la percezione e la ricezione dei contenuti da parte del pubblico, oltre a guidare il processo di comunicazione, creando un metodo di co-produzione con il committente.^{<5>}

Procediamo, dunque, approfondendo in cosa consistano queste condizioni di co-performance e co-produzione, a partire da quanto è stato direttamente affermato da professionisti che stanno già proiettando la loro pratica in quest’ottica:

Co-performance
Co-produzione

Tancrède Ottiger afferma di essere interessato all’automazione in particolar modo per la modularità che essa consente di ottenere, andando al di là dei metodi di progettazione statica.^{<19>} Essa non è un’estetica, ma assume il ruolo di strumento, sfruttato per ottenere identità organiche o importare enormi quantità di dati che, fa notare Daniel Wenzel, le macchine sono in grado di elaborare a una velocità intensamente, follemente maggiore rispetto a quella del cervello umano, sostenendo che ciò che si può fare è, dunque, lasciare il passo alla macchina, per sfruttare meglio il potenziale umano.^{<23>}

21

Che significa?

Da un lato questa affermazione potrebbe risultare spaventosa per alcuni designer, sostiene Kiel, dall’altro spera che potrebbe liberare i grafici per concentrarsi su concetti e sfide più grandi, spostando l’attenzione sul macro piuttosto che sul micro.^{<12>} Per cui, si prospetta la possibilità di demandare alla tecnologia parti del processo di progettazione che Ottiger identifica come “meno interessanti” riferendosi a quelle più meccaniche, di esecuzione, consentendo al progettista di concentrarsi sulle decisioni più importanti.^{<19>} Tutto ciò, sostiene sempre Kiel, suggerisce un cambiamento in base al quale i designer possono diventare, ad esempio, i direttori creativi dei loro progetti, e creare e curare i loro strumenti affinché si occupino dei “micro” elementi per loro.^{<12>} Sander Sturing si orienta nella stessa direzione,

affermando che “alla fine la tecnologia ci fornisce più strumenti e modi per progettare e, seguendola, possiamo usare questa potenza e farla lavorare per noi, concentrandoci sulla parte creativa”.^{<19>} A coloro che si mantengono in una posizione di scetticismo, certi della possibilità che la figura del designer verrà sostituita da una macchina, Ottiger controbatte che dal punto di vista prettamente tecnico l’automazione dei processi di progettazione deve essere programmata, e gli script devono essere scritti, chiaramente da un essere umano;^{<19>} inoltre, Keith nota come i comportamenti delle persone siano estremamente sfumati e complessi, e non strettamente quantitativi, sostenendo che le indagini contestuali - user research - per il design sono molto probabilmente qualitative e l’analisi e la sintesi di tali dati qualitativi sfumati probabilmente non sono ancora possibili con l’IA. In aggiunta, come abbiamo visto qualche paragrafo fa’ anche con Vannotti, Keith Tam evidenzia che “le soluzioni di design non sono risposte immediate. Spesso sono possibili molte soluzioni ugualmente valide e il passaggio dalle intuizioni della ricerca alla soluzione finale richiede salti creativi piuttosto che calcoli lineari”,^{<18>} motivo per cui difficilmente la comprensione degli utenti e dei contesti associati a un problema di design potrà essere demandata a un’intelligenza artificiale.

Tutt’al più, sottolinea Stan Haanappel, “al di là degli aspetti tecnici, i progetti hanno un concetto di fondo, una sorta di valore emotivo che solo gli esseri umani possono concepire, si spera [...]”,^{<19>} e che germogliano a partire da quelle che sono le idee. A tal proposito Wenzel chiama in causa uno studio dell’Università di Oxford del 2013, il Future of Employment, che classifica la probabilità di informatizzazione di 702 lavori, riportando nel caso dell’art direction una probabilità di automazione-sostituzione molto inferiore rispetto al graphic design, facendo così notare come l’art direction sia più legata al concetto e al processo decisionale, mentre il graphic design è più legato all’esecuzione, quindi all’artigianato, e probabilmente la possibilità che sia automatizzata l’idea è minore. Il motivo, puntualizza, è che l’intelligenza non è creatività.^{<23>} E, infine, nella creatività risiede anche una caratteristica tipicamente umana e nient’affatto appartenente a una macchina: quella di giocare con gli incidenti e imprevisti, traendone vantaggio.^{<19>}

Passiamo quindi al concetto di co-produzione: per comprenderlo partiamo inquadrando la figura del dilettante-amatore, così da identificare le ragioni per cui potrebbe passare dall’essere considerato una minaccia

all'apparire come una risorsa. L'amatore di una pratica è allo stesso tempo spettatore e creatore e la sua capacità di dilettersi, combinare e intersecare diverse discipline, senza attaccarsi a un'istituzione o a un punto di vista professionale incoraggia l'ibridazione, la sperimentazione e la libertà espressiva. I dilettanti sviluppano modi di lavorare ed estetiche che esulano da quelle approvate dagli esperti, e così facendo, suggerisce Lupton, possono fungere da modelli per una pratica professionale rivista che diventi uno spazio di resistenza all'omogeneità e all'industrializzazione, uno spazio dal quale criticare gli effetti alienanti della produzione moderna^{<10>} dove i designer possono trovare un modo per far coincidere le loro espressioni grafiche con i loro pubblici sempre più specializzati, o lasciare che i loro pubblici li indirizzino verso nuove fonti ibride di espressione grafica.^{<17>} Questa influenza invita a instaurare un certo rapporto tra il designer e il suo pubblico, coinvolgendo quest'ultimo nel processo creativo.

Identificando il designer come interprete di contesti, Michael e Katherine McCoy si concentrano sul suo rapporto con il pubblico, affermando che "il design per l'interpretazione coinvolge il pubblico nel processo creativo e la comunicazione grafica non esiste veramente finché ciascun destinatario non decodifica il messaggio"; aggiungendo poi che "il design interpretativo sfida lo spettatore a partecipare, prevedendo che i designer saranno più coinvolti nella progettazione dell'esperienza, creando situazioni aperte che gli utenti potranno esplorare".^{<6>} Questo potrebbe non solo essere elemento di svalutazione della professione, ma anche, secondo Lupton, avere addirittura l'effetto di incrementare l'alfabetizzazione al design e conseguentemente l'apprezzamento del design professionale,^{<10>} non perdendo di vista il fatto che in una società moderna in cui si afferma che tutti progettano, i designer lo fanno in modo consapevole del loro ruolo e del contesto culturale in cui si inseriscono, sono autocoscienti.^{<11>}

Alla luce del quadro finora costruito nel tentativo di ridefinire la disciplina del graphic design, rivedendone i paradigmi e sottolineandone il continuo stato di flusso e necessità trasformativa, apprendiamo che i fenomeni dell'automazione e della democratizzazione tecnologica possono rivelarsi delle risorse, se osservati dalla giusta prospettiva, e che la pratica è sempre di più orientata verso la produzione di sistemi, più che di oggetti, con un coinvolgimento attivo del pubblico al quale vengono forniti strumenti per una produzione di contenuti mediata dalla

comprensione contestuale e dalla profonda conoscenza dei sistemi visivi di un graphic designer professionista.

Dunque, concludiamo facendo nostre le parole di Ken Garland: “Solo due cose potrebbero impedire al graphic designer di crescere con il resto del mondo tecnologico: l’incapacità di familiarizzare con le nuove aree di conoscenza che stanno sorgendo accanto alla sua; e l’incapacità di liberarsi dalla camicia di forza dei suoi preconetti sul tipo di compiti che si aspetta di dover affrontare” (Ken Garland - Manuale di grafica, 1966).^{<18>}

Solo due cose
potrebbero
impedire al **781**
graphic designer
di crescere con il
resto del mondo
tecnologico:
l'incapacità di
familiarizzare
con le nuove aree
di conoscenza che
stanno sorgendo
accanto alla sua;
e l'incapacità
di liberarsi
dalla camicia di
forza dei suoi
preconcetti sul
tipo di compiti
che si aspetta di
dover affrontare

Graphic Design meets Creative Coding

Tra le aree di conoscenza parallele, quella d'elezione per questo progetto di tesi è il Creative Coding.

Di cosa si tratta?

Mentre la programmazione tradizionale è finalizzata essenzialmente a garantire funzionalità ed efficienza a uno spazio digitale, il Creative Coding combina le tecniche di programmazione all'espressione artistica. Il termine, infatti, indica la "programmazione con intenti estetici",^{<25>} afferma Andrew Bell, e Mitchell e Brown - 2013 - ne forniscono una delle definizioni considerate maggiormente accurate, indicandolo come "[...] un processo basato sulla scoperta che consiste nell'esplorazione, nell'iterazione e nella riflessione, utilizzando il codice come mezzo primario per ottenere un artefatto mediatico progettato per un contesto artistico".^{<26>} Il creative coder, dunque, entra in sinergia con la macchina attraverso un dialogo fondato su una precisa sintassi - quella del linguaggio di programmazione che si sta utilizzando - e formula istruzioni che vengono tradotte dal calcolatore in output visivi di varia natura, talvolta non del tutto prevedibili. L'essenza del Creative Coding, infatti, è fortemente sperimentale, rendendolo un ottimo mezzo per esplorare nuove estetiche digitali e oltrepassare i confini di un'espressione visiva convenzionale fortemente dipendente dai limiti imposti dai software ordinari.

Sebbene stia diventando particolarmente popolare negli ultimi anni, in realtà il Creative Coding esiste da decenni: verso la fine degli anni '60, l'artista parigina Vera Molnar, oggi considerata pioniera della computer art e del Creative Coding, è stata infatti una delle prime persone al mondo ad utilizzare la programmazione con fini artistici-visivi.^{<27>}

Attualmente il Creative Coding si sta facendo sempre più strada nell'ambito del design, partendo da fini puramente sperimentali e speculativi, per arrivare ad essere parte integrante e fondante di veri e propri progetti.

In fase di ricerca, per costruire un quadro delle numerose possibilità in cui si fa strada il Creative Coding, abbiamo fatto affidamento alle parole e ai lavori di professionisti che ne contemplanò l'utilizzo nella loro pratica da designer, così da poterne meglio individuare e comprendere i diversi aspetti e poterci quindi orientare nella progettazione.

INTERACTION HUMAN-MACHINE BRIDGING THE GAP BETWEEN VERBAL AND VISUAL

Il codice, utilizzato in qualità di strumento di progettazione visiva, porta con sé specifiche possibilità e resistenze, influenzando il processo di progettazione e i suoi risultati. Per quanto si tratti di uno strumento verbale, dato che pre-

vede la scrittura di parole all'interno di una definita struttura sintattica, fornisce - in parte - un feedback di tipo visivo: si può affermare che la pratica dello sketching, che prevede l'utilizzo del codice per ottenere output visivi, permetta di esplorare una dimensione in cui le idee si manifestano nell'unione tra il verbale e il visivo.^{<28>} Come sostiene Silvio Lorusso, si tratta di un processo di apprendimento micro-iterativo in cui la creatività non si sviluppa né nella mente, né nella macchina, ma bensì nel continuo dialogo tra il soggetto e le sue estensioni.^{<19>}

Introducendo nella progettazione un elemento con potenzialità sperimentale come il codice, è possibile sviluppare sistemi compositivi che si affidano in parte a definite regole e in parte al caso - randomizzazione - , a eventi fuori dal controllo del programmatore e dipendenti, invece, dal calcolatore, permettendo di ottenere un numero potenzialmente infinito di output unici. Questo modus operandi viene definito da Sol LeWitts con l'espressione "l'idea diventa una macchina che fa l'arte", per cui si apre la possibilità di mettere in piedi un sistema che prevede sia le regole definite dalle idee del programmatore, che l'imprevisto innescato dalla macchina che renderizza lo sketch, avendo così al contempo unicità e coesione all'interno di numerosi output che per quanto differenziati possono preservare una forte identità organizzativa.^{<29>} I software, quindi, non si limitano ad incrementare la nostra capacità di lavorare con grandi volumi di informazioni, ma possono stimolare nuovi e diversi modi di pensare. Questo potenziale è stato definito "procedural literacy" - alfabetizzazione procedurale - , che Michael Mateas descrive come "la capacità di leggere e scrivere processi, di impegnarsi nella rappresentazione procedurale e nell'estetica" (Michael Mateas, "Procedural literacy: educating the new media practitioner", *Beyond fun*, Ed Drew Davidson), portando con sé l'idea che la programmazione non sia un'attività esclusivamente tecnica, ma un atto di comunicazione e una modalità simbolica di rappresentare il mondo.^{<29>}

**TIME MATTERS
SHIFTING BETWEEN EXECUTING AND EVALUATING
ASSESSING THE AESTHETICS**

Una tematica rilevante nell'ambito del Creative Coding è il fattore tempo: il calcolatore ha un evidente vantaggio che risiede nella sua velocità esecutiva, eppure, come fanno notare Silvio Lorusso^{<19>} e Stig Møller Hansen,^{<25>} il Creative Coding racchiude in sé un paradosso: la componente di codifica dovrebbe consentire una velocizzazione, ma la parte creativa richiede che le cose proseguano lentamente,

saltando continuamente dall'esecuzione alla valutazione in un processo che si ripete in maniera iterativa. Si raggiungono, così, numerose proposte potenziali all'interno dello spazio di soluzione definito dal designer, che si ritrova infine a dover valutare e selezionare quelle più appropriate. Infatti, in un lavoro che prevede una stretta collaborazione con le macchine, emerge l'importanza della capacità di discernimento qualitativo da parte del designer: Elizabeth Goodspeed, in maniera anche un po' provocatoria, dipinge uno scenario in cui il gusto si rivela essere l'elemento di discriminazione tra l'umano e la macchina, affermando come "in un tempo in cui le competenze tecniche sono più accessibili che mai, [...] è necessario essere in grado di scegliere dal vasto mare di possibilità che la tecnologia e la connettività globale offrono, e di selezionare e combinare questi elementi in modi che, idealmente, diano come risultato un lavoro interessante e singolare."³⁰

**MEETING SPECIFIC NEEDS
UNIQUE AESTHETICS
MOVING AWAY FROM THE ONE-SIZE-FITS-ALL APPROACH**

In "Algorithms for Visual Design Using the Processing Language", pubblicato nel 2009, Kostas Terzidis si domanda "Quando vedremo una comunità di designer-architetti-programmatori che condividono il codice sorgente comune?" e con il motto "form follows software" afferma che la creatività di un designer è limitata dagli stessi programmi che dovrebbero liberare la sua immaginazione e che, invece, finiscono per controllarlo e manipolarlo, conducendolo verso un manierismo di stile basato sulla replica di processi concepiti da chi ha sviluppato gli strumenti, anziché consentirgli di progettare soluzioni uniche e inedite.³¹ A giudicare dalla quantità di strumenti custom progettati con il Creative Coding, forse Terzidis ci aveva visto lungo. Come afferma Stig Møller Hansen, parafrasando Joshua Davis, "abbiamo assistito a un passaggio da quando i computer si sforzavano di imitare ciò che potevamo fare a mano a un punto in cui è ormai impossibile ricreare manualmente i disegni intricati che i nostri computer possono produrre in una frazione di secondo".²⁵ Il coding, dunque, consente di ottenere forme di espressione molto complesse e di accedere a un vasto potenziale estetico inesplorato realizzabile unicamente attraverso mezzi di calcolo e nativamente radicato nel regno digitale. Questa può essere una risposta all'intenzione di superare i limiti intrinseci dei software commerciali, per rispondere a specifiche sfide progettuali fino ad arrivare allo sviluppo di veri

e propri tool alternativi, superando l'approccio one-size-fits-all e definendo soluzioni ad hoc. In questo scenario, il designer si inserisce in un processo di meta-design che Brad Tober definisce “[una] trasformazione del ruolo del designer in cui si assiste al passaggio da quello in cui si occupa principalmente della progettazione di singoli artefatti a quello in cui crea o sviluppa anche nuovi strumenti, sistemi e metodi per la progettazione”.^{<25>}

Nel contesto sopra descritto, dunque, il progettista è impegnato prima nella creazione di un sistema e nella definizione dei parametri che lo caratterizzano, poi nel perfezionamento delle impostazioni necessarie a controllare e ottimizzare il risultato finale in funzione delle specifiche necessità a cui deve rispondere.^{<29>}

**RULE-BASED MODEL
FEW RULES-LOTS OF VARIATIONS
NOT STATIC BUT DYNAMIC**

Il codice apre alla possibilità di concepire il design come un sistema dinamico, caratterizzato da diverse proprietà e variabili che fanno riferimento a un insieme di regole che definiscono uno spazio di forme o azioni possibili.^{<29>} In questo contesto, il designer non si occupa direttamente della rappresentazione di un singolo oggetto, ma elabora una matrice che comprende una varietà di progetti possibili, scrivendo un codice che applica le regole da lui definite per generare diverse rappresentazioni. Il computer diventa quindi un amplificatore di possibilità, producendo numerosi risultati, tutti conformi alle linee guida generali strutturate per soddisfare specifici requisiti. In che modo, però, il designer esercita il controllo su questi output, assicurandosi che tali requisiti vengano soddisfatti? Definendo un campo entro cui possono avvenire le variazioni e si possono manifestare le diverse possibilità, attraverso un'operazione di “parametrizzazione”. Questa prevede l'identificazione e l'incorporazione nel sistema di un certo numero di parametri - il cui incremento aumenta conseguentemente il numero di risultati possibili - controllabili all'interno di uno specifico range di valori. Si costruisce, così, un sistema parametrico, rendendo più efficace la traduzione delle intenzioni del progettista all'interno del sistema che sta configurando, e facendo sì che questo possa essere applicato in modo flessibile a diversi output a seconda delle necessità.^{<32>}

**HAPPY ACCIDENTS
INTENTION AND RANDOMNESS
LACK OF PREDICTABILITY**

Dopo aver esplorato il controllo all'interno del sistema, è bene contemplarne anche la perdita: come afferma Kostas Terzidis, il Creative Coding può es-

sere “un modo di concepire e abbracciare l’ignoto, alla sua massima espressione diventa una modalità di esplorare e mappare modi di pensare alternativi”.^{<31>} Quando si codifica, infatti, si impartiscono al computer istruzioni che vengono eseguite immediatamente, ma non sempre il risultato è prevedibile, talvolta può stupire o deludere, portando a riorientare o ridefinire l’obiettivo iniziale. Questo elemento di sorpresa ha il potenziale di rivelarsi fortemente produttivo, sostiene Stig Møller Hansen, evidenziando come eventuali errori o bug possano portare a esplorare possibilità che fino a quel momento non erano state contemplate, trasformando in opportunità creative quelli che Bob Ross chiamava “happy accidents”.^{<25>} Il computer, in questo caso, non è una macchina per imitare e appropriarsi di quanto già si comprende e conosce, al contrario diventa un mezzo per esplorare e visualizzare ciò che ancora non era stato preso in considerazione.

Si tratta, quindi, alla fine di trovare il giusto equilibrio tra l’intenzione creativa del designer e l’elemento di casualità e imprevedibilità introdotto dal coding, ampliando così lo spazio di progettazione esplorabile.

30

**NEW WAYS OF THINKING
EXPLORING NEW TERRITORIES
DIFFERENT PROCESS**

Inevitabilmente, usare il coding come strumento di progettazione influenza il processo progettuale e i suoi risultati, diventando una sorta di supporto tecnologico e concettuale per il pensiero progettuale. Il processo in questo caso prevede numerose iterazioni e ha un andamento incrementale, richiede che si lavori contemporaneamente sulla geometria visiva e sulla rappresentazione testuale della logica dietro un progetto, offrendo un feedback stratificato che guida l’evoluzione creativa.^{<33>}

Questo scenario in cui il designer, anziché produrre direttamente un oggetto, si occupa della creazione di sistemi che possono generare una serie di prodotti unici in diversi contesti viene identificato con l’espressione “meta-design” da Rune Madsen che, citando Donald Knuth (The Metafont Book), afferma: “Il meta-design è molto più difficile del design; è più facile disegnare qualcosa che spiegare come disegnarla”,^{<34>} facendo riferimento al fatto che mentre nella pratica tradizionale il designer si occupa di lavorare direttamente al prodotto, configurandosi in un certo senso lui stesso come strumento di produzione dell’artefatto finale, nel meta-design è impegnato a sviluppare un sistema di progettazione - generalmente un software - in grado di generare l’artefatto finale. Insomma, invece di disegnarlo

manualmente, progetta il sistema per disegnarlo.

Tale approccio spinge, quindi, il designer ad essere anche ingegnere dei propri strumenti, personalizzando o sviluppando nuovi software con l'intento di superare le limitazioni dei software esistenti e di soddisfare specifiche esigenze individuali degli utenti, allontanandosi dall'approccio "one-size-fits-all" che prevede soluzioni standardizzate e generiche.^{<35>}

Lo sviluppo di strumenti personalizzati, però, costringe in qualche modo i designer ad abbandonare i percorsi familiari, a mettere in discussione schemi consolidati nella propria pratica progettuale, per lasciare posto a una sperimentazione che apra nuovi orizzonti di espressione creativa.^{<25>} Insomma, come affermano Reas e McWilliams,^{<29>} citando Marshall McLuhan,^{<36>} "Oggi cominciamo a capire che i nuovi media non sono solo espedienti meccanici per creare mondi di illusione, ma nuovi linguaggi con nuovi e unici poteri di espressione" e il creative coding è una delle porte d'accesso per la realizzazione di queste nuove forme.

CO-CREATING WITH THE CLIENT

Anche il cliente svolge un ruolo importante nella progettazione con il Creative Coding, diventando parte attiva del processo progettuale: gli algoritmi possono essere condivisi con i clienti, consentendo loro di essere partecipi in prima persona in un percorso di progettazione in cui il designer sviluppa sistemi di cui definisce le linee guida, articola gli obiettivi e cura i risultati.^{<37>}

Infine, questi sistemi progettati con il codice possono essere facilmente resi interattivi e con un'interfaccia intuitiva, che consenta al cliente di assumere un ruolo più attivo in un processo di co-progettazione creativa, fornendo un feedback diretto e immediato.

Progettare tool con il Creative Coding

Nel contesto d'incontro tra il Graphic Design e il Creative Coding, questa tesi si focalizza sulla progettazione di tool parametrici. Si tratta di software web based programmati in Javascript - spesso avvalendosi di librerie come p5.js - che consentono di modificare e controllare uno sketch tramite un'interfaccia utente semplice costituita da elementi di input HTML. Questi tool, condivisibili attraverso un link, consentono a chiunque di generare output visivi, senza necessitare di competenze specifiche in ambito di programmazione o visual design.

Il principale aspetto distintivo risiede nel fatto che sono basati su un insieme di regole definite dal progettista mediante specifici parametri, modificabili entro intervalli di variabilità prestabiliti. Si dà vita, così, a un sistema in cui le restrizioni creative consentono di delineare diverse possibilità formali, in un costante equilibrio tra variabilità creativa ed estetica coerente.

LA PROGETTAZIONE DI DESIGN TOOL PER LO SVILUPPO DI IDENTITÀ VISIVE

La progettazione di design tool con il Creative Coding è spesso guidata da intenti sperimentali personali, ma in alcuni casi ha come obiettivo lo sviluppo di un'identità visiva. In questi contesti, si forniscono al committente strumenti che consentono di elaborare autonomamente output visivi coerenti con l'identità progettata.

Per comprendere i concetti alla base dei tool parametrici così da poterne poi orientare la progettazione, sono stati individuati 55 casi studio, successivamente analizzati secondo i criteri indicati nelle tabelle a seguire che fanno riferimento, nell'ordine, a parametri d'identificazione e di valutazione. Quindi, si riporta una selezione di casi studio ritenuti particolarmente esemplificativi delle diverse tipologie identificate nel corso della ricerca, distinti in casi studio di scenario e casi studio di progetto, accompagnati dalle relative valutazioni.



**STANDARD
TOOLS**



**CUSTOM
LIMITED
TOOLS**

Tabella ideazione

Accessibilità	Accessibile non open source Closed source Open source
Obiettivi	Destinato a una committenza Sperimentazione personale Workshop
Tipologia grafica Le tipologie sono state identificate parallelamente alla ricerca dei casi studio in modo da avere un panorama sulle diverse possibilità di sperimentazione.	3D Draw Geometry Gradient Grid Image processing Kinetic type Motion Pattern Typography
Linguaggi di programmazione e Librerie Riportate se citate dagli autori del progetto o se facilmente intuibili ispezionando il codice sorgente del tool. La dicitura "Non specificato" indica linguaggi e/o librerie non citate, o codice sorgente inaccessibile o complicato.	Linguaggi di programmazione CSS HTML JavaScript PHP Python Librerie e framework per il web e la grafica GLSL OPENRNDR Paged.js Processing p5.js React.js three.js WebGL
	Librerie per GUI e interfacce dat.gui lil-gui Tweakpane
	Librerie di machine learning e AI Vosk library

Tabella variabili

Intuitività d'uso Quanto è immediata la comprensione di che tipo di output visivo determina il parametro su cui si sta intervenendo	<p>Intuitivo: modificando un parametro si altera un elemento in maniera evidente e controllata e replicabile consapevolmente.</p> <p>Non intuitivo: l'intervento su un parametro modifica l'output in maniera inaspettata e difficilmente replicabile consapevolmente.</p>
Grado di applicazione	<p>Totale: Destinato alla produzione di output coordinati al brand</p> <p>Parziale: Parzialmente utilizzabile per la produzione di output coordinati al brand.</p> <p>Nullo: Non utilizzabile per la produzione di output coordinati al brand</p>
Margine d'intervento dell'utente Quanto l'utente può intervenire sul sistema visivo progettato dal designer	<p>Elevato: Due output prodotti da due persone diverse hanno un aspetto molto diverso, o anche due output prodotti dalla stessa persona in momenti diversi.</p> <p>Limitato: due output prodotti da due persone diverse mantengono un alto grado di coerenza visiva.</p>
Varietà output generabili Quanti output diversi - per dimensione e/o tipologia di file - si possono ottenere nella stessa tipologia di artefatto	<p>Solo interazione</p> <p>Esportazione in un unico formato</p> <p>Esportazione in diversi formati</p>

>Mono-Tool is an interactive artwork & design tool developed by Lena Weber. The tool invites designers to create new, stylistic elements, create new shapes and compositions with a random twist. Mono-Tool proposes specific limitations, which force the designer to adapt a new workflow. Hover for instructions :-)
lenaweber.com

Visit the Mono-Tool.Gallery!

Clear Canvas

I understand that artwork created with this website can only be used privately or for educational purposes. Please mention/tag me if you post something!

Choose Mode:

5 Roehr Mode

Background Hue (dynamic)

Background Brightness (dynamic)

Create Full Size Gradient

Transparent Mode

Rotate Block

Gradient Colour Settings:

Gradient Hue

Mono-Tool^{1<A.1>}

Lena Weber

2021

Mono-Tool è uno strumento interattivo per la creazione di visual che invita a sperimentare con 3 set di forme e gradienti, combinandoli per creare diverse composizioni. Il tool è una fonte infinita di output, che però mantengono un'identità coerente. L'utente è privato della capacità di influenzare profondamente l'estetica dei visual, essendo costretto ad agire secondo specifiche limitazioni che lo invitano ad adeguarsi a un flusso di lavoro diverso.

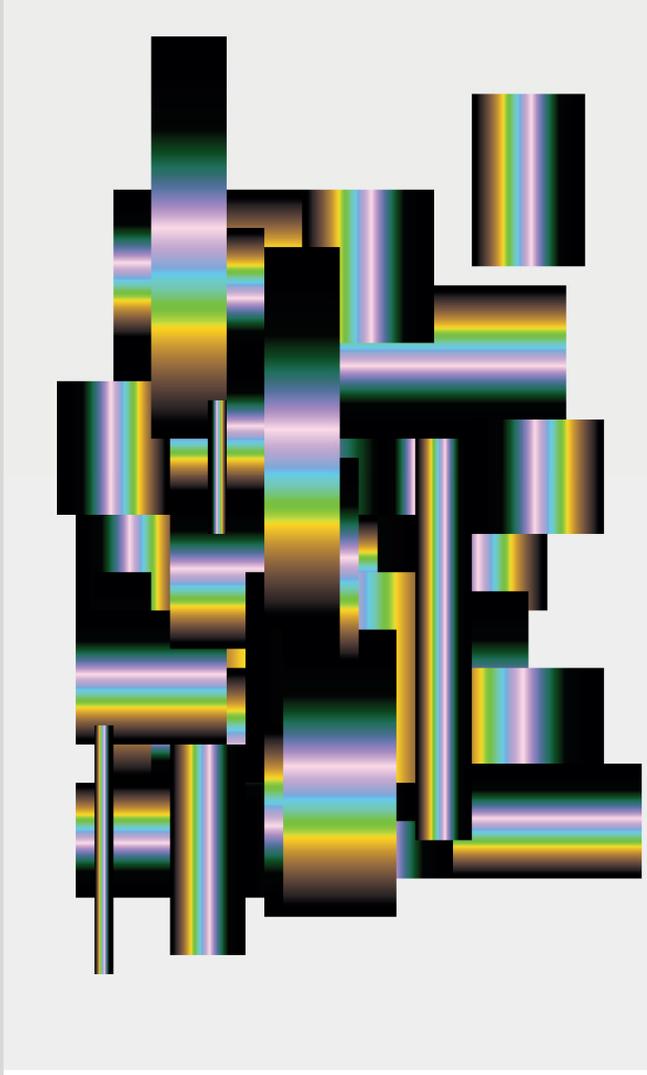


Fig1 Interfaccia tool



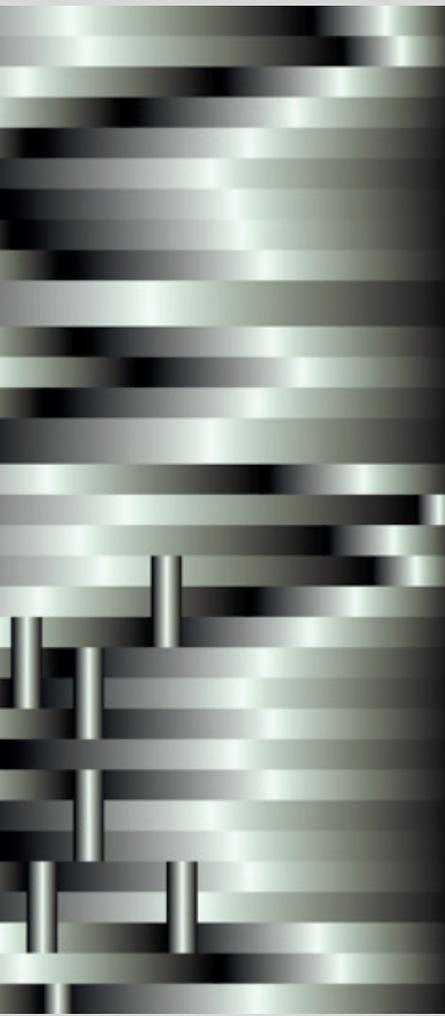
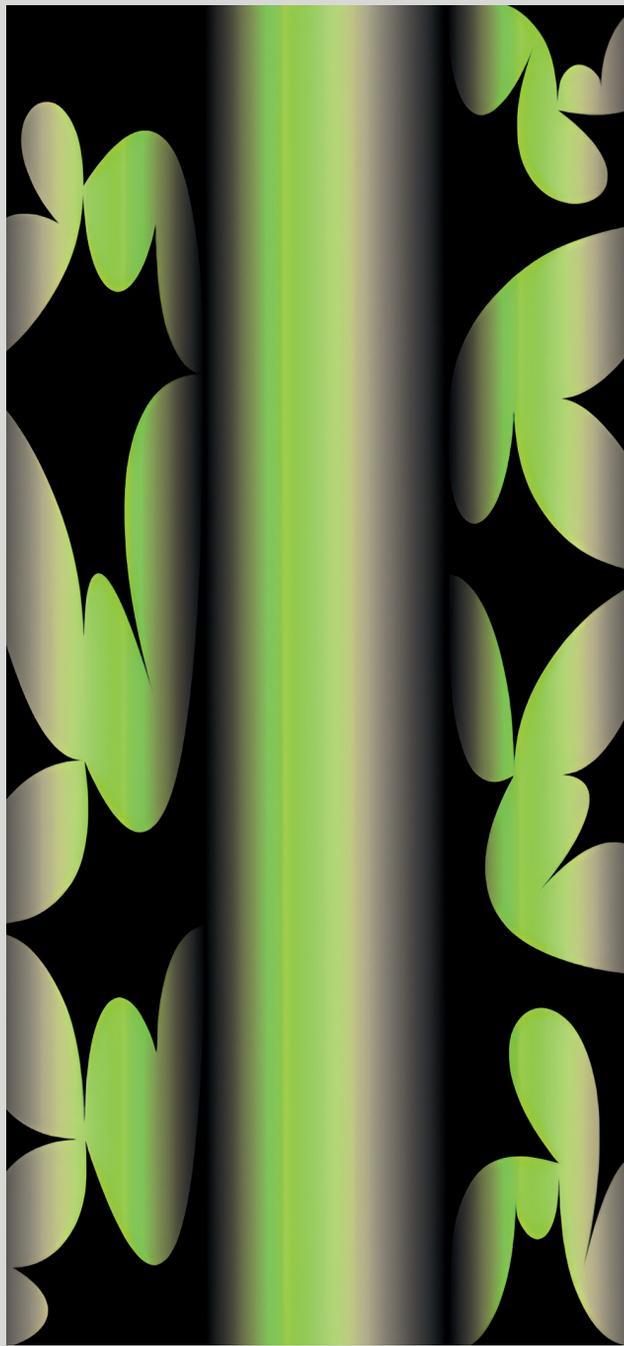


Fig2 Export

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA	
Accessibilità	Accessibile non open source
Obiettivo	Sperimentazione personale
Tipologia grafica	Grid Geometry Gradient
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	JavaScript p6.js
CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA	
Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Parziale
Margine d'intervento	Elevato
Varietà output generabili	Esportazione in un unico formato

Fig3 Export 1



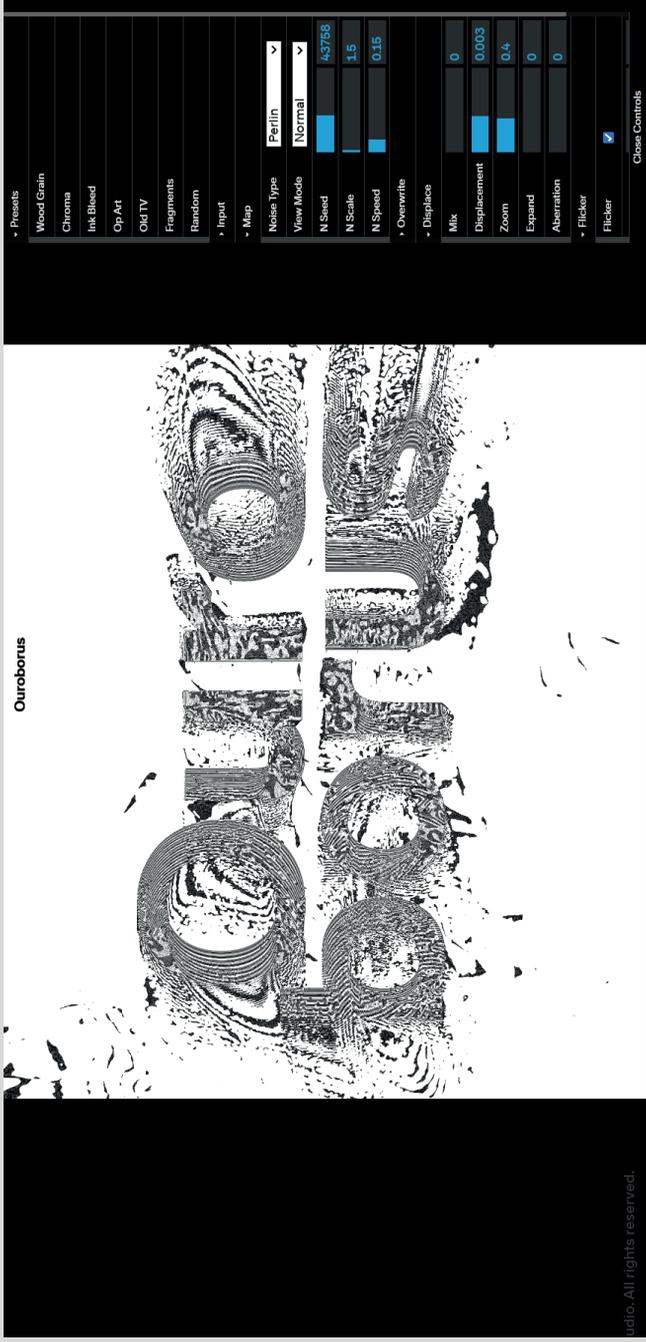
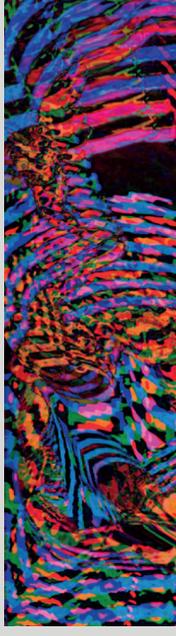
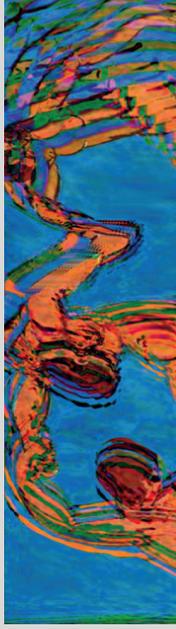


Fig4 Interfaccia tool

Ouroborus^{<A.2>}
 Dia Studio
 2024

Ouroborus è un complesso tool basato su shader di tipo self-referential, ovvero che fanno uso del proprio stesso input come output per il calcolo e visualizzazione dei frame successivi. Il risultato sono dei visual complessi e dinamici, che evolvono nel tempo anche in funzione di diverse tipologie di effetti di rumore (noise) e aberrazione cromatica, applicabili sia a testi direttamente inseriti in input nel tool, che a immagini caricate al suo interno.



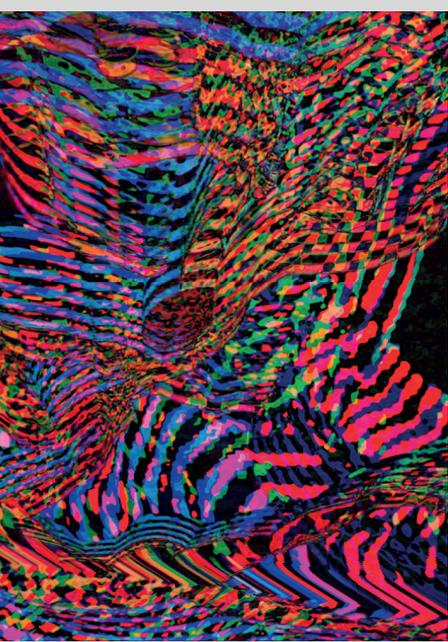


Fig.5-6 Export progressione temporale



Fig.7 Export dettaglio noise map

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Accessibile non open source
Obiettivo	Sperimentazione personale
Tipologia grafica	Kinetic Type Image processing Motion
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	JavaScript p5.js GLSL Shader

CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA

Intuitività d'uso	Non intuitivo
Grado di applicazione	Parziale
Margine d'intervento	Elevato
Varietà output generabili	Solo interazione

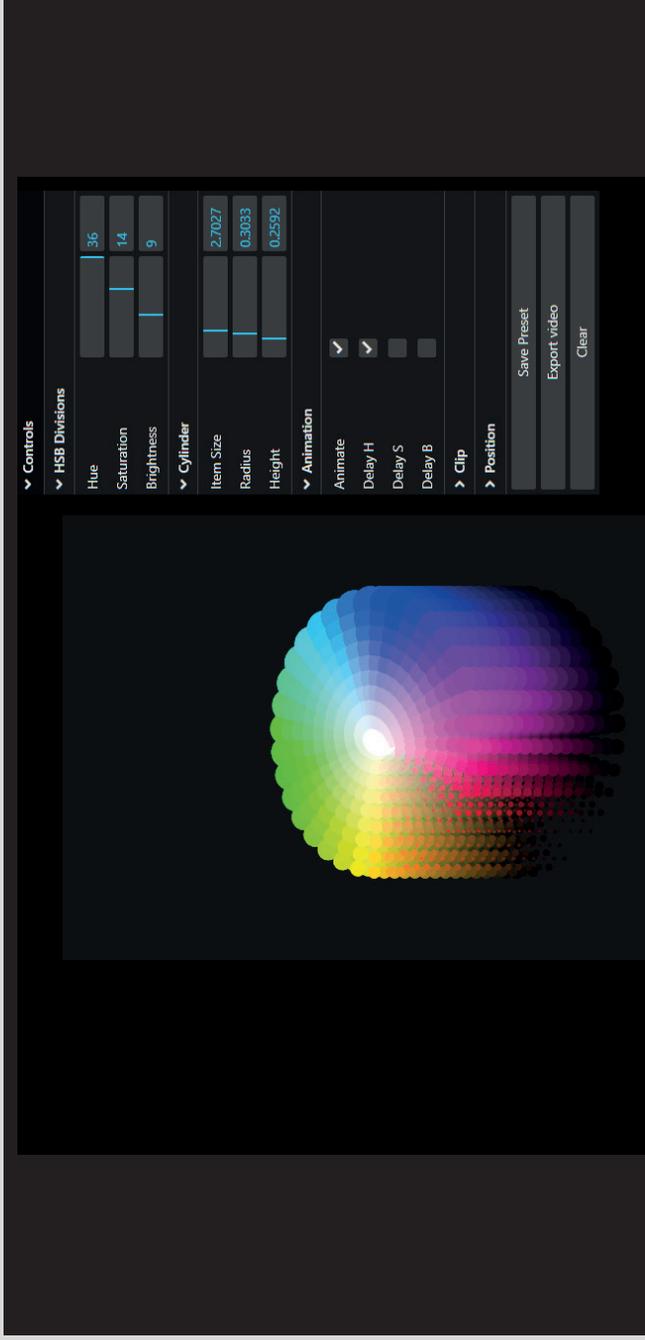


Fig.8 Interfaccia tool

No Name ^{<A.3>}
Luca Cattaneo
2024

Il tool esplora lo spazio colore HSB rappresentato da un cilindro composto da piccole sfere colorate. Intervenedo sui parametri che descrivono lo spazio colore - tinta, saturazione e luminosità - e su quelli che determinano la posizione e la dimensione delle sfere che ne compongono la tridimensionalità, è possibile generare infinite composizioni in un loop animato.

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Accessibile non open source
Obiettivo	Sperimentazione personale
Tipologia grafica	Motion 3D Geometry
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	JavaScript p5.js
CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA	
Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Nulla
Margine d'intervento	Limitato
Varietà output generabili	Esportazione in un unico formato

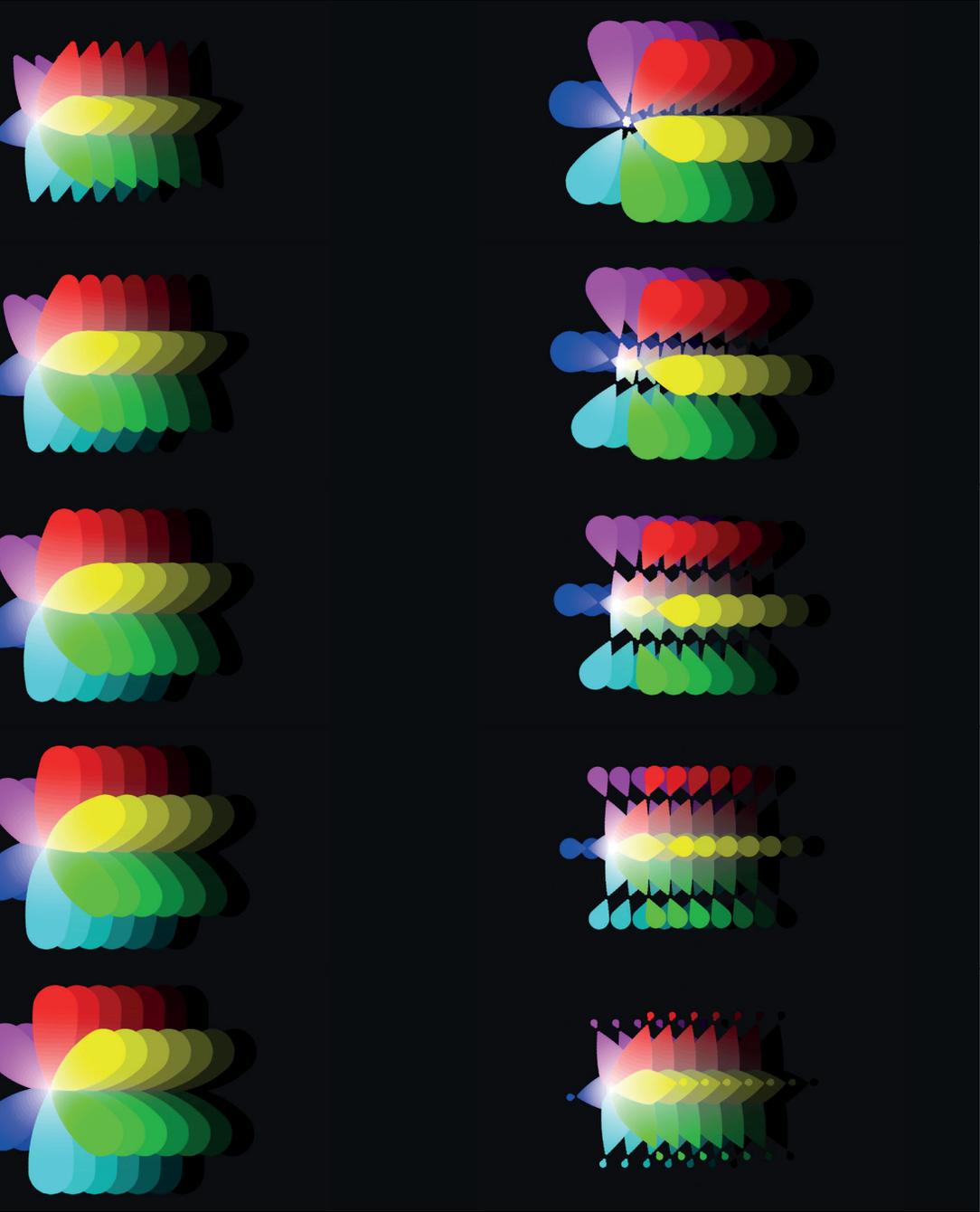


Fig.9 Export frame animazione in griglia

Noodle^{<A4>}
Hundred Rabbits

Noodle è un tool per il disegno digitale che consente di realizzare illustrazioni monocromatiche sperimentando con diverse tipologie di pennelli ed effetti che strizzano l'occhio a un'estetica bitmap, progettato dagli ideatori poiché insoddisfatti dagli strumenti standard già disponibili.

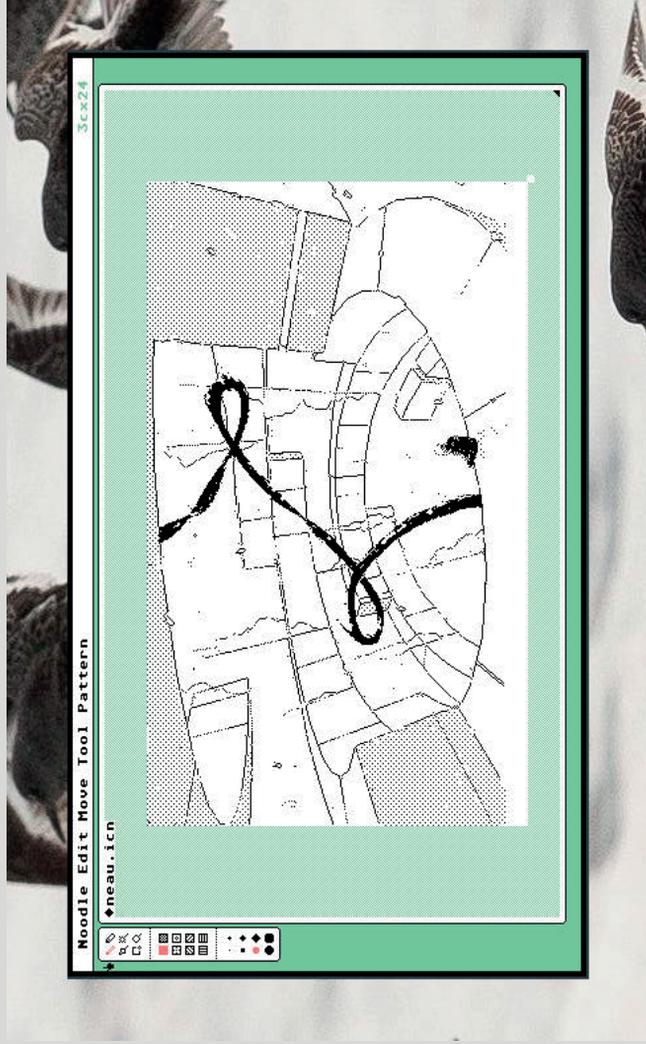


Fig10 Interfaccia tool



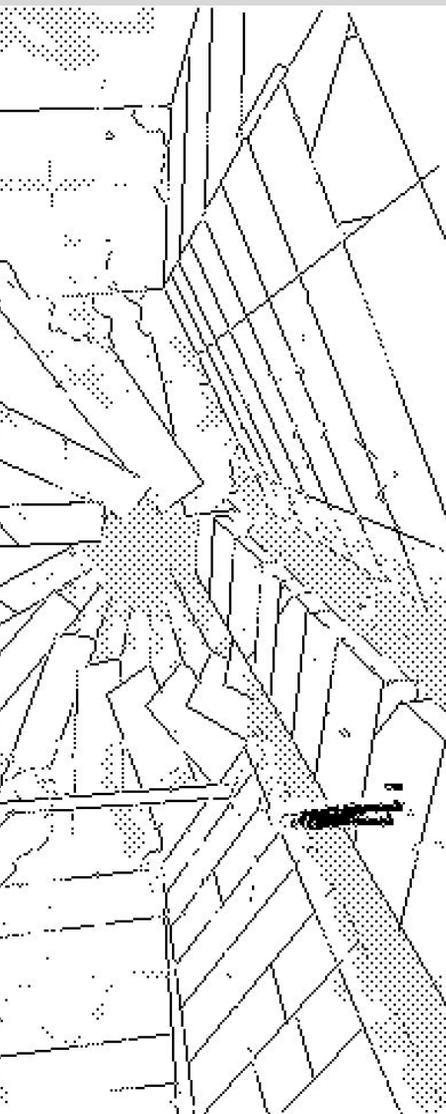


Fig.11 Illustrazione realizzata dagli autori

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA	
Accessibilità	Open Source
Obiettivo	Sperimentazione personale
Tipologia grafica	Image processing Draw
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	JavaScript p5.js
CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA	
Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Nulla
Margine d'intervento	Limitato
Varietà output generabili	Esportazione in un unico formato

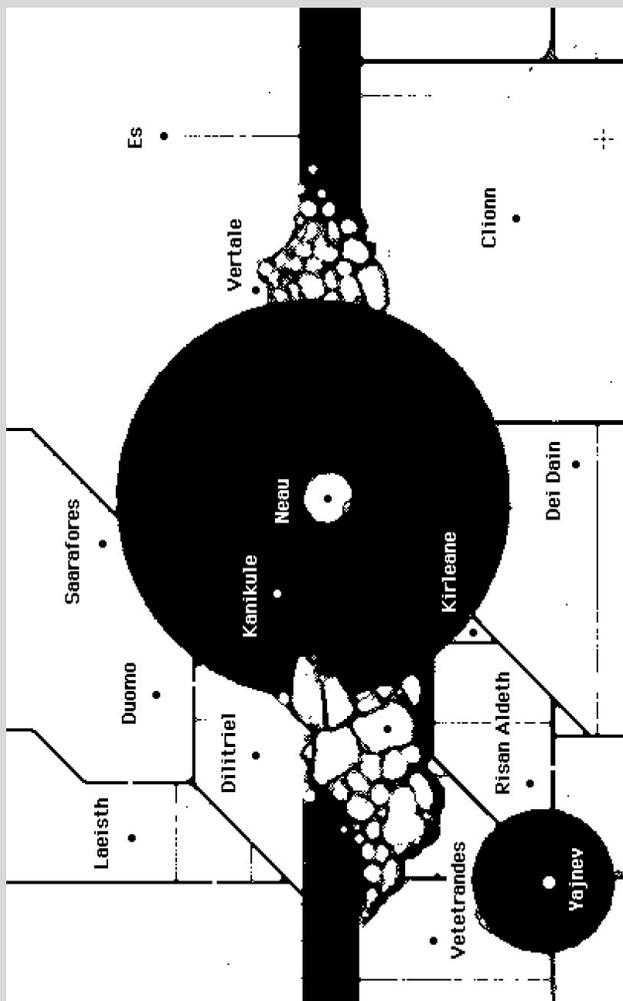


Fig.12 Illustrazione realizzata dagli autori

Gradient Flower Tool^{<A.5>}
Jake Welch
2024

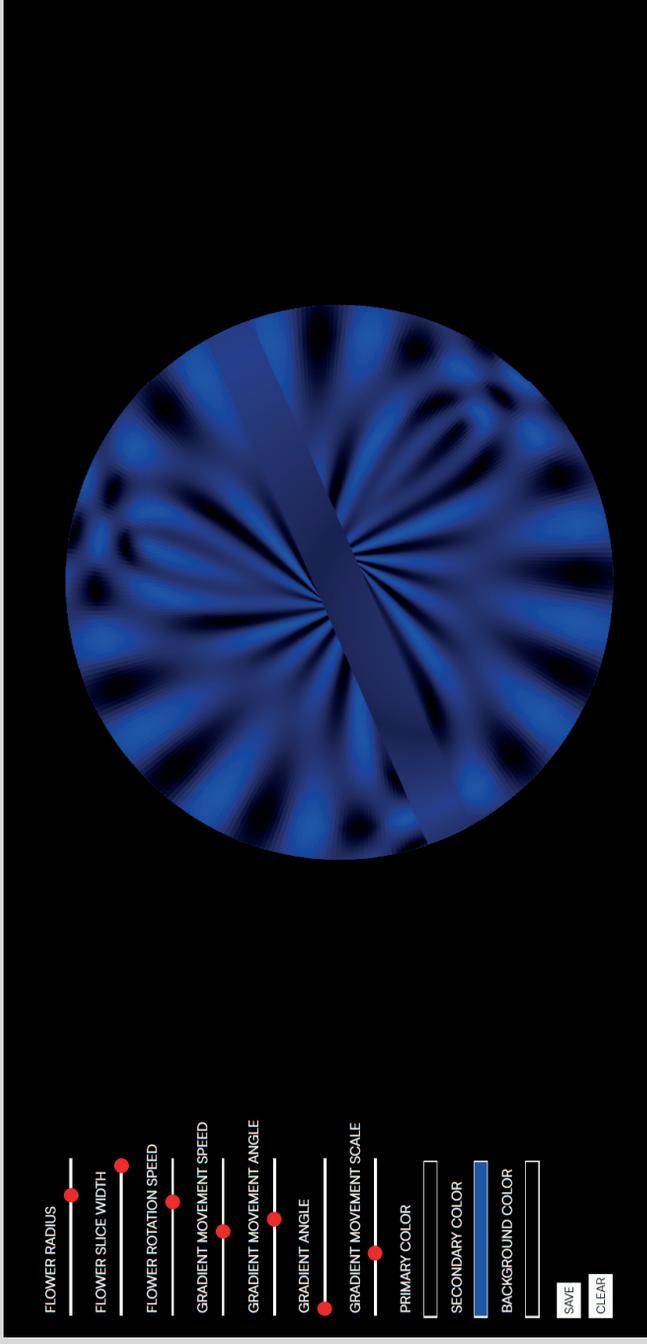


Fig.13 Interfaccia tool

Programmato in p5.js, Gradient Flower Tool si basa sull'esplorazione di gradienti che vengono associati a varie funzioni parametriche ondulatorie per generare pattern radiali di varia natura.



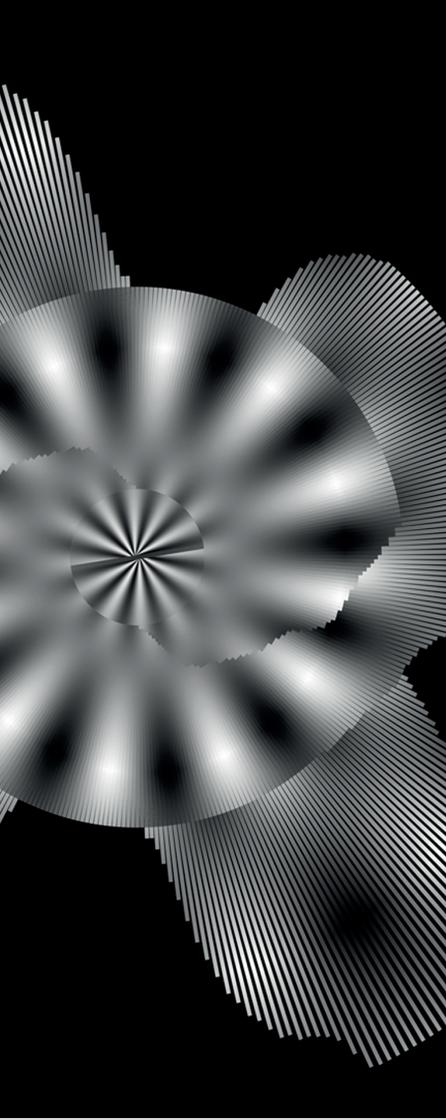


Fig.14 Export

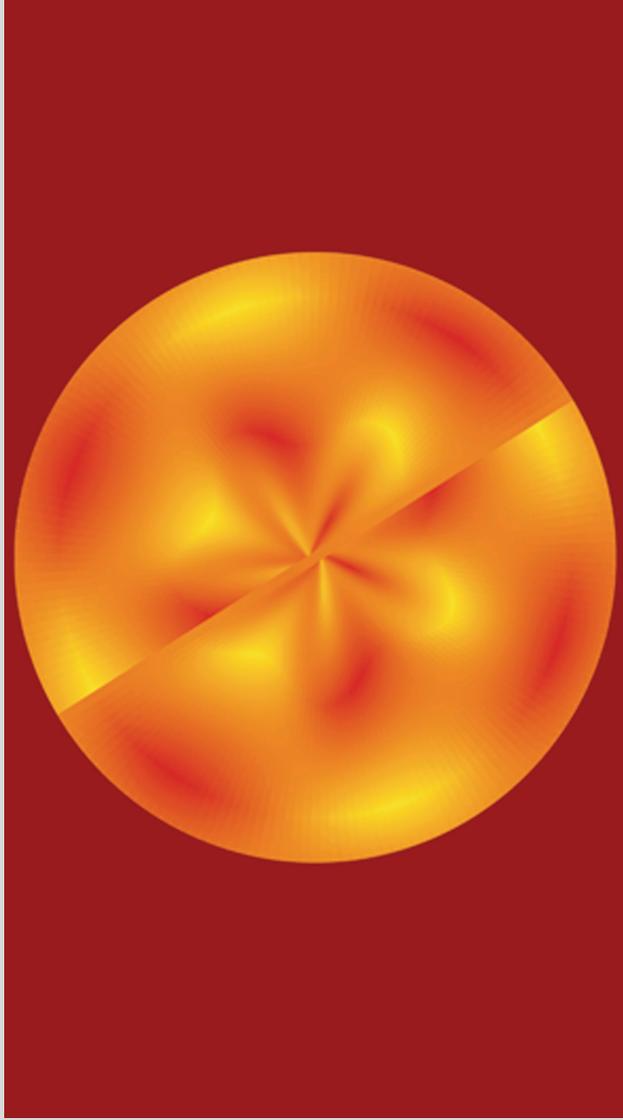
CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Accessibile non open source
Obiettivo	Sperimentazione personale
Tipologia grafica	Geometry Gradient Motion
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	JavaScript p5.js

CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA

Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Parziale
Margine d'intervento	Limitato
Varietà output generabili	Esportazione in un unico formato

Fig.15 Export



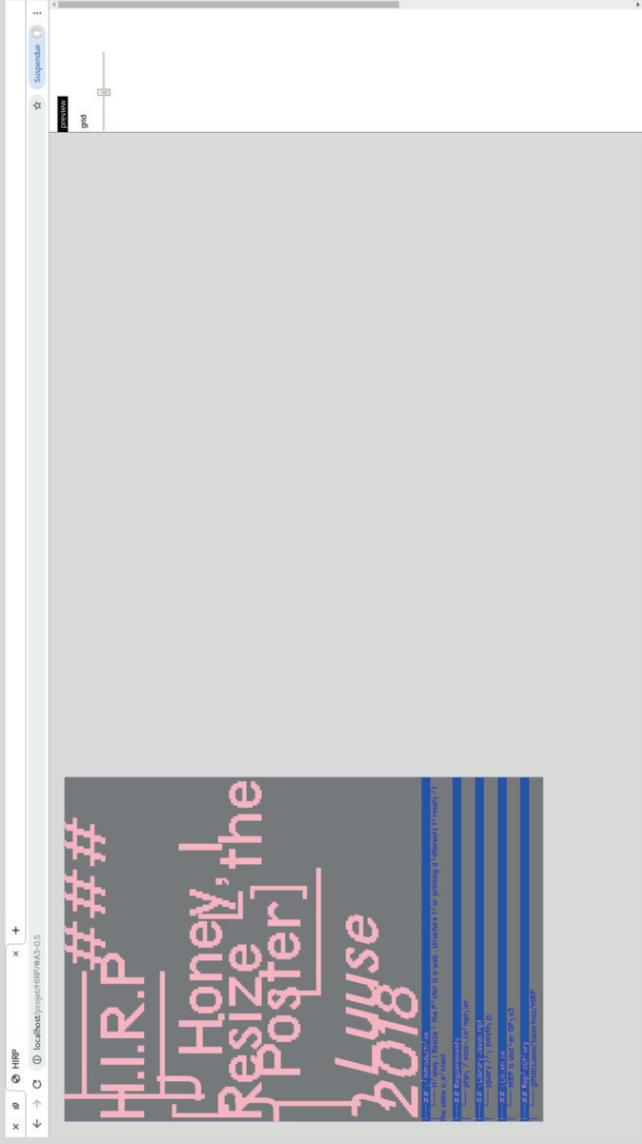


Fig16 Interfaccia tool

H.I.R.P.<A.6>
luuse
2018

H.I.R.P. - Honey, I Resized the Poster - è uno strumento web che consente di adattare automaticamente contenuti a diversi formati stampa.

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Closed source
Obiettivo	Destinato a una committenza
Tipologia grafica	Grid
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	HTML CSS
CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA	
Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Totale
Margine d'intervento	Limitato
Varietà output generabili	Esportazione in diversi formati



Fig.17 Layout generabili

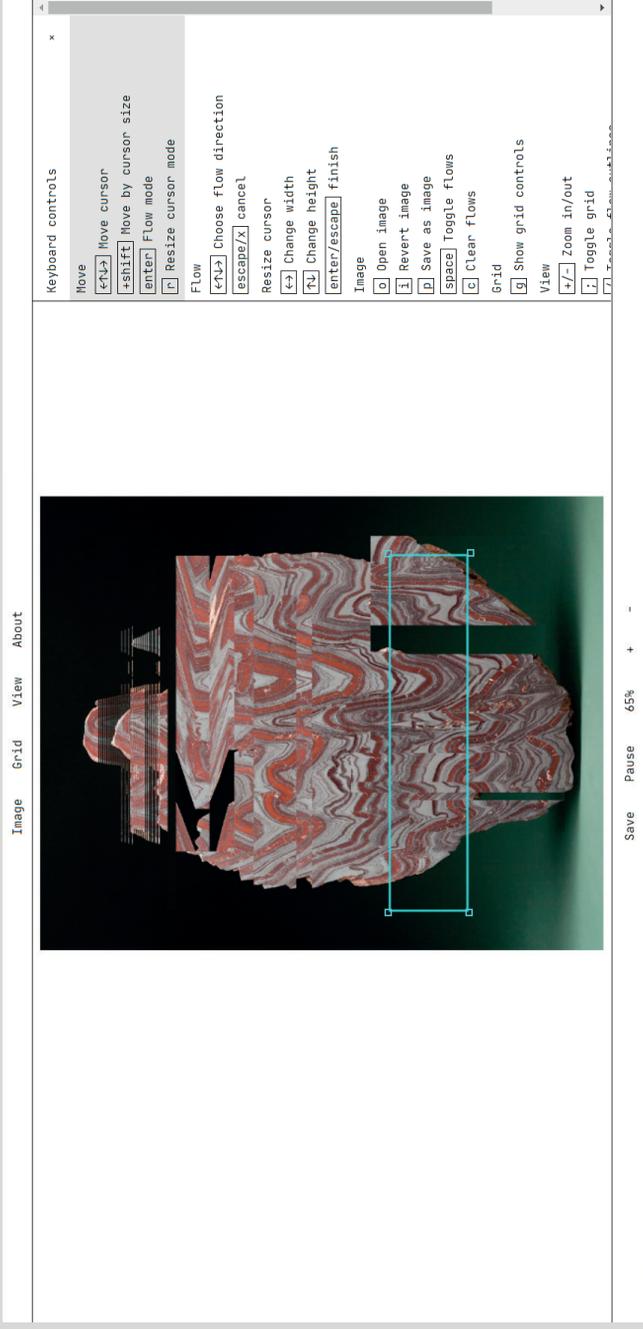


Fig18 Interfaccia tool

Constraint Systems - Flow^{<A.7>}
 Grant Custer
 2023

Constraint Systems - Flow è un editor sperimentale di immagini che consente di alterarne l'aspetto intervenendo sul pixel-flow direttamente attraverso la tastiera del computer, generando così effetti di rottura e alterazione dell'immagine processata.

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Open source
Obiettivo	Sperimentazione personale
Tipologia grafica	Image processing Grid Motion
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	JavaScript
CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA	
Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Parziale
Margine d'intervento	Elevato
Varietà output generabili	Esportazione in un unico formato

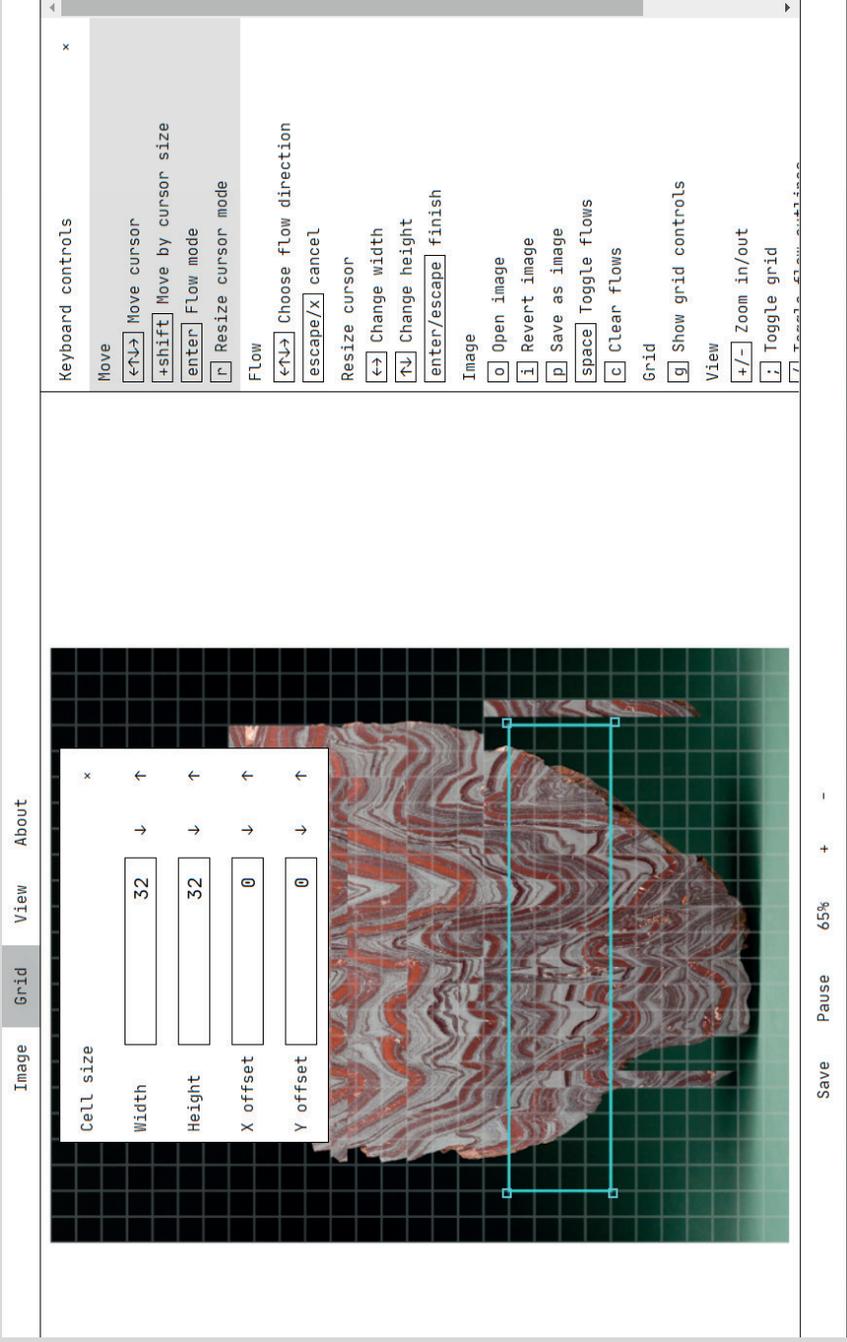


Fig.19 Interfaccia tool - funzionamento divisione in griglia

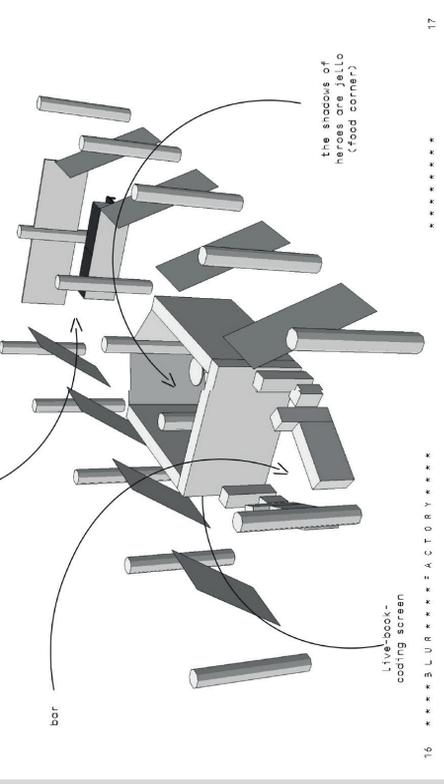


Fig20 Fanzine "A party to print" pp.28-29

A Party To Print^{<A.8>}
 Sarah Garcin,
 Raphaël Bastide
 Summersemester 2023

Nel contesto dell'omonimo seminario, è stato sviluppato un software open source collaborativo di editoria sperimentale, per superare i limiti imposti da software privati e indagare nuovi modi di vedere la progettazione editoriale: 4 strumenti di progettazione di testo e immagini, ciascuno sfruttato in uno specifico spazio o momento del party, al termine del quale viene stampata la fanzine, impaginata in tempo reale dal software.





16 *****FACTORY*****

17

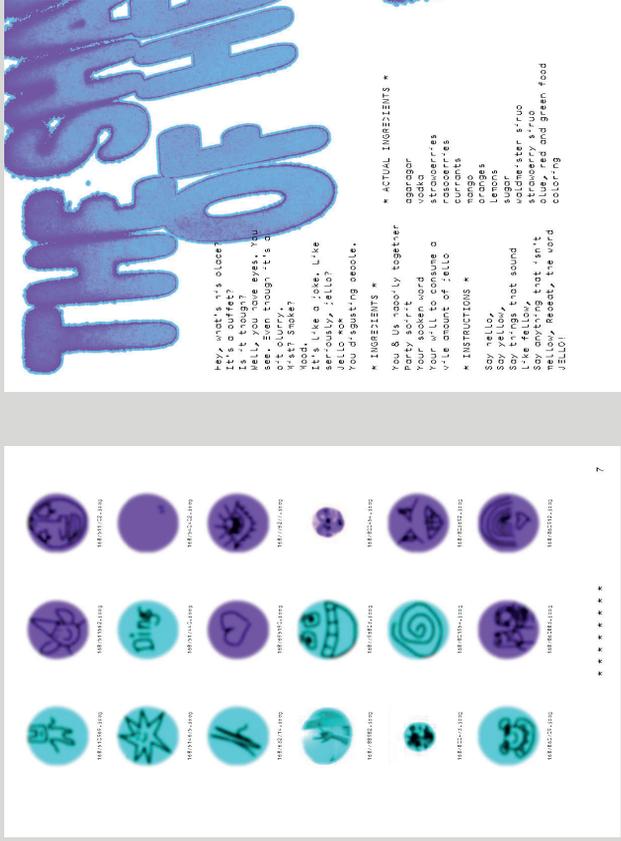
CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Closed source
Obiettivo	Workshop
Tipologia grafica	Image processing Draw
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	JavaScript Python Vosk library Paged.js

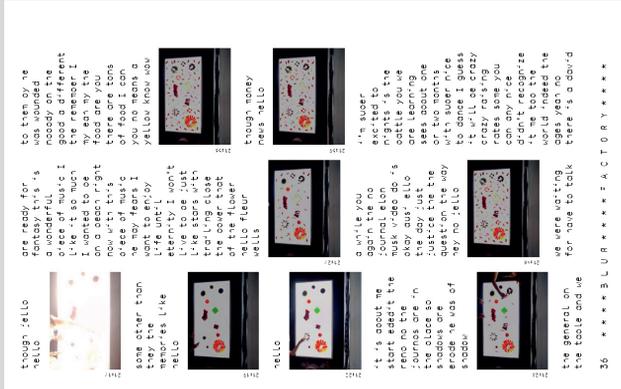
CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA

Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Parziale
Margine d'intervento	Elevato
Varietà output generabili	Esportazione in un unico formato

Fig21 Fanzine "A party to print" pp.16-17



7



36 *****FACTORY*****

Fig22-23-24 Fanzine "A party to print" pp.7-34-36

Save our Sound^{<A>}
Bas van Brandwijk,
Mike van der Sanden
2024

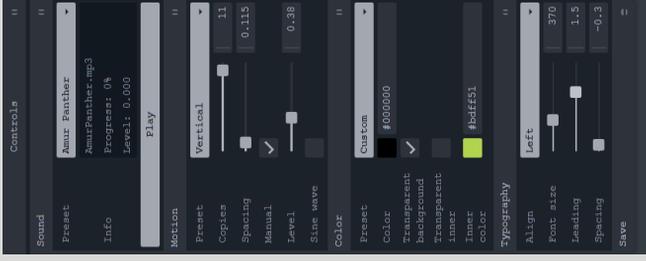
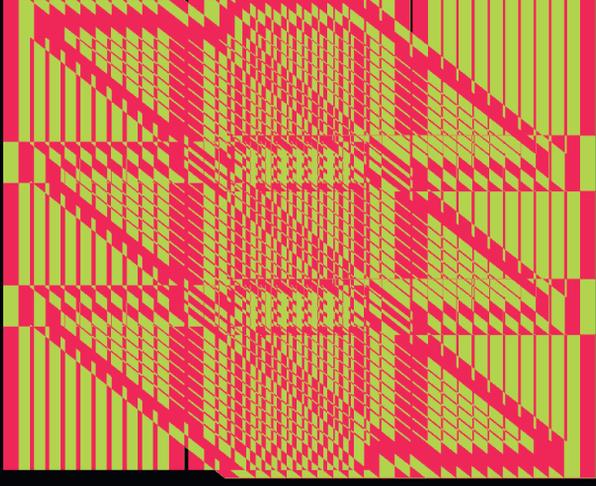


Fig25 Interfaccia tool



Save our Sound, nato come visualizzatore di suoni - per la precisione versi di animali - è un tool dove la tipografia incontra l'effetto doppler, generando pattern e animazioni.



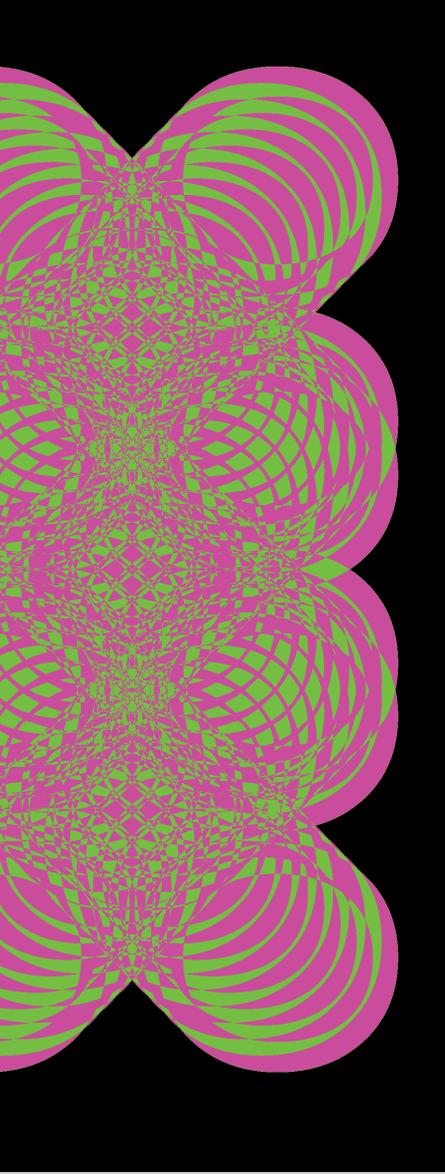
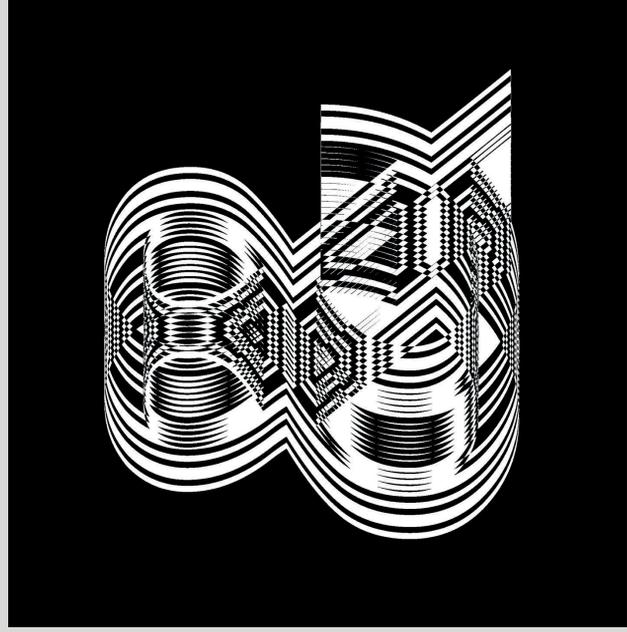
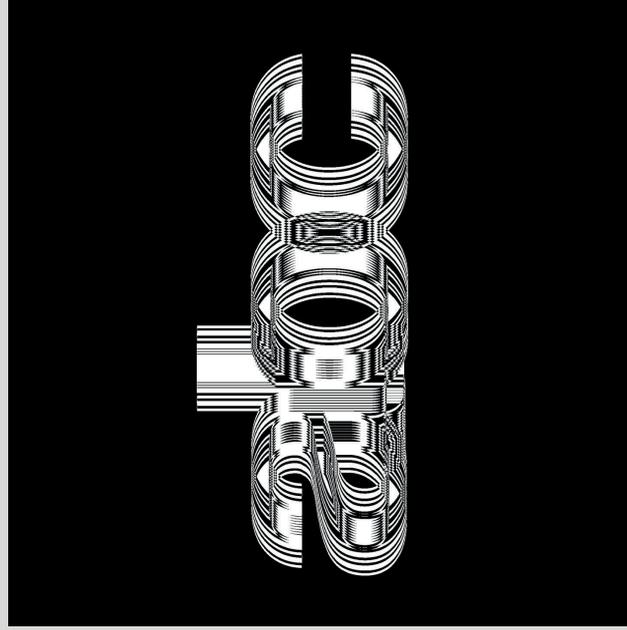


Fig.26 Export

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA	
Accessibilità	Accessibile non open source
Obiettivo	Sperimentazione personale
Tipologia grafica	Typography Kinetic Type Pattern
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	p5.js Tweakpane
CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA	
Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Parziale
Margine d'intervento	Limitato
Varietà output generabili	Esportazione in diversi formati

Fig.27-28 Export



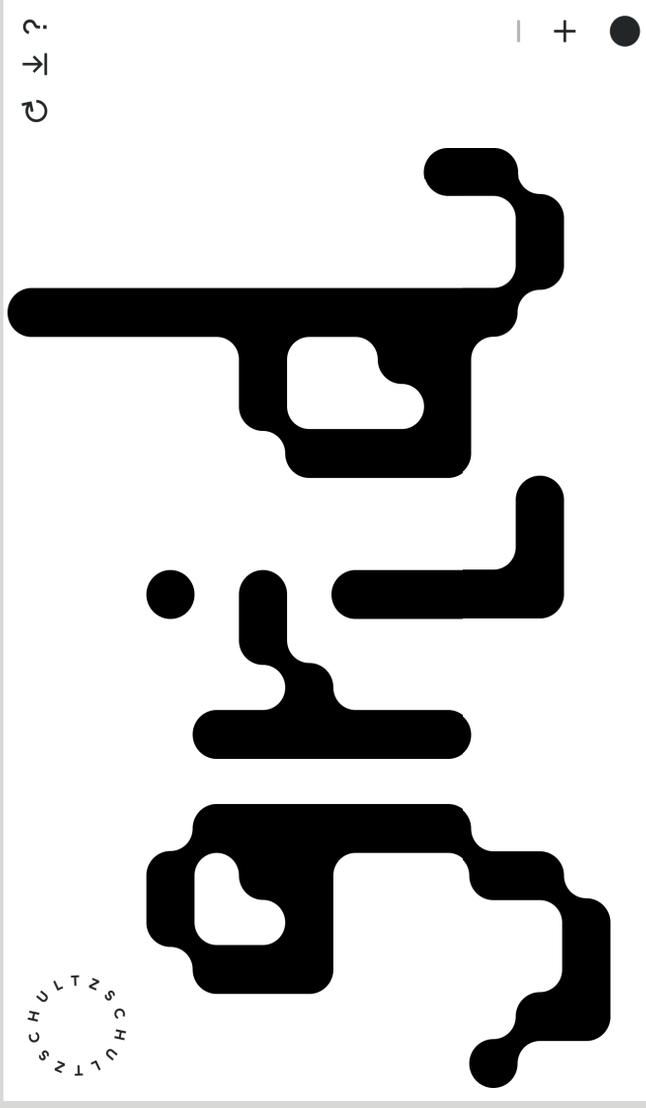


Fig.29 Interfaccia tool

Grid Paint^{<A.10>}
Schultzschtultz Studio
2023

Gridpaint, come suggerisce il nome, è progettato per disegnare liberamente, ma con una specifica limitazione: la griglia programmata. Il designer l'ha immaginato soprattutto per sperimentazioni con il lettering.

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Accessibile non open source
Obiettivo	Sperimentazione personale
Tipologia grafica	Grid Geometry Draw
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	HTML JavaScript

CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA

Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Parziale
Margine d'intervento	Limitato
Varietà output generabili	Esportazione in un unico formato

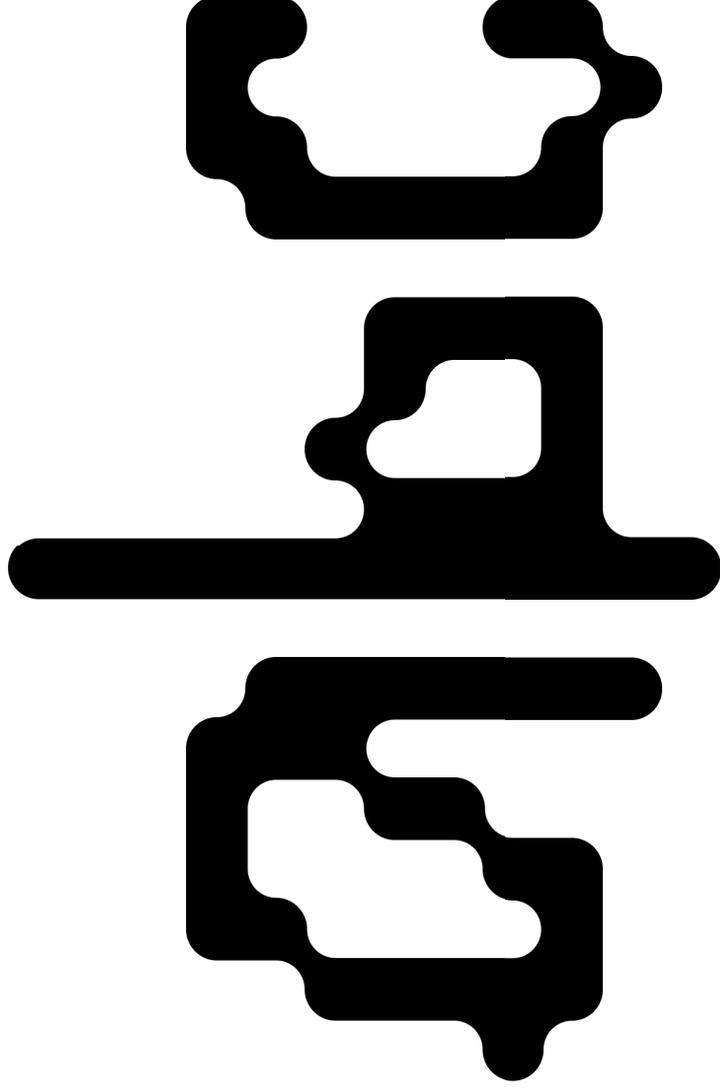


Fig.30 Export



Fig.31 Interfaccia tool

Space type Generator^{<A11>}
Kiel Mutschelknaus
 2019-in corso

Tool open source che permette di sperimentare con il kinetic type in numerose forme, agendo su diversi parametri per animare i testi e alterarli nello spazio tridimensionale.





Fig.32 Interfaccia tool



Fig.33 Interfaccia tool

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA	
Accessibilità	Accessibile non open source
Obiettivo	Sperimentazione personale
Tipologia grafica	Kinetic type 3D
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	JavaScript p5.js
CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA	
Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Parziale
Margine d'intervento	Elevato
Varietà output generabili	Esportazione in diversi formati

ASCIIzify^{<A.12>}

Marie Malarme

ASCIIzify è un tool programmato in ReactJS che ridisegna in ASCII le immagini in input, usando come pixel un insieme di caratteri. L'output è completamente personalizzabile dall'utente che può agire su diversi parametri, come tipologia e numero di caratteri e cromie.

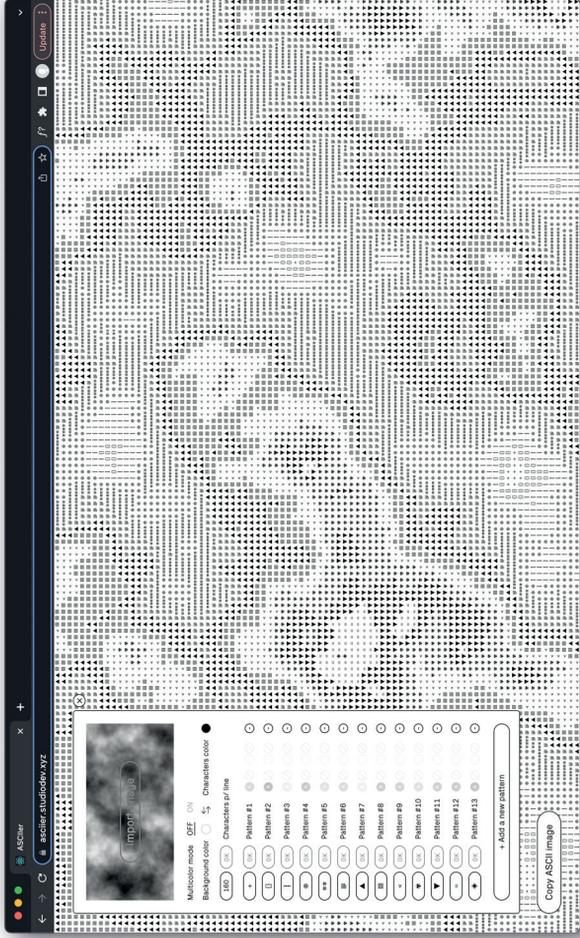
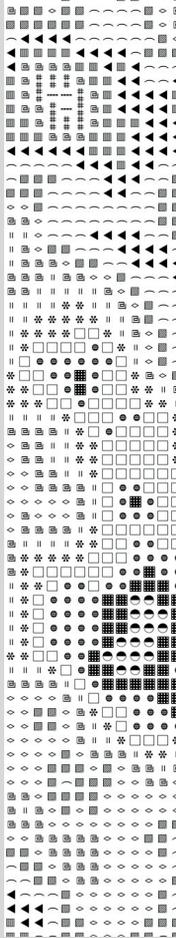


Fig.34 Interfaccia tool



CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Open source
Obiettivo	Sperimentazione personale
Tipologia grafica	Image processing Grid
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	JavaScript
CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA	
Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Parziale
Margine d'intervento	Elevato
Varietà output generabili	Esportazione in un unico formato

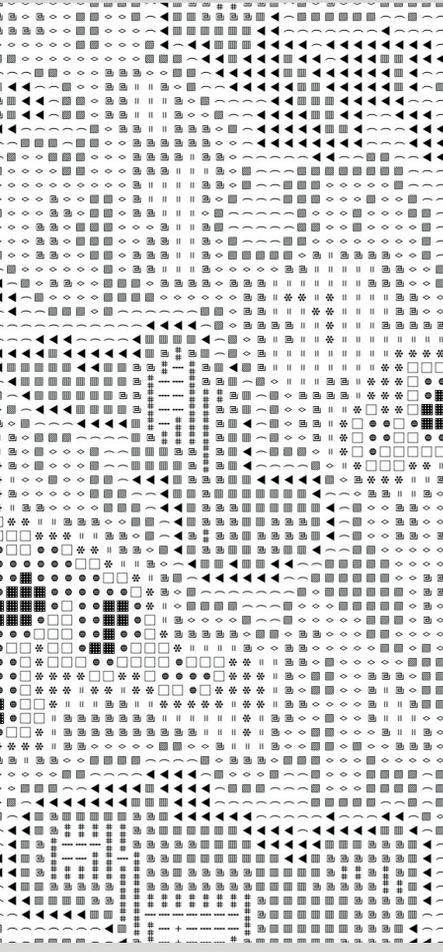


Fig.35 Export

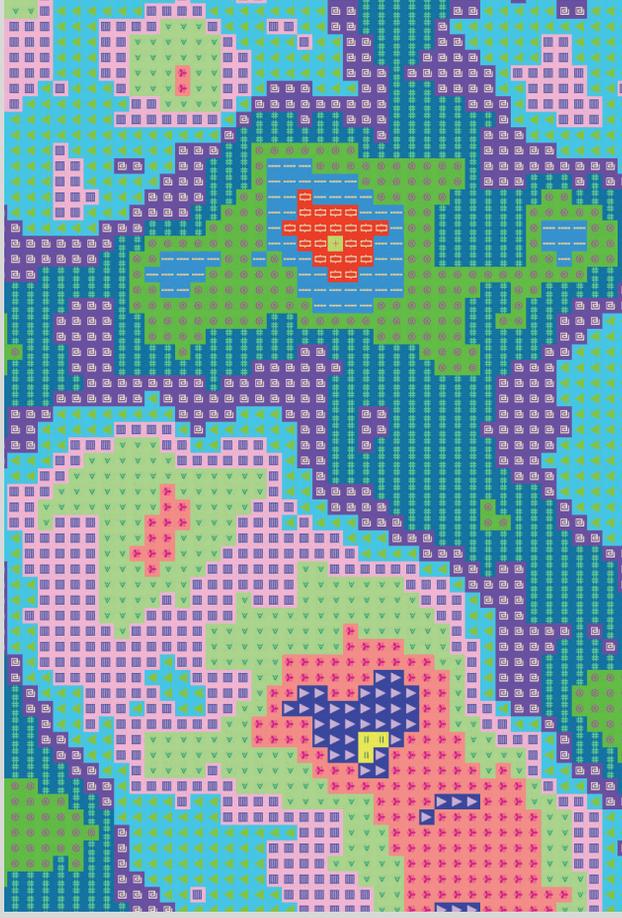


Fig.36 Export

Gradientor^{<A.13>}
Anatoly Grashchenko
2023-24



Fig.37 Interfaccia tool

Gradientor è un tool che permette di disegnare o processare immagini SVG con i gradienti.



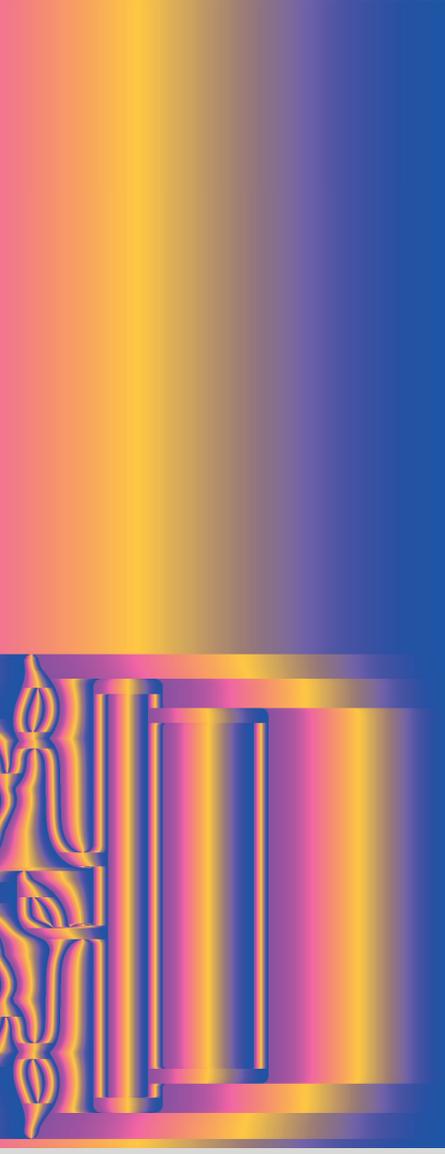


Fig.38 Export

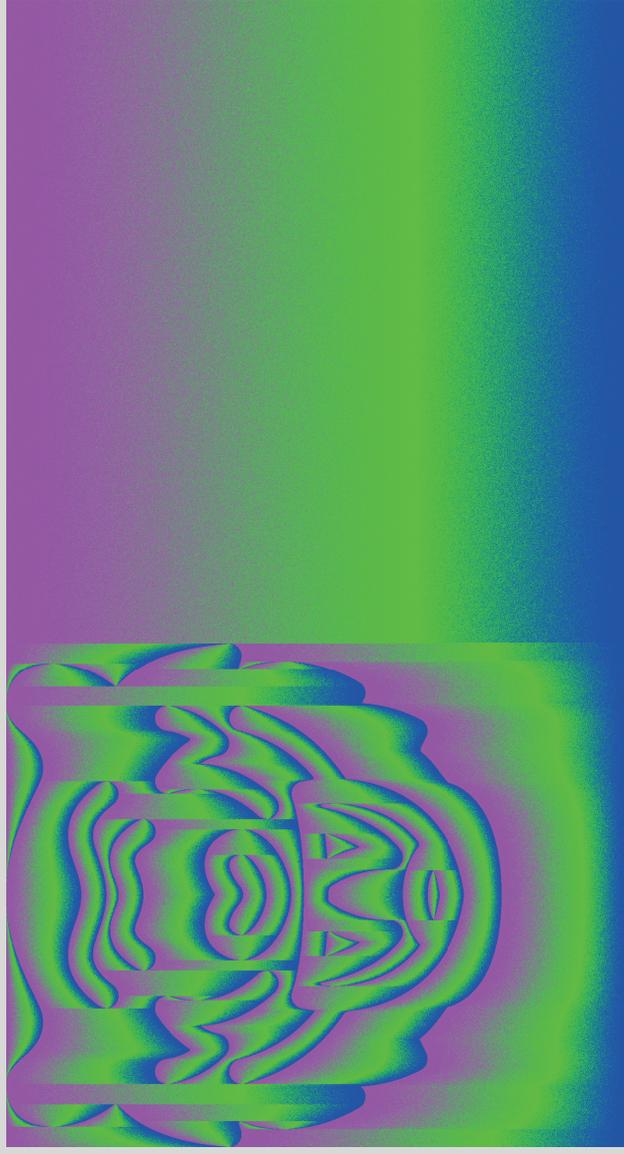


Fig.39 Export

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Accessibile non open source
Obiettivo	Sperimentazione personale
Tipologia grafica	Image processing Gradient Draw
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	GLSL Shader p5.js

CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA

Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Parziale
Margine d'intervento	Elevato
Varietà output generabili	Esportazione in diversi formati

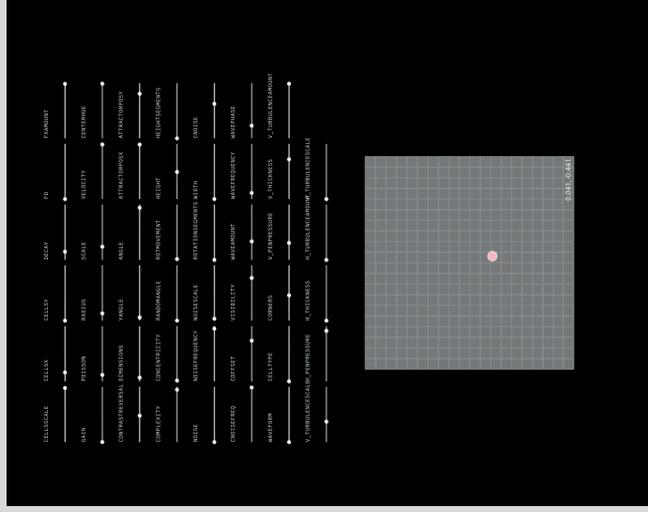
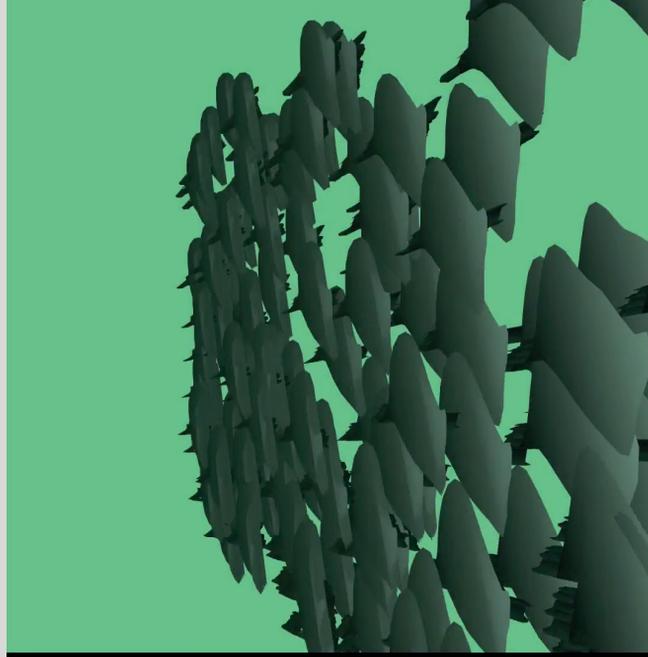
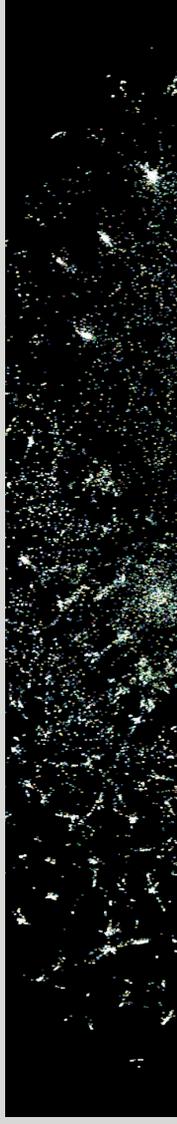


Fig.40 Interfaccia tool



Oracle è una web app che dà accesso a 150.000 pubblicazioni della Biblioteca TU Delft e, utilizzando processi di machine-learning al fine di creare mappe multidimensionali a partire dai dati delle tesi di laurea e di dottorato degli studenti dell'Istituzione, genera altrettanto copertine animate uniche per ciascuna pubblicazione, secondo un sistema visivo coerente.



Space 10 ^{<A.15>}
Dia Studio
2020

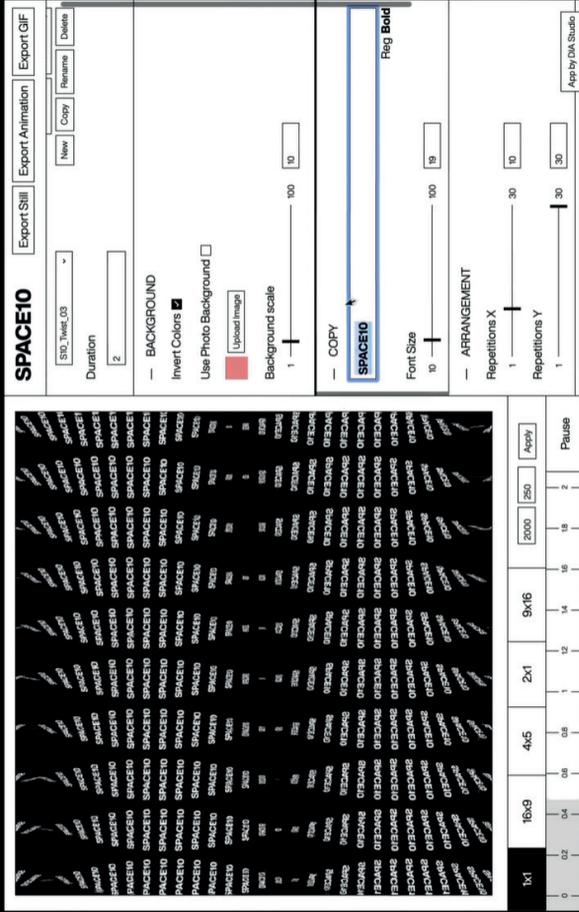
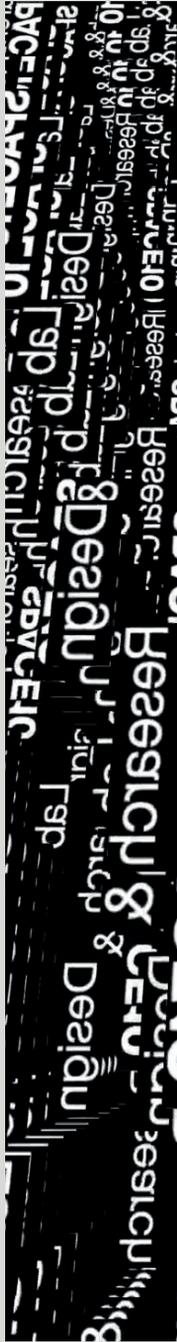


Fig.43 Interfaccia tool

Tool generativo custom progettato per l'identità visiva di SPACE10. Il software può gestire layout completi, immagini e regolazioni in tempo reale, permette di esportare video 4k, gif in loop, png e foto ad alta risoluzione.



CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Closed source
Obiettivo	Destinato a una committenza
Tipologia grafica	Kinetic type Typography 3D
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	Non specificato

CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA

Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Totale
Margine d'intervento	Elevato
Varietà output generabili	Esportazione in diversi formati



Fig.44 Export

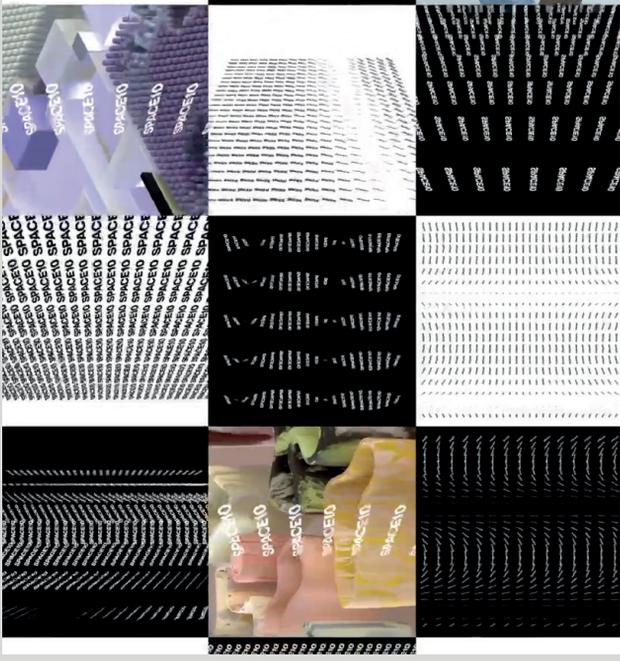
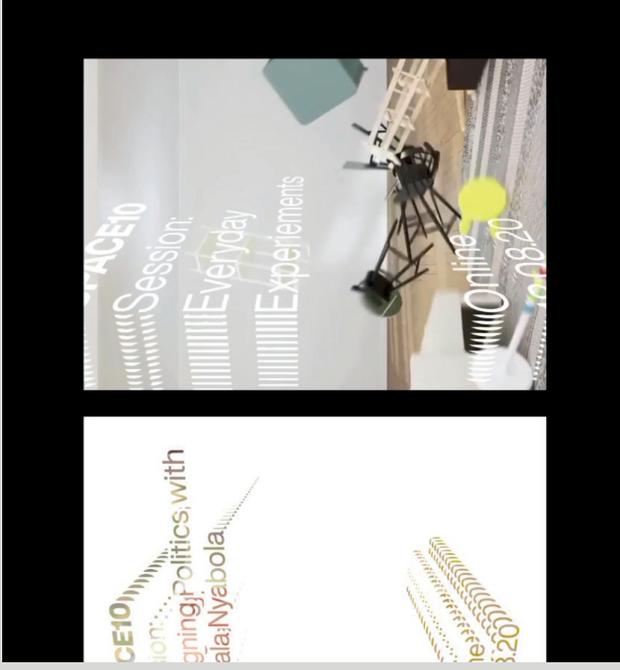


Fig.45-46 Export in griglia - Poster evento



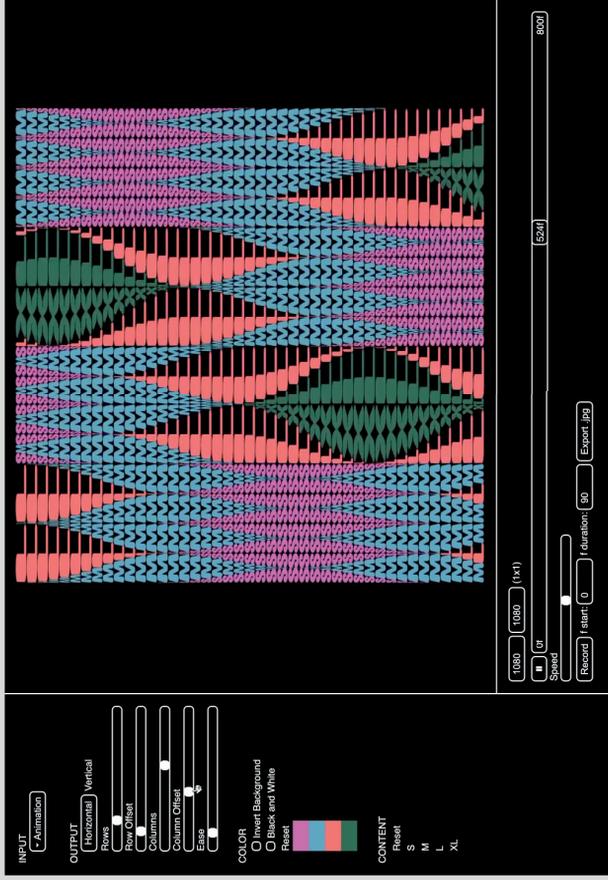
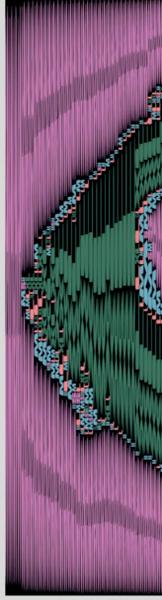


Fig.47 Interfaccia tool

Tool progettato per il generative design system della start-up smlXL, basato sul kinetic type. Permette di intervenire su immagini e video importati e di esportare diversi formati destinati al digitale e alla stampa.



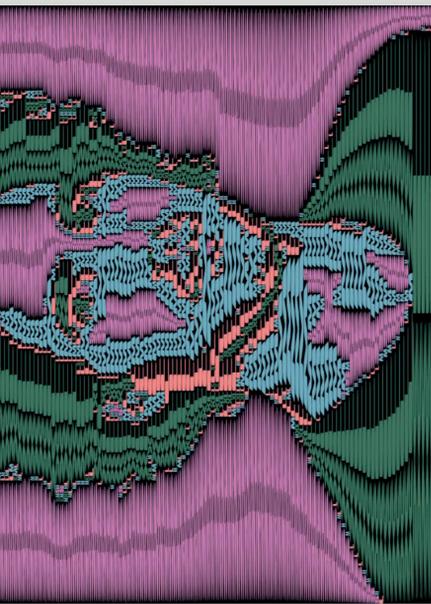


Fig48 Export

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA	
Accessibilità	Closed source
Obiettivo	Destinato a una committenza
Tipologia grafica	Kinetic type Image processing
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	Non specificato
CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA	
Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Totale
Margine d'intervento	Elevato
Varietà output generabili	Esportazione in diversi formati

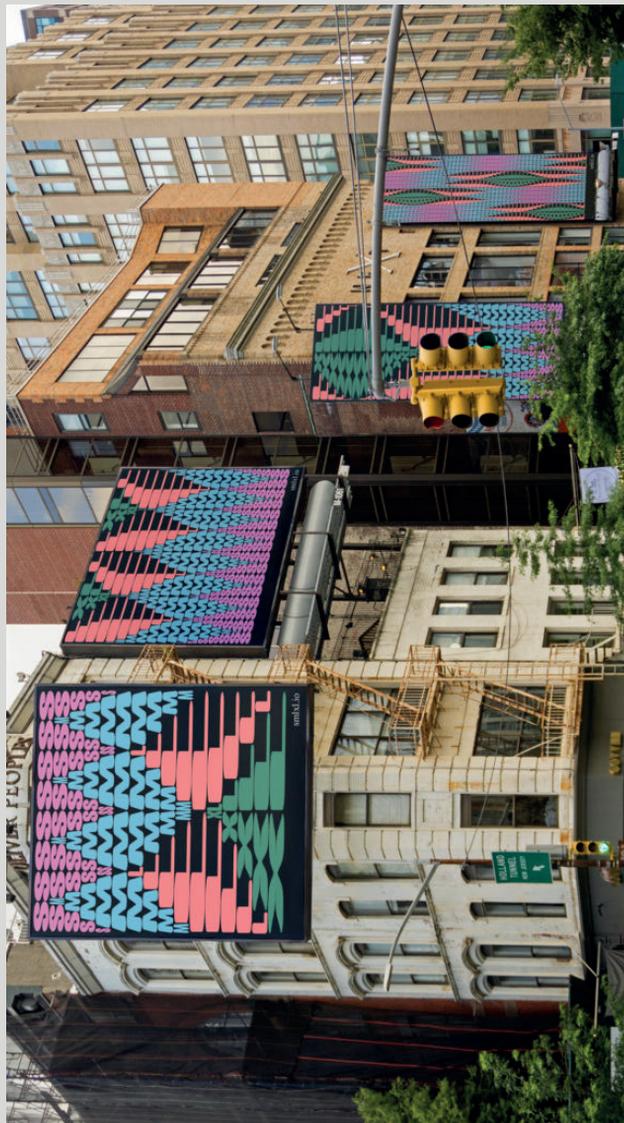


Fig49 Billboard

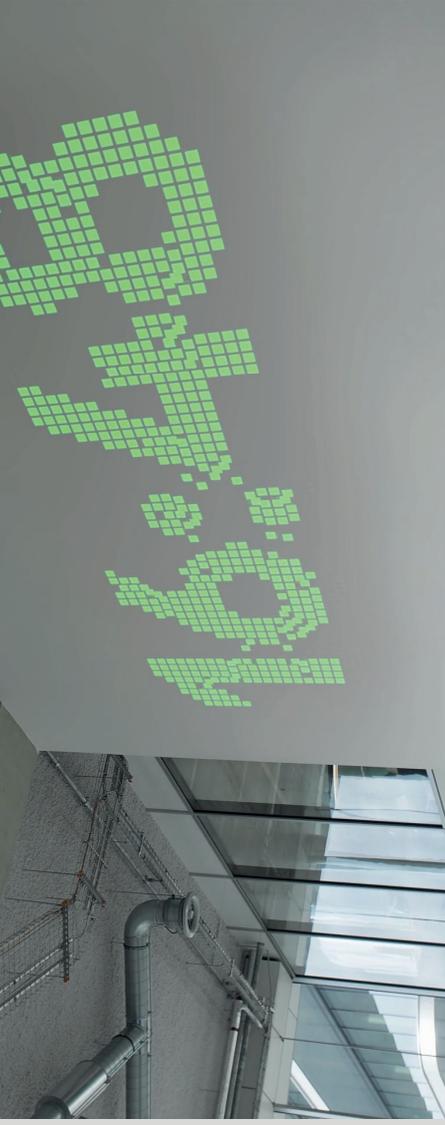


Fig.51 Projection

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA	
Accessibilità	Close source
Obiettivo	Destinato a una committenza
Tipologia grafica	Kinetic type Typography
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	Processing
CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA	
Intuitività d'uso	Non disponibile
Grado di applicazione	Parziale
Margine d'intervento	Limitato
Varietà output generabili	Non disponibile



Fig.52 Card

Entropy^{<A18>}
Studio Dumbar
2020

Tool custom progettato per l'identity system generativa della start-up Entropy, il cui principio guida è il "Radically Open" che costituisce il nucleo dell'identità visiva: diversi codici vengono utilizzati per generare loghi, sia statici che in movimento, ed elementi di sfondo, mentre le immagini possono essere importate per creare una varietà illimitata di visual identitari.

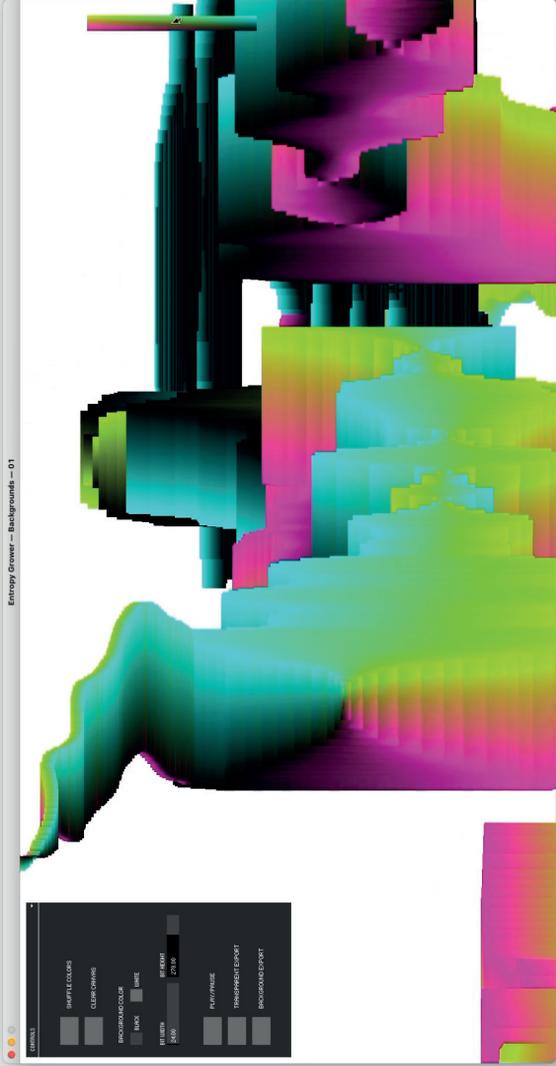


Fig.53 Interfaccia tool

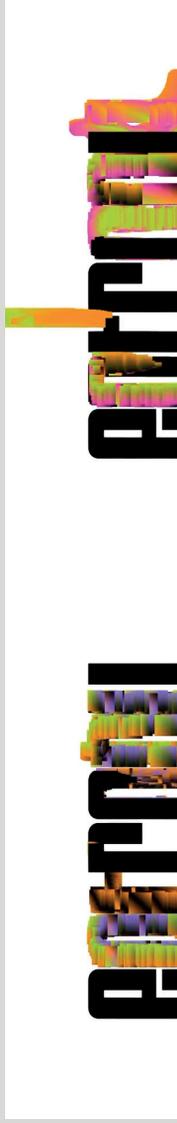


Fig.54 Variazioni logo in griglia



CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Closed source
Obiettivo	Destinato a una committenza
Tipologia grafica	Kinetic type Motion Pattern
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	Non specificato

CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA

Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Parziale
Margine d'intervento	Elevato
Varietà output generabili	Esportazione in un unico formato

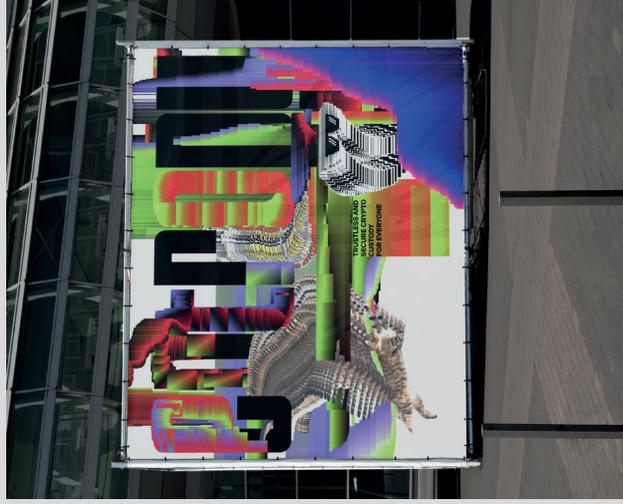


Fig.55 Billboard

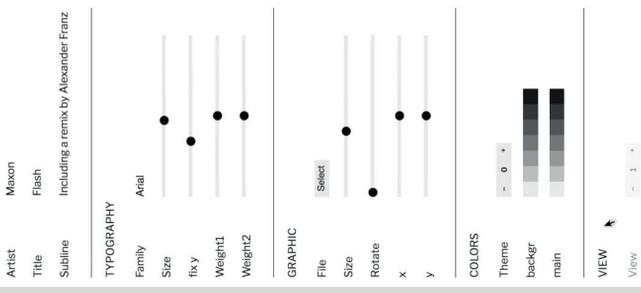


Fig.56 Interfaccia tool



Tim Rodenbröcker^{<A.19>}
Grant Cluster
 2018

Software di progettazione web based personalizzato per Tonboutique Records programmato con Processing per permettere all'etichetta discografica di creare infinite copertine di dischi, mantenendo la coerenza con l'identità aziendale.

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Closed source
Obiettivo	Destinato a una committenza
Tipologia grafica	Image processing Grid
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	Processing
CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA	
Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Totale
Margine d'intervento	Limitato
Varietà output generabili	Non disponibile

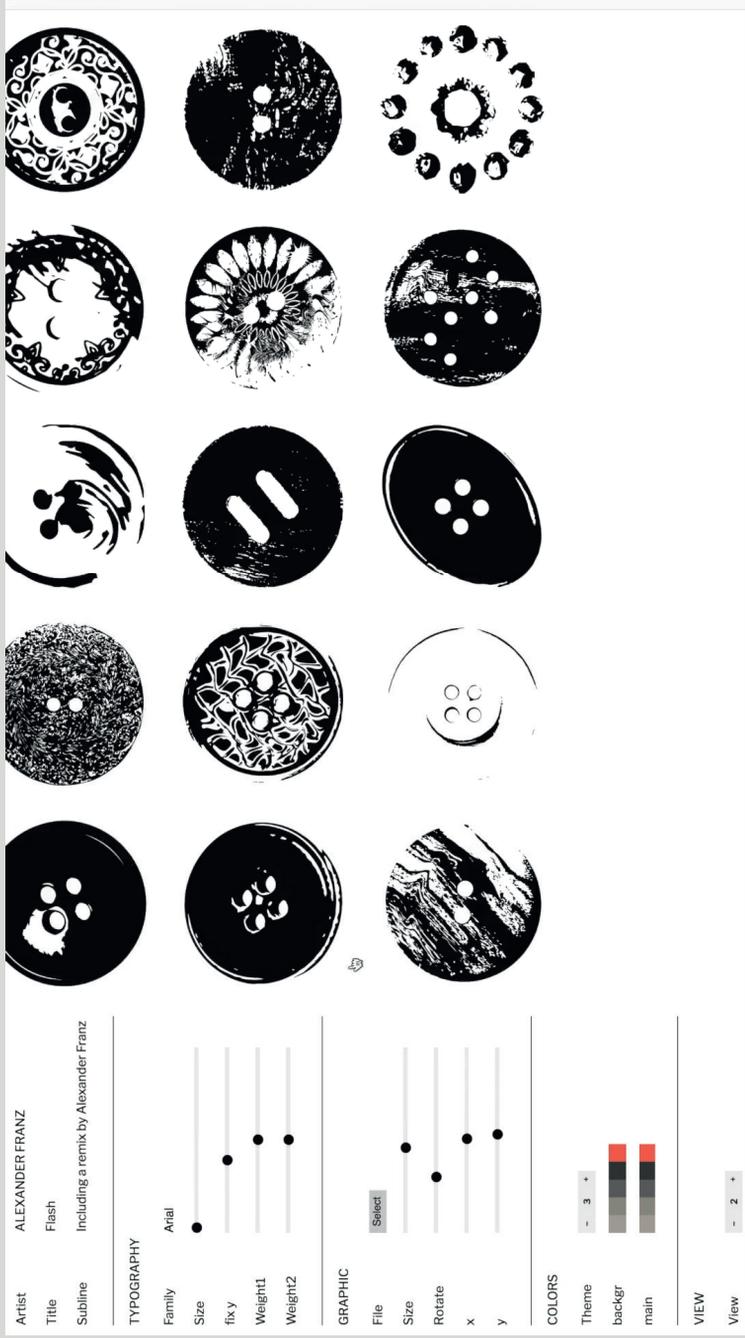


Fig.57 Interfaccia tool

Storio - Motion Toolkit<A,20>
[@italiano.jpgxAlgo.tv](https://www.instagram.com/italiano.jpgxalgo)
2024

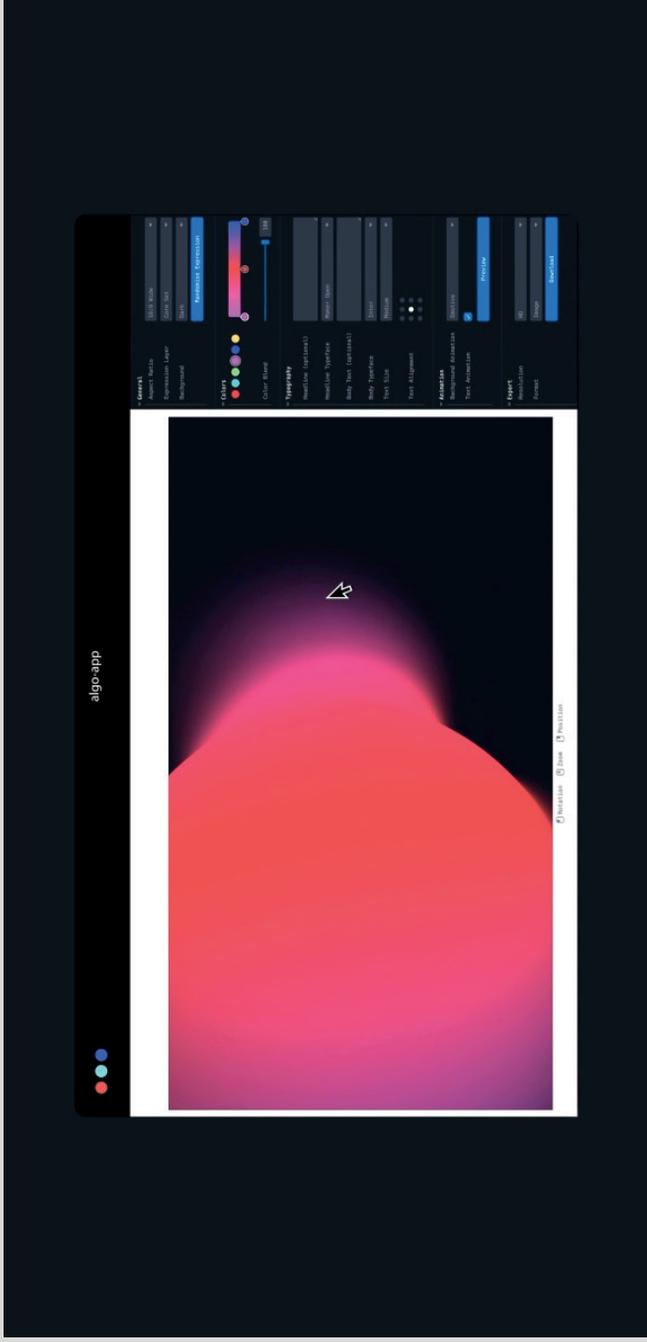


Fig.58 Interfaccia tool

Per l'identità di Storio è stato sviluppato un motion toolkit custom che consente di generare immagini e animazioni basate su forme 3D e gradienti colorati, anche in combinazione con elementi tipografici il cui posizionamento nel canvas è reso intuitivo da uno strumento di allineamento testuale. L'output presenta una varietà di rapporti d'aspetto e formati, tra cui video 4K e formati stampa, adattandosi alle varie necessità del brand.



Fig.59 Export in griglia

Imagine shaping
market trends rather
than just
following them.

Join U

CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Closed source
Obiettivo	Destinato a una committenza
Tipologia grafica	3D Motion Gradient
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	Javascript WebGL
CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA	
Intuitività d'uso	Non disponibile
Grado di applicazione	Totale
Margine d'intervento	Limitato
Varietà output generabili	Esportazione in diversi formati

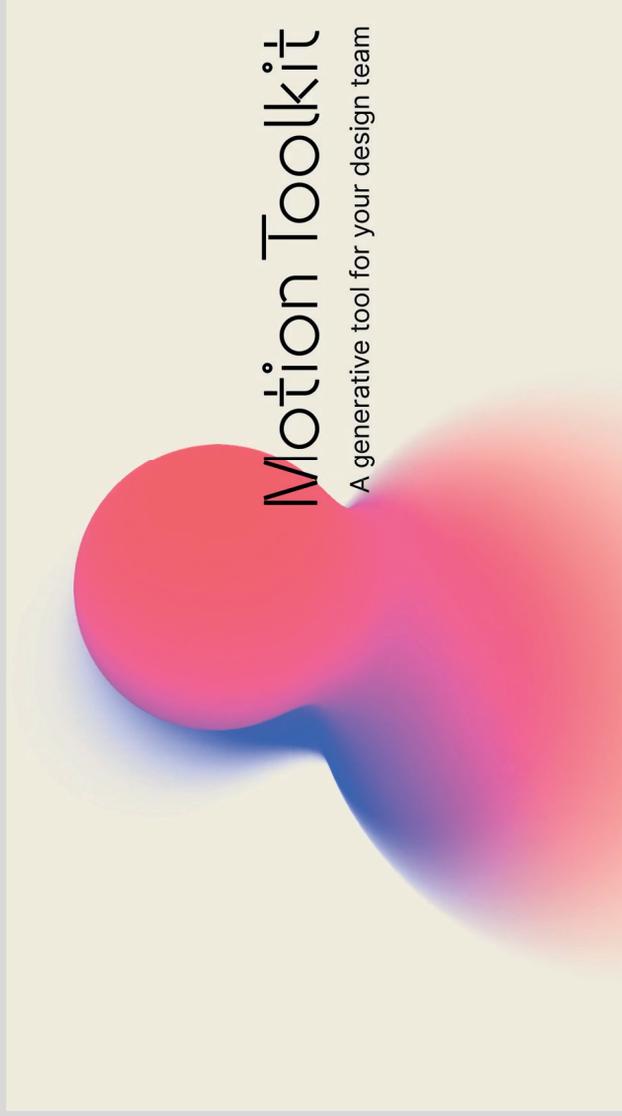


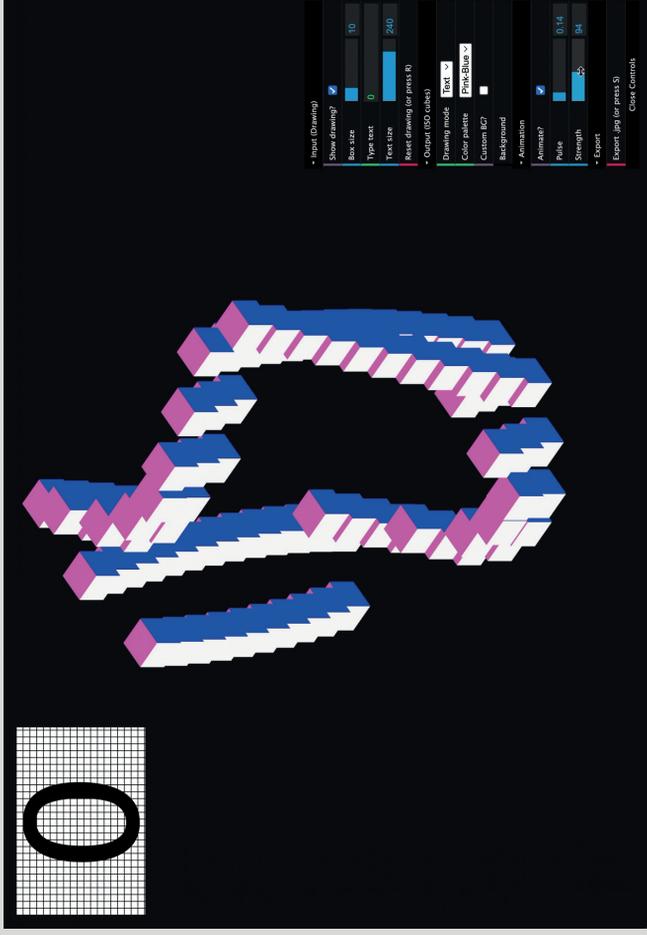
Fig.60 Export

ISO Type Generator^{<A.21>}

Nahuel Gerth
2024

ISO Type Generator è un generatore tipografico progettato nel contesto dell'identità visiva del Future Campus Ruhr, incentrata su forti elementi tipografici illustrati in prospettiva ortografica. Il tool permette di generare le illustrazioni, definendo in maniera interattiva colori, prospettiva, animazioni e forme delle lettere, garantendone una rappresentazione diversificata.

Fig.61 Interfaccia tool



CLASSIFICAZIONE IDENTIFICATIVA

Accessibilità	Accessibile non open source
Obiettivo	Destinato a una committenza
Tipologia grafica	3D Motion Typography
Linguaggi di programmazione, librerie utilizzate	JavaScript p5.js dat.GUI

CLASSIFICAZIONE VALUTATIVA

Intuitività d'uso	Intuitivo
Grado di applicazione	Parziale
Margine d'intervento	Limitato
Varietà output generabili	Esportazione in un unico formato

Fig.62 Export

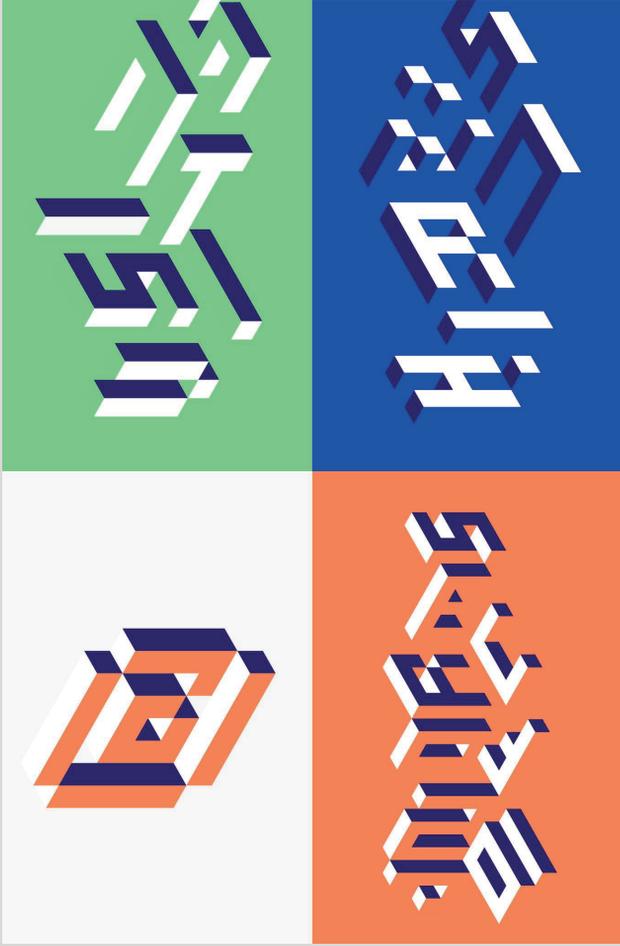


Fig.63 Export in griglia

Design tool per identità visive

Dopo aver esaminato diversi casi studio, si presenta di seguito una sintesi degli aspetti distintivi dei suddetti tool e, conseguentemente, delle ragioni che spingono i progettisti a realizzarli nel contesto di progettazione di un'identità visiva.

DE-STANDARDIZZAZIONE

Allontanamento dall'approccio one-size-fits-all.

Elevata personalizzazione in risposta a necessità specifiche.

Svincolamento dalle estetiche imposte dai software tradizionali

NECESSITÀ DELLA COMMITTENZA

Disporre di un elevato numero di output, ma con un budget in rapporto limitato.

Rendere disponibile il sistema a un intero team, indipendentemente dalle conoscenze pregresse delle persone che lo compongono, assicurandosi il rispetto delle linee guida.

CARATTERISTICHE DELL'IDENTITÀ VISIVA GENERATA PROGETTATA ALL'INTERNO DI UN TOOL CUSTOM

Scalabilità È possibile adattare in maniera flessibile gli output in funzione delle diverse necessità in termini di formato e destinazione d'uso.

Specificità I tool vengono progettati in risposta a specifiche esigenze e consentono di ottenere visual che potrebbero non avere la stessa resa a partire da software tradizionali.

Variabilità Poche regole definite consentono di ottenere un'elevata varietà di risultati.

Rapidità e immediatezza dei risultati L'intervento sui parametri del tool produce risultati immediati, che possono così essere rapidamente valutati e anche modificati.

Condivisibilità Cooperazione Interattività I design system programmati con il creative coding possono essere facilmente condivisi e resi interattivi con un'interfaccia utente semplice e intuitiva che consenta ai committenti di assumere un ruolo attivo in un processo di co-progettazione creativa.

Committente

MANIFESTO

Osservatorio Futura nasce nel 2020 come centro di ricerca e spazio espositivo fluido, cangiante e mutevole.

Un progetto militante e indipendente, dalla vocazione generazionale e dall'attitudine utopica.

Osservatorio Futura pone al centro la critica e le pratiche curatoriali sperimentali.

Crediamo nella condivisione e relazione tra persone mosse da fini e sentimenti comuni.

Nel digitale, così come nello spazio fisico e sul cartaceo, portiamo avanti un'idea progettuale continuativa e stratificata.

Ci poniamo l'obiettivo di indagare e approfondire le progettualità artistiche, in una dimensione in cui il dialogo è connettivo e germinativo.

Ci configuriamo come osservatorio nei confronti delle dinamiche che reggono il lavoro culturale, prendendo le distanze da ciò che non riteniamo etico.

Il nostro spazio è aggregativo e inclusivo, sempre aperto a collaborazioni e ibridazioni. Così come il nostro contributo critico e curatoriale, fuori dal nostro spazio, sulla carta stampata e nel digitale.

Ed è un'espressione in continuo movimento.



Images courtesy of Osservatorio Futura
Photographer Davide D'Ambra

COMMITTENTE

Osservatorio Futura è il collettivo curatoriale fondato da Francesca Disconzi e Federico Palumbo nel 2020. Nato come magazine online, ha successivamente preso la forma di uno spazio indipendente che si trova a Torino in via Carena 20.

Osservatorio Futura si definisce centro di ricerca e spazio espositivo fluido, cangiante e mutevole, si tratta di un progetto in continua evoluzione, con l'intento di approfondire e valorizzare le progettualità artistiche emergenti con un approccio critico-militante.

Alla base c'è anche l'intenzione di condividere, ibridarsi, dialogare creando una rete tra persone mosse da fini e sentimenti comuni. Per questo, attualmente oltre allo spazio fisico e all'archivio digitale, Osservatorio Futura cura anche una fanzine che prevede contributi differenziati e viene distribuita su base volontaria dai diversi spazi indipendenti in Italia con cui Osservatorio Futura è in contatto.

COMUNICAZIONE

Il principale canale di comunicazione attualmente è il profilo Instagram, dove Federico e Francesca raccontano i progetti passati e presenti e annunciano gli eventi culturali che organizzano, oltre a fare rete con gli altri spazi indipendenti o realtà affini, condividendone le iniziative.

È presente anche un sito web, che viene però principalmente utilizzato come archivio fotografico delle mostre passate e del loro lavoro curatoriale in generale. Non lo considerano, però, il loro touchpoint principale, ruolo che invece è affidato al profilo social, che consente loro maggiore immediatezza nella comunicazione, anche considerando che si occupano di ogni aspetto del progetto autonomamente.

BRIEF

Progettare l'identità visiva di Osservatorio Futura in modo da veicolare l'essenza mutevole e dinamica e trovare un equilibrio tra l'identità dello spazio e quella degli artisti che espongono, fornendo strumenti per la progettazione della comunicazione grafica in autonomia, sulla base di linee guida definite.

User research

Identificate le due figure che gravitano attorno a Osservatorio Futura, i co-founder e gli artisti in mostra, abbiamo sottoposto ad ognuno di loro un'intervista utile, nel caso dei primi, per approfondire i valori di Osservatorio Futura e per comprendere il rapporto con la comunicazione visiva dello spazio; nel caso dei secondi, invece, ai fini di indagare il rapporto con la propria comunicazione e con quella dello spazio che li ospita.

Quindi, sono state analizzate le risposte per proporre dei Mindset, ovvero dei profili in cui potrebbero identificarsi gli utenti a cui è destinato il progetto, considerandone le attitudini, le aspettative e le necessità.

**INTERVISTA ALLA CO-FOUNDER
FRANCESCA DISCONZI**

Valori e filosofia

Da cos'è nata l'esigenza di aprire un vostro spazio indipendente?

Vi definite come centro di ricerca e spazio espositivo fluido, cangiante e mutevole, in cosa risiede questa componente di fluidità e come si manifesta nel vostro lavoro curatoriale ed espositivo? Dipende dal fatto che il vostro spazio è destinato a valorizzare diverse personalità?

Nel vostro lavoro ritorna più volte il termine "ibridazione", nel concreto cosa significa per voi? Riguarda le figure professionali? Le discipline artistiche? Il medium?...

Quanto contano in proporzione la componente digitale/virtuale e quella analogica/reale nella vostra visione? Voi dite "siamo partiti dal digitale per creare una rete di rapporti reali" quindi la componente digitale è solo un punto di partenza, o ha mantenuto comunque una rilevanza, se sì, in che termini?

Di quali valori devono essere portatori gli artisti con cui intrattenete collaborazioni?

Parlate di aggregazione, inclusività, collaborazione... che fanno pensare alla creazione di un network, una rete costituita da persone che lavorano in sinergia a obiettivi comuni. Quali sono?

Nella quinta fanzine Francesca parla di "repulsione verso lo status quo" e "moto verso l'altrove" come motori per fissare obiettivi che, senza risorse, erano utopici. Questa spinta a cambiare le cose in che modo si manifesta nel vostro lavoro? Quali cose volete cambiare e perché?

Fruitori

Al di là del rapporto con gli artisti, in che modo vi interfacciate con i visitatori/fruitori? Come li attirate al vostro spazio? Che ruolo hanno nel vostro spazio? L'aspetto di partecipatività può includere anche loro, o riguarda essenzialmente gli artisti? Che tipo di fruitori sono? Appartengono all'ambito artistico, o anche al di fuori? Che ruolo ha lo spazio fisico nell'attrarre potenziali fruitori?

In che modo si sostiene lo spazio? Ci sono dei clienti? Quali sono i vostri progetti per il futuro?

Aspetti tecnici legati agli output grafici

Che peso ha la vostra identità nello spazio espositivo in rapporto all'identità degli artisti che mettete in mostra?

Come nascono gli editoriali? Che funzione hanno? Avete mai pensato di produrne una versione stampata o è pensata per la fruizione online?

Dove viene applicata la vostra identità visiva? Avete in mente altre applicazioni che non avete ancora messo in atto? Magari anche in relazione a progetti futuri?

INTERVISTA AGLI ARTISTI
MORGANA CAVICCHIOLI <MC>
RAFFAELE CIRIANNI <RC>
GIULIA COTTERLI <GC>
DAVIDE LA MONTAGNA <DLM>
DANILO SCIORILLI <DS>

- D1** Come comunichi il tuo lavoro al pubblico? Ti occupi personalmente della comunicazione?
- D2** Ti è mai capitato di progettare la comunicazione di una tua personale insieme allo spazio che ti ospita? Se sì, cosa ti è piaciuto e cosa no?
- D3** Se non ti è mai capitato, ti interesserebbe?
- D4** Quali elementi pensi siano necessari per comunicare e pubblicizzare al meglio il tuo lavoro quando esponi in uno spazio indipendente? Il tuo nome? Le immagini o la rappresentazione del tuo lavoro? Una descrizione testuale? Le informazioni di contatto?
- D5** Ritieni importante che la comunicazione del tuo lavoro sia coerente con l'identità dello spazio che ti ospita o preferisci che rifletta totalmente la tua identità, prescindendo da quella dello spazio?
- D6** Cosa pensi di un potenziale intervento da parte dello spazio sulle immagini che ritraggono la tua produzione artistica? Ritieni che sia giusto che uno spazio che ti ospita li editi adattandoli alla propria identità o pensi sia meglio che rimangano inalterati?

87

CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

Per la maggior parte, gli artisti intervistati hanno un forte desiderio di mantenere il controllo sulla comunicazione del proprio lavoro. Se ospitati da uno spazio indipendente di cui hanno stima e fiducia, molti di loro sono aperti alla co-progettazione, ma solo nel caso in cui questa rispetti la loro identità e le loro esigenze specifiche, senza prevaricare.



Images courtesy of Osservatorio Futura
Photographer Davide D'Ambrà

SPECCHIO RIFLETTENTE

Questo profilo potrebbe essere adatto ai curatori di uno spazio espositivo. Lo spazio non dispone di una vera e propria identità visiva, di conseguenza non la propone. Il suo obiettivo è quello di connettere e ibridare le identità che ritiene interessanti, quindi il suo approccio al graphic design è mutevole e si adatta alle esigenze degli artisti, con la possibilità di mettere in atto una co-progettazione.

INSIGHT

Per l'idea di critica di base cerchiamo un po' di "sparire" dietro agli artisti, quindi finiamo per abbandonare un po' la nostra autorialità. Però si tratta sempre di un work in progress, nel senso che ci sono artisti a cui va bene fare una cosa base, mentre altri vogliono fare cose più elaborate. Però probabilmente se avessimo un'identità visiva più forte, anche agli artisti andrebbe bene. Non avendola, non l'abbiamo mai proposta. Comunque, tendenzialmente si tratta sempre di progettare insieme, quindi magari noi facciamo una proposta agli artisti e loro ne fanno altre. Poi ci sono artisti che prendono in mano tutto personalmente e a noi va bene proprio per il fatto che questa componente manca un po' di solidità per noi. Insomma, al momento comunque è tutto molto libero.

Francesca Disconzi



Danilo Sciorilli | Giulia Cotterli
Images courtesy of Davide D'Ambra

NARRATORE AUTENTICO

Questo profilo potrebbe essere adatto all'artista che preferisce occuparsi personalmente della comunicazione visiva associata ai propri progetti, anche quando viene ospitat* in uno spazio indipendente. Per l'artista l'identità visiva di una mostra deve riflettere la sua personalità e i suoi intenti, ha quindi ben chiara una possibile estetica associata alla propria identità e la propone in funzione del progetto artistico in mostra, considerando lo spazio espositivo unicamente come un contenitore destinato ad accoglierla.

INSIGHT

R1 *Per la mia imminente personale mi sono occupata io dell'identità della mostra e quindi delle grafiche della comunicazione, e anche io mi occuperò del catalogo, essendo questa una mostra particolare che riflette su dei temi molto intimi.*

R3 *Vedo l'identità grafica come parte della mostra, che deve essere decisa in primis dall'artista.*

Se lo spazio mi ha chiamato è perché io artista sono affine con la sua identità. Lo spazio è un contenitore, dopotutto, e se chi lo gestisce vuole che venga fuori la propria identità a discapito di quella dell'artista probabilmente ha sbagliato mestiere.

R6 *Qualsiasi cosa si faccia con le immagini di un'opera deve essere concordata con l'artista. Se a lui sta bene, non vedo dove sia il problema.*

Giulia Cotterli

R3 *Non so se mi piacerebbe, dipende dallo spazio. La mia comunicazione è minimal, punta al bianco e all'essenzialità che viene ripresa in tutti i cataloghi. È una linea che ho scelto di seguire insieme al grafico con cui collaboro, quindi per me è importante mantenere quella linea. Se lo spazio ha delle competenze adeguate volentieri, si potrebbe provare a collaborare per la comunicazione.*

R5 *Dipende da che tipo di spazio è e se il progetto gioca con lo spazio fisico o con la sua storia, quindi se è uno spazio particolare. Se è un white-cube o simile non penso debba comunicare l'identità dello spazio, va comunicata l'identità dell'artista.*

R6 *Le immagini che ritraggono le opere non vanno mai modificate, devono essere chiare e rappresentare l'opera, non devono essere legate all'identità dello spazio o seguire il fil rouge di una grafica che alcuni fanno a livello generale. Editare le foto e intervenire a scapito dell'opera, decisamente no.*

Danilo Sciorilli



Davide La Montagna | Raffaele Cirianni
Images courtesy of Davide D'Ambrà

92



Morgana Cavicchioli
Image courtesy of the artist

COLLABORATORE RIFLESSIVO

Questo profilo potrebbe essere adatto all'artista che è disposto a occuparsi personalmente della comunicazione visiva associata ai propri progetti, ma quando viene ospitat* in uno spazio indipendente, potendo, sceglie la strada della co-progettazione con lo spazio espositivo, basandosi sul rapporto di fiducia instaurato con esso. Ciò che conta, è che non si corra il rischio della disinformazione e che i suoi messaggi e intenti vengano trasmessi adeguatamente. L'identità visiva della mostra, in sostanza, deve riflettere la sua identità e, volendo, anche ibridarsi con le altre coinvolte.

INSIGHT

R2 *Ho sempre gestito personalmente questi aspetti [...]; ma quest'anno per Aprile Festival ho vissuto un'esperienza molto bella, la prima di vera cooperazione e coordinazione, dove artista e spazio ospitante collaborano per realizzare un'esposizione. L'organizzazione, la disponibilità e la serietà con la quale abbiamo progettato e tirato su insieme la mostra è stato piacevole e curato molto professionalmente.*

R3 *Sono sempre aperta e disponibile per nuove mostre/ iniziative e/o progetti con nuove realtà o spazi che abbiano voglia di fare qualcosa di serio*

R6 *Potrei essere accondiscendente per spazi indipendenti ai quali tengo molto a patto che la riedizione delle mie immagini non causi un danno o una disinformazione al mio lavoro. Poi nel caso di spazi che fanno i precisini e tentano di mettere i puntini sulle "i" nel lavoro senza sapere minimamente chi sei, intervenendo sulle tue immagini solo per una questione di conformità all'identità (stile grafico e/o gusto personale) direi che non scenderei a compromessi.*

Morgana Cavicchioli

R2 *Dipende sempre molto il grado di 'rapporto' che si ha con lo spazio, e nel mio caso io tendo sempre alla coprogettazione.*

R4 *Nel mio caso però c'è sempre una forte componente testuale a cui do molta importanza.*

R5 *Tengo moltissimo che la comunicazione del mio lavoro rifletta la mia identità, soprattutto perché il mio lavoro ha sempre caratteristiche e denotazioni fortemente politiche.*

R6 *In questo caso penso che sia sempre ottima la coprogettazione e che il lavoro muti anche adattandosi allo spazio che lo ospita.*

Raffaele Cirianni

R3 *Occuparmi pure di scrivermi i testi e comunicare tutto? No, non m'interessa.*

R5 *In media gli spazi che invitano artisti sono già in linea con una possibile ricerca curatoriale/estetica. [...] è giusto che tutte le identità coinvolte possano esprimersi al meglio. Se invece vi riferite a scendere a compromessi concettuali/di tematiche affrontate allora la risposta è no. Se il lavoro interessa è giusto prendersi tutto il pacchetto.*

R6 *Si può discutere sulla tipologia e le modalità d'intervento. se si parla di installation view le foto devono rimanere installation view, non interpretazioni dello show.*

Davide La Montagna

PAIN

gc L'identità grafica della mostra deve essere decisa esclusivamente dall'artista.

Lo spazio è un contenitore, la sua identità è secondaria. Per ogni mostra si deve fare un lavoro differente e unico.

rc La comunicazione deve riflettere fortemente l'identità dell'artista, soprattutto in presenza di una componente politica.

mc L'intervento sulle immagini dell'artista per conformità all'identità dello spazio non è un compromesso accettabile.

ds Mantenere la propria linea nella comunicazione è essenziale, la coprogettazione della comunicazione con lo spazio potrebbe non andare bene.

L'identità dello spazio non è rilevante nella comunicazione.

La comunicazione va differenziata per ogni artista e ogni mostra, caso per caso.

Le immagini della mostra non devono essere legate all'identità dello spazio.

GAIN

94

gc La coprogettazione con lo spazio potrebbe essere interessante.

Concordando con l'artista, esiste la possibilità di intervenire sulle immagini.

rc La coprogettazione con lo spazio non è una regola fissa, ma è la scelta preferenziale.

Il lavoro può mutare adattandosi allo spazio che lo ospita.

mc Se lo spazio è particolarmente d'ispirazione, lavoro dell'artista e identità dello spazio possono incontrarsi.

ds Se lo spazio ha competenze adeguate, può essere interessante collaborare per la comunicazione.

DLM Tutte le identità coinvolte all'interno del progetto devono potersi esprimere al meglio.

L'artista fa l'artista, del resto se ne occupi chi di dovere, eventualmente anche lo spazio, se ne possiede le competenze.

si fa luce
nel buio delle
dinamiche
precostituite,
scegliendo
la libertà
di agire

Progetto

Osservatorio Futura è una realtà autogestita e autofinanziata. Al momento, non dispongono delle risorse per ingaggiare la figura di un grafico - e rifiutano eticamente le offerte che sono state loro fatte di progettazione gratuita - ma non ritengono di possedere le competenze necessarie per occuparsi personalmente dell'apparato grafico del progetto. La loro comunicazione, che prevede diversi output, viene progettata coinvolgendo gli artisti con cui collaborano. Il risultato è un'identità frammentata che mette totalmente da parte lo spazio, per lasciare posto all'artista, senza trovare un equilibrio proporzionale tra i due attori in gioco. Ci siamo, quindi, posti delle domande per comprendere in che modo potremmo rispondere alle esigenze di Osservatorio Futura, in relazione alla possibilità di fornire loro un sistema grafico identitario di cui disporre in autogestione. Le domande sono state suddivise in due aspetti principali che riguardano la progettazione dell'identity system e la condivisibilità degli strumenti associati all'autoprogettazione di output grafici da parte del committente.

PROGETTAZIONE DI UN IDENTITY SYSTEM EQUILIBRIO PROPORZIONALE DELLE IDENTITÀ NELLA COMUNICAZIONE

Come potremmo bilanciare l'identità di Osservatorio Futura in modo che non predomini, ma rimanga riconoscibile negli output?

Progettando un sistema visivo che lasci lo spazio principale al contenuto - gli artisti in mostra - ma abbia una forma di rimando visivo all'identità di Osservatorio Futura che viene mantenuta in tutti gli output dello stesso genere. Considerando che i loro contenuti si concentrano su mettere in mostra il lavoro degli artisti, molto spesso in maniera fotografica, ci sono diverse possibilità di intervento:

- × Editing identitario dell'immagine
- × Tipologia di animazione dei contenuti
- × Layout/griglia

interazione immagine-tipografia

Ognuna delle modalità non esclude l'altra quindi potrebbero essere usate contemporaneamente.

Come potremmo progettare un identity system che si adatti alle diverse esigenze di output nel sistema comunicativo di Osservatorio Futura?

Lavorando sulla semplicità dello storytelling associato ai valori di Osservatorio Futura. Se è semplice e chiaro può essere applicato a ognuno dei diversi output, quindi replicabile in diversi formati e tipologie.

Tra le possibilità emerse dall'analisi dei casi studio che corrispondono a questa descrizione:

- × Ripetibilità
- × Modularità
- × Scalabilità

tutti aspetti che permettono di svincolarsi dalle dimensioni degli output da produrre.

Come potremmo trasmettere i concetti di - fluido | cangiante | mutevole - di Osservatorio Futura all'interno di un identity system?

Creando un sistema dinamico e animato e ampliando il range caratteristico di ogni parametro.

AUTOGESTIONE DI DIVERSE TIPOLOGIE DI OUTPUT GRAFICI CO-PROGETTAZIONE CON GLI ARTISTI

Come potremmo consentire a Osservatorio Futura di progettare output diversificati mantenendo integra la coerenza visiva?

Progettando un sistema visivo basato su parametri definiti da un insieme di regole specifiche.

Come potremmo semplificare per Osservatorio Futura la progettazione degli output grafici?

Sviluppando un tool customizzato che consente di progettare diversi output strettamente dipendenti dal sistema visivo progettato, costituito da parametri modificabili in maniera intuitiva, in cui le linee guida sono intrinseche al funzionamento del tool stesso. In questo modo, Osservatorio Futura potrebbe concentrarsi unicamente sulla sperimentazione per ottenere un output che soddisfacente.

Come potremmo agevolare a Osservatorio Futura la progettazione degli output da parte di tutti gli attori in gioco, siano essi gli stessi i fondatori del collettivo curatoriale o loro collaboratori, coerentemente alle linee guida dell'identità?

Progettando un tool facilmente accessibile e condivisibile.

Sulla base delle conclusioni emerse dalla user research e della strutturazione dell'How Might We, sono state elaborate delle linee guida necessarie per definire un percorso praticabile e orientarci durante la fase di progettazione.

EVIDENZIARE I VALORI

Il sistema d'identità visiva dello spazio deve mettere in luce il lavoro di critica militante e curatela portato avanti da Osservatorio Futura, adattarsi allo spazio fisico quanto a quello digitale e comunicarne la natura fluida, cangiante e mutevole, oltre che collaborativa e aggregativa.

AGEVOLARE LA PROGETTAZIONE AUTONOMA

Osservatorio Futura deve disporre di un sistema d'identità visiva dotato di specifiche linee guida, in modo da poter progettare autonomamente i propri output visivi, assicurandosi che sia mantenuta la coerenza formale con la propria identità.

EQUILIBRARE LE IDENTITÀ

Trattandosi di uno spazio che ospita artisti, è necessario che ne venga messa in luce la personalità artistica, soprattutto in relazione alla specifica esposizione curata dallo spazio; al contempo però non deve del tutto scomparire il riferimento a Osservatorio Futura, ma è bene che emerga la relazione autore-curatore.

DIVERSIFICARE CON COESIONE

L'identity system deve permettere di ottenere una certa varietà negli output - sia nella tipologia (post e storie instagram, fanzine) che nella forma (diverse possibilità di visual) - mantenendo di base una coesione formale che riconduca in maniera immediata all'identità visiva di Osservatorio Futura.

FAVORIRE LA CONDIVISIBILITÀ E LA COOPERAZIONE

Gli strumenti forniti per la progettazione grafica devono essere condivisibili con semplicità all'interno di tutto il team di Osservatorio Futura, dai fondatori agli eventuali collaboratori, in modo che tutti possano generare visual coerenti con l'identità, indipendentemente dalle proprie competenze.

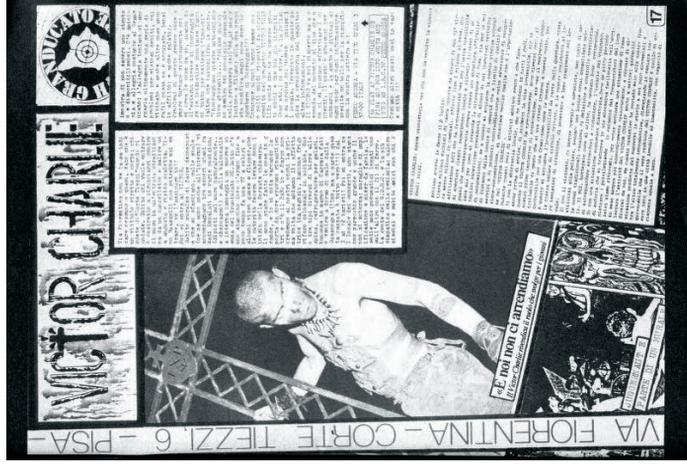
Nell'esplorazione ed evocazione di un infinito spazio di possibilità, il Creative Coding si presenta come moltiplicatore e amplificatore di opportunità, dando vita a un'identità che racconta dinamismo, fluidità e la fusione inconsueta di fermento creativo e organizzazione.

Distintiva, ma senza prevaricare sulla singolarità degli artisti, l'identità dello spazio espositivo fluido Osservatorio Futura si pone in una posizione di dialogo con quest'ultima, raccontando così un ambiente che prende forma grazie alla relazione e collaborazione tra artisti e curatori.

Il tutto, reinterpreta in chiave contemporanea elementi distintivi dell'estetica punk, portatrice dell'ideale di militanza utopica, che, contemplando l'inatteso e l'errore tipici della sperimentazione, si fa luce nel buio delle dinamiche precostituite, scegliendo la libertà di agire nella forma di un'espressione in continuo movimento.

Compagnon è una famiglia di caratteri creata da Juliette Duhé, Léa Pradine, Valentin Papon, Chloé Lozano e Sébastien Riollier, distribuita dall'associazione e collettivo Velvetine, composta da cinque stili distintivi, che si ispira agli archivi online dei campionari del Typewriter Database e combina diverse epoche storiche delle macchine da scrivere. Ogni peso si basa su riferimenti unici relativi a periodi significativi, sottolineando l'evoluzione dei caratteri delle macchine da scrivere.^[38] La scelta di questo font come main font dell'identità visiva è motivata dall'intento di richiamare storicamente e stilisticamente le macchine da scrivere, strumenti centrali nella creazione di contenuti delle pubblicazioni punk autoprodotte. La forte variabilità all'interno della famiglia stessa del font, inoltre, evoca l'energia ribelle e anticonformista dell'epoca.

T.V.O.R. - Teste Vuote Ossa Rotte #5, Como (1985)



PRIMARY TYPEFACE

Light

Aa Bb
ABCDEFGHIJKLMNQRSTUUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
z
0123456789"?!"()[]{}*@&\$:;,. .

Light Italic

*Aa Bb
ABCDEFGHIJKLMNQRSTUUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
z
0123456789"?!"()[]{}*@&\$:;,. .*

Roman

Aa Bb
ABCDEFGHIJKLMNQRSTUUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
z
0123456789"?!"()[]{}*@&\$:;,. .

Medium

**Aa Bb
ABCDEFGHIJKLMNQRSTUUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
z
0123456789"?!"()[]{}*@&\$:;,. .**

Bold

***Aa Bb
ABCDEFGHIJKLMNQRSTUUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
z
0123456789"?!"()[]{}*@&\$:;,. .***

Il font scelto per i paragrafi dell'impaginato della fanzine è Shippori Mincho, ispirato ai tradizionali stili tipografici giapponesi. Questo carattere è molto leggibile e garantisce l'accessibilità anche dei paragrafi più densi della fanzine. La sua essenza pulita ed elegante crea un contrasto armonico con l'estetica punk, generando un dialogo visivo tra tradizione e ribellione. Questo equilibrio al contempo consente di rispettare lo spirito di militanza della fanzine, rispettandone l'accessibilità del contenuto testuale.

ZINE TEXT TYPEFACE

Regular

Aa Bb
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789"!\"'()*[]{}*@\$%...;

Medium

Aa Bb
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789"!\"'()*[]{}*@\$%...;

SemiBold

Aa Bb
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789"!\"'()*[]{}*@\$%...;

Bold

Aa Bb
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789"!\"'()*[]{}*@\$%...;

ExtraBold

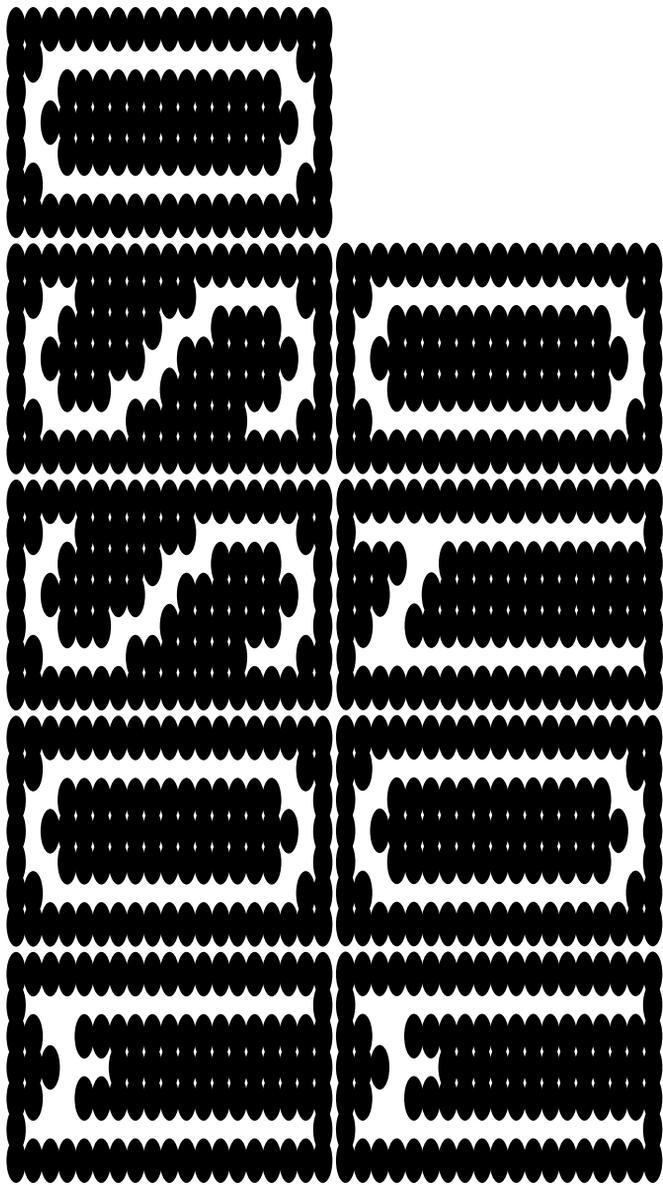
Aa Bb
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789"!\"'()*[]{}*@\$%...;

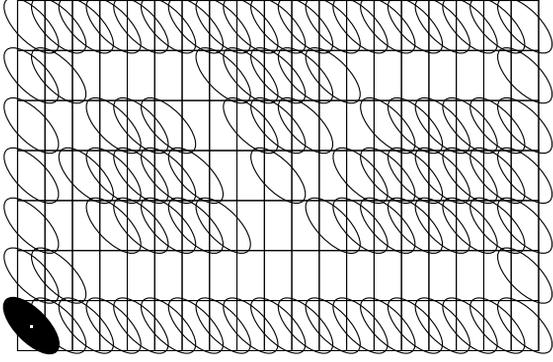
L'ispirazione formale di MOSSO MONO proviene dagli stencil e dai timbri in gomma usati nei titoli delle fanzine punk degli anni 70'-80'. Questi strumenti, scelti per il loro carattere accessibile ed economico, erano perfettamente in linea con la filosofia del DIY del movimento e hanno finito per diventare un elemento distintivo, conferendo ai titoli un aspetto irregolare e dinamico che rispecchiava l'estetica anticonformista e ribelle dell'epoca. Posto all'incrocio tra design e programmazione, questo font variable monospace pensato per i titoli è stato sviluppato con p5.js e segue la logica di una matrice basata su elementi ellittici. I glifi si generano all'interno della matrice a partire dal rapporto tra il pieno e il vuoto, risultanti dalla sottrazione di unità ellittiche dalla matrice stessa. L'evoluzione e la variabilità del font si fondano sulla rotazione di ciascuna ellisse sul proprio asse, determinando un'alterazione formale che, portata all'estremo, arriva a sfidare i limiti della leggibilità. La combinazione di una matrice rigida con il dinamismo rotazionale degli elementi costitutivi assume il carattere di una restrizione creativa che permette di delineare diverse possibilità formali.

VARIABLE TITLING TYPEFACE

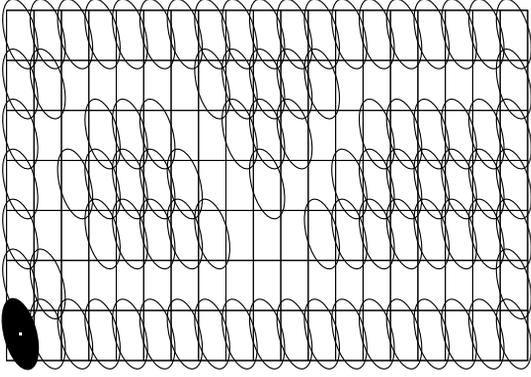
Fig.X TVOR -Testa vuote ossa rotte-
n5 Copertina, Como, 1985



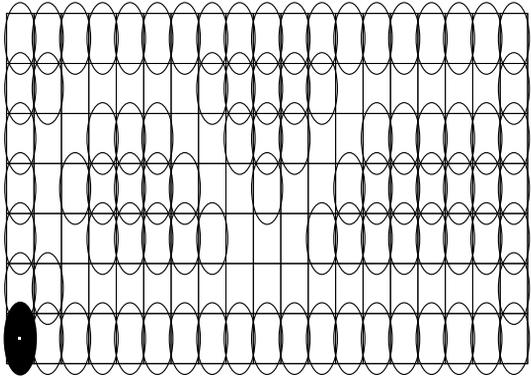




MOSSO MONO 45°

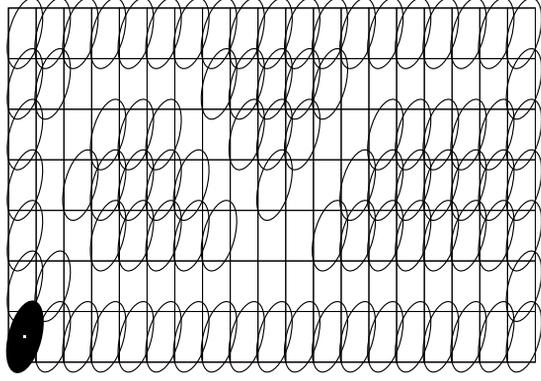


MOSSO MONO 15°

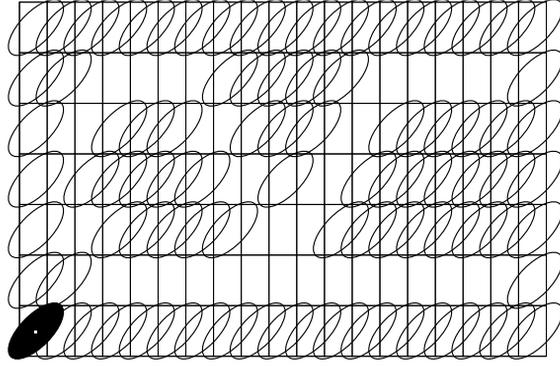


MOSSO MONO 0°

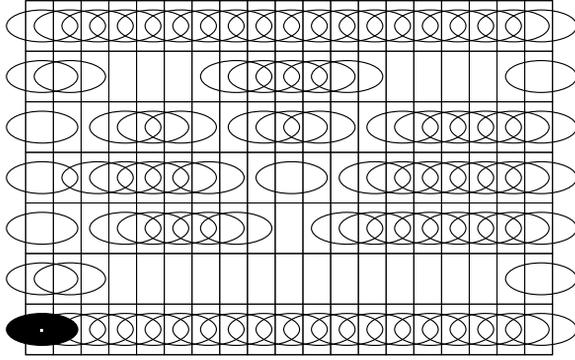
MOSSO MONO -45°

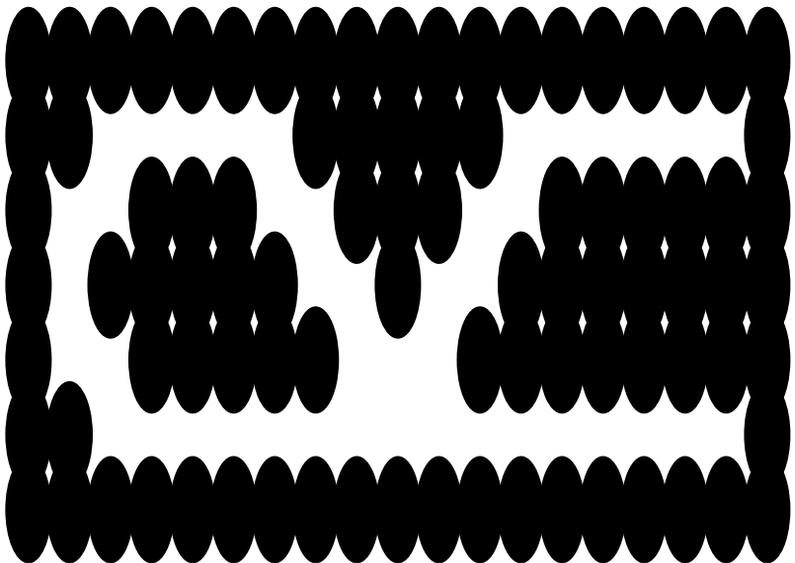
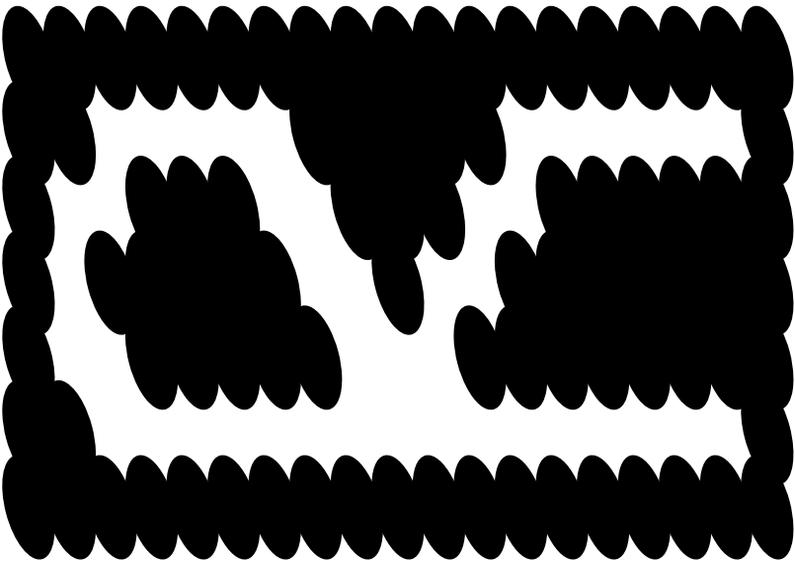
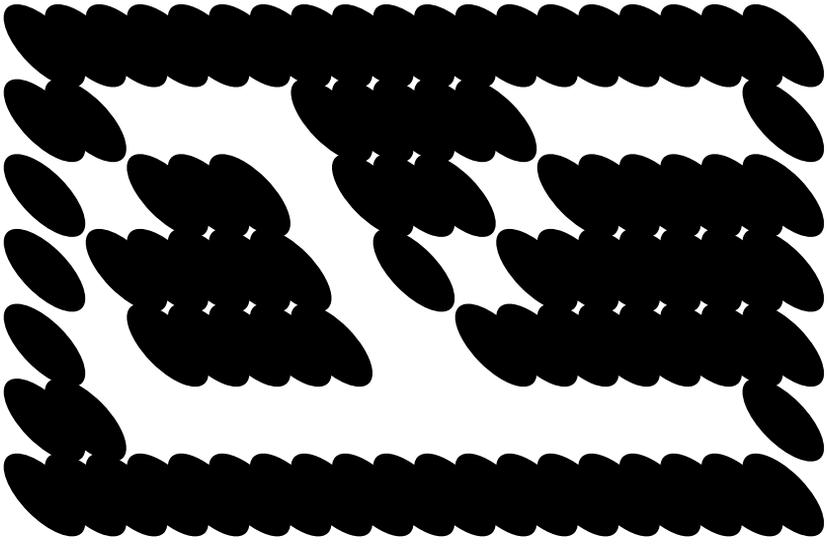


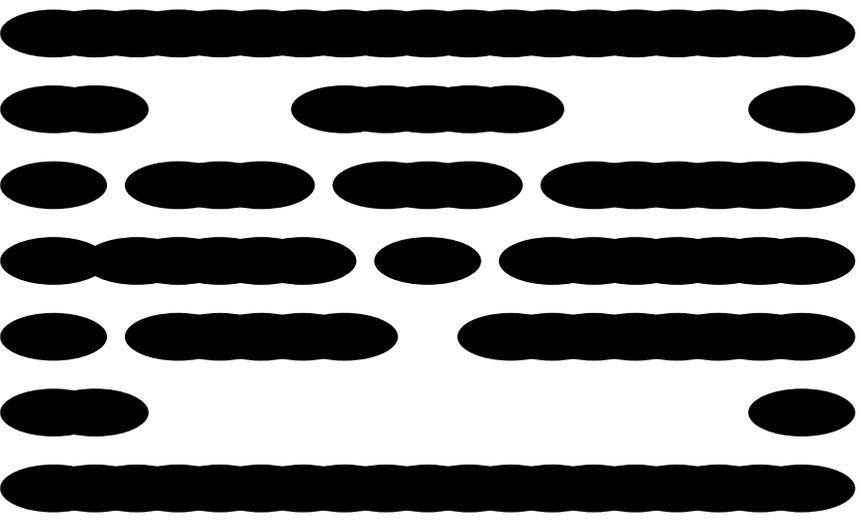
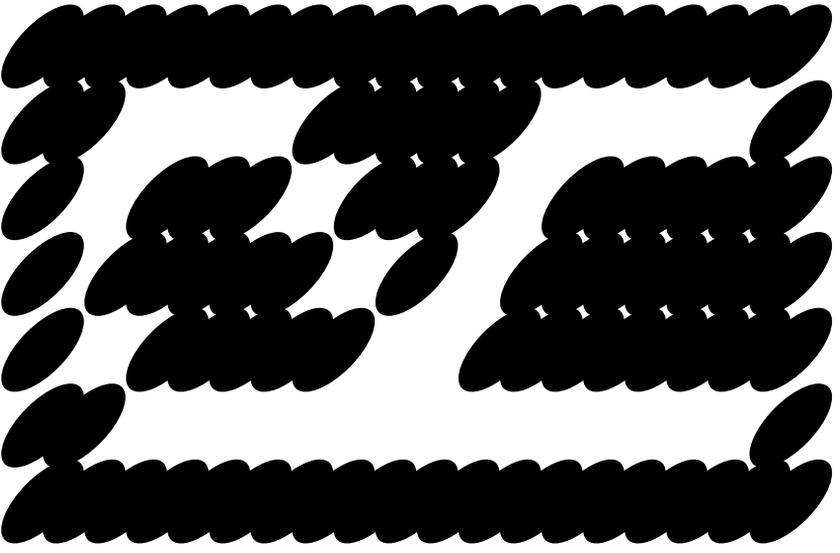
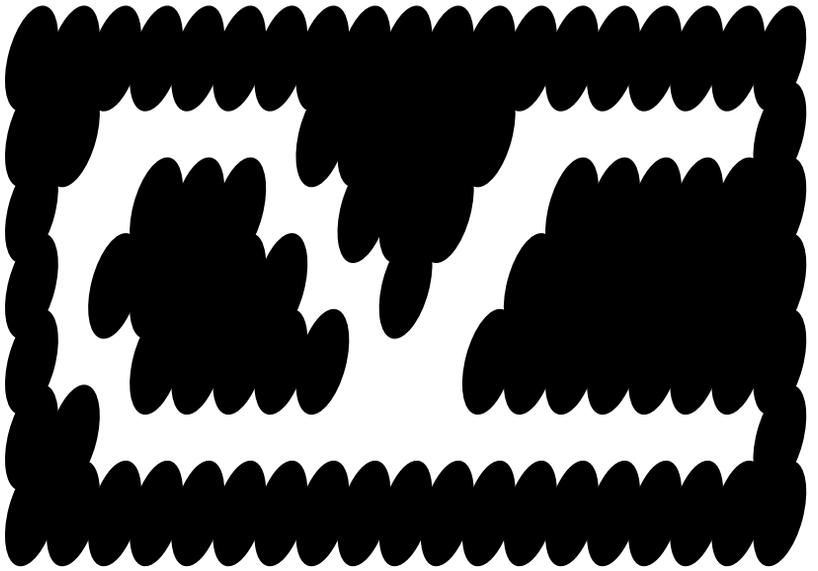
MOSSO MONO -15°

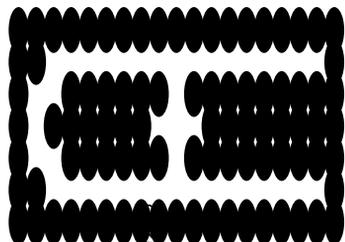
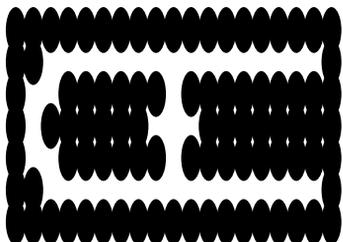
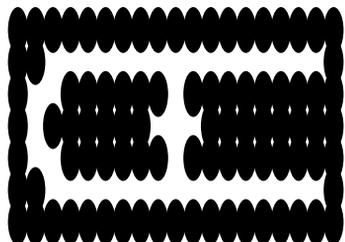
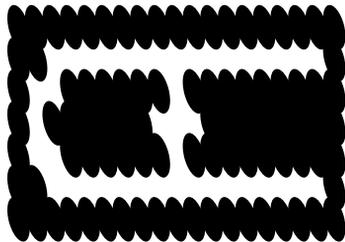
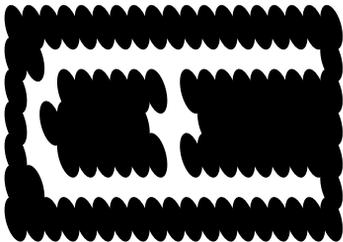
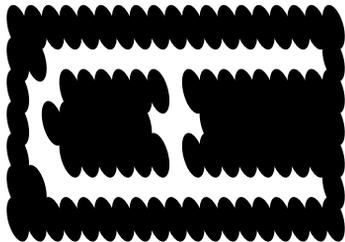
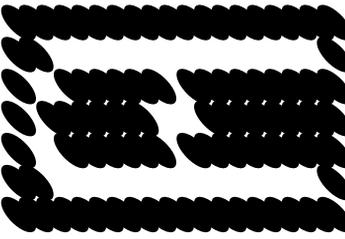
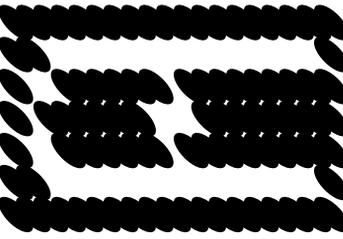
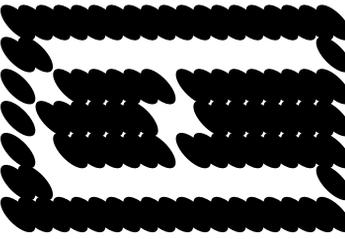
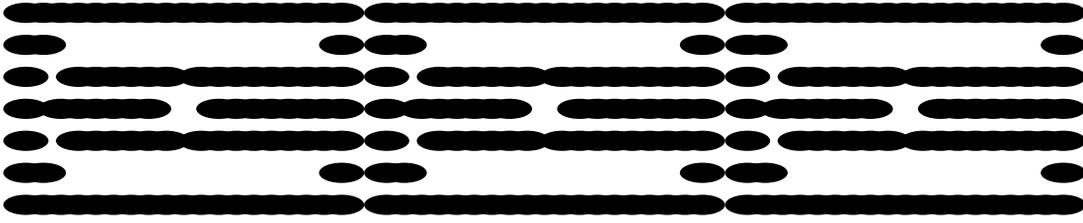
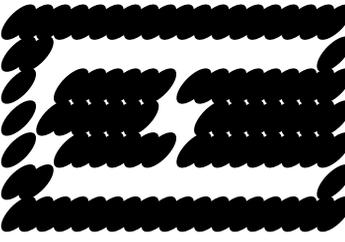
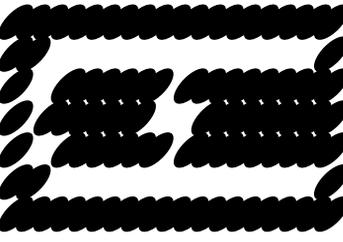
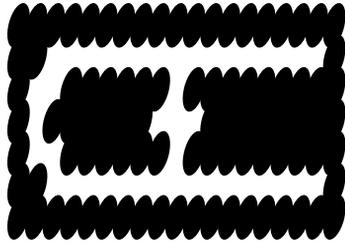
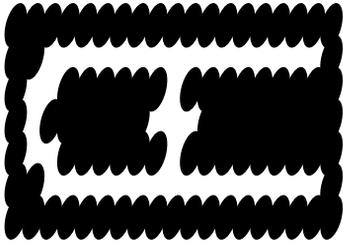
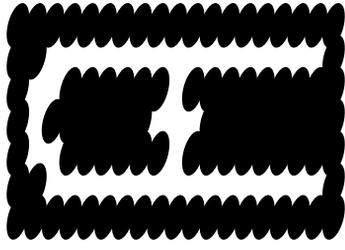
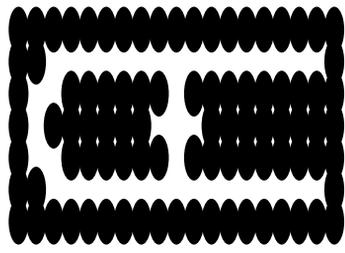
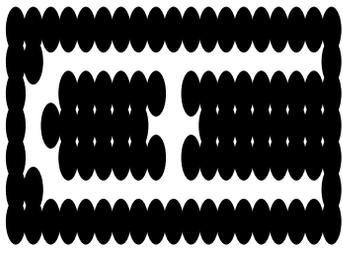
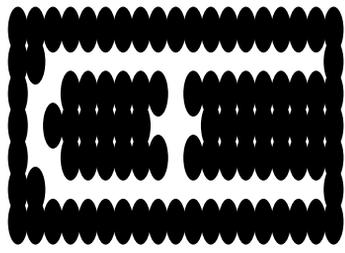


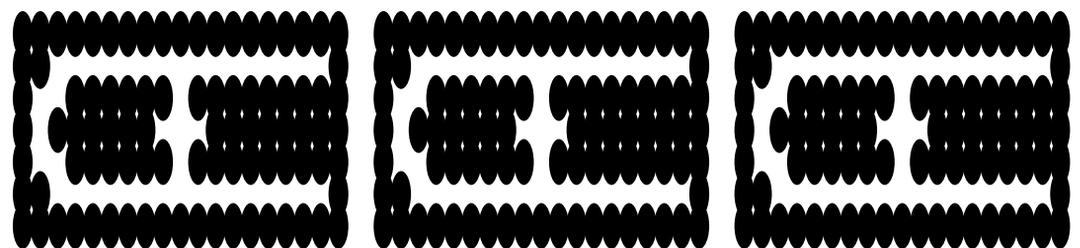
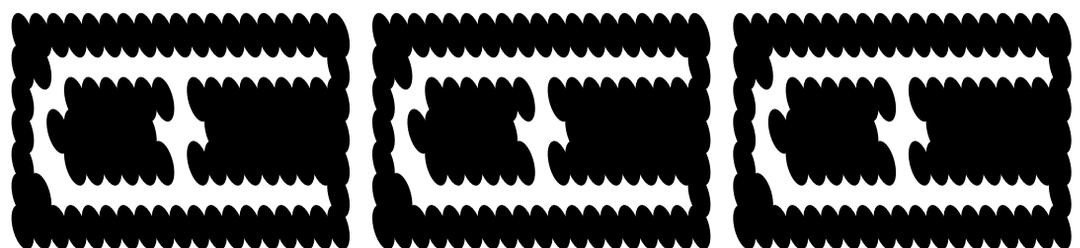
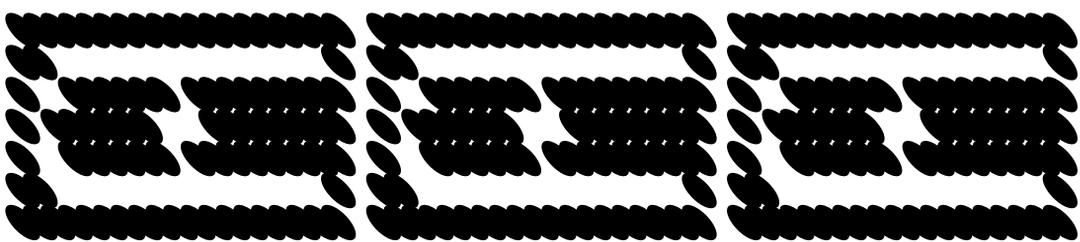
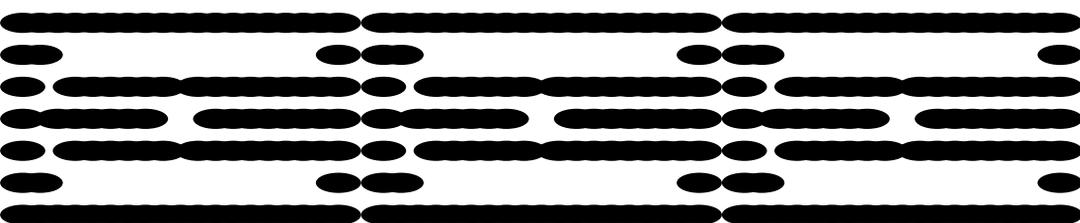
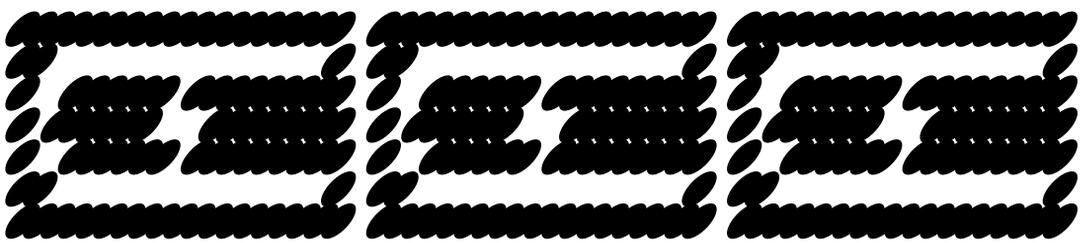
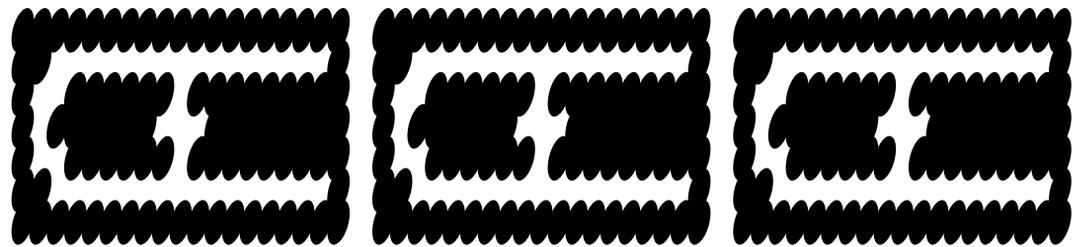
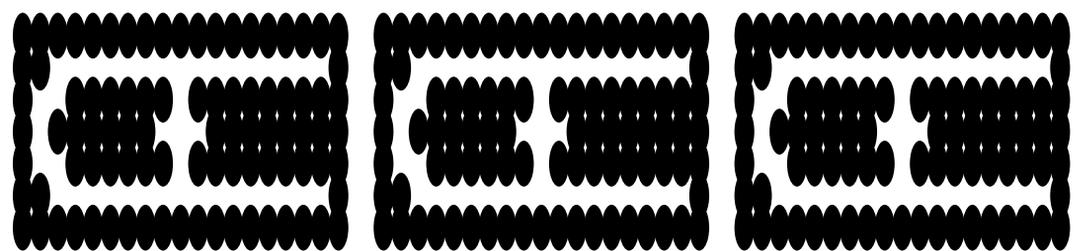
MOSSO MONO 90°

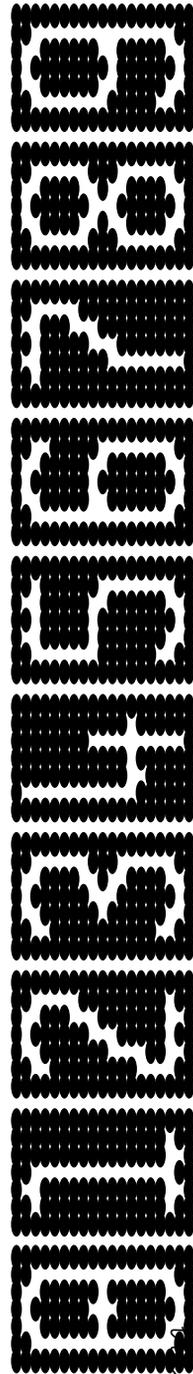
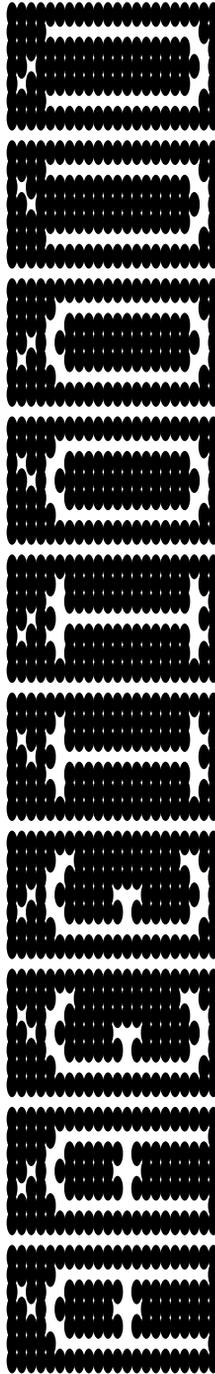
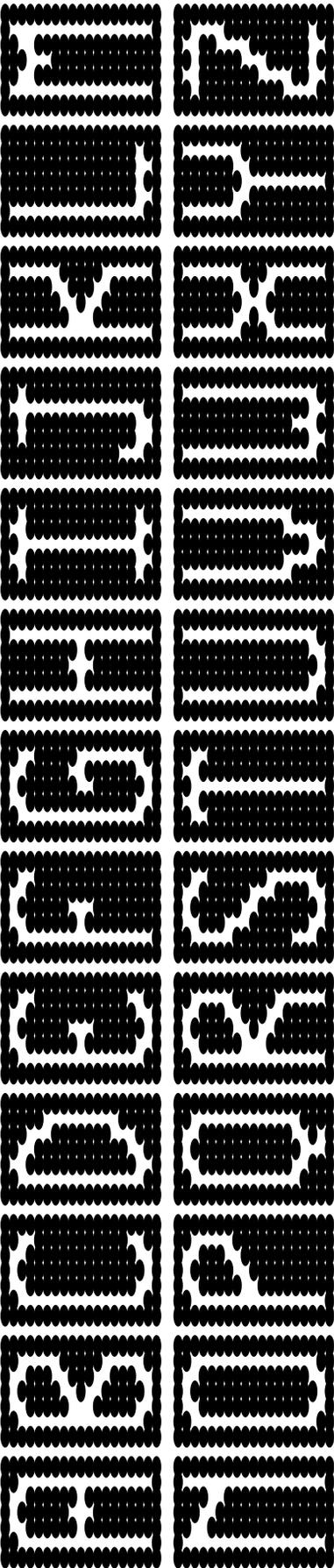


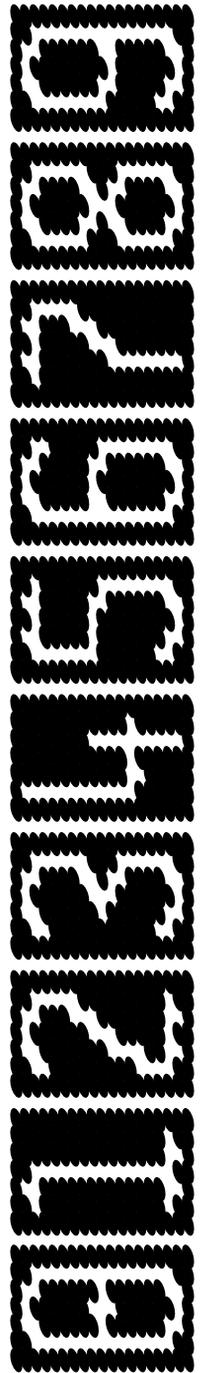
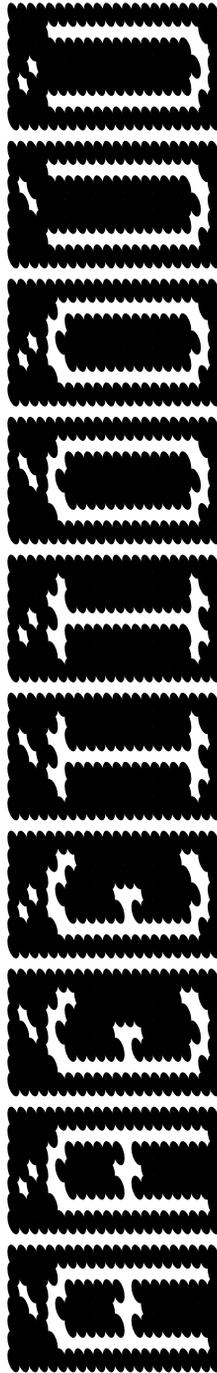
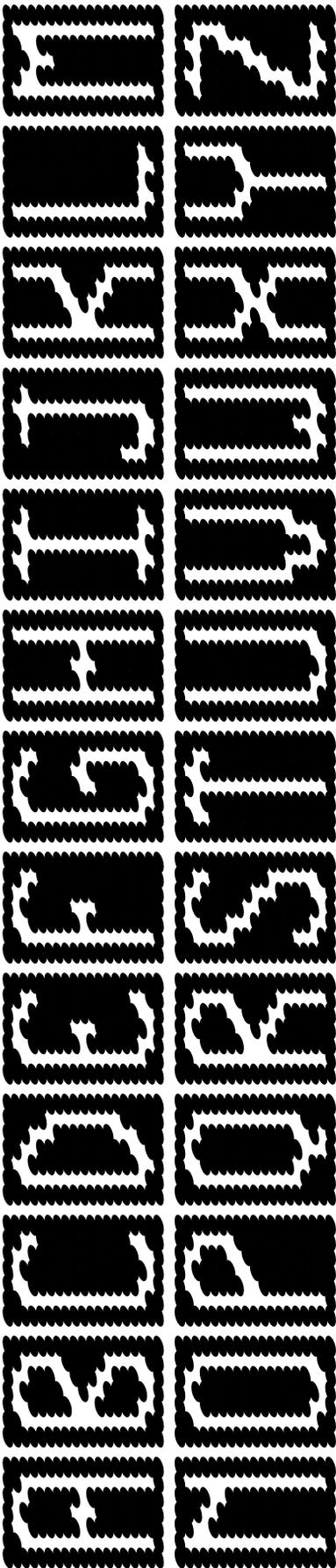


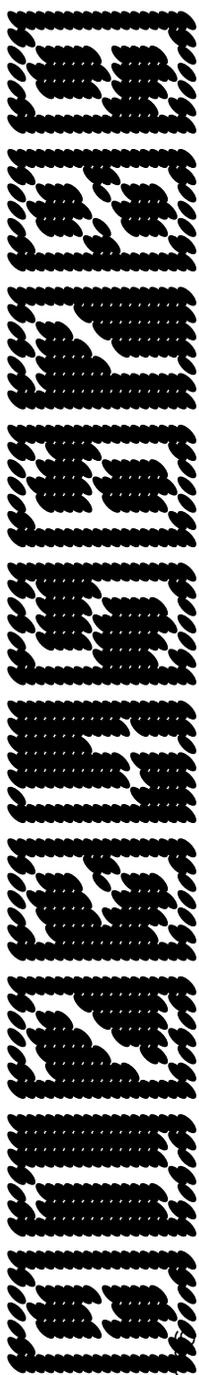
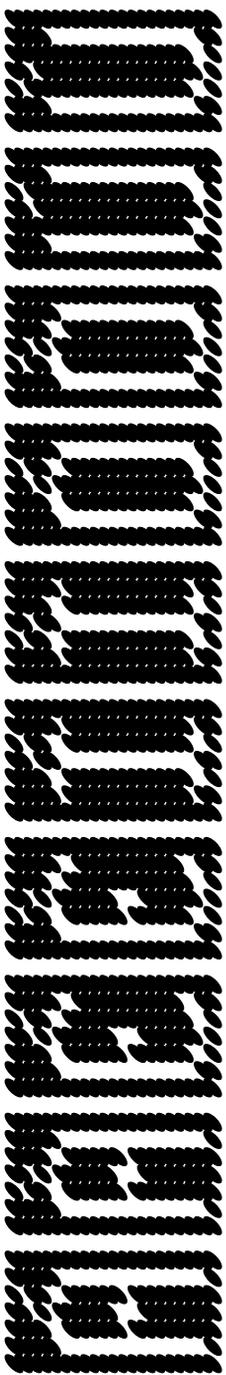
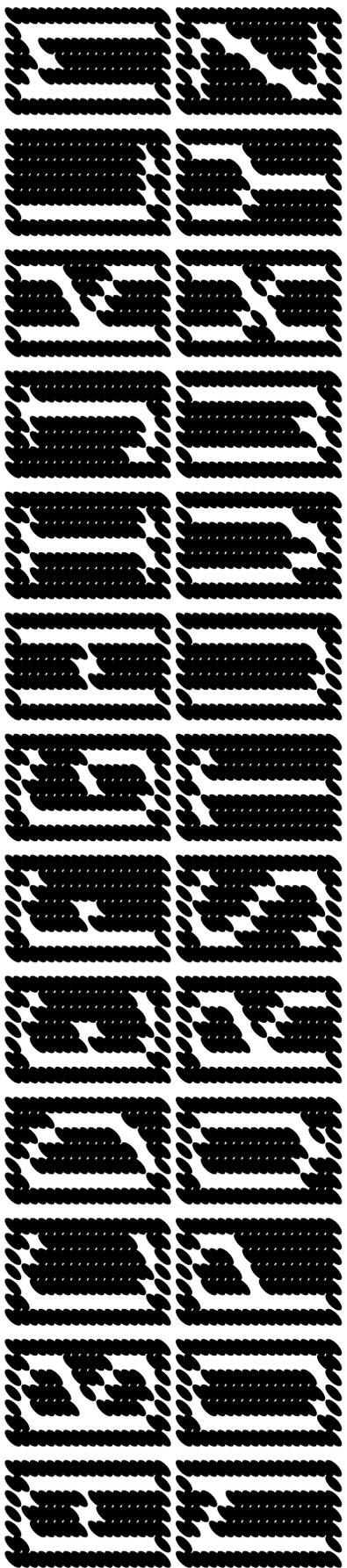


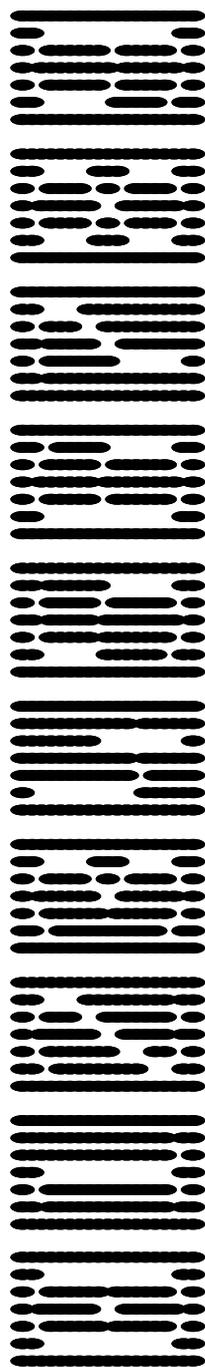
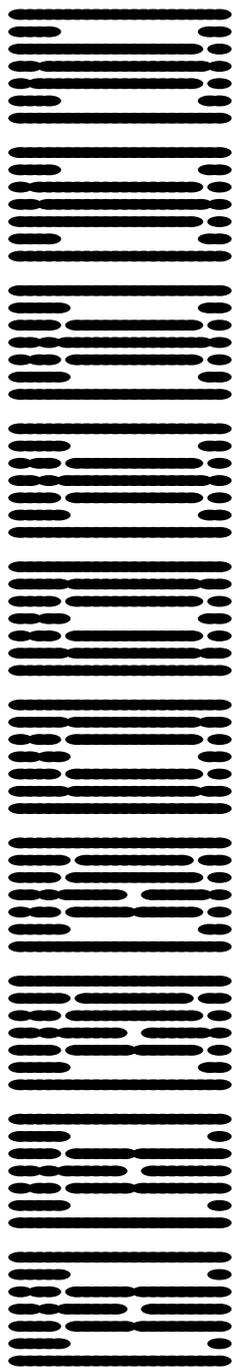
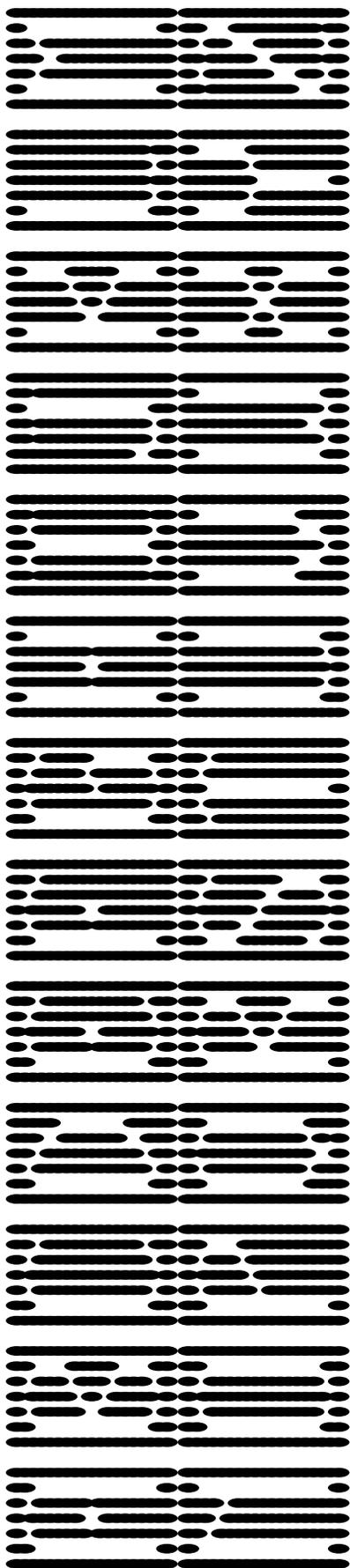


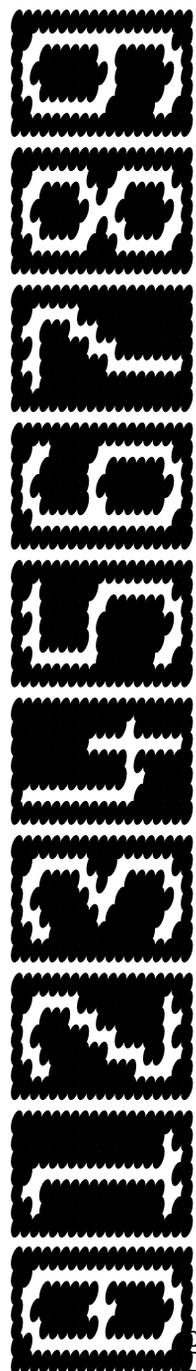
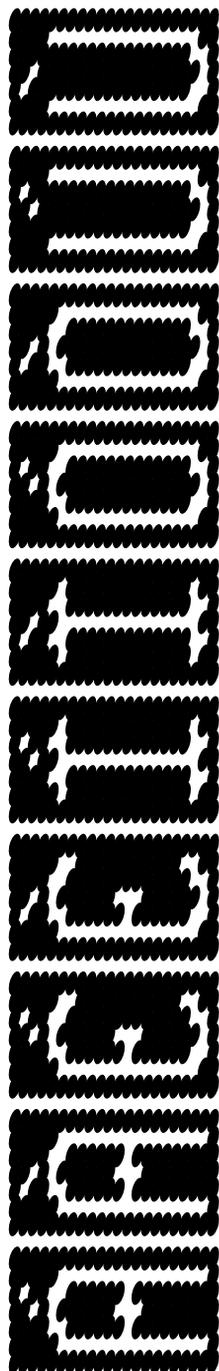
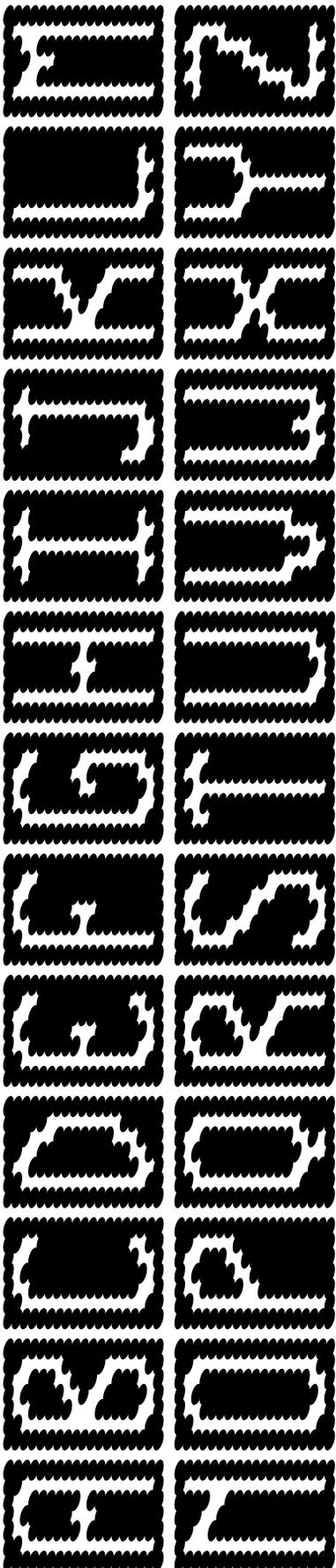


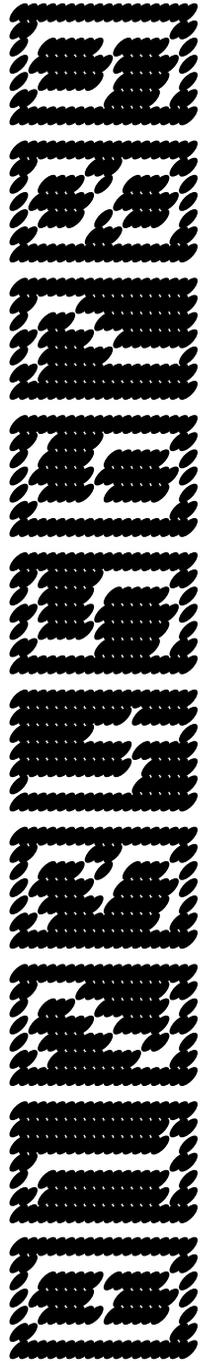
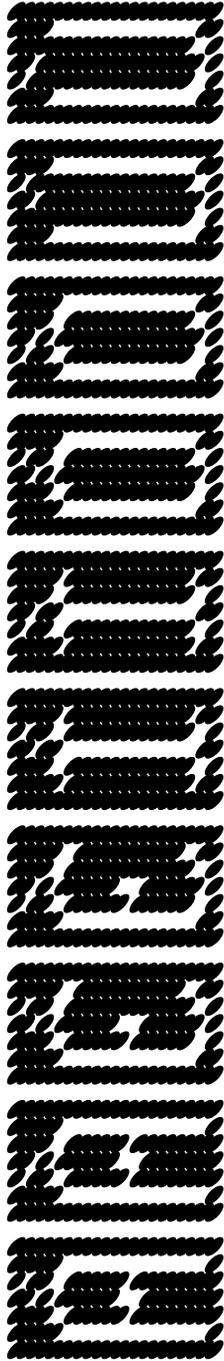
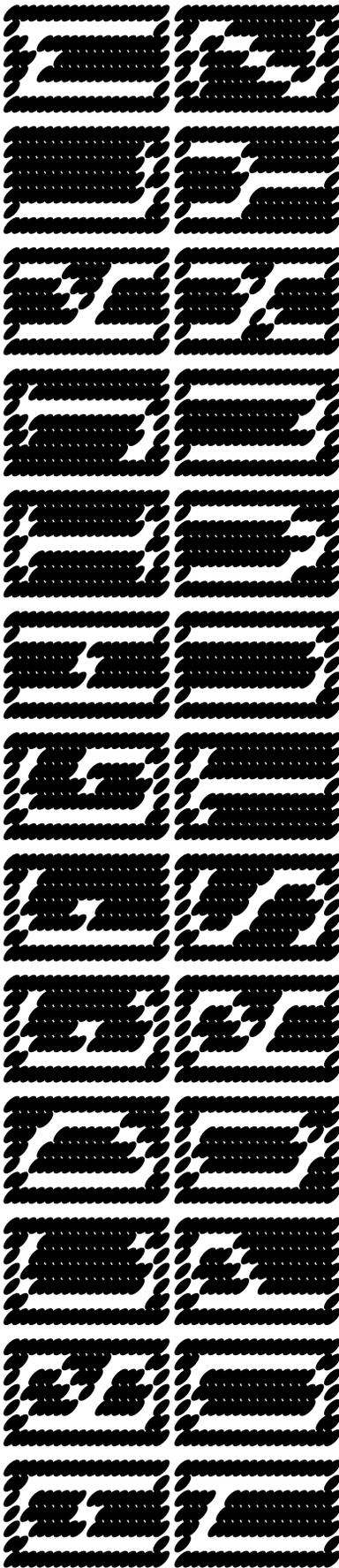


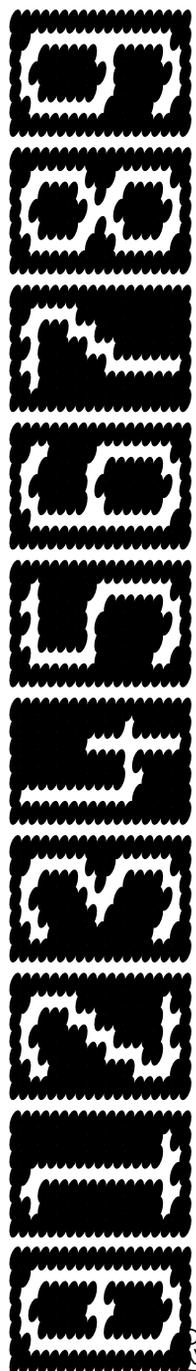
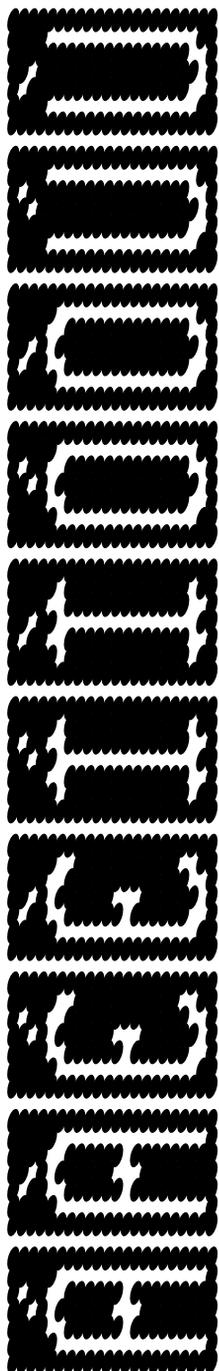
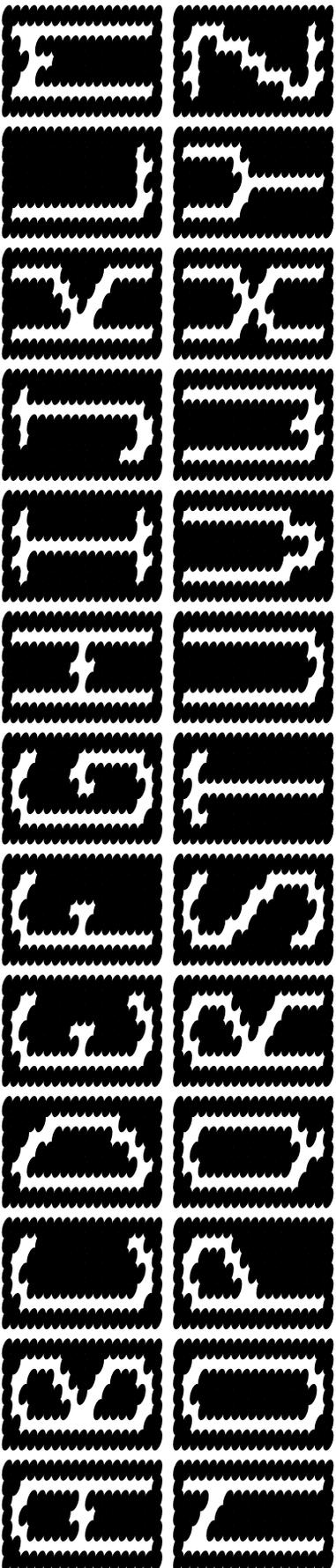


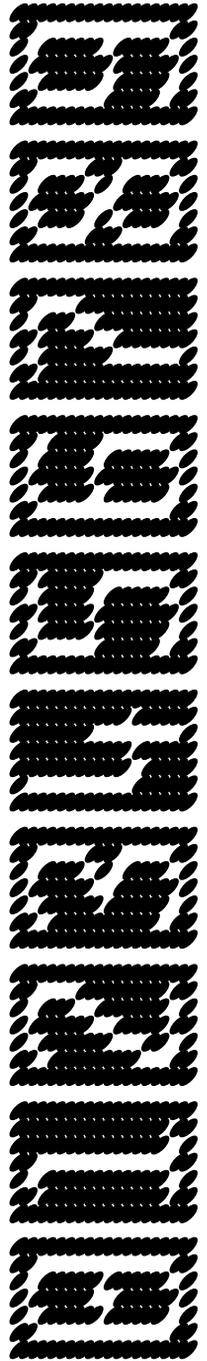
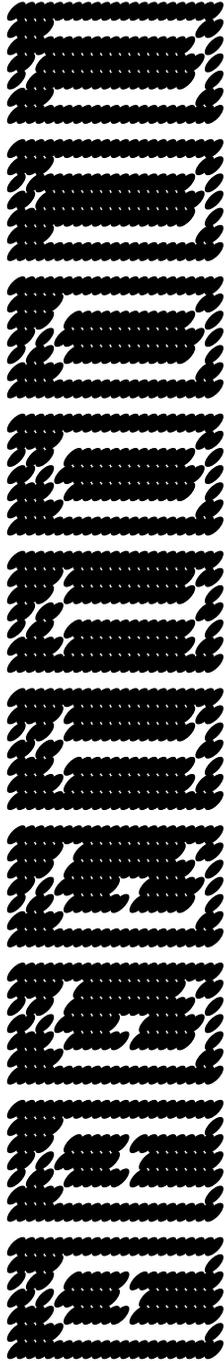
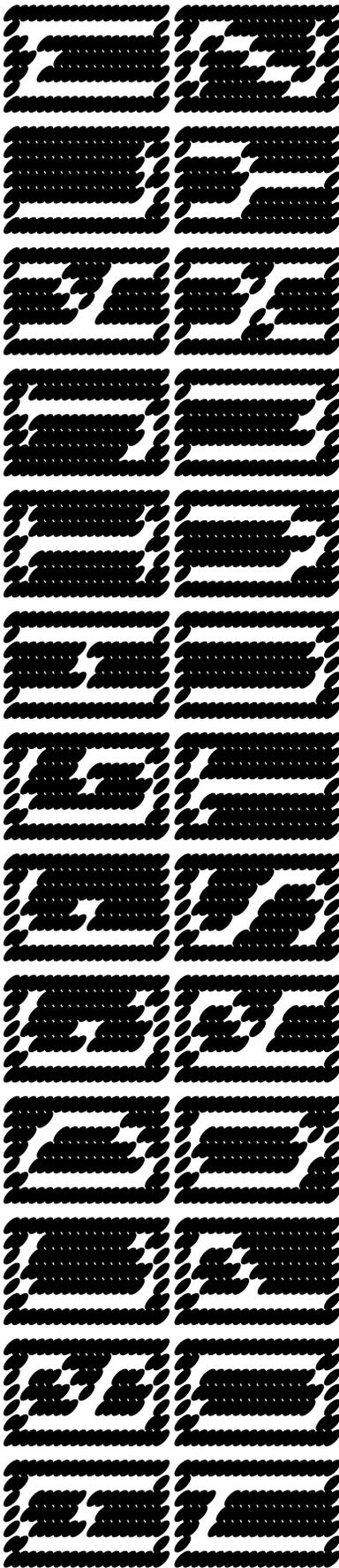












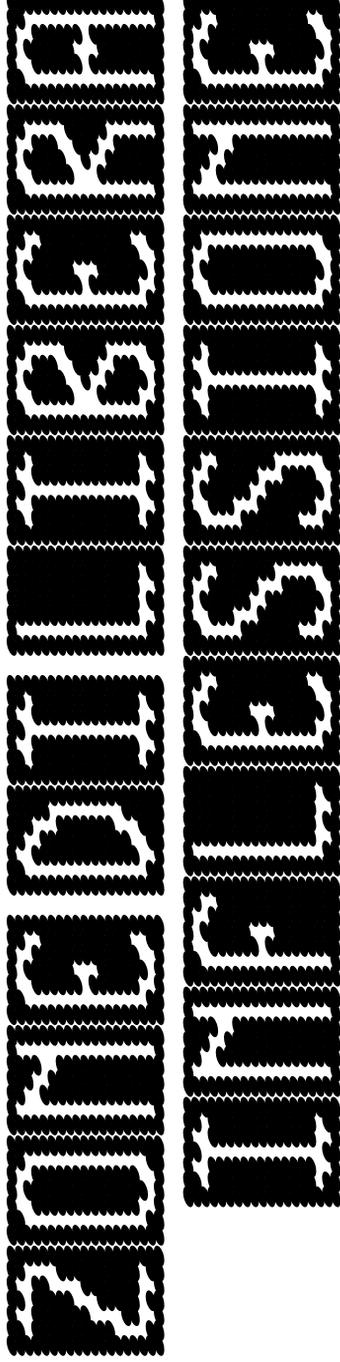
Per ottenere un risultato libero, ma al contempo coerente sono stati definiti dei suggerimenti per l'uso della tipografia, senza eccedere con la definizione di regole di composizione testuale.

Ultra headline: MOSSO MONO, mantenendo lo stesso angolo di rotazione nell'intero titolo.

Nello specifico caso del peso a 90°, se ne consiglia l'utilizzo solo quando si ha un'immagine di sfondo, per cui la struttura della matrice consente di leggere il titolo senza però sottrarre troppo spazio all'immagine.

Primary headline: in generale si può utilizzare Compagnon Medium, a meno che non ci siano informazioni particolari da sottolineare, nel cui caso si consiglia di adoperare Compagnon Bold per i Primary headline e a seguire Compagnon Medium per i secondary headline e Compagnon Light o Light Italic per i Tertiary headline; meglio evitare, invece, l'uso di Compagnon Roman se si vuole evidenziare una parte di testo attigua a un'altra in Medium, perché la differenza tra i due pesi non è sufficientemente elevata da permettere di ottenere l'effetto desiderato.

Paragrafi di testo: Compagnon Roman, Light, o Light Italic. Nel caso in cui il paragrafo abbia una dimensione rilevante, si consiglia di utilizzare Shippori Mincho regular, che facilita la lettura delle colonne di testo.



Generazione a confronto 1984-1999

Artisti in mostra

Maria Tindara Azzaro

S. Agata di Militello, 1999

Enzo Caio

Palermo, 1984

Giuseppe Serraglia

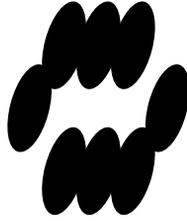
Palermo, 1992

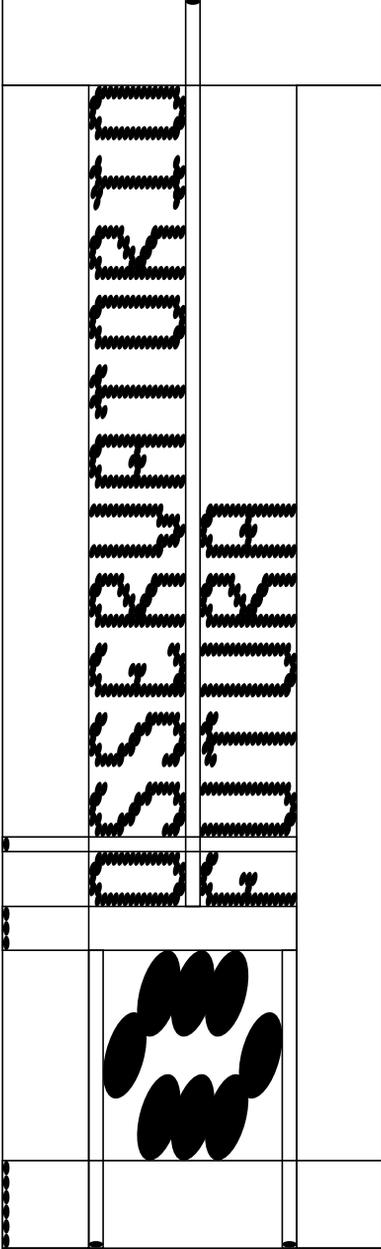
Osservatorio Futura è il collettivo curatoriale fondato da Francesca Disconzi e Federico Palumbo nel 2020. Nato come magazine online, ha successivamente preso la forma di uno spazio indipendente che si trova a Torino in via Carena 20.

Questa fanzine nasce per discutere attivamente di arte, critica e formazione, con l'obiettivo di creare rete e dibattito tra gli spazi e le persone, osservare e restituire ciò che sta accadendo adesso in Italia.

Il pittogramma di Osservatorio Futura è stato sviluppato con l'intento di essere una sintesi visiva dei valori di cui si fa portavoce. Definendosi spazio espositivo fluido, cangiante e mutevole, Osservatorio Futura promuove la condivisione e la relazione tra persone mosse da fini comuni, in un ambiente inclusivo sempre aperto a collaborazioni e ibridazioni. Le particelle ellittiche che costituiscono il pittogramma rappresentano i curatori e gli artisti che operano nel contesto, ciascuno portatore di idee, intenzioni e valori che danno vita a questo progetto. La disposizione delle ellissi ruotate sul proprio asse, evoca un'interazione dinamica, delimitando uno spazio vuoto centrale: lo spazio espositivo, infinito spazio di possibilità che prende forma attraverso la collaborazione tra tutti gli attori in gioco, la cui sinergia dà vita a una dimensione in costante evoluzione, sempre pronta a nuove trasformazioni che derivano da una libertà di agire svincolandosi da dinamiche precostituite. Il wordmark è ottenuto dall'utilizzo invertito delle matrici di MOSSO MONO, per cui i glifi in questo caso nascono dalla parte piena costituita dalle ellissi, anziché dal vuoto determinato dalla loro rimozione.

OSSEVATORIO
FUTURA





CLEAR SPACE

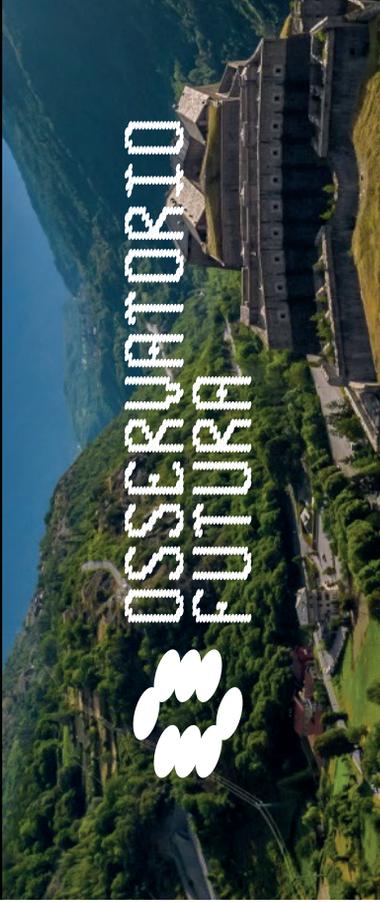
COLOUR COMBINATIONS



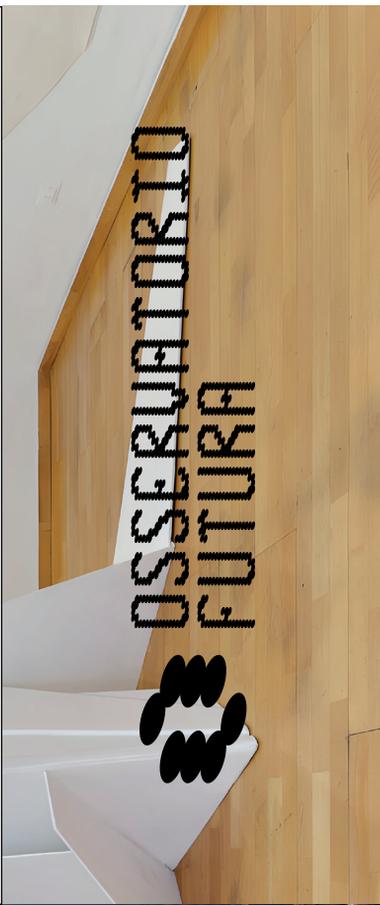
OSSERVATORIO
FUTURA



OSSERVATORIO
FUTURA



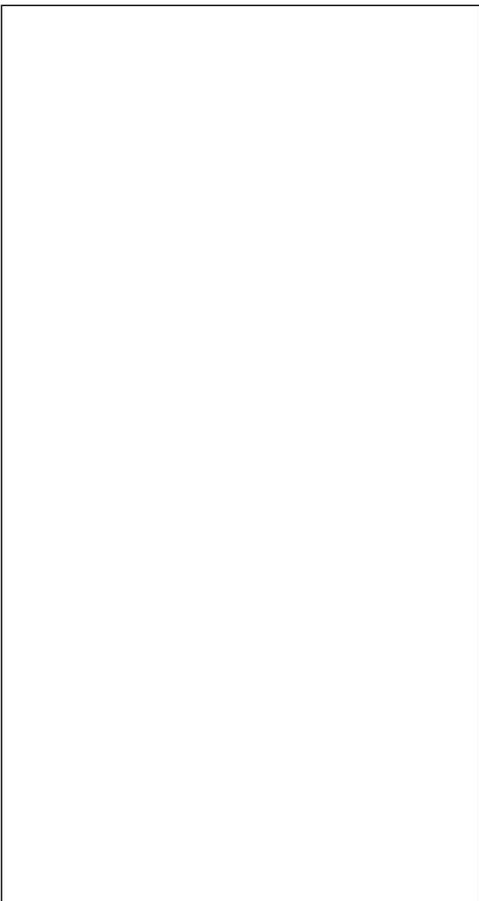
OSSERVATORIO
FUTURA



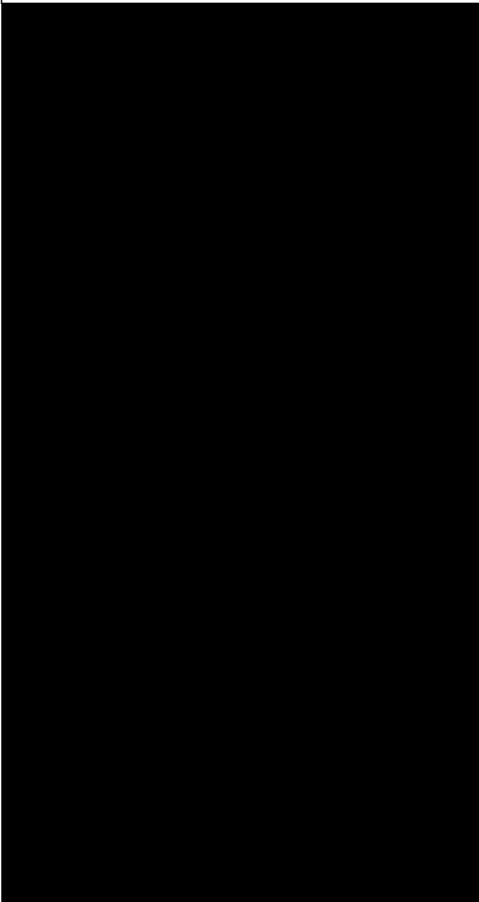
OSSERVATORIO
FUTURA

Luce e buio, pieno e vuoto, bianco e nero. Nella fanzine #0, Osservatorio Futura racconta metaforicamente la sua visione utopica, proponendosi di guardare attraverso il buio, facendosi luce con la forza dei propri ideali. Questo concetto che vede l'incontro di opposti, è apparso anche nella concezione di spazio espositivo come un vuoto fertile, uno spazio zero che viene prende vita attraverso le infinite possibilità delineate dalla collaborazione tra artisti e curatori. Da qui deriva la scelta distintiva della colour palette, fondata sull'unione tra bianco e nero e tutta la scala di grigi che ne deriva. Si genera, così, una sorta di tela neutra che al contempo identifica Osservatorio Futura ed esalta per contrasto e in fusione l'identità degli artisti esposti nello spazio, espressa al contrario attraverso i colori delle fotografie che ne ritraggono la produzione artistica. In aggiunta, il progetto di fanzine che si ispira ai valori punk di autoproduzione e stampa indipendente, oltre che alla militanza utopica, prevede esclusivamente l'uso della scala di grigi per agevolare la stampa in autonomia, rafforzando la scelta della palette (a)cromatica.

COLOUR PALETTE



CMYK 60 - 40 - 40 - 100
RGB 0 - 0 - 0
HEX #000000



CMYK 60 - 40 - 40 - 100
RGB 0 - 0 - 0
HEX #000000

All'interno del manifesto, il collettivo artistico si definisce come un osservatorio delle dinamiche che reggono il lavoro culturale. Questa visione evoca l'immagine di uno sguardo focalizzato attraverso un sistema ottico, un telescopio che proietta la visione nello spazio e nel tempo. Per questo, le particelle ellittiche che ricorrono come unità elementari dell'identità visiva sono state configurate in un tool progettato con p5.js per creare figure diffrattive, che si generano quando la luce attraversa un'apertura o incontra un ostacolo, per cui subisce deviazioni, producendo un modello caratteristico di luce e ombra. Queste particelle, vuote e definite unicamente dal loro contorno, sono posizionate all'interno di una griglia precisa che ne determina l'organizzazione, ma al contempo assumono un aspetto variabile sia in relazione alle onde sinusoidali che ne influenzano lo spessore del contorno, sia in relazione alla loro rotazione sul proprio asse, rendendone il dinamismo. Il tool consente di produrre un numero elevato di pattern diversi, ma riconducibili alla medesima identità e, quindi, esteticamente coerenti, utilizzabili come visual di sfondo per Instagram post e stories, oltre che nella fanzine.

TOOL VISUAL

▼ Controls

Canvas Width 1920

Canvas Height 1920

▼ Grid

Tiles X 50

Tiles Y 90

▼ Ellipse appearance

Color Mode black

Stroke Color #5f5f5f

Background Color @alpha

Transparent Background

strokeRange 7

rotation 0

▼ Modes

Mode circular

Circular Mode A 2

Circular Mode B 3

Circular Mode C 4

Square Mode X 2

Square Mode Y 3

Square Mode Mix 4

▼ Waves

Number of Waves 1

Wave Amplitude 1

Wave Frequency 1

Phase Shift 0

save as PNG

Definisce la dimensione dell'output

Controlla il numero di elementi orizzontali e verticali in griglia

Stabilisce il colore di background ed ellissi

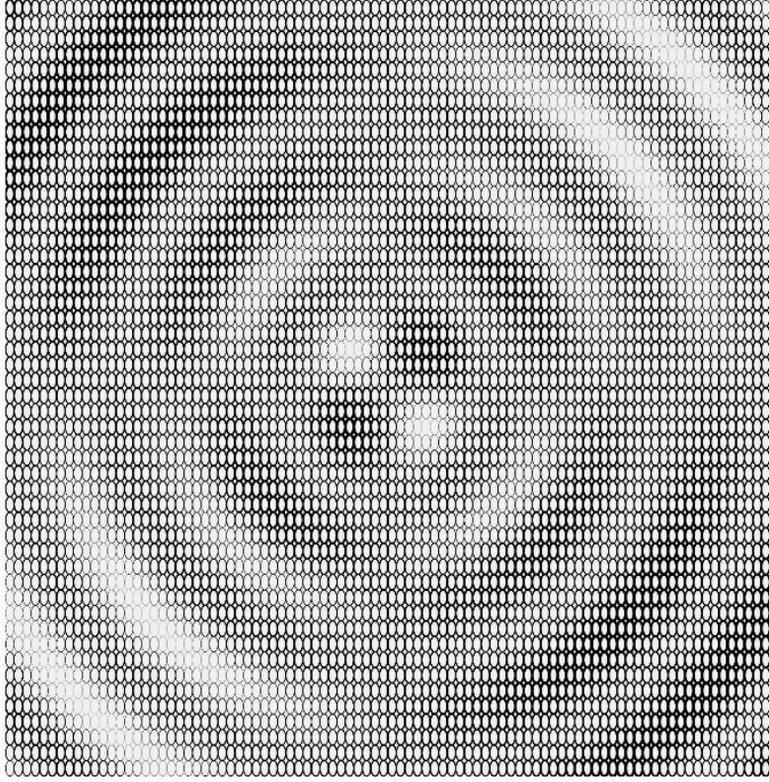
Determina l'intervallo di variazione dello spessore del tratto che definisce le ellissi, che cambia in funzione del colore dello stesso

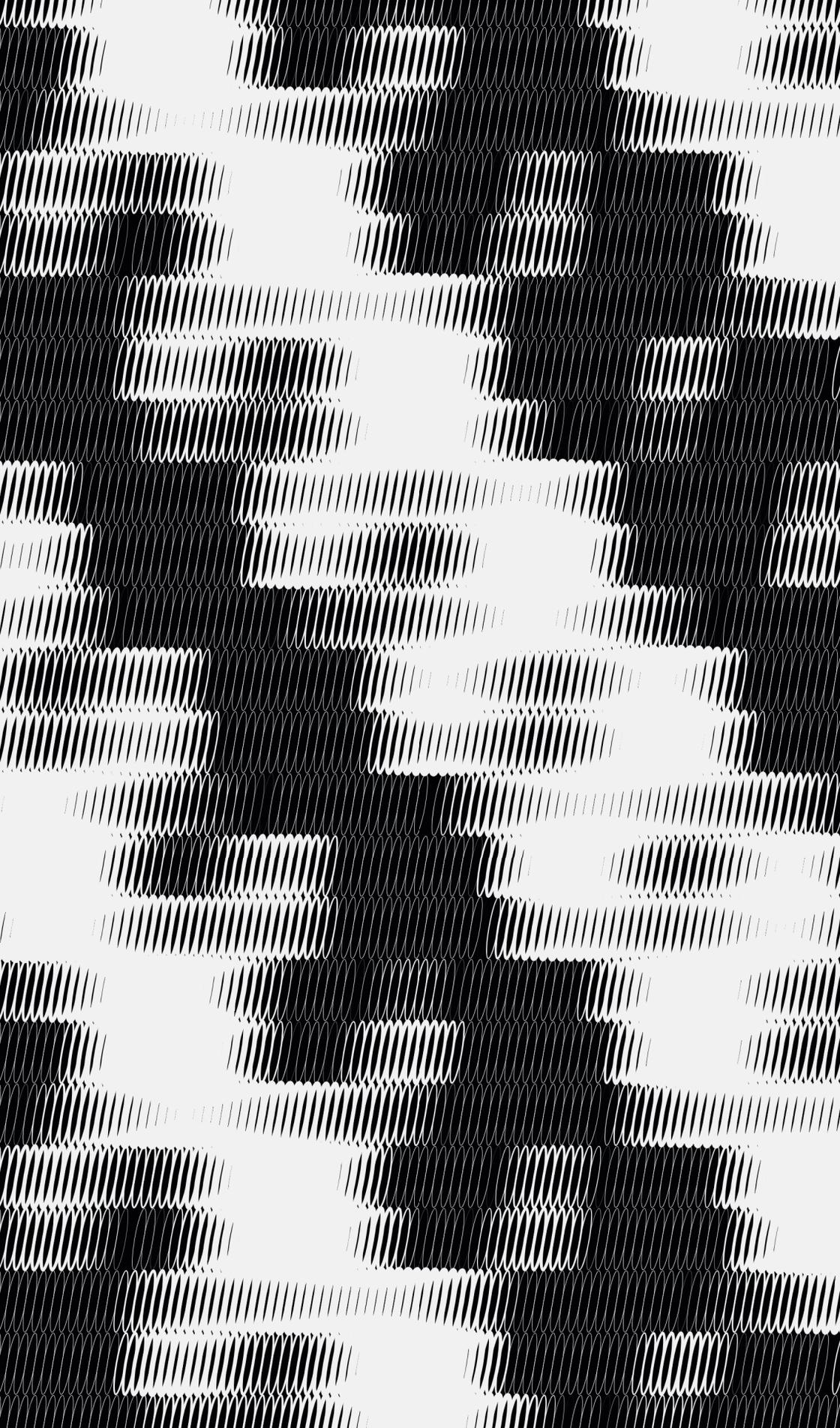
Regola la rotazione di ciascuna ellisse sul proprio asse

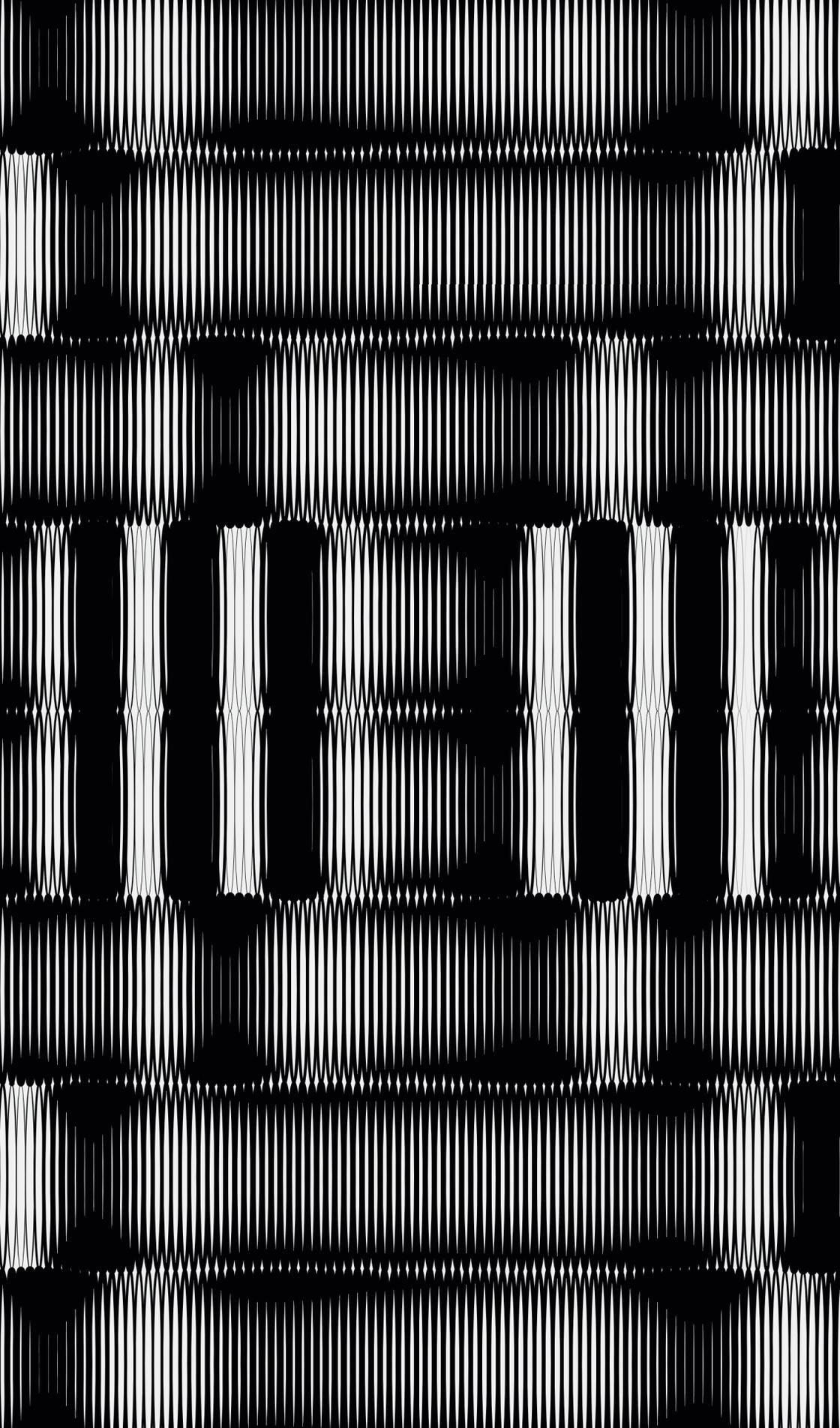
Controlla la tipologia di figura diffrattiva generabile: circolare, quadrata o combinata

Modificano l'aspetto delle figure diffrattive

Alterano i parametri dell'onda sinusoidale che determina la figura diffrattiva

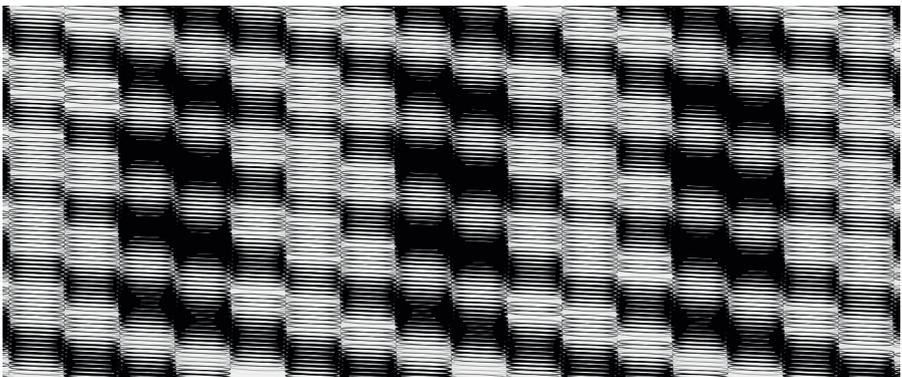
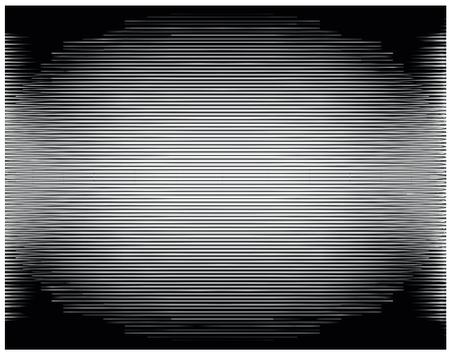
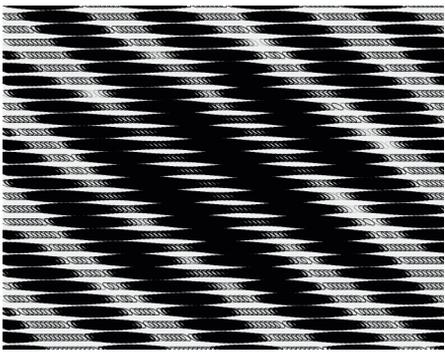
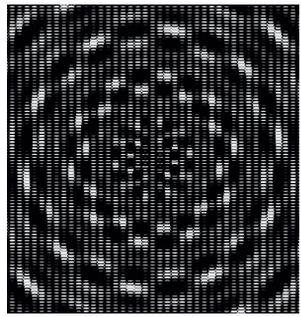
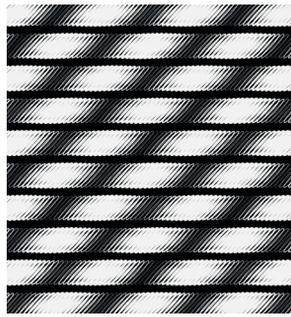
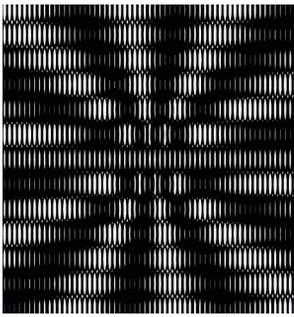
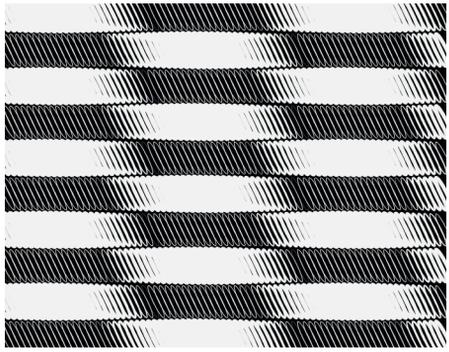
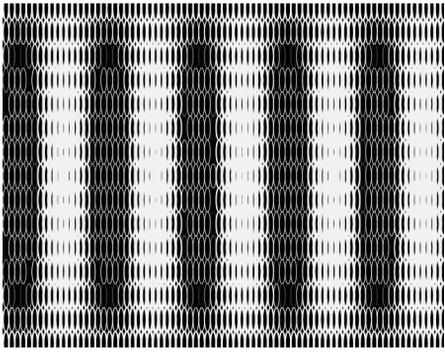
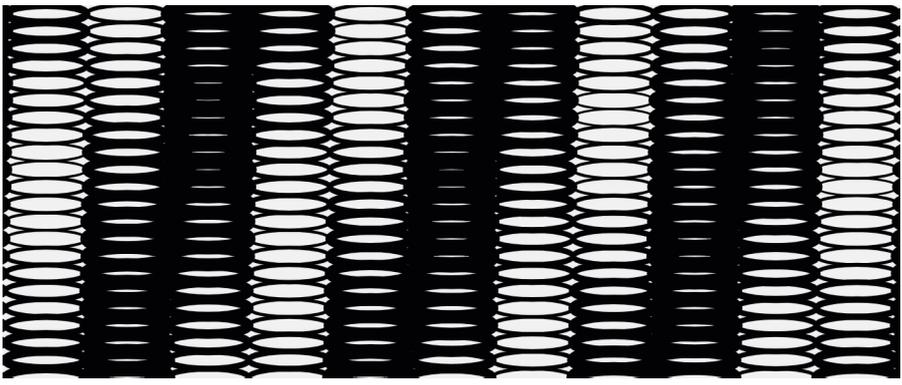


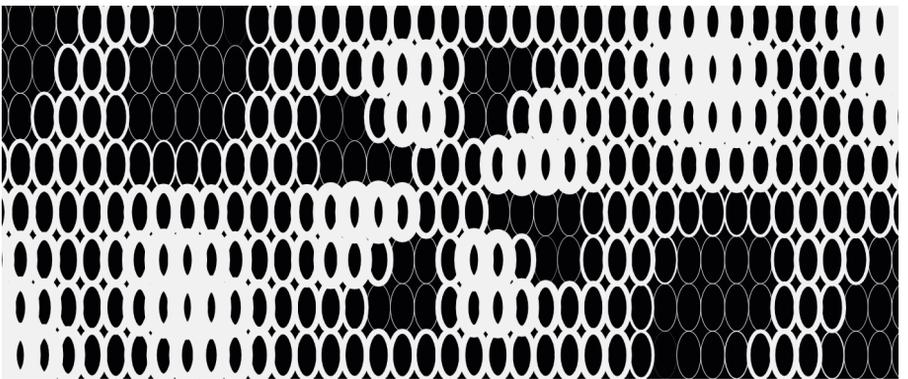
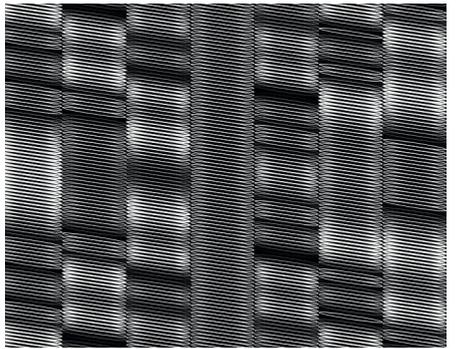
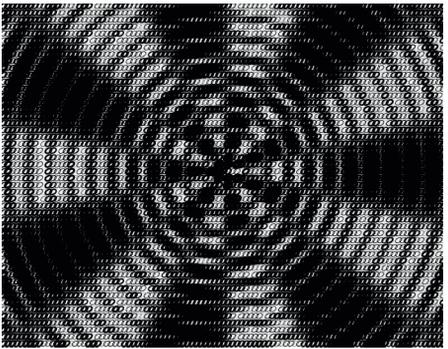
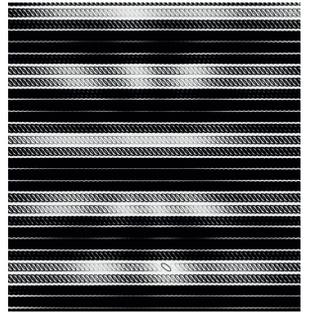
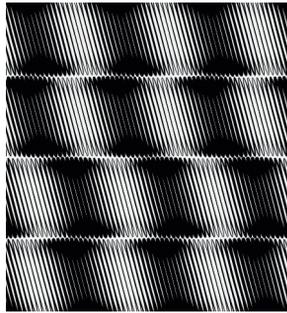
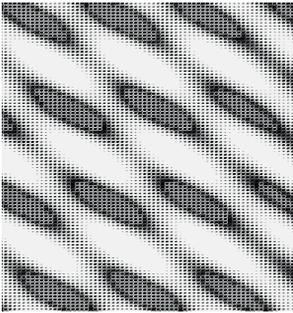
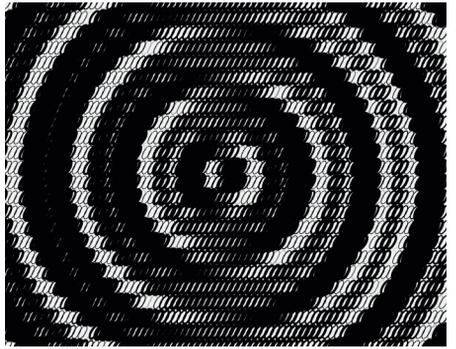
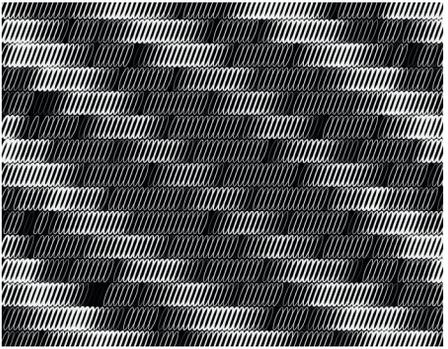
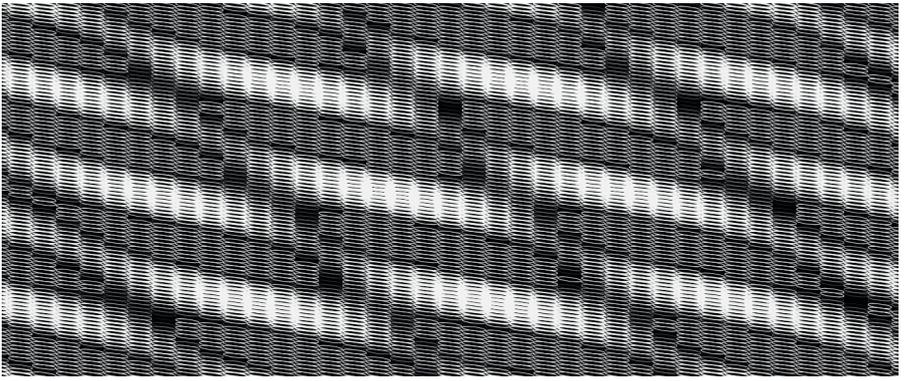












Il secondo tool è stato pensato per il processamento delle immagini, ispirato all'estetica delle fanzine punk, dove immagini e fotografie sono fotocopiate e stampate in bianco e nero. Questo tool si contrappone in maniera complementare al primo: qui le ellissi sono campite e la loro dimensione varia in funzione del campionamento dei pixel dell'immagine che viene processata, determinando un effetto di alterazione dei contorni e perdita di definizione dei dettagli, la cui intensità si può modificare tramite un parametro di soglia - threshold - che regola il numero delle ellissi.

width 3083
 height 1890
 background color #000000
 transparent background
 save as PNG

Image upload

scale 12.7
 position X 0
 position Y 9

Threshold

threshold mode negative
 ellipse color white
 white color #ffffff
 black color #000000
 grid scale 6
 ellipse rotation 0

Definisce la dimensione dell'output

Determina il colore di sfondo

Permette di ridimensionare l'immagine all'interno del canvas

Consentono di trascinare l'immagine all'interno del canvas

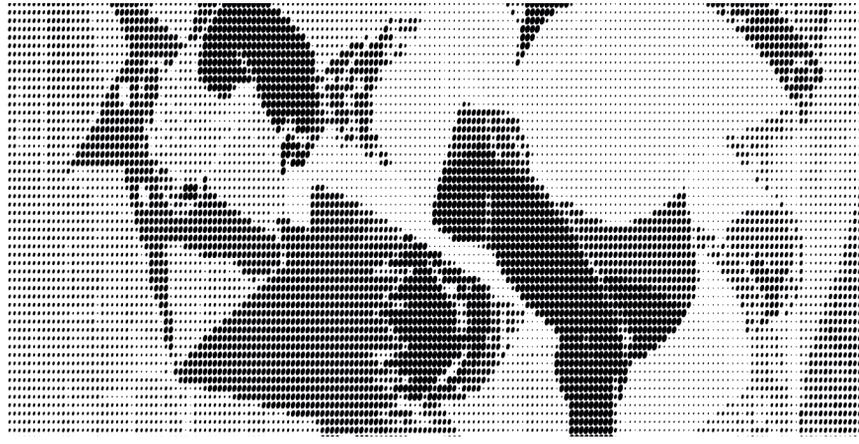
Regola la dimensione delle ellissi
 Positivo: associa le ellissi di dimensione maggiore alle parti più scure dell'immagine.
 Negativo: associa le ellissi di dimensione maggiore alle zone più chiare dell'immagine.

Consentono di trascinare l'immagine all'interno del canvas

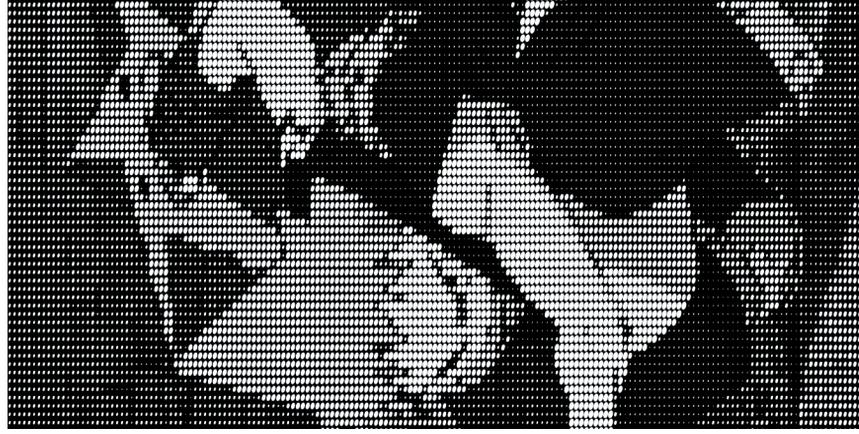
Regola quanto appare fitta la griglia di ellissi e, quindi, quanto risulta dettagliata l'immagine

Agisce sulla rotazione di ciascuna ellisse intorno al proprio asse





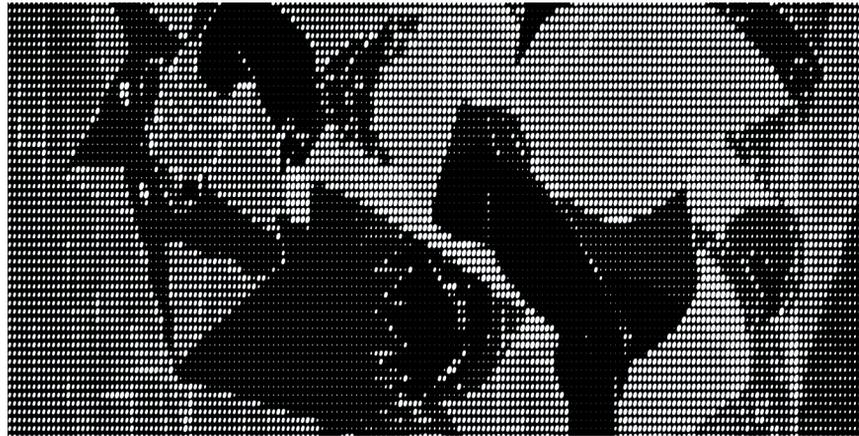
THRESHOLD MODE NEGATIVE/ELLIPSE BLACK



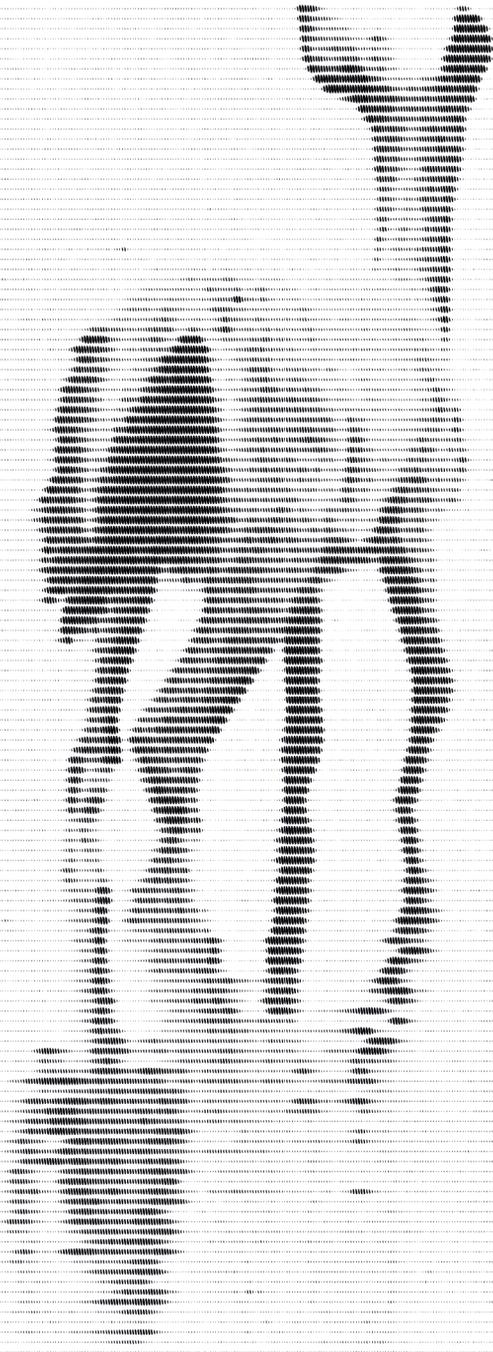
THRESHOLD MODE NEGATIVE/ELLIPSE WHITE



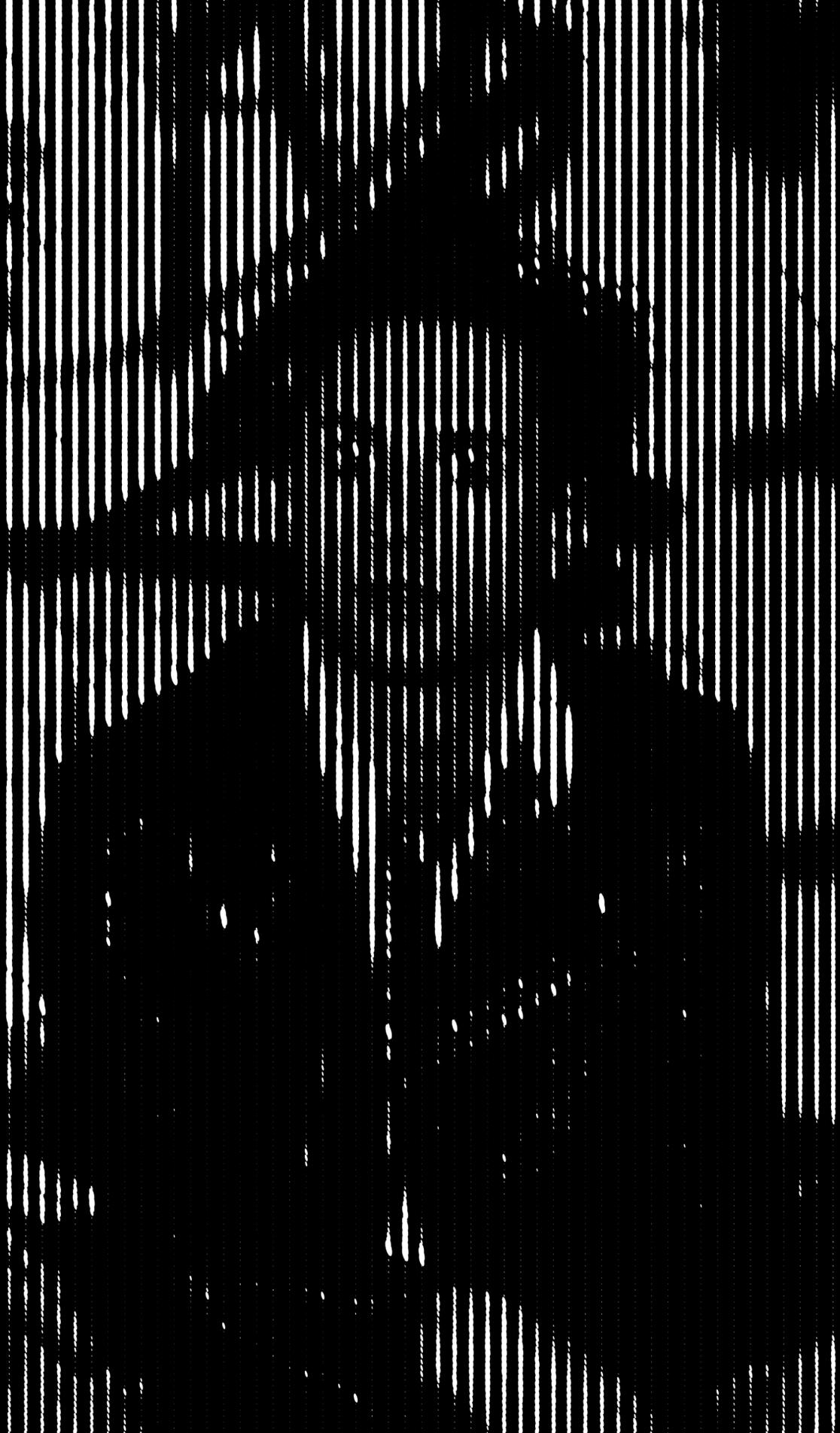
THRESHOLD MODE POSITIVE/ELLIPSE BLACK



THRESHOLD MODE POSITIVE/ELLIPSE WHITE



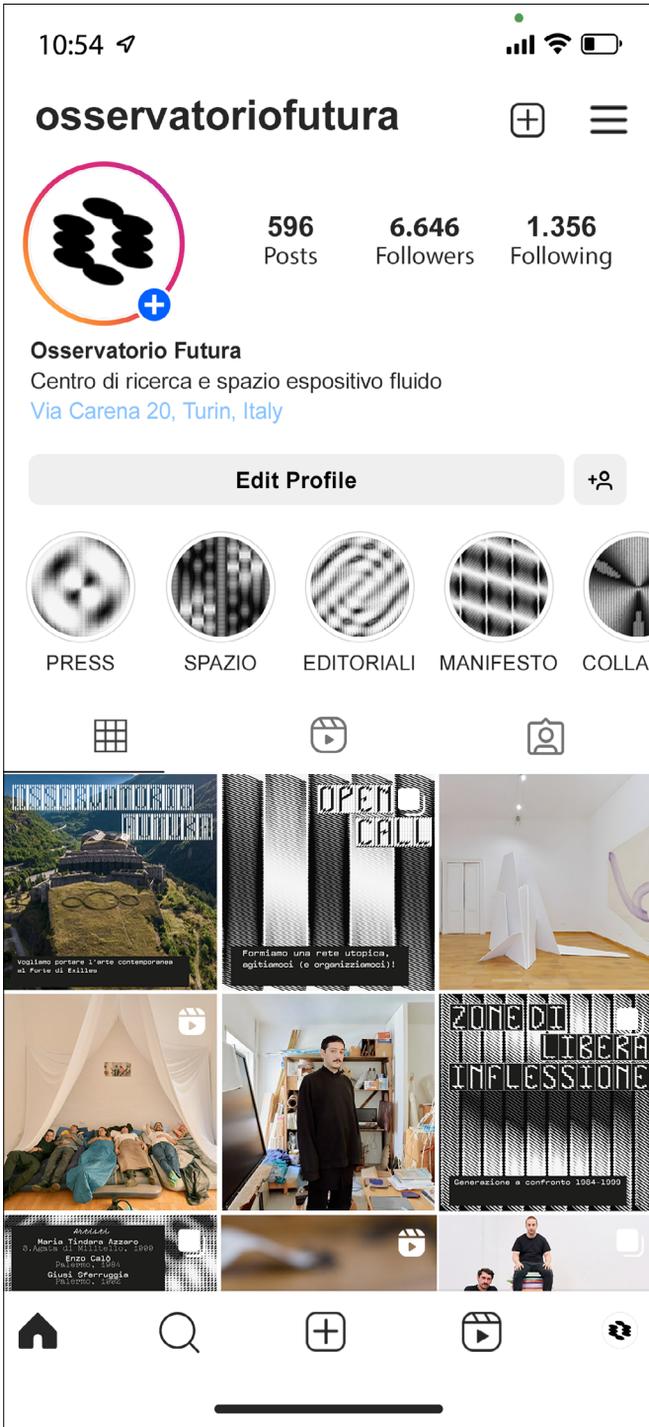




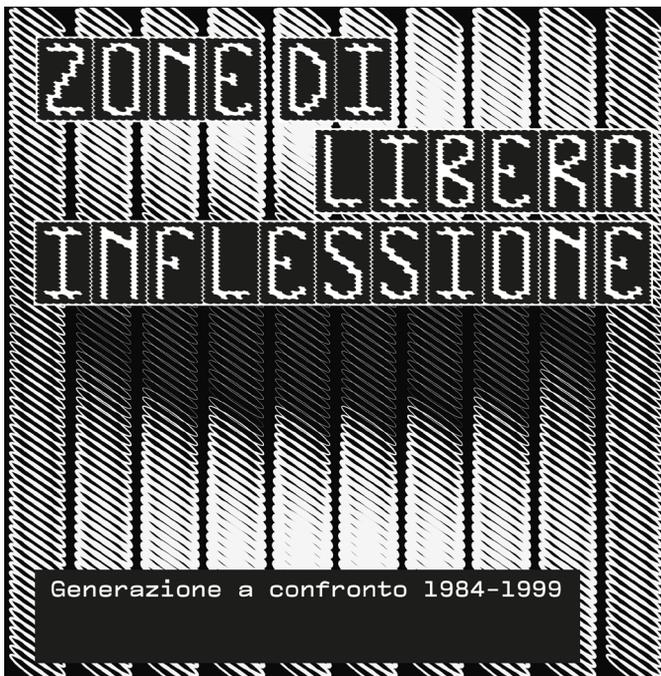




IDENTITY IN USE/INSTAGRAM



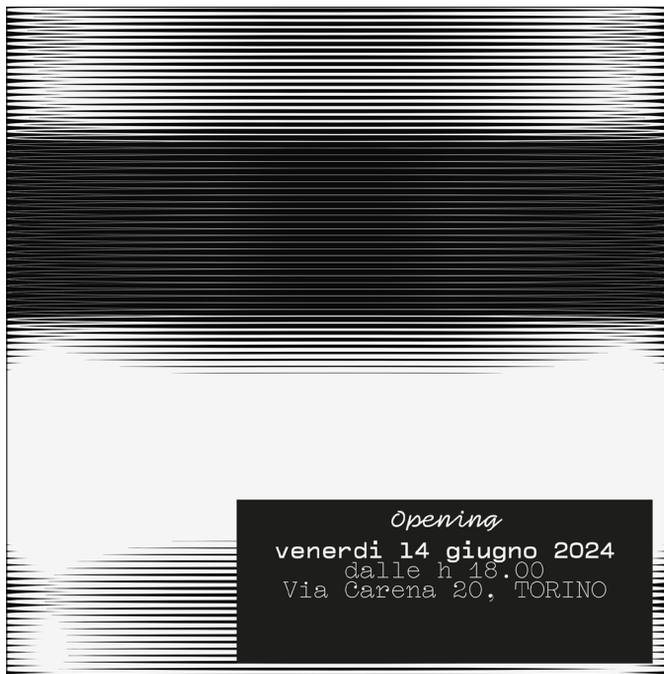
INSTAGRAM FEED



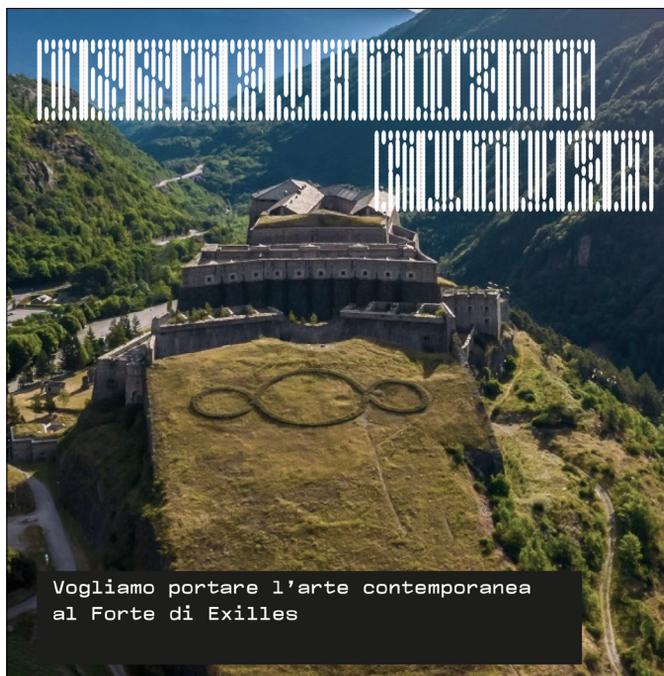
CAROSELLO/GENERAZIONE A CONFRONTO/1



CAROSELLO/GENERAZIONE A CONFRONTO/2



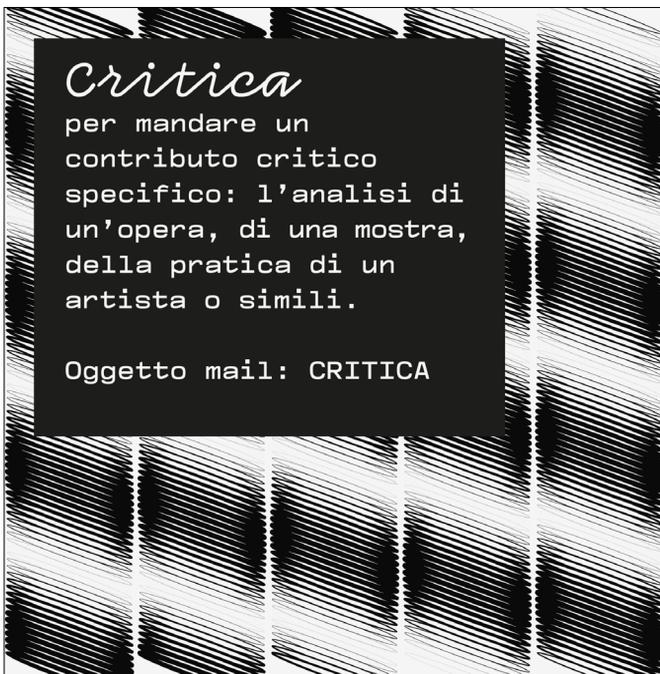
CAROSSELLO/GENERAZIONE A CONFRONTO/3



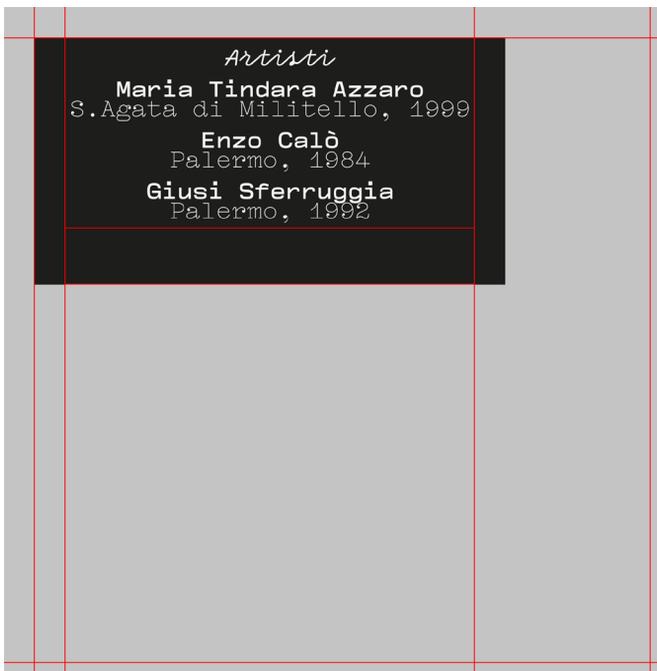
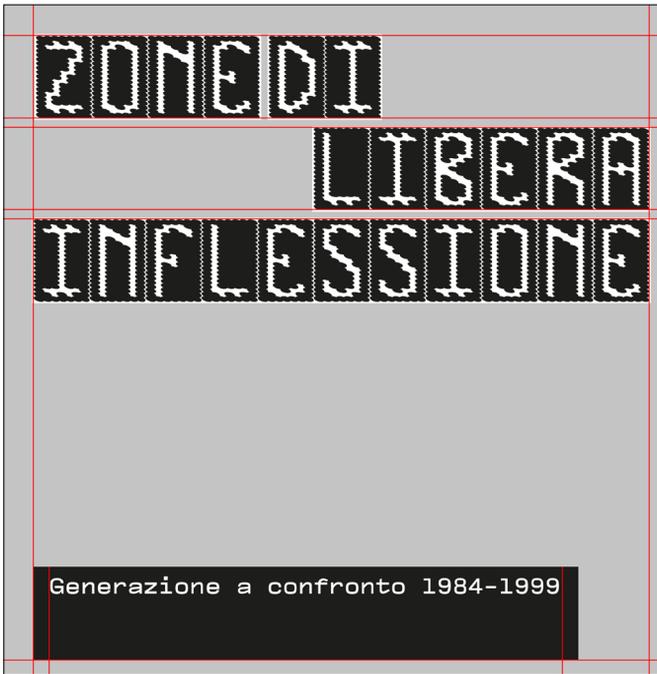
CAROSSELLO/RACCOLTA FONDI FORTE DI EXILLES



CAROSELLO/ZINE OPEN CALL/1



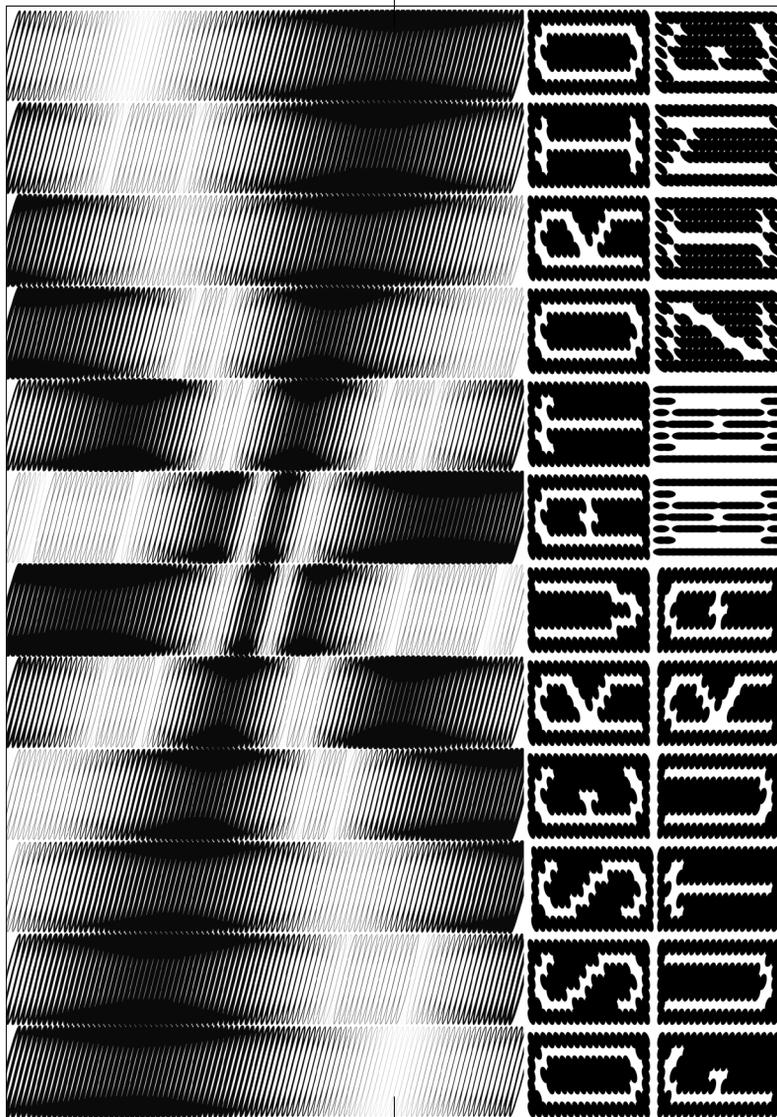
CAROSELLO/ZINE OPEN CALL/2



La riprogettazione del carosello di post per la mostra Zone di libera inflessione - Generazione a confronto 1984-1999 - si basa sulla strutturazione di un layout ispirato alle fanzine punk, semplificandone gli aspetti caratteristici. Il margine superiore e quello sinistro hanno una dimensione maggiore rispetto a quelli in basso e a destra, dando una sensazione di alterazione geometrica, quasi come se la composizione fosse sbagliata. MOSSO MONO viene utilizzato nella porzione superiore del post, disponendo le parole del titolo alternativamente verso il margine sinistro e verso quello destro. Il sottotitolo viene inserito all'interno di una casella di testo senza margine superiore, mentre il margine destro e sinistro assumono le dimensioni di una delle ellissi del font in angolo di rotazione 0° e il margine inferiore di quattro volte la dimensione della stessa ellisse, per simulare l'assemblaggio e il posizionamento dei blocchi testuali nelle fanzine punk.

Negli altri post appartenenti al carosello è poi possibile inserire le informazioni utili alla mostra, avvalendosi delle regole indicate sugli headline nella sezione typefaces. In questo caso i margini possono essere modificati per focalizzare l'attenzione sulle zone in cui si presenta il testo: quelli laterali assumono la dimensione di due ellissi mentre quello inferiore viene mantenuto di quattro. In ogni caso, sullo sfondo è previsto che sia posizionata un'esportazione dal tool per generare visual.

IDENTITY IN USE/ZINE



OSSERVATORIO FUTURA ZINE 00
Copertina A4 realizzata con il tool

Questa fanzine nasce per discutere
attivamente di arte, critica e
formazione, con l'obiettivo di
creare rete e dibattito tra gli
spazi e le persone, osservare e
restituire ciò che sta accadendo
adesso in Italia.



Fondatori Osservatorio Futura
Francesca Disconzi
Federico Palumbo

Direzione editoriale
Luca Giordani
Scordinatore
Danilo Sciorilli

Con i contributi di:
Carlo Corona
Franko B
Pietro Gaglianò
Condotto48
L'ascensore
Mucho Mas!

INDICE

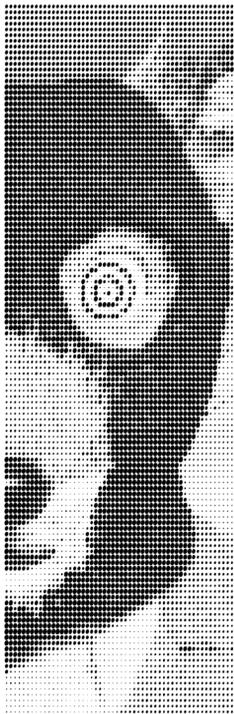
- 4 Editoriali
Francesca Disconzi, Federico Palumbo
Luca Giordani
Danilo Sciorilli
- 10 Formazione
Pietro Gaglianò
Franko B
- 14 Manifesto
- 16 Rilegatura
- 18 Open Call
- 20 Spazi
Carlo Corona
L'Ascensore
Mucho Mas!
Condotto48
- 27 Mappa

FRANCESCA DISCONZI
FEDERICO PALUMBO**EDITORIALE**

A quattro anni dalla fondazione, Osservatorio Futura - cioè noi - pensa ci sia il bisogno di tornare sul proprio manifesto, con uno sguardo figlio dell'esperienza maturata in questi anni. Tale volontà si sposa con l'idea di cambiamento perpetuo che ci caratterizza e che corrisponde ad una crescita anagrafica e, perché no, professionale. Vogliamo sconfiggere l'inerzia, le posture comode, il gattopardiano cambiamento che, in fin dei conti, non porta mai realmente a una maturazione. Noi sentiamo piuttosto che le cose possono anche andare alla deriva, scorrere fluide da una riva all'altra o sul fondo, basta che poi si sfoci nel mare. Nel 2020, quando abbiamo fondato Osservatorio Futura, eravamo in piena pandemia. All'inizio nessuno credeva che il nostro mondo e le nostre abitudini potessero cambiare; quando però le cose hanno iniziato a farsi serie, in un clima di coercizione e paura, è scattato qualcosa in noi: dovevamo avere un appiglio per continuare a sperare e immaginare un futuro che quanto meno non fosse una minaccia. Sorridiamo quando ritorniamo con la mente a quel periodo... quattro anni fa non avevamo assolutamente idea di cosa stessimo facendo e in fondo quell'incoscienza ci manca tantissimo.

Tutto è nato un po' per gioco, durante una telefonata lunghissima fra noi, senza chissà quale bagaglio teorico se non le poche nozioni imparate in Accademia. Tuttavia abbiamo fatto quello che ci sembrava giusto fare in quel momento, ossia portare il nostro sguardo curioso da gente di quartiere - outsider più per necessità che per scelta - verso quel scintillante mondo dell'arte. Abbiamo allora iniziato il nostro percorso armandoci di parole: questo, come potete immaginare, non è mai cambiato. Anche allora ci siamo sentiti in dovere di scrivere un manifesto dalla forma cangiante e mutevole, ossia con le stesse caratteristiche che sapevamo avremmo avuto (o dovuto avere) per sempre.

Insomma, l'altro manifesto era una dichiarazione d'intenti con un forte richiamo alla dimensione collettiva e metteva al centro la curatela. Non è un caso che circa due anni dopo abbiamo presentato La curatela militante: 13 curatrici e curatori dovevano invitare, in assoluta libertà, altrettante artiste e artisti. Ad ogni modo "militante" è una parola che torna spesso nel nostro immaginario, già in tempi non sospetti. La militanza d'altronde è una cosa bellissima: significa impegnarsi e impiegare una forza psicofisica enorme mettendosi anche a disposizione degli altri per una causa (senza che nessuno ti abbia obbligato a farlo!) e ciò che ci elettrizza.



5

Qual era però la reale causa che ci avrebbe spinto a farlo? Gli artisti - con i quali condividiamo sogni e frustrazioni - e la loro ricerca: la diffusione di un pensiero critico lontano dalle logiche di potere e di funzionalità; la voglia di emergere come generazione. Negli anni ci siamo resi conto che mancava il vero nucleo ed ecco emergere l'altra parola chiave: critica. Possibile che tutto sto casino sia servito solamente per tornare a una metodologia risalente agli anni '70?! Non abbiamo mai voluto inventare nulla, semplicemente siamo mossi da un desiderio. Perché quindi non guardare con interesse a un periodo vivace che portava gli attori a discutere senza assecondare esclusivamente la smania di potere?

La critica militante diventa per noi oggi traduzione della volontà di crescere in mezzo agli artisti della nostra generazione e raccontare ciò che insieme viviamo. Questo l'abbiamo avuto ben chiaro fin dall'inizio: la prima mostra (4 maggio 2021) l'abbiamo organizzata invitando tutti gli artisti che conoscevamo attivi sul territorio piemontese, chiedendo loro di portare un'opera per poi decidere insieme dove inserirla: una grandissima festa, non ci sono altre parole per descriverla.

Alla fine c'è una sola verità: ci è sempre interessato parlare del Mondo, ma ora ci fa schifo!
Forse allora è meglio rifugiarsi nell'arte, nelle idee, nella magia, nei sogni e nelle speranze... nell'Utopia (altro grande termine che ormai ci accompagna da ormai parecchio tempo).

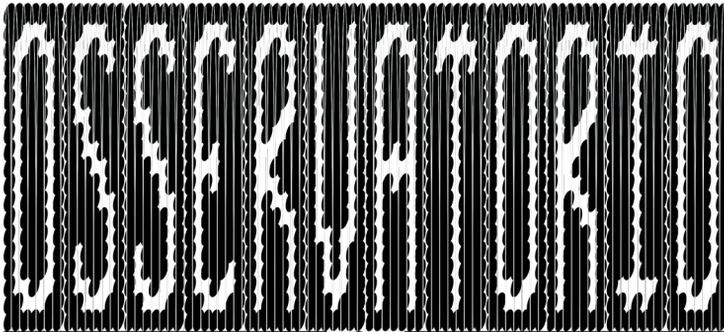
La pandemia nel 2020 ci ha spinto a scrivere un manifesto e ad agire, oggi viviamo in un pianeta al collasso tra sfruttamento, guerre che esplodono in ogni dove e un genocidio in corso.

L'utopia per noi è uno spazio di possibilità dove la cura quotidiana è pratica necessaria. Osservatorio Futura è per noi questo: uno spazio di possibilità che ci protegge.

Non siamo poi così tanto diversi, in fin dei conti siamo solo cresciuti.

Abbiamo capito delle cose, altre le stiamo provando a capire ma altre, invece, non le capiremo davvero mai.

Lasciateci sognare,
creiamo una rete
utopica e reale.
Agitiamoci e
organizziamoci!



Osservatorio Futura è il collettivo curatoriale fondato da Francesca Disconzi e Federico Palumbo nel 2020. Nato come magazine online, ha successivamente preso la forma di uno spazio indipendente che si trova a Torino in via Carena 20.

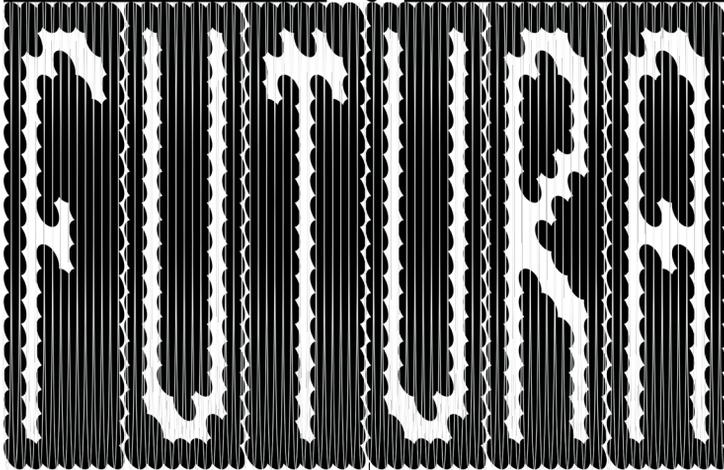
Osservatorio Futura si definisce centro di ricerca e spazio espositivo fluido, cangiante e mutevole, si tratta di un progetto in continua evoluzione, con l'intento di approfondire e valorizzare le progettualità artistiche



emergenti con un approccio critico-militante.

Alla base c'è anche l'intenzione di condividere, ibridarsi, dialogare creando una rete tra persone mosse da fini e sentimenti comuni.

Per questo, attualmente oltre allo spazio fisico e all'archivio digitale c'è anche la fanzine che prevede contributi differenziati e viene distribuita su base volontaria dai diversi spazi indipendenti in Italia con cui Osservatorio Futura è in contatto.



"I share what I know and
what I don't know, I'm a
facilitator.
I'm not a giver, I take, I need.
Giving is a way of taking for me.
It's a balance"

*"Non insegno, non ho un corso da
insegnare: posso condividere quello
che so e quello che non so. Se uno
studente viene da me e mi dice che
è un artista, io ci credo"*

Inizia così la chiacchierata con Franko B in merito alla sua esperienza di docente in Accademia a Torino, parallela a quella di artista visivo: una vita da pendolare a sue spese, tra l'Italia e Londra, dove attualmente vive, che anticipa una volontà che va oltre l'individualismo professionale.

Franko B prima insegnava a Macerata, dove ha tenuto corsi per sette anni: qui, anche a seguito del terremoto nelle Marche, ha passato un periodo che l'ha visto interrogarsi sul suo percorso e futuro da docente, al punto da ipotizzare un allontanamento definitivo dall'insegnamento. Nel giugno del 2016, tuttavia, riceve la chiamata dal Direttore dell'Accademia Albertina per la cattedra di Scultura. Accetta la calorosa offerta, pensando anche alla "facilità" degli spostamenti che invece, a Macerata, erano diventati ormai insostenibili.

Non appena si sparge la voce tra le aule di Scultura dell'Accademia che sarebbe arrivato lui ovvero un performer, si diffonde l'idea dell'imminente arrivo di un vero e proprio mostro, un personaggio ambiguo pieno di piercing e tatuaggi, omosessuale che è famoso perché si taglia "on stage", che lavora con il suo stesso sangue: sulla carta, insomma, non un vero e proprio scultore.

Effettivamente Franko B ha sempre usato quel corpo - e la sua relativa importante presenza - come strumento per esplorare i temi del personale, del politico, del poetico, della resistenza, della sofferenza e del ricordo, della nostra stessa mortalità e vulnerabilità. L'ha fatto non solo con la performance ma anche con la scultura, la ceramica, painting cuciti su tela e carta, i video, etc.

FRANKO B

Quando giunge a Torino si trova davanti un sistema accademico abbastanza datato rispetto a quello londinese, dove si è formato: "Quando sono arrivati i ragazzi non cucevano l'argilla, portavano all'esame sculture non cotte, perché erano senza forno e non potevano nemmeno saldare o lavorare con le resine. Una delle prime cose che ho fatto è stata togliere la copia dal vero con le modelle".

Da qui inizia una vera e propria rivoluzione degli spazi didattici, favorendo un'apertura, sia letterale che concettuale, in cui gli sgabelli dove lavorano gli studenti lasciano il posto a larghi tavoli in grado di favorire il confronto, il dialogo e, soprattutto, l'integrazione con gli studenti cinesi, sempre molto chiusi e in disparte. "Dopo 5 anni sono anche riuscito ad avere un forno e una stanza per saldare" continua nel racconto l'artista-docente, nonostante gli studenti del suo corso siano comunque liberi di sperimentare approcci multidisciplinari, in un'ibridazione totale delle pratiche, che vanno dalla scultura alla performance, dalla musica sperimentale alla poesia.

Franko B è molto critico nei confronti di un sistema accademico che, specialmente in Italia, appare non solo provinciale, ma soprattutto 'baronale' e machista: non a caso ha lottato, tra le altre cose, per l'introduzione di uno sportello di ascolto psicologico, accessibile a tutti gli studenti dell'Accademia torinese. "Odio i baroni, sono per il pensiero libero. I ragazzi a un certo punto hanno avuto la possibilità di mandarmi a fanculo. È giusto che sia così, lo accetto. Perché l'Accademia dovrebbe essere diversa da quello che accade fuori?"

Franko B, del resto, ha sempre incoraggiato gli artisti a uscire fuori dalla loro comfort zone, spingendoli a partecipare a mostre collettive, alcune da lui stesso curate, per misurarsi con il giudizio altrui e provare ad approcciarsi al mondo dell'arte che è totalmente diverso da quello accademico spesso fuori dal mondo delle cose reali e concrete.

Il suo approccio educativo contempla necessariamente l'errore e il fallimento: "... beh l'unica cosa che ti fa girare i coglioni è se spendi un sacco di soldi su un lavoro e poi lo devi buttare perché non ti piace". Ed effettivamente capiamo meglio il suo ruolo, che è soprattutto quello di facilitatore, ben disposto all'ascolto: "facilitare il desiderio e il progresso, ma soprattutto il fallimento degli studenti. Io non produco

artisti, non ho una bacchetta magica, ascolto i ragazzi e gli credo, magari quello che cerco di trasmettere loro non è necessariamente utile, ma può essere utile provare ad andare oltre". L'idea di fare uscire il lavoro fuori dai laboratori di progettazione dell'Accademia, dando agli altri la possibilità di esprimersi ed essere critici circa l'opera, si accompagna a un'importante riflessione sul contemporaneo: "Chiedo sempre ai miei studenti: come contribuisce alla società e all'evoluzione del linguaggio? Devono rendersi conto che non basta lavorare su se stessi, perché il personale è politico... e viceversa. Se poi hai culo riesci anche a essere poetico, ma non è scontato; i primi due comunque non li puoi evitare. Il contemporaneo poi non è un'idea, non basta essere o lavorare qui e ora, è molto più complesso...".

Riflessione che si accompagna a quella del ruolo dell'artista, che per lui deve essere un mostro: la parola mostro arriva dal latino e sta a significare uno che mostra, nel senso che deve mostrare cosa voglia dire vivere oggi ed essere testimone del momento storico in cui vive.

Non a caso negli anni sempre più studenti si spostano dalle Accademie di tutta Italia per iscriversi al suo corso, anche se ci tiene a precisare: "Sono liberale, ma mi incazzo e sclero, anche io!"... ma poi aggiunge (e risulta essere una perfetta chiusura): "è perché li tratto come adulti, e uguali però non insulto il loro lavoro, non mi permetterei mai. Intervenire sui lavori degli studenti, per me è una cosa assurda" che, per chi ha frequentato l'Accademia, risulta essere, già così, un enorme passo avanti.

L'Ascensore
Marco Cassarà

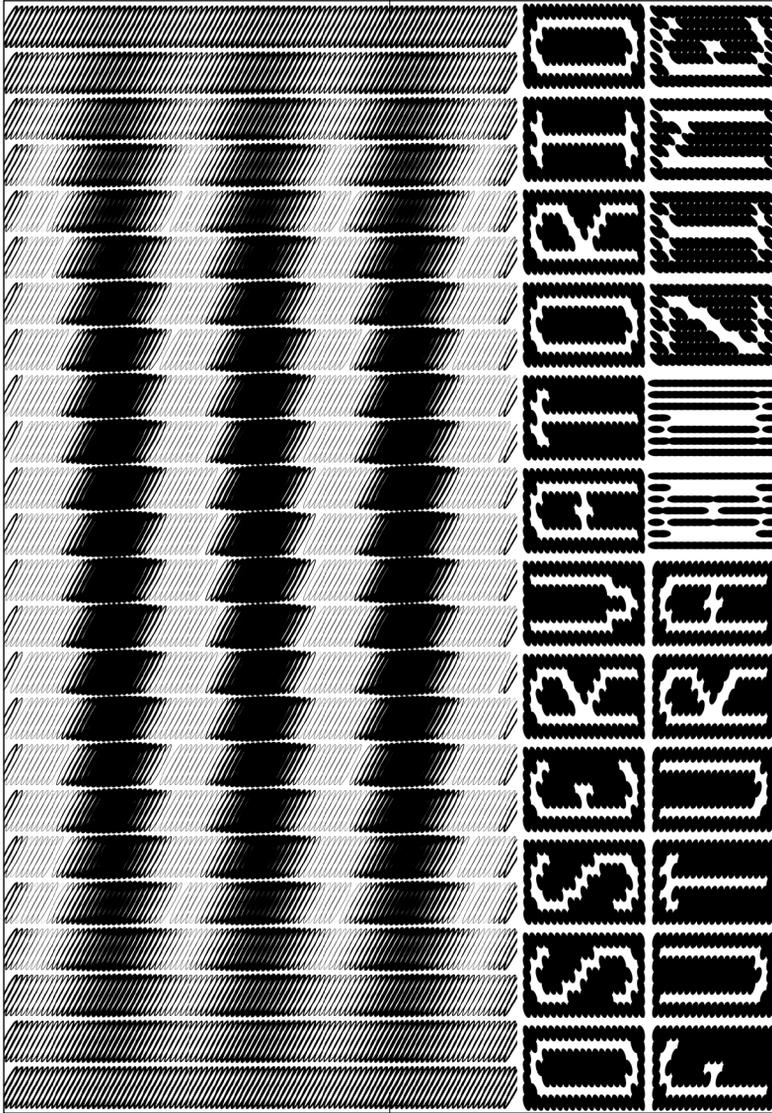


14

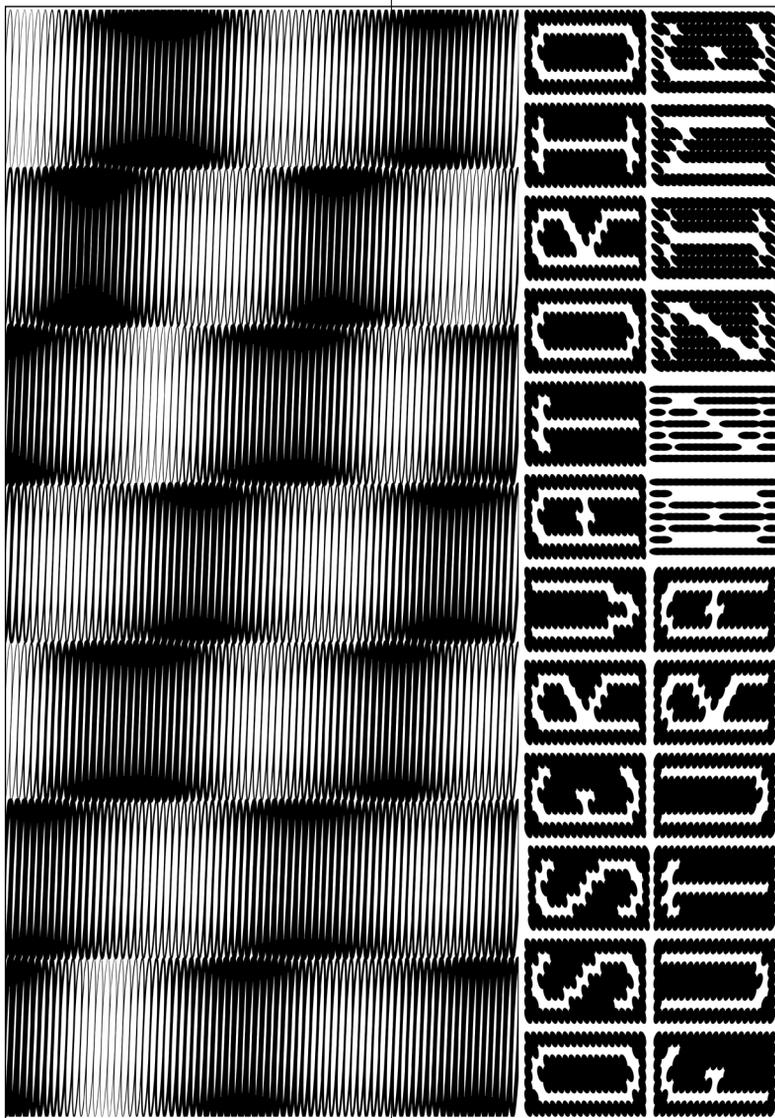
Condotta48
"Il giorno più lungo"



15



OSSERVATORIO FUTURA ZINE 01/
Copertina aperta A4 realizzata con il tool



OSSERVATORIO FUTURA ZINE 02
Copertina A4 realizzata con il tool

Conclusioni

All'inizio di questo percorso ci siamo chiesti da dove si parte per strutturare un progetto che prevede l'aggiunta al processo progettuale di una variabile esterna: il Creative Coding. A posteriori, possiamo dire che è stato fondamentale combinare la ricerca teorica e di casi studio con la sperimentazione pratica, fasi che anziché essere distinte come eravamo abituati, hanno avuto luogo parallelamente. Questo approccio integrato ci ha permesso di avere un quadro delle potenzialità offerte dall'incontro del Graphic Design con il Creative Coding e di comprendere in che modo queste avrebbero potuto rispondere alle specifiche esigenze di questo progetto.

SUL PROCESSO

Il processo adottato si è differenziato notevolmente rispetto a quello a cui siamo abituati con i software di progettazione standard: il Creative Coding ha fatto sorgere l'esigenza di introdurre un approccio più sperimentale e iterativo. Questo ha comportato dei vantaggi, come una maggiore flessibilità e la possibilità di esplorare soluzioni inaspettate; tuttavia, ha anche presentato delle sfide, rendendo necessaria l'acquisizione di nuove competenze tecniche e la gestione di una componente d'incertezza associata agli esiti della sperimentazione.

Il Creative Coding è stato anche uno strumento utile ad aprirci a nuovi modi di pensare, stimolando una riflessione profonda sulle possibilità creative e consentendo di guardare oltre le limitazioni imposte dagli strumenti di progettazione standard, o meglio dal workflow cristallizzato che il loro utilizzo può comportare. Questo approccio si è dimostrato un amplificatore di possibilità, permettendoci di mettere in atto una sperimentazione alla quale convenzionalmente non avremmo potuto accedere.

SULLA NECESSITÀ DI SVILUPPARE TOOL CUSTOM

Ci siamo, dunque, domandati in quali contesti abbia senso progettare dei tool personalizzati per un committente: si tratta di una scelta sostenibile nel momento in cui si manifestano al contempo una necessità di adattamento e specificità elevati, oltre che un'autonomia ed efficienza nella progettazione di output che mantengano coerenza con l'identità visiva. Nel contesto di un identity system programmato con il Creative Coding, infatti, è possibile sviluppare identità dinamiche che rispondano a diverse esigenze e contesti, potenzialmente aggiungendo un certo grado di singolarità e variabilità.

SULL'ERRORE E SULL'INASPETTATO

Un altro aspetto stimolante del Creative Coding risiede nel ruolo che hanno l'errore e l'inaspettato. Si tratta di fattori che, spesso visti come ostacoli, in questo caso possono assumere la forma di amplificatori di possibilità, facendoci prendere in considerazione delle soluzioni che altrimenti non sarebbero mai emerse. Ecco, dunque, che questa prospettiva in cui l'errore appare come una risorsa anziché come un problema, rappresenta un cambio di paradigma interessante che può arricchire il processo creativo.

TIRANDO LE SOMME

Insomma, l'obiettivo di questa tesi non era tanto trovare risposte definitive, quanto aprire la strada verso nuove domande, le cui risposte acquisiranno probabilmente una forma definita nel corso del tempo e con l'evolversi della pratica. Quanto è certo è che il Creative Coding non è soltanto un metodo per ampliare le possibilità creative, ma anche un'opportunità per ridefinire processi progettuali cristallizzati, trasformando l'imprevedibilità in una risorsa.

Bibliografia e Sitografia

- <1> Meggs, Philip & Purvis, Alston W., *Meggs' History of Graphic Design*, Wiley, Sixth Edition 2016
- <2> Møller Hansen, Stig, *Public class - Graphic design implements code. Yes, but how? - An investigation towards bespoke Creative Coding programming courses in graphic design education*, Aarhus University, 2019
- <3> AIGA - The professional association for design, *What is Design*, <https://www.aiga.org/what-is-design> , (consultato 19/01/2024)
- <4> Davis, Meredith, *Raising the Bar for Higher Education. In The Education of a Graphic Designer*, S. Heller (Ed.), pp. 26-31. New York, Steven Heller, 2005
- <5> Matthews, Benjamin; Shannon, Barrie & Roxburgh, Mark, *Destroy All Humans: The Dematerialisation of the Designer in an Age of Automation and its Impact on Graphic Design - A Literature Review*, International Journal of Art & Design Education published by National Society for Education in Art and Design and John Wiley & Sons Ltd., (2023): 367-383
- <6> Wild, Lorraine, *The Macramé of Resistance*, *Emigre* #47, (1998): 15-23
- <7> Fleischmann, Katja, *Big Bang technology: What's next in design education, radical innovation or incremental change?*, *Journal of Learning Design*, 6 (3), (2013): 1-17
- <8> Kaiser, Zachary, *Creativity as computation: Teaching design in the age of automation*, *Design and Culture*, Vol.11, No. 2, (2019): 173-193
- <9> Karaata, Ezgi, *Usage of artificial intelligence in today's graphic design*, *Online Journal of Art & Design*, Vol. 6, No. 4, (2018): 183-198
- <10> Beegan, Gerry & Atkinson, Paul, *Professionalism, Amateurism and the Boundaries of Design*, *Journal of Design History* Vol. 21 No. 4, (2008):305-313
- <11> Lorusso, Silvio, *What Design Can't Do - Essays on Design and Disillusion*, *Set Margins' #26*, First Edition 2023
- <12> Loring Murpy, Zoe, *Code: a gateway to collective expansion & future-optimised tools - The future: a shifting role for designers*, *Typeone Magazine*, 02 (2021): 14-23
- <13> Blauvelt, Andrew, *Towards Critical Autonomy or Can Graphic Design Save Itself?*, *Emigre* #64, (2003): 35-44
- <14> Fuller, Jarrett, *Andrew Satake Blauvelt elevated graphic design far beyond notions of "problem solving"* - AIGA Medalists, *AIGA Eye on design*, 8 agosto 2022, <https://eyeondesign.aiga.org/andrew-satake-blauvelt-elevated-graphic-design-far-beyond-notions-of-prob->

lem-solving/ (consultato 22/12/2023)

- <15> Frascara, Jorge, *People-Centered Design: Complexities and Uncertainties*, In *Design and the Social Sciences: Making Connections*, J. Frascara (Ed.), New York, NY: Taylor and Francis, (2002)
- <16> Vannotti, Stefano, *Dimensions of Design: operating in a new space of opportunity, Not at your service: manifestos for design*, B. Franke & H. Matter (Ed.), Zurich University of the Arts, Birkhäuser Basel (2020): 53-68
- <17> McCoy, Katherine, *Hybridity Happens*, *Emigre* #67, (2004): 37-48
- <18> Tam, Keith, *Can artificial intelligence replace (graphic) designers?*, Medium, 26 agosto 2018, <https://medium.com/invisibledesigns/can-artificial-intelligence-replace-graphic-designers-90b7ad82b212> (consultato 20/01/2024)
- <19> Conrad, Demian; van Lejsen, Rob & Héritier, David, *Graphic design in the post-digital age - A survey of practices fuelled by creative coding*, HEAD Genève, Set Margins', Second Edition, March 2023
- <20> Ferrari, T. Garcia, *Design and the fourth industrial revolution. Dangers and opportunities for a mutating discipline*, *The Design Journal*, Vol. 20, No. 1, (2017): s2625-2633
- <21> Uysal, V. S. & Topaloğlu, F., *Bridging the Gap: A manual primer into design computing in the context of basic design education*, *International Journal of Art & Design Education*, Vol. 36, No. 1, (2017): 21-38
- <22> Falcão, Gonçalo & Almendra, Rita A., *The end of the 'briefing' and 'the client' in graphic design*, *The Design Journal*, Vol. 20, No. Sup1, (2017): s1405-14014
- <23> Van de Seyp, Vera & MIT Media Lab, *MIT Media Lab: DIA Studio*, YouTube, 17 ottobre 2023, video, <https://www.youtube.com/watch?v=4nLoS3JSbzU>
- <24> It's nice that, *Building Tomorrow: Studio Dumber and Moniker explore how tech will influence our creative futures*, <https://www.itsnicethat.com/features/new-world-2022-building-tomorrow-today-at-apple> (consultato 14/11/2023)
- <25> Møller Hansen, Stig, *When graphic design and programming meet*, Medium, 28 aprile 2021, <https://medium.com/demagsign/when-graphic-design-and-programming-meet-c059ef42e9e> (consultato 10/03/2024)
- <26> Mitchell, Mark C. & Bown, Oliver, *Towards a creativity support tool in processing: understanding the needs of creative coders*, OzCHI '13: Augmentation, Application,

- Innovation, Collaboration, (2013): 143-146
- <27> Rodenbroëker, Tim, *What is Creative Coding?*, 21 giugno 2022 - ultima modifica 25 gennaio 2024 <https://timrodenbroeker.de/what-is-creative-coding/> (consultato 7/02/2024)
- <28> Cannaerts, Corneel, *Coding as Creative Practice, GENERATIVE DESIGN | Design Concepts & Strategies* - Vol. 1 - eCAADe 34, (2016): 397-404
- <29> Reas, Casey & McWilliams, Chandler, *Form+Code in Design, Art, and Architecture*, New York : Princeton Architectural Press, (2010)
- <30> Goodspeed, Elizabeth, *AI can't give you good taste*, It's Nice That, 28 febbraio 2024, <https://www.itsnicethat.com/articles/elizabeth-goodspeed-column-taste-technology-art-280224> (consultato 5/03/2024)
- <31> Terzidis, Kostas, *Algorithms for visual design - Using the Processing language*, Wiley, (2009)
- <32> Interview Supermarket, *Flexible visual systems*, <https://flexiblevisualsystems.info/resources/interview-supermarket/> (consultato 11/03/2024)
- <33> Saunders Freyermuth, Sherry, *Coding as craft: evolving standards in graphic design teaching and practice*, Plots Vol.3, (2016)
- <34> Madsen, Rune, *On meta design and algorithmic design systems*, Rune Madsen Blog, 15 febbraio 2015, <https://runemadsen.com/blog/on-meta-design-and-algorithmic-design-systems/> (consultato 11/03/2024)
- <35> Angelos, Ayla, *Forward thinking: What can the creative world expect in 2023?*, It's Nice That, 4 gennaio 2023, <https://www.itsnicethat.com/features/forward-thinking-launch-creative-industry-040123> (consultato 29/02/2024)
- <36> Snow Carpenter, Edmund & McLuhan, Marshall, *Explorations in Communication: An Anthology*, Boston, MA: Beacon Press, (1960)
- <37> Hübner, Patrik, *What is generative design and creative coding*, Patrik Hübner, <https://www.patrik-huebner.com/what-is-generative-design-and-creative-coding/> (consultato 9/03/2024)
- <38> Velvetyne - *Compagnon*, <https://velvetyne.fr/fonts/compagnon/> (consultato 20/06/2024)

Appendice

- <A.1> *Mono Tool*, Lena Weber - <http://www.aspektedes-rasters.de/>
- <A.2> *Ouroborus*, DIA Studio - <https://tools.dia.tv/ouroborus/>
- <A.3> *No Name*, Luca Cattaneo - <https://lucacattan30.github.io/19/>
- <A.4> *Noodle*, Hundred Rabbits - <https://100r.co/site/noodle.html>
- <A.5> *Gradient Flower*, Jake Welch - <https://jake-welch-design.github.io/gradient-flower-tool/>
- <A.6> *H.I.R.T.P.*, luuse - <https://luuse.io/projects/hipr/>
- <A.7> *Flow Constrains Systems* - Grant Custer <https://flow.constraint.systems/>
- <A.8> *A Party To Print*, Raphael Bastide - <https://raphaelbastide.com/workshops/a-party-to-print/>
- <A.9> *Save our Sound*, Bas van Brandwijk & Mike van der Sanden - <https://hypeland.nl/projects/save-our-sound/>
- <A.10> *Grid Paint*, Schultzsultz - <https://www.schultzsultz.com/gridpaint.html>
- <A.11> *Space Type Generator*, Kiel Danger Mutschelknaus - <https://spacetypegenerator.com/>
- <A.12> *ASCIIzify*, Marie Malarme - <https://asciizify.studio-dev.xyz/>
- <A.13> *Gradientor*, Anatoly Grashchenko - <https://gradientor.afterimage.cc/>
- <A.14> *Oracle*, RNDR Studsio - <https://rndr.studio/projects/oracle/>
- <A.15> *Space10*, DIA Studio - <https://dia.tv/project/space10/>
- <A.16> *smlXL*, DIA Studio - <https://dia.tv/project/smlxl/#slide-2>
- <A.17> *Cumulus Park*, Studio Dumbar - <https://studiodumbar.com/work/cumulus-park>
- <A.18> *Entropy*, Studio Dumbar - <https://studiodumbar.com/work/entropy>
- <A.19> *Tonboutique Designer*, Tim Rodenbröcker - <https://timrodenbroeker.de/tonboutique-designer/>
- <A.20> *Storio Motion Toolkit*, Algo TV - <https://algo.tv/storio>
- <A.21> *ISO Type Generator*, Nahuel Gerth - <https://nahuelgerth.de/work/iso-type-generator>

Ringraziamenti

Ad *Antonio*, mio compagno di questo e tanti altri viaggi, nel mondo esterno e in quello interiore.

Ai miei genitori, *Mamma* e *Papà*, per essere esattamente, invariabilmente come sono.

A mia sorella *Francesca*, mia prima ispirazione, per aiutarmi a pensare che tutto ciò che mi sembra un fardello forse un giorno lo chiamerò con un altro nome.

A *Megghy*, che ha saputo accompagnare e supportare tutte le persone che sono stata e spero anche quelle che sarò. Vicine o lontane, avrò sempre un piatto da aggiungere a tavola.

A *Victoria*, che da buona bilancia mi ha sia insegnato a dare un senso alle cose, sia introdotta al brainrot di TikiToki.

A *Mari*, *Simo*, *Fede*, *Sara*, *Ale*, *Rai*, *Vic* e *Anto* che mi hanno fatto scoprire il valore di lavorare insieme, quando mi ero ormai convinta che fosse meglio fare da soli.

A *Luca*, il nostro relatore, per averci dato fiducia e spronati dal momento zero, anche quando ci sentivamo persi.

170 A *Osservatorio Futura*, per averci dato questa opportunità.

A *me*, che devo aver preso una forte botta in testa prima di iniziare questo percorso, ma il tempo di sbattere le palpebre ed è finito, per lasciare posto al prossimo che intraprenderò.

VALERIA

Ringraziamenti

Grazie

Valeria, in due anni siamo diventati fratelli.

Luca, la tua passione per il creative coding è stata molto motivante e il tuo approccio spontaneo e amichevole mi fa sperare positivamente sul mondo lavorativo che mi ha fatto riflettere in questi mesi.

Mamma, metti sempre gli altri al primo posto e ad ogni problema hai risposto “andrà bene”.

Vic, da poco il nostro rapporto è cambiato ed è diventato uno dei miei preferiti, mi hai insegnato a credere nelle cose che mi riempiono di energia.

Vincenzo, Laura e Giulia, siete i più importanti, sono fiero di avervi nella mia vita.

Papà, i nostri giri a Torino mi hanno fatto scoprire chi sei.

Nonna Maria, Zia Silvana e Zio Melchiorre, e bello sapere che si può contare su di voi, ne avete viste tante e superate tutte.

Francesco, Manlio, Momo, Leonardo, Ivano, Peppe, Micaela, Andrea, Davide e Filippo è come se foste una seconda famiglia.

Stefano, ti sei interessato attivamente in questo progetto fin dall’inizio.

Valentina, ci conosciamo da sempre e ogni volta scopro qualcosa di nuovo di te.

Alessia, Tizi, Simo, Maria Grazia, Rai, Federica, Luca, Mattia, Edoardo, Alessandro, Vic e Valeria, senza di voi il poli non sarebbe stato lo stesso, si può fare ed essere amici allo stesso tempo.

ANTONIO

