

INDICE

- **ABSTRACT**

- **INTRODUZIONE**
 1. Premessa
 2. Obiettivi
 3. Metodo

- **PRIMA FASE DI RICERCA: Le storie della scrittura**
 1. Introduzione
 2. Le origini
 3. Pittogrammi, Ideogrammi e fonogrammi
 4. La nascita dell'alfabeto
 5. La scrittura Carolina
 6. La scrittura Gotica
 7. L'avvento della stampa
 8. La stampa a caratteri mobili
 9. La macchina da scrivere
 10. La digitalizzazione della scrittura
 11. Nuovi linguaggi

- **SECONDA FASE DI RICERCA: Parole nello spazio**
 1. Introduzione
 2. Tra scritto e parlato
 3. Leggere
 4. Nuclei visivi
 5. Effetto Crowding
 6. Voce della tipografia
 7. Sinsemia
 8. Organizzazione dello spazio
 9. Grafica a supporto delle parole
 10. L'attenzione
 11. Conclusioni

- **PERCHÉ SCRIVERE**
 1. La critica raccolta
 2. Scrivere a mano in un'epoca digitale
 3. Interviste
 4. Conclusioni

- **META PROGETTO**
 1. Introduzione
 2. Analisi di scenario
 - Il problema
 - Analisi del target
 - Visione d'insieme: realtà che lavorano con la scrittura
 - Officina della scrittura

- La richiesta
- Linee guida
- Visione d'insieme: realtà museali
- Proto personas

3. Collocamento del progetto

- Interactive Exhibit Design
- Casi studio

4. Conditional Design

- Metodologia
- Casi studio

- PROGETTO

1. Introduzione

2. Obiettivi

3. Concept

4. Naming e payoff

5. Interazione

6. Test utente

7. Brand Identity

- Logo
- Riduzione massima
- Utilizzi scorretti
- Utilizzi corretti
- Colori
- Elementi grafici
- Tipografia
- Griglia di costruzione
- Tone of voice

8. Il kit

9. Campagna di comunicazione

10. Inaugurazione

11. Prospetti futuri

12. Conclusioni

ABSTRACT

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

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

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

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

INTRODUZIONE

PREMESSA

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

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

OBIETTIVI

I giovani di oggi non scrivono più.

Si tratta di una critica sociale e generazionale che ci viene fatta spesso, secondo la quale i giovani di oggi hanno perso l'utilizzo della scrittura, quasi dimenticandola, a cause di digitalizzazione in continua evoluzione e ormai parte integrante della nostra quotidianità.

Proprio da questo dilemma nasce Grafema, che si pone come tramite tra due realtà: l'epoca digitale in cui viviamo, e una pratica apparentemente dimenticata ma che riteniamo abbia potenzialità uniche dal punto di vista espressivo, terapeutico, comunicativo... Il campo di azione su cui agiamo è volutamente ridotto, dedicato a piccoli gesti e input, che però, una volta ripetuti e custoditi nel tempo, aspirano a risultati profondi e duraturi.

La tesi ha l'obiettivo di prendere atto del contesto attuale, con le sue possibilità e limiti, riportando alla luce una pratica che abbiamo conquistato e ci ha accompagnato per anni, ma che sta iniziando a perdersi, soprattutto dall'età adolescenziale e giovanile. All'interno della tesi viene riportato tutto il percorso svolto, per realizzare il progetto finale coerentemente agli obiettivi posti, partendo da un'analisi storica fino ad arrivare al metodo progettuale e la sua applicazione.

METODO

Di fondamentale importanza è stata la metodologia progettuale selezionata, che ci ha permesso di realizzare un percorso che rispondesse perfettamente alle richieste della committenza e al bisogno da cui è nato Grafema. A partire dal Conditional Design sono state realizzate delle regole di gioco, che sono state poi testate su varie persone per testare la comprensibilità e l'efficacia.

FASE DI RICERCA - Evoluzione storica della scrittura -

INTRODUZIONE:

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

Durante l'arco della fase di ricerca, le parole saranno accavallate o alternate da elementi grafici: questo deriva dalla nostra volontà di trattare le pagine di tesi come degli appunti presi a mano, e quindi conferire un senso di istintività ed espressività ad un testo di natura e costruzione più rigida.

LE ORIGINI:

Con scrittura intendiamo un sistema di traduzione grafica dei significati che si vogliono trasmettere o fissare nella memoria per la registrazione; è costituita dall'insieme di segni che realizza questa rappresentazione e si può presentare in diverse forme. La scrittura può essere definita come la prima grande rivoluzione tecnologica nel campo della comunicazione: le rappresentazioni del linguaggio si sono evolute all'interno delle diverse civiltà fino ad arrivare a sistemi condivisi chiamati **alfabeto**. Questo percorso di definizione ha subito diversi passaggi evolutivi: la prima fase è stata quella pittografica-ideografica, dove i segni erano usati in rappresentanza di un'immagine o di un concetto. La condizione necessaria alla nascita della scrittura è stato lo sviluppo del mondo agricolo, dove gli agricoltori dovendo far fronte alla crescente complessità organizzativa sono andati alla ricerca di sistemi di sintesi e memoria. Queste prime forme di scrittura ebbero luogo in primis in Mesopotamia, tra il Tigri e l'Eufrate, ed in Egitto, lungo le sponde del Nilo, ma non solo.

PITTOGRAMMI, IDEOGRAMMI E FONOGRAMMI:

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

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

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

LA MESOPOTAMIA:

La scrittura in Mesopotamia appare tra il 3500 e il 3300 a.C. Le principali motivazioni per sviluppare la scrittura erano tre: contare e misurare beni, documentare transazioni e predire il futuro. Le prime tracce di scrittura sono segni su sigilli cilindrici per convalidare contratti, tacche su contenitori di argilla per registrare quantità di derrate secondo il sistema sessadecimale, e segni iconici sugli stessi contenitori. I pittogrammi rappresentavano oggetti semplici come teste di bue, parti del corpo umano, spighe, giardini, ecc. Questo sistema evolse nella prima scrittura pittografica elaborata dai Sumeri, che includeva circa 1500 pittogrammi. Questi pittogrammi avevano significati multipli: ad esempio, il pittogramma della bocca poteva indicare parlare o gridare, mentre il piede poteva rappresentare camminare o stare fermi. Inoltre, combinazioni di pittogrammi indicavano concetti più complessi, come il mangiare o il piangere. Questo sistema era indipendente dalle lingue parlate, permettendo a ciascun pittogramma di avere una realizzazione fonetica diversa in varie lingue. Successivamente, i segni pittografici furono semplificati in ideogrammi e si sviluppò un sistema fonetico basato su sillabe. Ad esempio, l'ideogramma per "dio" e "cielo" divenne foneticamente "an", utilizzato in altre parole. Questo ridusse il numero di ideogrammi a circa 800. La scrittura sumerica fu adottata e perfezionata dagli Accadi, che introdussero ideogrammi non iconici e svilupparono la scrittura cuneiforme intorno al 2850 a.C. Questo sistema usava uno stilo per imprimere segni su tavolette d'argilla, che venivano poi essiccate. La scrittura cuneiforme si diffuse in tutto il Medio Oriente e rimase in uso per circa 3000 anni, adattandosi a diverse lingue come l'ebraico, l'elamitico, l'urritico, l'urarteo, il palaico, l'ittita, e influenzando la creazione degli alfabeti ugaritico e persiano antico.

L'EGITTO:

In Egitto, il sistema di scrittura è documentato intorno al 3150 a.C., come dimostra la tavolozza di Narmer, uno o due secoli dopo la comparsa della scrittura presso i Sumeri. Visti i rapporti stretti tra i due paesi, è stato ipotizzato che la scrittura egizia possa essere stata influenzata da quella sumerica. Nella civiltà egizia la scrittura aveva una valenza sacra e religiosa: basti pensare al termine "geroglifico", di derivazione greca che significa "scrittura sacra". Il suo sviluppo risale al 3200 a.C. e fin da subito il geroglifico sviluppò un sistema basato sul **fonetismo consonantico** pur utilizzando i pittogrammi: questo sistema è poi rimasto invariato per tutta l'arco della storia egiziana, e quindi per quasi tremila anni. Questo tipo di scrittura si articola in 750 segni, dei quali 220 di uso comune, suddivisi in: pittogrammi, con valore **ideografico**; determinativi, segni cioè che non venivano pronunciati, ma servivano solo per indicare **l'ambito** al quale si riferiva la parola; segni fonetici, ai quali era associato un valore **consonantico**. Questi segni erano organizzati in quadrati ideali di uguali dimensioni, ciascuno dei quali poteva contenere due segni larghi, due segni alti, quattro segni piccoli o una combinazione di questi.

CRETA:

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

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

PRIMI ACCENNI ALLA NASCITA DELL'ALFABETO:

I primi alfabeti fonetici nacquero nelle città fenicie e lungo la costa orientale del Mediterraneo. Un alfabeto consonantico risale al periodo tra il XII e l'XI secolo a.C. a Biblos. Tuttavia, ricerche recenti hanno rivelato un alfabeto ancora più antico, con circa trenta caratteri, nella città siriana di Ugarit, risalente al XIV secolo a.C. Inoltre, un altro alfabeto con 35 segni di aspetto pittografico o geometrico (con notazione acrofonica) è stato scoperto nelle iscrizioni del XV secolo a.C. a Serabit el-Khadem, nel Sinai. La scrittura consonantica si diffuse ampiamente in tutta l'area del Medio Oriente e divenne la base per le scritture aramaica ed ebraica. Dalla scrittura aramaica derivarono varie forme di scrittura, come il siriano, alcune scritture indiane, il palmireno (simile alla scrittura quadrata ebraica), e il nabateo, che successivamente si evolse nella scrittura araba.

Secondo la teoria più accreditata, l'alfabeto è nato tra il XVII e il XV secolo a.C. Alcuni lavoratori semiti delle miniere di rame e turchese del Sinai, parlando una lingua diversa dall'egiziano, tracciarono i primi segni alfabetici. Come ci riuscirono? Utilizzando i geroglifici egiziani, crearono un sistema semplice e innovativo basato sul principio dell'acrofonia, cioè "primo suono". Praticamente, presero i geroglifici esistenti e li usarono per rappresentare il suono iniziale delle parole nella loro lingua. Per esempio, il geroglifico che rappresenta la pianta di una casa o di una tenda non veniva letto secondo il significato egiziano, ma era usato per indicare il suono iniziale della parola nella lingua semitica. In semitico, la parola per casa o tenda era "beth," quindi quel segno fu utilizzato per rappresentare il suono "b". Sono rimaste poche iscrizioni di questa scrittura, e finora solo alcune parole isolate sono state decifrate. Tuttavia, queste iscrizioni sono di grande importanza poiché rappresentano le origini del primo alfabeto della storia: quello fenicio, databile intorno all'XI-X secolo a.C.

I FENICI:

I Fenici, abitanti delle coste orientali del Mediterraneo tra il 1200 e il 539 a.C., erano rinomati navigatori e commercianti. Il loro nome deriva dal colore rosso porpora, che producevano con grande maestria. La parte meridionale del loro territorio corrisponde alla terra di Canaan, abitata dai Cananei, spesso citati nella Bibbia. Inizialmente, i Fenici utilizzavano la scrittura cuneiforme, ma a partire dal XIII secolo a.C. furono i primi a sviluppare un sistema di scrittura alfabetico. Un esempio di antiche iscrizioni in alfabeto fenicio è la stele di Nora, trovata vicino a Cagliari. I Fenici scrivevano da destra a sinistra, ereditando dalla scrittura ugaritica l'ordine di successione delle lettere e schematizzando ulteriormente i segni in un alfabeto composto da 22 segni consonantici e nessun segno per le vocali, rendendo il loro alfabeto un "abjad". Nelle lingue semitiche, il vocalismo non era complesso e le vocali potevano essere facilmente dedotte dal contesto. Le lettere dell'alfabeto fenicio derivavano da antichi segni pittografici: si sceglieva una parola che iniziava con una determinata consonante, il cui simbolo veniva poi semplificato e usato per rappresentare quella consonante. Il sistema alfabetico fenicio era molto più semplice rispetto alle scritture pittografiche e ideografiche dell'epoca, come l'egiziano o il cuneiforme. Questo permetteva una maggiore diffusione e comprensione, non limitata solo agli scribi o alle classi regali e sacerdotali. Durante i loro viaggi marittimi, i Fenici diffusero il loro sistema di scrittura presso molte altre popolazioni. L'alfabeto aramaico e greco mostrano evidenti influenze fenicie, e tracce di questo sistema si ritrovano persino nelle scritture dell'India e dell'Asia. L'alfabeto fenicio è, di fatto, la radice comune da cui si sono sviluppati quasi tutti i moderni alfabeti. Il più antico reperto contenente iscrizioni in alfabeto fenicio è il sarcofago di Ahirom, antico re fenicio, ritrovato a Byblos nel 1923 e datato intorno al 1200 a.C.

I GRECI:

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

EVOLUZIONE LETTERA A:

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

VARIETÀ:

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

LA CINA:

Mentre le trasformazioni del sistema di scrittura egizio si diffondevano dal Mediterraneo, in Estremo Oriente prosperava un altro sistema di scrittura, quello cinese, che ha continuato a evolversi e a influenzare la cultura per millenni. Questo sistema, noto per l'uso di simboli associati a parole (ideogrammi o, più precisamente, logogrammi), ha radici profonde e una storia complessa. In Cina, l'attenzione non è mai mancata riguardo alla questione della rapidità e dell'efficienza nella scrittura, una sfida che ha accompagnato il paese attraverso le varie dinastie e cambiamenti culturali. La semplificazione dei caratteri cinesi cominciò già in epoche molto antiche, spinta da necessità pratiche. Prendiamo ad esempio la rappresentazione del sole: originariamente, questo era raffigurato su ceramiche o tavolette metalliche come un cerchio. Tuttavia, con il passaggio alla scrittura su foglie di bambù, si

rese necessario adattare i simboli: il cerchio si trasformò in una figura più squadrata, in quanto tracciare forme curvilinee sul bambù risultava arduo e poco pratico. Questa evoluzione evidenzia come le esigenze materiali e tecniche abbiano sempre influenzato la forma dei caratteri. La vera rivoluzione nel sistema di scrittura cinese si verificò intorno al II secolo d.C. con l'introduzione della carta e l'uso di pennelli e inchiostro. Questi nuovi strumenti permisero non solo una maggiore velocità di scrittura, ma anche la possibilità di arricchire i caratteri con dettagli artistici. Fu in questo periodo che la calligrafia cinese, nella sua forma più raffinata e conosciuta, cominciò a prendere forma. La calligrafia divenne non solo un mezzo di comunicazione, ma anche una forma d'arte elevata, apprezzata per la sua estetica e la sua capacità di esprimere l'animo umano. Molti secoli dopo, nel 1945, il governo comunista cinese, sotto la guida del Partito Comunista, decise di intraprendere una nuova fase di semplificazione dei caratteri. Questo intervento era motivato principalmente dal desiderio di ridurre il tasso di analfabetismo, particolarmente elevato nelle zone rurali. La semplificazione dei caratteri mirava a rendere la scrittura più accessibile e più facile da apprendere per la popolazione generale, contribuendo così a una maggiore diffusione dell'istruzione e a un miglioramento delle condizioni socio-economiche del paese.

Andando avanti con il tempo e con le consapevolezza scritte acquisite fino a quel momento, si è andati verso una standardizzazione della scrittura, e quindi ad una sua definizione maggiore. Questo significa che la tipografia non solo prende forma, ma assume man mano caratteristiche sempre più definite, a seconda dei contesti di appartenenza.

SCRITTURA CAROLINA:

Per circa un millennio, la tradizione grafica del mondo romano mantenne una notevole uniformità. Sebbene all'interno di un impero così vasto esistessero inevitabilmente alcune differenze grafiche regionali, queste variazioni erano minime e non compromettevano la comprensione reciproca. In altre parole, un cittadino romano poteva leggere e comprendere agevolmente il latino scritto in qualsiasi altra parte dell'Impero. Con il crollo dell'Impero Romano d'Occidente, si disgregano tutte quelle strutture che avevano garantito la stabilità della scrittura romana, come il sistema educativo, le officine scriptorie che producevano i libri e il pubblico alfabetizzato che li utilizzava. Tra il V e il VII secolo, parallelamente alla frammentazione politico-culturale, emersero tante scritture diverse quante erano le regioni dell'ex Impero. Questo fenomeno è noto come particolarismo grafico. Allo stesso tempo, con la nascita del Sacro Romano Impero, si assistette al ritorno di una scrittura comune che sostituì gran parte delle varianti regionali precedenti, tranne poche eccezioni. Fu così che verso la metà dell'VIII secolo nacque la minuscola carolina. Il nome "carolina" è strettamente legato alla rinascenza carolingia, anche se gli studi più recenti tendono a escludere un coinvolgimento diretto di Carlo Magno nella sua creazione. Sebbene non sia facile verificare un intervento diretto dell'imperatore nella nascita di questa nuova grafia, l'unità politica del regno di Carlo Magno fu fondamentale per il suo sviluppo.

Questo (Mettere foto) è un esempio di scrittura carolina proveniente dal centro scrittoria di S. Martino di Tours, risalente alla fine dell'VIII secolo. Qui possiamo osservare le principali caratteristiche di questa grafia: è chiara ed equilibrata, con una netta separazione tra le lettere all'interno di una stessa parola. Questa rappresentava una vera innovazione rispetto alla scrittura romana, che utilizzava la scriptio continua, senza spazi tra lettere e parole. La carolina si diffuse rapidamente dai principali centri scrittori tra la fine dell'VIII secolo e i primi

decenni del IX, propagandosi nei territori franchi tra il Reno e la Loira e in gran parte del vasto impero carolingio.

Come suggerisce lo studioso di paleografia Alessandro Pratesi, i primi manoscritti in minuscola carolina, come gli Evangelari di Godescalco e il Salterio di Dagulfo, sono associati agli ambienti di corte e datati subito dopo l'arrivo di Alcuino di York. L'importanza attribuita all'ortografia e alla calligrafia nella corte carolingia non solo rifletteva una vivace attività culturale, ma anche un desiderio di formazione culturale nell'ambiente di corte. Inoltre, grazie alla riscoperta di vecchie tipologie grafiche, gli scribi carolingi disponevano di un repertorio di scritture che permetteva loro di costruire l'architettura della pagina con l'uso distintivo di scritture per titoli, rubriche e capitoli.

SCRITTURA GOTICA:

Così come la scrittura carolina, anche la scrittura gotica ebbe origine in Francia. Nei monasteri e nelle abbazie della parte settentrionale del paese, i monaci copisti svolgevano un'intensa attività amanuense, che portò a un progressivo distacco dallo stile di scrittura più classico. Tra l'XI e il XII secolo, si assistette a una transizione artistica e architettonica dallo stile romanico a quello gotico, caratterizzato da linee spezzate, nette e definite, e da una marcata verticalità. Questa evoluzione stilistica influenzò anche la scrittura. La diffusione della scrittura gotica fu facilitata da un insieme di fattori socio-culturali e tecnici. Con l'aumento del numero di persone istruite e la nascita delle prime università, crebbe la domanda di libri. La scrittura gotica si adattava perfettamente a questo contesto, poiché permetteva una scrittura manuale più rapida e rappresentava un'opzione più economica rispetto alla scrittura libraria precedente. I copisti utilizzavano la scrittura gotica per organizzare il testo in spazi ordinati e precisi, spesso disponendo il testo su due colonne per lasciare spazio alle annotazioni a margine. Un nuovo strumento di scrittura, la penna a punta mozzata a sinistra, contribuì ulteriormente alla diffusione della scrittura gotica, permettendo di tracciare lettere più spigolose e geometriche, conferendo a questo stile una maggiore sontuosità rispetto alla sobrietà del passato. La scrittura gotica divenne lo stile predominante in tutto il mondo occidentale grazie a Johannes Gutenberg, che scelse caratteri gotici per la stampa a caratteri mobili della sua celebre Bibbia. In Germania, la scrittura gotica, in particolare la variante Schwabacher, rimase in uso fino alla metà del XX secolo e fu ampiamente utilizzata nei manifesti nazionalisti degli anni Trenta e Quaranta, considerata l'unica scrittura tedesca "autentica".

L'AVVENTO DELLA STAMPA:

Introduzione:

La stampa è il processo utilizzato per riprodurre testi, immagini e, più recentemente, oggetti grazie alla stampa 3D. Questo processo può essere definito attraverso il concetto di tipografia, derivante dal greco τύπος (impronta) e γράφειν (scrivere). La tipografia è quella tecnologia che consente la riproduzione di testi utilizzando varie tecniche finalizzate al risultato finale. In passato, la riproduzione di testi e immagini era affidata agli amanuensi, individui incaricati di copiare a mano questi contenuti. Inizialmente, nella cultura classica, questo compito era svolto dagli schiavi, ma con l'avvento del cristianesimo, venne assunto dai monaci all'interno delle abbazie. Nonostante questa tradizione prevalentemente europea, gli storici collocano le origini della stampa in Oriente, specificamente in Cina durante la

dinastia Tang. Secondo alcune fonti, uno dei primi veri manufatti stampati sarebbe una copia del libro buddista Sutra del Diamante, risalente al 848 d.C.

LA STAMPA A CARATTERI MOBILI:

La stampa moderna è il frutto di un lungo processo evolutivo che ha visto l'introduzione di numerose innovazioni tecnologiche e meccaniche. Un momento cruciale di questo percorso si verificò nel 1450, quando Johann Gutenberg, in Europa, introdusse un torchio tipografico innovativo che utilizzava caratteri mobili in metallo, trasformando radicalmente il panorama della stampa.

Originario della Renania, Gutenberg si ispirò ai torchi utilizzati per la spremitura dell'uva nella sua terra natale per sviluppare il suo torchio tipografico. Da questa intuizione nacque la stampa a caratteri mobili. Tale invenzione segnò un punto di svolta storico: per la prima volta, era possibile riprodurre testi con rapidità e precisione, permettendo una diffusione su larga scala e democratizzando così l'accesso alla conoscenza.

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

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

Conosciamo poco sulla vita di Johann Gutenberg. Proveniva da una famiglia di orafi, il che lo rese particolarmente adatto a creare le piccole matrici per i caratteri tipografici. Si ritiene che Gutenberg fu esiliato da Magonza intorno al 1428 e che, tra il 1434 e il 1444 a

Strasburgo, finanziò lavori misteriosi, probabilmente legati alla ricerca di nuove tecniche di stampa. Ritornato a Magonza nel 1448, ottenne ingenti prestiti da Johann Fust, un ricco borghese. Tuttavia, nel 1455, subì un processo per questi debiti, perdendo tutti i suoi macchinari. Nessuno dei fogli stampati attribuiti a Gutenberg riporta chiaramente nomi, luoghi o date. I primi esempi, risalenti al 1452, sono indulgenze per la guerra contro i Turchi, e successivamente, tra il 1452 e il 1454, una primitiva Bibbia a 36 caratteri di cui furono prodotte 180 copie. La più famosa, del 1455, a 42 caratteri, era un'opera straordinaria: realizzata con un nuovo carattere molto sofisticato e piena di abbreviazioni, richiese 300 caratteri tipografici diversi. Questi erano i primi caratteri tipografici latini mai creati. Dopo Gutenberg, il primo libro con caratteri a colori della storia, che riportava un nome e una data, è il Salterio di Magonza, stampato il 14 agosto 1457 (vigilia dell'Assunzione) da Johann Fust e Peter Schöffer, quest'ultimo un ex collaboratore di Gutenberg.

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

ALDO MANUZIO:

Aldo Manuzio nacque nel 1450, lo stesso anno in cui Gutenberg svolgeva le sue sperimentazioni con la stampa a caratteri mobili. Sebbene oggi sia noto come tipografo veneziano, Manuzio nacque a Bassiano, nel sud del Lazio. Studiò a Roma, allievo di Gaspare da Verona, illustre insegnante di retorica all'Università La Sapienza, dedicando molti anni agli studi di filologia e sviluppando una vasta conoscenza enciclopedica. Proseguì gli studi di grammatica latina a Ferrara, dove ebbe come compagno di studi Pico della Mirandola e fu guidato da Guarino da Verona.

Si trasferì a Venezia all'età di quarant'anni, senza alcun precedente progetto editoriale conosciuto. La Venezia del Cinquecento, uno dei principali centri commerciali mondiali e sede di oltre 417 tipografie, produceva circa un terzo dei libri in circolazione. In questo vivace contesto, Manuzio comprese che i libri stampati con i caratteri mobili rappresentavano un innovativo strumento di comunicazione e un mezzo imprescindibile per la trasmissione del sapere. Inizialmente si dedicò all'insegnamento e continuò i suoi studi, ma presto fu influenzato dall'atmosfera pionieristica del tempo e dalla fervente attività editoriale veneziana. La sua passione per i libri lo portò inevitabilmente a desiderare di migliorarli, perfezionarli e renderli più leggibili.

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

stamperia veneziana, si propose dunque la missione di "salvare" una cultura che rischiava di andare perduta.

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

"Chi legge non sarà mai schiavo"

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

FUNZIONAMENTO E IMPATTO SOCIALE:

La stampa a caratteri mobili opera mediante l'utilizzo di lettere e simboli individuali, detti caratteri mobili, che possono essere combinati per formare parole e frasi. Questi caratteri sono realizzati in metallo o legno e possono essere riutilizzati molte volte per creare varie pagine di testo. Per stampare una pagina, i caratteri mobili vengono allineati in righe su un compositore e successivamente bloccati insieme in un'unica unità chiamata forma. Questa forma viene poi posizionata su una pressa, dove l'inchiostro viene applicato ai caratteri. Successivamente, un foglio di carta viene posto sulla forma e la pressione esercitata dalla macchina trasferisce l'inchiostro dai caratteri alla carta.

La stampa a caratteri mobili ha avuto un impatto rivoluzionario sulla cultura e la società del tempo. Grazie all'invenzione della stampa, è diventato possibile produrre libri in grandi quantità, permettendo la diffusione del sapere a un pubblico molto più ampio, oltre i confini dell'élite culturale e religiosa. Questo ha portato a un aumento significativo della conoscenza e della consapevolezza in tutta la società, trasformando profondamente la percezione delle persone su se stesse e sul mondo che le circondava. Inoltre, la stampa a caratteri mobili ha dato origine a una nuova classe di lavoratori specializzati, i tipografi, creando così nuove opportunità economiche e sociali. La diffusione in larga scala dei libri ha anche avuto un impatto sulla lingua, contribuendo alla standardizzazione dell'ortografia e della grammatica grazie alla riproduzione uniforme delle parole.

MACCHINA DA SCRIVERE:

Un punto di svolta nella storia della scrittura è sicuramente da attribuire all'invenzione della macchina da scrivere, strumento che ha rappresentato un'epoca e trova le sue origini proprio in Italia. Grazie ad essa, nel '900, l'Italia tornò ad essere avanguardia nel campo della scrittura meccanica.

I primi tentativi di costruire uno strumento di scrittura meccanica risalgono alla seconda metà del Cinquecento. Venezia era allora un importante centro editoriale, dove Francesco

Rampazetto, tipografo ed editore, inventò nel 1575 un congegno meccanico con caratteri in rilievo per permettere ai non vedenti di comunicare. Questo primo esempio di scrittura meccanica mostrò come la tecnologia potesse superare le barriere fisiche, rendendo la comunicazione accessibile a un pubblico più ampio.

Nei due secoli successivi, ben 52 inventori in diversi paesi svilupparono prototipi di macchine da scrivere. Un esempio significativo è quello dell'italiano Agostino Fantoni, che nel 1802 progettò una macchina per aiutare sua sorella cieca a scrivere. Anche l'inventore brasiliano padre Francisco João de Azevedo presentò un modello nel 1861, che suscitò interesse ma non ottenne successo commerciale. Questi tentativi pionieristici dimostrano un crescente desiderio di automatizzare e semplificare il processo di scrittura.

Fu Giuseppe Ravizza, tuttavia, a segnare una svolta decisiva: nel 1837 iniziò a costruire il "cembalo scrivano", una macchina con una tastiera simile a quella del pianoforte, della quale ottenne il brevetto nel 1855. Il cembalo scrivano di Ravizza, con i suoi miglioramenti, ispirò altri inventori. Tra questi vi fu Christopher Latham Sholes negli Stati Uniti, che migliorò la disposizione dei tasti per evitare inceppamenti, inventando la tastiera QWERTY, ancora in uso oggi. La E. Remington and Sons industrializzò il prototipo di Sholes nel 1874, ma nonostante i miglioramenti apportati, le prime macchine da scrivere avevano ancora limiti significativi.

Il vero avanzamento venne con la Underwood, che nei primi del '900 introdusse la scrittura frontale, permettendo al dattilografo di vedere il testo mentre scriveva. Questo miglioramento rese la macchina da scrivere uno strumento diffuso nelle redazioni di tutto il mondo. La scrittura meccanica divenne essenziale non solo per i giornalisti, ma anche per impiegati e segretarie, trasformando radicalmente il modo di lavorare negli uffici e nelle aziende.

In questo contesto si inserisce Camillo Olivetti, che riportò in Italia l'avanguardia tecnologica americana, presentando la prima Olivetti M1 all'Esposizione Universale di Torino nel 1911. Negli anni successivi fino al 1920, Olivetti produsse circa 6000 macchine M1 in Italia. Il modello Olivetti entrò nei mercati internazionali nel 1920 con il M20, che introdusse significativi miglioramenti meccanici. La Olivetti rimase all'avanguardia fino al secondo dopoguerra, con modelli come la Valentine, la Lettera 22 e la Lettera 32, che coniugavano innovazione tecnologica e design.

CASO STUDIO: LA VALENTINE

Lanciata nel mercato nel 1969, la macchina da scrivere Valentine non è solo un'assoluta icona del design italiano, ma anche simbolo del momento storico in cui è nata, caratterizzato dalle forti rotture sociali, politiche e culturali.

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

portatile e diffusa, e questa innovazione non solo la rendeva pratica, ma anche esteticamente distintiva.

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

Ettore Sottsass, il designer dietro la Valentine, spiegava nel 1969 alla rivista Notizie Olivetti: *"La portatile, oggi, divenuta un oggetto che chiunque si porta dietro come si porta dietro la giacca, oppure le scarpe, il cappello, insomma quelle cose a cui si bada e non si bada, che potremmo dire vanno e vengono, queste cose che tendiamo a smitizzare sempre di più..."*. Questa dichiarazione rifletteva una visione moderna e informale della macchina da scrivere, vista non più come uno strumento rigido e professionale, ma come un oggetto di uso quotidiano, versatile e alla moda.

Sottsass non si limitò a progettare la macchina, ma curò anche la sua campagna pubblicitaria, coinvolgendo artisti rinomati come Roberto Pieraccini e Milton Glaser. La Valentine venne ritratta in luoghi e situazioni diverse, quasi come in un fotoromanzo, raccontando il suo utilizzo e la sua presenza nella vita quotidiana delle persone, associata quindi ad una forte emotività e romanticismo.

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

Considerazioni:

Non bisogna però dimenticare che il processo di scrittura su una macchina da scrivere richiede una riflessione più approfondita, ancor prima di mettere le dita sulla tastiera, poiché la correzione di errori è complessa e laboriosa. Il rituale che precedeva la scrittura, ossia il pensare attentamente a ciò che si voleva dire, rifletteva la profondità del processo creativo. Questo momento di contemplazione silenziosa era essenziale, poiché rappresentava la fase in cui chi sta per scrivere dà forma alle idee prima di tradurle in parole scritte. Solo quando il concetto era completamente chiaro nella mente, le dita potevano finalmente prendere vita sulla tastiera. Infatti, l'uso di frasi corte e chiuse era una precauzione deliberata, un modo per ridurre al minimo la possibilità di errori e semplificare il processo di correzione. Questo metodo ha influenzato lo stile di scrittura, incoraggiando la precisione e la chiarezza nelle espressioni, con frasi brevi e incisive. La necessità di riflettere prima di scrivere non solo ha migliorato la qualità del testo, ma ha anche reso l'atto della scrittura un esercizio di disciplina mentale.

Possiamo quindi ammettere che la macchina da scrivere sia, in quanto a gestualità e processo di scrittura, un punto di mezzo tra l'immediatezza e standardizzazione della scrittura in digitale, e la cura riflessiva della scrittura a mano, dove l'errore non può essere completamente cancellato e dimenticato.

La storia delle macchine da scrivere è diventata così parte integrante della nostra cultura, non solo per il loro ruolo pratico, ma anche per l'impatto che hanno avuto sullo stile di scrittura e sulla comunicazione. Questo fenomeno culturale riflette anche il vissuto di figure emblematiche come Adriano Olivetti, un editore, scrittore, uomo di cultura e imprenditore poliedrico. Olivetti ha lasciato un'impronta indelebile non solo attraverso i suoi contributi pratici nel campo della tecnologia e del design, ma anche attraverso la sua visione illuminata di un mondo in cui l'innovazione e la cultura si intrecciano. La sua eredità continua a essere celebrata e a influenzare il nostro modo di vedere il rapporto tra tecnologia e creatività.

Fin dai suoi inizi, il design italiano di Olivetti è stato un elemento fondamentale di una tendenza culturale apprezzata a livello nazionale e globale. È in questo contesto, che la sfera dello scrivere raggiunge il concetto di modernariato: le macchine da scrivere Olivetti, grazie ai loro stili distintivi, acquistano ben presto un forte valore collezionistico ed estetico, rendendo l'azione dello scrivere a macchina una vera e propria moda - nata da una necessità epocale.

L'influenza della macchina da scrivere nella società del tempo fu enorme. Negli uffici, rese più veloce e efficiente la produzione di documenti, cambiando il ruolo della segretaria e introducendo la figura del dattilografo. Nelle redazioni dei giornali, facilitò la stesura rapida e corretta degli articoli, contribuendo alla diffusione delle notizie. Inoltre, la macchina da scrivere permise a molte donne di entrare nel mondo del lavoro, poiché la dattilografia divenne una delle poche professioni accettabili per le donne nel contesto lavorativo dell'epoca.

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

DIGITALIZZAZIONE

Arrivando ai tempi odierni possiamo notare un notevole cambiamento della pratica della scrittura: si può notare una netta utilizzazione della pratica su supporti di tipo digitalizzato, di varia natura, ma in particolar modo in dispositivi comuni come telefono e computer. La scrittura cambia in questo modo le motivazioni originali di pratica, verso un utilizzo di più quotidiano e "differente".

Internet:

Le origini di Internet si riconducono agli inizi degli anni '60, in piena Guerra Fredda, quando il mondo era diviso in due grandi zone di influenza: la parte occidentale capitalista comandata dagli Stati Uniti e quella comunista guidata dall'Unione Sovietica. Le due superpotenze si confrontavano e competevano sul piano ideologico, militare e tecnologico. L'URSS, già da qualche anno, aveva lanciato in orbita il primo satellite artificiale, Sputnik, alimentando negli Stati Uniti il timore di un sorpasso tecnologico.

In seguito al dispiegamento di missili sovietici a Cuba, l'incombente pericolo di una minaccia nucleare si fece sempre più concreto. Il Ministero della Difesa americano, preoccupato dalla crescente tensione, incaricò l'ARPA (Advanced Research Projects Agency) di realizzare una rete di telecomunicazioni che permettesse la circolazione delle informazioni tra le diverse basi militari statunitensi in maniera rapida e affidabile, anche in caso di attacco nucleare. Questa necessità segnò la nascita di Internet.

Venne quindi creato un sistema di reti decentralizzato, privo cioè di un nodo centrale. L'obiettivo era evitare che la distruzione o l'attacco di una sola rete potesse annientare l'intero sistema. Nacque così Arpanet, un sistema di reti telematiche che segnò l'inizio della storia di Internet e l'avvento della terza rivoluzione industriale. La nascita di Arpanet avvenne nel 1969, con il primo collegamento tra computer tra la UCLA (Università della California di Los Angeles) e lo Stanford Research Institute. Poco dopo, vennero annessi altri due nodi: l'Università di Santa Barbara e quella dello Utah. Alla fine del 1972, i nodi connessi erano 37, e da quel momento Arpanet iniziò a crescere in modo esponenziale.

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

Negli anni '90, con la privatizzazione della rete e la diffusione dei personal computer, iniziò la vera rivoluzione tecnologica di Internet, che collegò centinaia di utenti e trasformò radicalmente il modo di accedere alle informazioni e comunicare.

Con il termine Web 2.0, ripreso dal mondo dello sviluppo software, intendiamo la seconda fase del web, caratteristica per le possibilità d'interazione con i contenuti di siti web. Questa fase si presenta in contrapposizione a quella passata, definita Web 1.0, meno interattiva e più statica. È la presenza di blog, chat e forum - gli antenati dei social network -, a segnare l'inizio di questa nuova fase della storia di Internet. Gli utenti, da semplici fruitori, diventano autori in grado di pubblicare, commentare, condividere e diffondere contenuti.

Non a caso, il termine Web 2.0 si diffonde per primo nel 2005, un anno della nascita della famosa piattaforma di Facebook, che ha significato un'importante rivoluzione nella storia di

Internet. Quello stesso anno, a San Francisco, tre ragazzi danno origine a YouTube, acquisita nel 2006 per 1.650 milioni di dollari da Google, che in quegli stessi anni era già il principale motore di ricerca al mondo.

Sempre più aziende iniziarono a fare uso di questi canali per creare il proprio brand online ed investire ingenti capitali per lanciare campagne di marketing nella rete. Nuovi specialisti del settore, dal Community Manager al Social Media Manager, al Digital Marketing Specialist, iniziarono ad affacciarsi nel mondo del lavoro.

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

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

Inoltre, la natura interattiva del Web 2.0 ha trasformato i lettori passivi in partecipanti attivi, che non solo consumano contenuti, ma li creano e li commentano. Le piattaforme di social networking hanno reso la comunicazione bidirezionale e immediata, creando una rete di connessioni sociali che attraversano confini geografici e culturali.

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

NUOVI LINGUAGGI

Con l'avvento di internet e la comunicazione digitale, cambia ancora una volta il linguaggio e la "natura" della scrittura. Per colmare la lacuna dell'espressività ed emotività nel nuovo modo di scrivere, adesso "distante" e formattato, nascono le emoticon, per fornire una risposta visuale ai messaggi digitali.

Nel 1982, l'informatico americano Scott Fahlman, professore alla Carnegie Mellon's School of Computer Science, introdusse una novità nel BBS (Bulletin Board System) dell'università Carnegie. Il BBS era un sistema in cui una rete di computer poteva collegarsi a un elaboratore centrale per accedere a documenti e scambiare messaggi, simile a un forum o newsgroup locale. Fahlman notò che i messaggi variavano da temi seri a ironici, generando fraintendimenti. Come lui stesso raccontò, spesso qualche lettore non capiva le battute di un altro, scatenando lunghe diatribe. Per risolvere il problema, Fahlman propose l'uso delle prime "faccine" in una mail ai colleghi:

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

: -)

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

:-(."

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

L'Oriente, in particolare il Giappone, ha giocato un ruolo cruciale nell'evoluzione delle emoticon. Mentre lo stile occidentale usa sequenze di segni per rappresentare un volto stilizzato in maniera orizzontale, lo stile giapponese rappresenta le faccine con un'inclinazione naturale, come (-_-). La differenza tra emoticon e kaomoji giapponesi riflette differenze culturali: in Occidente, il sorriso è associato principalmente alla bocca, mentre in Giappone il focus è sugli occhi. Ad esempio, (^_^), un sorriso giapponese, rappresenta un'emozione con maggiore enfasi sugli occhi, riflettendo convenzioni culturali diverse.

Il Giappone ha anche contribuito all'evoluzione delle emoticon in emoji, immagini in miniatura dettagliate che stanno sostituendo sempre più le sequenze di segni per esprimere emozioni.

Secondo una ricerca di Adobe, l'88% degli utilizzatori di emoji a livello globale ha maggiori probabilità di provare empatia per altre persone se anche queste usano le emoji. La maggioranza degli utenti concorda sul fatto che le emoji permettono di esprimersi con maggiore facilità (90%) e di comunicare al di là delle barriere linguistiche (89%). Tuttavia, il 76% degli intervistati afferma che nelle conversazioni dovrebbero essere usate solo emoji di cui si comprende appieno il significato, e il 67% ritiene fastidioso l'uso eccessivo di emoji.

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

FASE DI RICERCA - Parole nello spazio

INTRODUZIONE

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

TRA SCRITTO E PARLATO

Differenze:

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

A sua volta, nel parlato ritroviamo delle componenti proprie di questa modalità di comunicazione, che non ci sono nella scrittura, prima su tutti **l'intonazione**: quando

parliamo, è sufficiente cambiare il tono di una frase per trasformarne immediatamente il significato, mentre l'interpretazione di un certo tono di scrittura è ragionevolmente univoca e convenzionale.

Una testimonianza orale è **personale** in tutto e per tutto. Si genera in momenti specifici, in un luogo e da un interlocutore specifici. È unico perchè vale, in maniera differente, da situazione a situazione. Il testo scritto invece è impersonale poiché generalmente adatto ad ogni situazione e ad ogni persona.

L'organizzazione stessa del testo nello spazio è considerabile parte integrante del testo scritto, contribuisce alla comunicazione quanto alle parole scelte, anche se in maniera non strettamente analoga.

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

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

Scrittura parlata:

Esempio estratto da Il Patto, Andrea Camilleri

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

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

Quello che stiamo per riportare è un estratto da "Il Patto", parte del noto ciclo di racconti "Un mese con Montalbano" di Andrea Camilleri. Il linguaggio del testo è principalmente il dialetto siciliano, scelta che risponde all'intento di rendere la narrazione realistica e funzionale alla creazione del mondo che l'autore descrive. Il testo, purché scritto, conserva tutte le

caratteristiche del parlato, risultando fortemente colloquiale e talvolta "scorretta" linguisticamente. Tuttavia, è proprio questa apparente "scorrettezza" che rende il linguaggio utilizzato non solo funzionale, ma essenziale al racconto stesso e alla costruzione dell'immaginario della storia. Questo esempio di "scrittura parlata" mostra chiaramente come il linguaggio scritto possa essere influenzato in maniera determinante dal gergo e dal parlato quotidiano, riuscendo così a catturare aspetti espressivi ed autentici della lingua viva.

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

Definizione di scrittura:

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

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

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

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

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

LEGGERE

Definizione:

Si definisce come *leggere* l'azione di riconoscere segni grafici corrispondenti a determinati suoni, per formare, solo mentalmente o pronunciandole, parole e frasi che compongono un

testo. Più nel profondo, leggere significa comprendere e interpretare il significato di dati segni, naturali o convenzionali che siano.

Modello a tre vie:

Il modello neuropsicologico più accreditato del processo di lettura (perfezionato negli anni '80) è il modello detto a tre vie, di Rumelhart, McClelland e Coltheart.

Si tratta di due "percorsi" in particolare attuati dalla mente per processare l'informazione visiva in lettura:

- 1) via lessicale, che fa affidamento sulla forma visiva e sulla fonologia relativa a una parola intera già ben conosciuta, regolare o irregolare che sia;
- 2) via segmentale, che richiede un procedimento lettera per lettera, appoggiandosi su meccanismi di conversione grafema-fonema.
- 3) oltre a queste, si evidenzia la presenza di un substrato specifico per la lettura di non-parole

Il modello a tre vie descrive però solo una parte del processo di lettura, non spiega come avvenga il riconoscimento lessicale (il più importante).

Il problema del livello a cui avviene il processamento della parola scritta in contesti di lettura rappresenta uno dei temi più attuali e centrali di tutta la ricerca dei processi di lettura.

Dalla ricerca (Crowder e Wagner, 1992, e Dehane, 2007) possiamo dire per assurdo che:

- una lettera letta in uno spazio bianco abbia un'altra valenza rispetto alla lettera collocata in mezzo alle altre;
- una parola non è l'equivalente di una sequenza di lettere ma molto di più (a suo modo una parola isolata ha tutt'altra valenza se inserita in una sequenza di parole, e ancor di più in una frase dotata di logica sintattica)

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

NUCLEI VISIVI

Tornando all'elemento primario della lettera (ma tenendo a mente che quanto stabilito per essa può essere applicato anche alle unità di parola, frase o intero testo), si può ammettere che questa non abbia mai valore e funzione assoluti, definiti, ma che ne assuma in relazione agli altri elementi compresenti.

Quella che in ambito isolato esiste come "A", dentro alla parola Mare assume tutt'altro significato in relazione alle altre lettere con le quali costituisce la macrounità-parola. "A" oltre ad assumere un valore implementato grazie alla collocazione fra le altre lettere, a sua volta conferisce valore alle altre lettere in scambio reciproco.

Possiamo immaginare dunque lo stesso procedimento sulle parole, in cui alla semplice relazione di collocamento spaziale si sommano anche le dimensioni grammaticali, semantiche, sonore...

Perondi arriva dunque al concetto di nucleo visivo, quella porzione di una parola, in genere un gruppo di lettere che appaiono centrali rispetto alle altre. Questo nucleo, che viene riconosciuto dal sistema percettivo come prima "forma" all'interno della parola organizza i rapporti con e tra gli elementi costitutivi di essa.

La caratteristica primaria del nucleo è quella di essere fortemente discriminante rispetto agli altri possibili gruppi di lettere in sequenza, informazione che, gestita con cautela e strategia, può permettere di stimolare la lettura (e la scrittura) e quindi influenzare e indirizzare l'utente verso determinate parole e spazi nel testo.

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

EFFETTO CROWDING

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

Nel 2004, Kevin Chung studiò l'effetto del crowding a livello delle parole, esaminando che effetto abbia l'aumento di spaziatura sulla velocità di lettura in visione periferica e centrale; egli ha dimostrato come la velocità di lettura in visione periferica venga intaccata dal crowding quando la parola in questione si trova "affiancata da altre 53 parole ad una distanza ravvicinata". La ricerca si è svolta in particolare riguardo l'aumento di spaziatura in verticale, utilizzando parole singole e parole accostate verticalmente da altrettante; la sperimentazione è avvenuta grazie a RSVP. Con i risultati si è dimostrato proprio che la velocità di lettura di parole isolate è nettamente maggiore rispetto a più parole affiancate, dimostrando proprio l'influenza dell'effetto crowding. Nelle prove, la velocità di lettura, sia in visione centrale che periferica, aumentava nettamente con l'aumento della spaziatura tra le parole e rimaneva invece pressoché comparabile alla velocità di lettura di parole non

affiancate. Confrontando le due diverse modalità di visione, con spaziatura introdotta di pari livello, il miglioramento era maggiore in visione periferica.

Ad oggi non è certo se il crowding insorga come conseguenza di un'interazione delle caratteristiche di basso livello delle parole, come lettere o parti di lettere, o se sia una conseguenza delle interazioni tra rappresentazioni olistiche di alto livello delle parole, in quanto esistono evidenze scientifiche che avvalorano entrambe le posizioni.

VOCE TIPOGRAFICA

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

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

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

Nell'editoriale *Type Tell Tales*, Steven Heller e Gail Anderson affermano: *Un carattere è come il pupazzo di un ventriloquo. Non parla o pensa da solo. Tuttavia, con un autore attento a scrivere i testi, e un acuto progettista a tirare i fili, sembra non ci siano limiti alla capacità della tipografia di interpretare sensazioni, esprimere, attirare e, sicuramente, guidare il lettore da un pensiero all'altro.*

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

Riportiamo l'esempio del progettista e artista Bruno Munari, che approfondisce questa tematica in uno dei suoi libri, dove dimostra come scrivere uno stesso concetto, o in questo caso poesia, con font diverse conferisca al contenuto stesso luci e interpretazioni diverse.

La scelta di un carattere può divenire, allo stesso modo, un potente veicolatore di concetti e valori all'interno del contesto dell'identità visiva. Viene immediato il collegamento a brand rinomati che hanno fatto del loro nome il portavoce dei propri messaggi, come ad esempio il marchio Coca-Cola o il carattere di Google. Di fatto, questi loghi si basano su scelte tipografiche che non solo li rendono riconoscibili istantaneamente, ma veicolano anche gli stessi valori che le aziende desiderano trasmettere. La tipografia può essere considerata come la voce visiva di un marchio, una voce volontaria che deve essere unica, coerente e facilmente identificabile finalizzata alla costruzione di un riconoscimento e legame emotivo con il pubblico: quando delle persone ritrovano la stessa tipografia, associano immediatamente lo stimolo visivo all'azienda, instaurando un legame di fiducia e familiarità. Uno dei primi a capire questa importanza fu Bob Noorda, che sviluppò il progetto per la metropolitana di Milano all'inizio degli anni Sessanta in collaborazione con l'architetto Franco Albini. Per la riuscita del progetto fu creato un carattere nuovo partendo dall'Helvetica: Noorda ridisegnò a mano tutte le lettere, attenuando le curvature e accorciando i tratti ascendenti e discendenti, studiò la spaziatura tra le lettere e ridisegnò gli spessori dei caratteri: questo perché nell'ambito dei trasporti, le scritte erano nella maggior parte dei casi in negativo, in questo caso bianche su sfondo rosso, e quindi il carattere tende ad allargarsi otticamente.

Anche nel mondo dell'arte, sono molteplici i movimenti avanguardisti che hanno utilizzato il potere d'espressione dei caratteri, con un fine artistico-poetico. Tra questi ci sono i futuristi, grazie ai quali la tipografia diventa elemento centrale ed evocativo di più sfere. Questo avvenne grazie alle sperimentazioni promosse da Filippo Tommaso Marinetti, che teorizza per la prima volta il ricorso simultaneo a più caratteri tipografici e in corpi diversi. Tale "principio" sarà seguito in tutta la produzione editoriale futurista, come attesta l'iconico *Zang tumb tuuum*. Viene introdotto l'uso di "parole in libertà", stando ad indicare uno stile letterario in cui le parole che compongono il testo non hanno alcun legame grammaticale-sintattico fra loro e non sono organizzate in frasi e periodi, abolendo allo stesso tempo punteggiatura, accenti e apostrofi.

SINSEMIA

Uno degli elementi che consideriamo fondamentali per la comprensione di una scrittura è la sua relazione con spazio e forme, il che condiziona inevitabilmente la trasmissione e ricezione del messaggio. Nel considerare ciò è inevitabile comprendere un testo non solo come una dimensione verticale di lettere intervallate da spazi, bensì come un sistema orizzontale consapevole delle sue potenzialità visive. Questo concetto può essere riassunto all'interno di una sola parola: sinsemia.

Antonio Perondi è stato il primo a coniare tale termine all'interno della sua tesi triennale al Politecnico di Milano. Lui stesso la definisce come: "la disposizione deliberata e consapevole di elementi di scrittura nello spazio con lo scopo di comunicare in modo univoco e regolare attraverso l'articolazione spaziale e le altre variabili visive."

La sinsemia ha l'obiettivo di disporre il testo in modo da guidare l'attenzione automatica verso gli aspetti rilevanti del testo stesso (attraverso l'organizzazione delle unità in più livelli);

allo stesso modo permette all'attenzione selettiva di costruire percorsi alternativi all'interno del testo.

La sinsemia permette quindi di organizzare e disporre i numerosi stimoli visivi di un testo per assecondarne l'analisi, e quindi una buona lettura. La sinsemia può anche essere definita come l'insieme delle componenti relative agli aspetti denotativi che presiedono all'organizzazione in un spazio sinottico delle unità del testo scritto.

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

ORGANIZZAZIONE NELLO SPAZIO

Facendo riferimento ad alcune scritture analizzate nella prima sezione della ricerca, si riconoscono svariati esempi storici che mostrano una definita matrice sinsemica, quindi scritture in cui il modo in cui il segno è organizzato nello spazio è determinante; primo su tutti è il sistema azteco.

In questo caso si può parlare addirittura di sinsemia **istituzionalizzata**, quando all'interno di un sistema di scrittura la disposizione e gestione degli spazi è parte imprescindibile, al pari della scrittura intesa come segno.

Nella scrittura azteca sono infatti protagonisti 1) la molteplicità dei livelli compresenti e 2) l'organizzazione spaziale degli elementi, che sono sfruttate per costruire testi complessi in forma sinottica e compatta.

La scrittura azteca è un esempio molto importante, che ci dimostra come sia possibile sviluppare un sistema di scrittura integrato in cui lo spazio sia una componente fondamentale espressamente riconosciuta.

La prima articolazione sinsemica che viene stabilita da Perondi è quella delle microunità: unità minime di significato.

Osservando però artefatti grafici relativamente complessi, si può definire almeno un secondo livello di unità: le macrounità - costituite da più unità elementari. Tramite la sinsemia queste unità si organizzano significativamente nello spazio sinottico in più livelli (unità minime → artefatto intero)

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

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

Abbiamo visto come nella struttura convenzionale risulta chiaro e ormai normalizzato il rapporto evidente tra le varie parti del testo (titolo, corpo, info in fondo), rendendo possibile localizzare la propria posizione rispetto al pensiero generale. Abbiamo poi preso in considerazione i casi in cui l'organizzazione "corretta" di un testo viene presa e rimodellata a gusto personale ed evocativo dell'autore, per una comunicazione nuova e originale. Esistono però dei casi che si collocano in mezzo a questo scenario, esempi di non linearità in cui il testo è disposto appunto non linearmente, per motivi di arrangiamento spaziale, creando un'organizzazione spaziale di elementi di rango superiore a livello di sintagma visivo: la giustificazione interna.

Proposta per la prima volta da Stefan Themerson negli anni 60, è uno sviluppo della disposizione spaziale del testo introdotta con la poesia semantica. La struttura del periodo viene riprodotta nello spazio grazie agli allineamenti tra coordinate e i rientri per evidenziare le subordinate (altro livello) isolando le congiunzioni e gli avverbi.

La struttura è facilitata dal fatto che il testo sia composto da un carattere monospaziato. Questa struttura si colloca esattamente in mezzo tra la struttura classica e convenzionale di un testo poetico e un testo sinsemico in cui la comprensione è facilitata proprio dal collocamento delle singole macrounità (versi).

ELEMENTI GRAFICI A SUPPORTO DELLA SCRITTURA

Parte integrante della sinsemia è anche l'organizzazione dei supporti grafici del testo. Perondi analizza in modo accurato l'evoluzione dei grafici, in particolar modo a sostegno della scrittura informativa; anche se il nostro obiettivo finale sarà quello di distanziarci da una scrittura di tipo informativo e scientifico, per indirizzarci verso un processo di tipo creativo e personale, risulta comunque fondamentale analizzare come la grafica a supporto del testo sia nata e si sia sviluppata.

Un primo esempio lo dobbiamo a Minard, che nel XIX secolo realizzava una prima "mappa", ancora tutt'oggi facilmente leggibile e interpretabile, sulla campagna di Napoleone in Russia. Il modo in cui Minard coordina il testo con la grafica risulta così attuale, basandosi semplicemente su una serie di segni iconici (fiumi) o analogici (linea che varia di spessore per indicare il numero di soldati)

abbianti a segni convenzionali (differente colore per andata e ritorno)

Gli elementi singoli sono posizionati in più campi: il tragitto in una mappa, e le temperature del ritorno in un piano cartesiano, parallelo alla mappa, per mettere in relazione lo spazio percorso, al tempo.

Tutto il sistema si basa su convenzioni facilmente accessibili e su una sinsemia che sfrutta

- 1) più frame grafici e quindi sistemi di riferimento
- 2) la relazione degli elementi tramite la loro posizione
- 3) elementi di connessione fra i campi

Un altro passo in avanti per quanto riguarda lo sviluppo dei grafici a supporto del testo lo dobbiamo a Bertin, che classifica le variabili grafiche.

Secondo Bertin la “grafica” doveva trattare solo dati quantitativi; tutto il resto sono “grafismi” che possono aiutare il lettore ad arrivare all’intuizione, ma allo stesso tempo possono essere fuorvianti e discutibili.

VARIABILI VISIVE

Egli parte dalla classificazione di immagine grafica, scomponendola in 3 dimensioni visive: le due dimensioni, e la terza data appunto dalla variazione di energia luminosa in termini di tipologia e quantità (forma, tono e colore dei singoli segni).

In base alla terza dimensione Bertin descrive le **variabili** come raggruppamenti di elementi grafici che presentano identica tipologia e intensità di energia luminosa.

Un valore importante è quello della selettività, ovvero il grado di distinzione tra le variabili. Più questa è alta più è facile individuare degli insiemi di elementi in un grafico

Bertin sostiene che non è possibile utilizzare più di 3 variabili grafiche simultaneamente, ma nella pratica in un singolo grafico è possibile usarne di più, ricorrendo ad alcuni artifici (ad esempio raggruppando elementi attraverso le proprietà selettive, facendo sì che una stessa immagine abbia più livelli di lettura)

Prime 2 variabili: le due dimensioni spaziali, quindi la posizione

Le altre variabili sono legate alla variazione luminosa dei segni, e sono dette variabili di macchia, ne enumera 6

grana (texture)

colore

valore (tonalità)

dimensione

orientamento

forma (variabile piuttosto ampia dove rientrano praticamente tutti i simboli astratti, le parole e le icone)

Questo elenco considera le variabili unicamente riferite ai singoli elementi (ad esempio la direzione è intesa come direzione dei singoli segni elementari in gruppi più ampi, non come indicatore di orientamento in senso generale, quindi variabile associativa). La direzione e la connessione di elementi nello spazio grafico hanno un ruolo centrale nella costruzione di artefatti sinsemici.

Bertin fa poi una classificazione ulteriore.

Spazio, valore, dimensione e a volte la grana: **variabili ordinabili**, quindi attraverso la gradazione della loro energia luminosa si può esprimere un ordine di grandezza. Se le variabili sono ordinabili, non sarà possibile percepire un ordine: dati tre oggetti ad esempio di tre dimensioni diverse, questi saranno ordinati dal lettore in base alla dimensione, è difficile che li ordini spontaneamente in altro modo.

Le variabili ordinabili creano **gerarchia**.

Altre variabili al contrario hanno forte potere **associativo**, poichè possono avere un peso visivo costante e mettere sullo stesso piano elementi di tipologia diversa: forma, colore, grana. Le variabili associative pongono gli elementi su un livello paritetico.

Da tenere a mente è il fatto che se in un artefatto grafico viene attivata una variabile, questa rimane costantemente attiva in tutto il campo in cui è definita: teoria della pertinenza, per la quale si elaborano informazioni in base all'ambiente cognitivo, ovvero in base a conoscenza contestuali, che sono già possedute o fornite localmente.

Le variabili visive e le associazioni di livello superiore (gruppi di appartenenza), sono segnali fortissimi, che forniscono la componente locale delle conoscenze contestuali e, soprattutto, ogni variabile fornisce una delle informazioni principali. Una volta attivato un artefatto comunicativo, è difficile smettere di vederlo → ogni componente usata in modo non significativo potrebbe causare problemi o interferenze nella lettura.

Le variabili visive intervengono sia sul singolo elemento che nella visione di insieme.

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

L'ATTENZIONE

Un altro aspetto fondamentale della sinsemia è quello dell'attenzione, quindi l'insieme dei processi che servono alla coscienza per controllare l'attività mentale. Bisogna sempre ricordare che tutti gli stimoli esterni competono e interagiscono con quelli interni al soggetto e le sue abitudini interpretative (aspettative e abitudini hanno un ruolo determinante nel guidare l'attenzione).

Questa può essere guidata sfruttando:

- le caratteristiche fisiche dell'artefatto grafico (energia luminosa)
- e il loro rapporto reciproco (posizione, grandezza)

si sottolinea poi che

- tutto ciò che è diverso dal sistema di riferimento emerge

ma questo fenomeno non dipende unicamente da fattori fisici e/o percettivi, infatti

- anche tutto ciò che differisce dall'atteso (quindi ciò che ci si aspetta) emerge,
- tutto ciò che si trova in determinate posizioni in cui si è abituati a trovare (o ci si aspetta di trovare) una informazione specifica, emerge (occhi in un viso).

La soggettività è un problema centrale della sinsemia (ma fondamentale per la grafica in generale).

In assenza

- di una serie di attrattori che guidino la lettura (non per forza in direzione lineare)
- e di una serie di artifici grafici e sinsemici

è impossibile far emergere alcuni elementi rispetto ad altri e quindi porli in evidenza

Inferenze visive

La scrittura implica

lo spazio (dovuto anche al supporto materiale, che permette alla scrittura di disporsi in esso) la percezione

Però queste sono caratteristiche proprie di qualsiasi immagine, tanto che non sono sufficienti per affermare che una particolare immagine sia definibile testo scritto.

Possiamo allora dire che la scrittura implichi una intenzionalità e convenzionalità, che faccia sì che il testo venga interpretato da un lettore.

Si può anche ammettere a tutti gli effetti che gran parte delle immagini possano definirsi testi scritti: un esempio lampante sono le dimostrazioni geometriche e matematiche, dove le figure diventano parte integrante del ragionamento, e non più solo un grafico a supporto di esso.

L'esistenza stessa di analogie, che usano figure geometriche per la dimostrazione di ragionamenti, sottolinea come visual e pensiero siano intrecciati.

CONCLUSIONI

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

Perché scrivere:

“ I giovani di oggi non scrivono più ”

“ le giovani generazioni non sanno nemmeno cosa voglia dire scrivere qualcosa “

“ I ragazzi ormai sanno scrivere a malapena il loro nome”

“ Una volta si scriveva di più e meglio”

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

Qui troviamo riportate alcune delle critiche di tipo generazionale che abbiamo raccolto parlando con delle persone, in questo caso appartenenti a fasce d'età adulte. La cosa che ne evince è il fatto che alle nuove generazioni si attribuisce l'abbandono e l'incapacità verso una pratica, che, a giudicare dal modo in cui questo concetto viene espresso, è sinonimo di ignoranza e perdita di cultura.

Ma allora, in quanto diretti interessati della critica, ci siamo chiesti: *ma è davvero così?*

I dati disponibili non confermano le critiche alzate: nel tempo, il tasso di analfabetismo è diminuito costantemente fino a raggiungere quasi lo zero, e il tasso di analfabetismo

funzionale non sembra essere aumentato. Anzi, secondo l'Isfol, negli ultimi venticinque anni si è registrato un miglioramento del livello medio di competenze dei cittadini italiani, passando dal 74,1% nel 1861 di analfabeti sul territorio, al 12,9% del 1950, fino all'1,06% del 2011. Inoltre, oggi il numero di ragazzi che terminano un percorso di studi è significativamente superiore rispetto al passato, con un aumento dei diplomati che ha raggiunto l'85%, ed i laureati del 30%. I giovani di oggi leggono più dei giovani di ieri e anche più degli adulti, come confermato dall'AIE (Associazione Italiana Editori). Inoltre, scrivono molto di più, in quanto sono a contatto con questa pratica ogni giorno in molteplici ore della giornata. Pertanto, possiamo dedurre che le conclusioni che sono state tratte possano essere un po' sbrigative.

Ma allora, cos'è davvero cambiato?

Scrivere in un'epoca digitale:

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

Il mezzo tecnologico è diventato un elemento imprescindibile della nostra vita quotidiana grazie alle sue caratteristiche di velocità, uniformità e versatilità. La tecnologia, infatti, offre una serie di vantaggi che apprezziamo e sfruttiamo, rendendo la pratica della scrittura estremamente comoda e immediata, quasi come bere un bicchiere d'acqua. Le moderne tecnologie, come i software di elaborazione testi e le applicazioni di completamento automatico, facilitano notevolmente il processo di scrittura, permettendo di esprimere idee e concetti con facilità e rapidità. Tuttavia, questa facilità d'uso può anche portare a una tendenza generale verso l'apatia e la disconnessione dal processo scrittorio. Quando le operazioni diventano troppo semplici e automatiche, come avviene con le scorciatoie da tastiera che completano frasi e parole per noi, l'interesse e la consapevolezza riguardo al contenuto e al processo di scrittura possono svanire. Questo fenomeno di semplificazione e automazione riduce il coinvolgimento attivo nell'atto di scrivere, portando a una percezione meno consapevole e meno apprezzata della pratica stessa. Le ramificazioni di questa tendenza sono molteplici e possono avere conseguenze tangibili e visibili. Ad esempio, la riduzione dell'attenzione e dell'impegno nel processo di scrittura può influenzare negativamente la qualità e la profondità del pensiero critico e creativo. Inoltre, la dipendenza dalle tecnologie per la correzione automatica e il completamento delle frasi può compromettere le competenze ortografiche e grammaticali, riducendo la nostra capacità di scrivere in modo accurato e riflessivo. Questa situazione può anche portare a un impoverimento del nostro vocabolario e delle nostre capacità espressive, poiché ci affidiamo sempre più a strumenti tecnologici che standardizzano e semplificano il linguaggio. Inoltre, la mancanza di pratica attiva nella scrittura manuale può influire sulla nostra capacità di comunicare efficacemente senza l'ausilio della tecnologia, rendendo difficile per alcuni recuperare competenze scrittorie fondamentali quando necessario.

Indagine scolastica:

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

Visione del grafologo:

A lanciare un ulteriore campanello d'allarme ne è una professione messa sempre di più in discussione, ovvero quella dei grafologi.

"I ragazzi devono tornare a scrivere a mano o ci saranno gravi carenze cognitive"

A parlare è il presidente dell'Associazione grafologica italiana (Agi), Guglielmo Incerti Caselli, che lancia un allarme preoccupante: "Una società che non sa più scrivere – avverte – sarà composta da cittadini con deficit cognitivi, ridotta capacità critica e riflessiva, scarsa coordinazione motoria e un limitato ventaglio di emozioni. La tastiera del computer è asettica, mentre con l'inchiostro si esprimono i propri stati d'animo. La scrittura è come la nostra impronta digitale; su questo tema esiste una vasta letteratura scientifica". L'Agi è una delle organizzazioni più rappresentative del settore in Italia, con circa seicento soci su meno di duemila grafologi totali nel Paese, appartenenti a varie associazioni, alcune delle quali contano appena trenta soci, come sottolinea Incerti Caselli. Tuttavia, l'intelligenza artificiale sta mettendo a rischio anche la professione del grafologo. Ad esempio, esiste un programma chiamato Calligrapher.AI che trasforma un testo digitato sullo schermo in uno stile corsivo preferito. Cosa fare di fronte a questa sfida? Oltre alle competenze classiche (perizie su firme di contratti, testamenti, fidejussioni, titoli e procure), i grafologi rischiano di essere relegati al ruolo di consulenti per coppie o per il lavoro, ambiti comunque previsti dalle linee guida della professione. La grafologia familiare e delle relazioni analizza le scritture dei partner per migliorare il rapporto, mentre la grafologia dell'orientamento e del lavoro individua le occupazioni più adatte per un soggetto. Tuttavia, queste competenze non sono molto richieste, come ammette lo stesso presidente Incerti Caselli. Egli non demonizza la tecnologia, avendo lavorato come grafico creativo per 25 anni e adottato il Mac già dai primi tempi. Tuttavia, sostiene che occorre trovare un equilibrio tra scrittura e tecnologia per evitare problemi neurologici nei futuri adulti, problemi che i giovani stanno già iniziando a manifestare. La principale ragione per cui le persone si rivolgono ai grafologi dell'Agi è perché i loro figli non sanno scrivere a penna o sono stati segnalati dagli insegnanti. In queste situazioni, è necessario educare i ragazzi al gesto grafico: come tenere una penna e quale posizione assumere quando si scrive. Quando parla del rapporto tra scrittura e sviluppo cognitivo, il presidente Incerti Caselli si riferisce a due studi che hanno rivelato dati preoccupanti. Il primo è un'indagine del Ministero dell'Istruzione sui disturbi specifici dell'apprendimento (DSA) tra gli alunni della scuola primaria. Incerti Caselli sottolinea la

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

“Sono stato uno dei primi ad aver usato il Mac [...] Tra scrittura e tecnologia c'è bisogno di equilibrio o gli adulti di domani potrebbero avere seri problemi neurologici.”

Scrivere a mano:

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

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

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

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

Condotta a Villa Santa Maria dal professore di storia Federico Troboldi, l'idea è nata quando un ragazzo, triste e nervoso, ha accettato di scrivere su un tema a sua scelta durante un'ora di lezione di storia: i risultati ottenuti hanno superato le aspettative ed è stato questo lo stimolo per la ricerca sui benefici della scrittura autobiografica su adolescenti con disturbi psichiatrici. Quest'analisi ha coinvolto adolescenti tra i dodici e diciassette anni con disabilità intellettive che sono stati invitati a scrivere un articolo autobiografico: i risultati dimostrano un miglioramento dell'umore del 75% e dell'autostima del 57%.

Troboldi sottolinea: "Ogni scrittura del proprio vissuto è una riscrittura del proprio passato, per cui narrarsi diventa una possibilità per auto-comprendersi", e ancora "La lingua è un elemento costitutivo del nostro essere e far memoria del proprio passato aiuta anche a capire chi si è oggi".

Ma cosa significa davvero scrivere?

SCRIVERE PER DORMIRE

SCRIVERE PER ASCOLTARSI

SCRIVERE PER RICORDARE

SCRIVERE PER CAPIRE

SCRIVERE PER RACCONTARE

SCRIVERE PER DIVENTARE

SCRIVERE PER COMUNICARE

SCRIVERE PER TRAMANDARE

SCRIVERE *PER ME*

SCRIVERE PER SENTIRE

SCRIVERE PER RISOLVERE

SCRIVERE PER CREARE

SCRIVERE PER ORGANIZZARE

SCRIVERE PER RAFFORZARE

SCRIVERE PER LIBERARE

SCRIVERE PER PRESERVARE

SCRIVERE PER ESPLORARE

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

INTERVISTE

- Scrivere per ascoltarsi-

Molto interessante è stato il confronto con la psicoterapeuta Bianca Tomasi, attiva lavorativamente a Torino, che ci ha raccontato l'utilizzo quotidiano che fa della pratica della scrittura all'interno delle sue sedute. Da questo confronto sono emerse diverse potenzialità che possono condurre una persona a mettere nero su bianco, concretizzare un qualcosa sotto forma di un formato che è destinato a restarti. Lei ci dice che spesso ai pazienti serve lasciare una traccia grafica dei propri pensieri, permettendogli di visualizzarli. Per questo

utilizza spesso come mezzo conoscitivo all'inizio della terapia un compito a casa: scrivere, in maniera totalmente libera da ogni forma e collocazione nello spazio, la propria storia. Ci dice come tutto sia questione di analisi, e che ogni forma presentata è sinonimo di qualcosa. Ad esempio, se si parla per molte pagine della propria infanzia e sono di una del resto, questo è un campanello d'allarme rispetto ad una tematica da affrontare. Oppure, se si scrive sotto forma schematico, dato per parole chiavi piuttosto che sotto forma romanzata, anche questa è un'informazione utile. In solo due casi, nel corso degli anni, dei pazienti pazienti non hanno svolto il compito, ma ci dice Bianca che anche questo semplice gesto e presa di posizione può divenire un ottimo input per un inizio di seduta.

Ne emerge chiaramente che parlando di scrivere non si fa riferimento solo a buttare parole su un foglio di carta, bensì ad un processo ad analisi, scoperta e talvolta rivelazione che può aiutare a scoprire lati profondi di noi stessi.

Bianca ci parla inoltre di catene immaginative: "Chiedo di rilassarsi e di immaginare delle cose a partire da degli input che do io, spesso immagini o parola." Ci ha spiegato che in questa pratica molto spesso, entrambe derivano direttamente dalle parole del paziente, in modo tale da empatizzare a pieno la sua situazione. Ad esempio, se una persona userà l'espressione "nuotare in un mare di cemento" per indicare la sua situazione, allora utilizzarla nella terapia farà in modo che si senta capito, in quanto si tratta di un linguaggio che conosce, che ha creato lui e che descrive perfettamente come sta.

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

- Scrivere per sbagliare -

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

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

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

- Scrivere per ricordare -

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

“Io da piccola il computer non l’ho avuto fino a veramente tardi, il digitale non esisteva per me, e fin da piccola io scrivevo a mano, ma scrivevo qualsiasi cosa. Infatti ora ritrovo fogli, quaderni, qualsiasi cosa che scrivevo da quando ero piccolina. [...] ritrovare questi oggetti è affascinante, bello. Rivedi i tuoi modi, come hai scritto quella determinata parola e poi le lettere... Le A sempre più O, le O sempre più A, su carta vedi cose che non si notano al computer, vedi come cambia la calligrafia. Prima scrivevo tutto in corsivo, ora è sempre stampatello. Mi fa sempre divertire vedere come è cambiato il mio scrivere, ora è tutto curato, prima era a zampa di gallina.”

Ci racconta del perché scrive, per raccontare storie (*io voglio scrivere perchè vorrei raccontare di quello che succede, sono convinta che tutto ciò che accade nel mondo tutti lo possano capire, basta saperlo dire con le parole giuste*), e del mondo in cui però alla sua attività da scrittrice (digitale, perchè nel computer si scrive più facilmente e non ci si distrae, ci dice) abbia sempre affiancato un tipo di scrittura, personale, diaristica, a mano. Ci ha fatto riflettere su come, nonostante talvolta sia giusto optare per uno strumento come il computer per scrivere professionalmente, in quanto imbattibile per efficacia e correzione, la persona si veda nel suo scritto quando questo è a mano, dove l'errore è parte stessa dell'artefatto e anche il minimo sussulto, la minima punteggiatura spostata, sia sintomo dell'*umanità* dell'atto di scrivere.

Quando le chiediamo quali sono le differenze tra queste due tipologie di scrittura, e in che modo sceglie una rispetto all'altra in diverse situazioni della sua vita, Sofia ci risponde così:

“Sicuramente ti da più sfogo scrivere a mano perchè è di getto, il pensiero dalla testa va direttamente alla mano in modo immediato, mentre il computer ti obbliga ad avere una certa attenzione. È un mezzo più spesso, e quindi a volte mette quasi in soggezione. Hai una certa attenzione che non hai a mano, perchè lì è tutto più naturale, non sei incastrato o obbligato. Un esempio è la punteggiatura: a mano è un segno, velocissimo, un tratto che ti viene istintivo, come il punto dopo l'ultima lettera dell'ultima parola della frase. Al computer è più macchinosa, rigida come cosa, la punteggiatura è al pari delle lettere, è un gesto distinto e non immediato.”

-scrivere per fissare -

Intervista a Mattia Burello, interprete

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

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

Ce l'ha raccontato Mattia Burello, interprete, che ci ha innanzitutto descritto questo tipo di scrittura come personale: non tanto perché quello che si scrive ci riguarda ed è introspettivo, ma perché la presa di appunti varia da persona a persona, in quanto non esiste un metodo prestabilito ed universale.

"Io sono un interprete (di interpretazione consecutiva) e ho sempre preso appunti a mano, anche se già in ambito universitario si sono iniziati ad utilizzare anche tablet e pencil; in ogni caso però è comunque un processo manuale – devi muovere comunque te una penna, virtuale o fisica che sia."

Ci sono in particolare dei principi che gli interpreti sfruttano per sviluppare la propria tecnica di presa di appunti: innanzitutto il modo di annotare i connettori logici, disponibili sia in alto a sinistra rispetto al soggetto, da esso separati, che in una colonna a sinistra dedicata esclusivamente ad essi. Anche per i simboli ci sono delle regole piuttosto standard, oltre ai segni grafici che permettono di adattare un "macro-simbolo" ai vari contesti. Ogni simbolo non deve essere uguale ad un altro, per evitare che si generi confusione.

"È una scrittura obliqua, in alto a sinistra c'è il soggetto, più in basso al centro c'è il verbo, e ancora più in basso verso destra ci sono i complimenti. Ogni volta che concludo una frase o un blocco informativo, traccio una linea come se fosse un punto, così quando dovrò fare la consecutiva, riesco più o meno a ricostruire il senso e la struttura del discorso originale."

Mattia ha inoltre riflettuto su come nella presa di appunti stessa, ci sia qualcosa di più profondo che rende il mezzo del foglio irrinunciabile. Infatti, l'organizzazione nello spazio così non lineare e personale, sommata ai requisiti di rapidità e memorizzazione, fanno sì che la scrittura manuale sia l'unica che, nonostante l'avvento del digitale, ancora oggi venga usata nella professione degli interpreti. In modo ancora più profondo, sembra che alla

scrittura su carta si debba anche una maggior vicinanza con l'interprete, il quale scrivendo può memorizzare già parti del discorso che non verranno ricordate grazie al segno lasciato, ma anche solamente grazie alla porzione di foglio in cui poggiava la mano quando il discorso è caduto su un determinato argomento...

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

Conclusioni:

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

METAPROGETTO:

INTRODUZIONE:

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

ANALISI DI SCENARIO

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

IL PROBLEMA:

L'esigenza alla quale Grafema vuole rispondere è il riacquisto di una pratica, la scrittura manuale, conquistata moltissimi anni fa e che si sta andando a perdere nei *tempi moderni*,

in concomitanza con l'avanzamento tecnologico e digitale. Si è notato infatti, grazie alla fase di ricerca e di interviste, come con l'adolescenza e l'introduzione al mondo universitario e lavorativo, sia sempre minore il bisogno di scrivere a mano e come questa pratica sia stata sostituita rapidamente con altrettante più veloci ed immediate.

Il contatto con la tecnologia e con il mondo digitale avviene ormai già in età infantile, motivo per il quale se attualmente l'attività di scrittura sta venendo meno nella quotidianità di ognuno, in futuro è probabilmente destinata a svanire. Le motivazioni di questo fenomeno sono semplici da rintracciare: la digitalizzazione permette una velocità, un'efficacia e precisione maggiore in molte delle situazioni in cui in precedenza si utilizzava la scrittura a mano (prendere appunti, comunicare con gli altri, fissare un pensiero o un ricordo). Queste cosiddette *scorciatoie tecnologiche* che garantiscono un'efficacia rapida ed immediata da non sottovalutare, rischiano però di lasciare indietro qualità più profonde e, talvolta, introspettive che si nascondevano nell'atto di scrivere a mano. Presa consapevolezza della situazione attuale che ruota intorno alla nostra generazione e al rapporto che abbiamo con questa pratica, Grafema si pone l'obiettivo di reinserire questa pratica nella vita delle persone attraverso "piccoli gesti".

ANALISI DEL TARGET:

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

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

Visione d'insieme:

Per acquisire una visione completa delle opportunità esistenti nel campo della scrittura e della sua valorizzazione, abbiamo condotto una ricerca approfondita su quelle che abbiamo

ritenuto siano le principali e di maggiore interesse associazioni e istituzioni che praticano e fanno della scrittura una principale missione. L'obiettivo di questa fase è stato quello di comprendere come queste realtà contribuiscono al recupero e alla valorizzazione della scrittura come competenza essenziale; la nostra indagine è iniziata con un'analisi delle iniziative presenti nel territorio torinese, dove abbiamo esaminato varie organizzazioni locali dedite alla promozione della scrittura, sia a livello didattico che culturale. Successivamente, abbiamo esteso il nostro campo di studio all'intero panorama italiano, cercando di identificare e valutare le pratiche e i programmi implementati a livello nazionale per il supporto e lo sviluppo delle competenze di scrittura. Infine, abbiamo ampliato ulteriormente il campo di analisi, includendo nella ricerca delle associazioni e scuole a livello europeo ed extra europeo. Questo ci ha permesso di confrontare le metodologie e le pratiche adottate in diversi paesi, evidenziandone best practices e individuando le tendenze emergenti degne di nota.

Visione d'insieme - Realtà Torinesi che lavorano con la scrittura:

- Campo: Si tratta del corso di studi e pratiche curatoriali avviato dalla Fondazione Sandretto e che contempla nel suo piano formativo dedicato alla scrittura nel mondo dell'arte, attraverso un uso adeguato ed efficace delle parole.
- Aperto: Programma gratuito annuale di seminari sulle professioni, tra cui creazione artistica, scrittura, allestimento... Si sviluppa per l'acquisizione di nuove competenze e lo sviluppo del pensiero critico.
- Circolo dei lettori: Questo centro culturale è un punto di riferimento per la promozione della lettura e della scrittura a Torino. Il Circolo dei Lettori organizza incontri con autori, reading, laboratori di scrittura e gruppi di lettura, offrendo uno spazio dove lettori e scrittori possono incontrarsi e confrontarsi. Si tratta di un luogo dove i giovani hanno voce in capitolo e stimola, tra le attività proposte, l'attività della scrittura.
- Scuola Holden: Fondata da Alessandro Baricco, la Scuola Holden è una delle più prestigiose scuole di scrittura creativa, collocata a Torino. Offre corsi di scrittura narrativa, sceneggiatura, scrittura per i media e storytelling in varie forme. La scuola organizza anche workshop, seminari e incontri con autori di fama internazionale.
- Torino spiritualità: Festival che esplora i temi della spiritualità attraverso la letteratura, la filosofia e l'arte. Durante l'evento, vengono organizzati laboratori di scrittura e incontri con autori e pensatori che riflettono sui grandi - interrogativi dell'esistenza.
- Salone Internazionale del Libro: Uno dei più importanti eventi editoriali in Italia. Oltre a presentare le novità editoriali, il Salone del Libro organizza numerosi workshop e laboratori di scrittura, incontri con autori e dibattiti sul mondo della letteratura e dell'editoria.
- Officina della Scrittura: realtà museale che si colloca nel contesto torinese. Si tratta del primo museo del segno al mondo, che celebra l'evoluzione della scrittura e della stilografica, attraverso un percorso stimolante.
- Laboratorio Zanzara: Cooperativa sociale che dà lavoro a persone soggette a disabilità intellettive varie con l'obiettivo di reinserirle nella società. Tra le attività svolte con i ragazzi, vi è quella di scrivere, dove a partire da un input dato dai collaboratori, i ragazzi disabili sono portati a scrivere frasi brevi e creative che daranno vita ai poster venduti in negozio.

Visione d'insieme - Realtà italiane che lavorano con la scrittura:

- Festival della Letteratura di Mantova: Un importante evento annuale che celebra la letteratura attraverso incontri, conferenze, e presentazioni di libri, coinvolgendo autori, editori e lettori.
- Pordenonelegge: Festival dedicato alla letteratura e alla cultura, che si tiene a Pordenone e include presentazioni di libri, incontri con autori e dibattiti.
- Associazione Italiana Editori (AIE): L'associazione rappresenta gli editori italiani e promuove attività e iniziative per lo sviluppo del settore editoriale e della lettura.
- Writers' Corner: si tratta di un progetto editoriale che fornisce visibilità a scrittori emergenti, attraverso pubblicazioni ed eventi dedicati.
- Fondazione Bellonci: Fondata nel 1974 da Maria Bellonci, la Fondazione Bellonci è nota per il Premio Strega, uno dei più prestigiosi premi letterari italiani. La fondazione si dedica alla promozione e al sostegno della cultura e della letteratura italiana.
- Fondazione Pistoletto: Prendendo il nome dall'omonimo artista, la fondazione è nota per le sue attività culturali e artistiche, che includono eventi e pubblicazioni legati alla scrittura e alla letteratura.
- Associazione Culturale "Biblioteca delle Donne": Promuove la cultura e la letteratura al femminile attraverso eventi, pubblicazioni e iniziative dedicate alla scrittura e alla lettura delle donne.
- Fondazione Cini: Situata a Venezia, la Fondazione Cini promuove la cultura e le arti attraverso eventi, seminari e pubblicazioni, con un focus particolare sulla letteratura e la scrittura.

Visione d'insieme - Realtà europee che lavorano con la scrittura:

- Centre for Writing and Communication: Il CWC è situato a Londra offre supporto agli studenti e ai ricercatori nello sviluppo delle loro capacità di scrittura accademica e creativa. Organizza workshop, seminari e eventi per promuovere la scrittura in tutte le sue forme.
- European Association of Creative Writing Programmes: EACWP è un'associazione che riunisce scuole e programmi di scrittura creativa in Europa. Promuove la collaborazione tra istituzioni e offre opportunità di scambio e formazione per studenti e insegnanti di scrittura creativa.
- Instituto Cervantes: L'Instituto Cervantes, con sedi in tutto il mondo, promuove la lingua e la cultura spagnola. Offre corsi di scrittura creativa in spagnolo e organizza eventi letterari, workshop e concorsi di scrittura.
- Deutsche Literaturinstitut Leipzig: Il Deutsche Literaturinstitut Leipzig è un'istituzione accademica che offre corsi di scrittura creativa. È noto per il suo programma di laurea in scrittura, che forma molti dei principali scrittori tedeschi contemporanei.
- Maison des Écrivains et de la Littérature: La MEL è un'organizzazione che sostiene gli scrittori e la letteratura francese. Offre residenze per scrittori, organizza eventi letterari e promuove la scrittura attraverso programmi educativi.
- International Writers' and Translators' Center of Rhodes: Questo centro, con sede in Grecia, offre residenze e programmi per scrittori e traduttori, promuovendo la letteratura e la traduzione tra le culture europee e mediterranee.
- Fundación Antonio Gala para Jóvenes Creadores: Questa fondazione offre residenze per giovani creativi, inclusi scrittori, con l'obiettivo di sostenere la creazione artistica e letteraria e di promuovere lo scambio culturale.

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

Visione d'insieme - Realtà extra europee che lavorano con la scrittura:

- National Writing Project (NWP): Questa organizzazione senza scopo di lucro si dedica a migliorare l'insegnamento della scrittura nelle scuole statunitensi. Attraverso una rete di oltre 200 siti universitari, NWP offre formazione professionale agli insegnanti, promuovendo lo sviluppo della scrittura come strumento di apprendimento in tutte le discipline.
- The Writing Revolution (TWR): consiste in un'organizzazione educativa che promuove un metodo di insegnamento della scrittura chiamato "The Hochman Method". Questo metodo mira a migliorare le capacità di scrittura degli studenti attraverso un approccio strutturato e sistematico, integrando la scrittura in tutte le materie del curriculum scolastico.
- The Asia Pacific Writers & Translators (APWT): APWT è un'organizzazione che collega scrittori, poeti, editori e traduttori nella regione Asia-Pacifico. Promuove la scrittura e la traduzione attraverso conferenze, workshop e pubblicazioni collaborative.
- Griffith Review: Una rivista letteraria australiana che offre spazio a scrittori emergenti e affermati per pubblicare le loro opere. Oltre a promuovere la scrittura, Griffith Review organizza eventi e concorsi per incoraggiare la partecipazione della comunità letteraria.
- The Goethe-Institut: Il Goethe-Institut promuove la cultura tedesca a livello internazionale e supporta la scrittura attraverso residenze per scrittori, concorsi letterari e programmi di traduzione. L'istituto facilita lo scambio culturale e sostiene la diffusione della letteratura tedesca nel mondo.
- Canadian Authors Association: Fornisce supporto e risorse per scrittori canadesi attraverso workshop, seminari, concorsi letterari e programmi di networking. L'associazione si dedica alla promozione della scrittura in tutte le sue forme.
- Society of Authors: Un sindacato per scrittori professionisti nel Regno Unito che offre consulenza legale, supporto contrattuale, borse di studio e premi per scrittori.
- New Zealand Society of Authors: Offre supporto e risorse per scrittori in Nuova Zelanda, inclusi programmi di mentoring, concorsi letterari, workshop e advocacy per i diritti degli autori.

OFFICINA DELLA SCRITTURA:

Officina della Scrittura è un progetto nato nel 2016 realizzato dall'Associazione Culturale Aurea Signa ETS per rispondere al desiderio di difendere, promuovere e valorizzare la cultura della scrittura, dei suoi strumenti, supporti e tecniche e di tutte le espressioni umane antiche e moderne usate al fine di comunicare.

Si articola in un percorso interattivo di 2500 mq che racconta la nascita e l'evoluzione di una scoperta unica e straordinaria quale la comunicazione scritta. Primo museo al mondo dedicato al Segno ed alla Scrittura e vera e propria "Cittadella della conoscenza", Officina della Scrittura, è una realtà in equilibrio tra museo e fabbrica, tra sapere e saper fare, un

museo unico che, attraverso un percorso interdisciplinare, immersivo e interattivo, racconta il desiderio dell'Uomo di lasciare un segno, e ricordarlo.

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

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

Uno spazio di 200 mq all'interno di Officina della Scrittura è interamente dedicato all'arte moderna e contemporanea. Attraverso mostre temporanee e sempre originali, viene presentato in questo contesto il lavoro di artisti affermati ed emergenti, italiani e stranieri, che nelle loro opere hanno utilizzato il Segno ed il linguaggio grafico come iconografia privilegiata.

Alcuni nomi le quali opere sono state ospitate in questa area: Alighiero Boetti, Nicola De Maria, Giorgio Griffa, Emilio Isgrò, Ugo Nespolo, Truly Design, Sher Avner, solo per citarne alcuni...

Perché collaborare:

La natura della collaborazione è spontanea: una volta poste le basi degli obiettivi progettuali, l'Officina della Scrittura è risultata affine e partecipe, facendo volgere il progetto su di essa. Le cose che hanno portato ad accomunare Grafema con la realtà selezionata sono state una condivisione del problema della perdita della scrittura manuale nel contesto digitale odierno e la valorizzazione di questa pratica. Inoltre, l'Officina conosce perfettamente l'età media delle persone che visitano il museo e si interessano alla tematica, e questo ha fatto sì che si arrivasse ad una condivisione anche del target a cui si fa riferimento.

Punto d'incontro:

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

- Contesto museale
- Interazione
- Flessibilità
- Durabilità

LINEE GUIDA

All'interno del contesto analizzato, Grafema si inserisce con l'obiettivo di intervenire, a piccoli passi, nella quotidianità delle persone e condurre al superamento della concezione di "antichità" e "scomodità" che accompagna idealmente lo scrivere a mano. Reinterpretando la scrittura come qualcosa di interattivo, "leggero" e condiviso, si vuole superare la visione della scrittura come azione esclusivamente personale, solitaria e introspettiva che riguarda in modo univoco un foglio e una penna. Le connessioni e le relazioni che si creano tramite la scrittura diventano quindi prerogative, che possano stimolare nelle persone la curiosità persa verso questa pratica.

Visione d'insieme: musei in Italia:

In una fase successiva di metaprogetto, abbiamo deciso di ampliare la ricerca, includendo non solo le associazioni e scuole ma anche alcuni dei musei più importanti nel panorama italiano che trattano tematiche affini a quelle dell'Officina della Scrittura. Questo ampliamento ci ha permesso di identificare e definire i musei comparabili a livello tematico e metodologico, fornendoci una visione più completa del panorama museale legato alla scrittura. Esaminando attentamente queste istituzioni, abbiamo potuto analizzare le loro esposizioni, i programmi educativi, le attività culturali e le strategie di coinvolgimento del pubblico. Questo confronto ci ha consentito di individuare le similarità, nonché le differenze che caratterizzano ciascun museo. La nostra analisi ha rivelato non solo le buone pratiche adottate da altri musei, ma anche le potenziali aree di differenziazione per l'Officina della Scrittura. Comprendere queste differenze ci ha permesso di sviluppare strategie mirate per evidenziare l'unicità della nostra collaborazione, enfatizzando gli aspetti distintivi che possono attrarre un pubblico più ampio e diversificato. (definire best e worst practise)

- Museo Casa di Dante: Situato a Firenze, è dedicato alla vita e alle opere di Dante Alighieri, il museo ospita manoscritti, lettere e altre opere del poeta, offrendo un'esperienza immersiva nella vita del padre della lingua italiana. Le esposizioni tematiche illustrano l'evoluzione della scrittura nel contesto storico e culturale del Medioevo.
- Museo Casa di Giovanni Verga: Dedicato allo scrittore Giovanni Verga, esponente del Verismo, il museo conserva manoscritti, prime edizioni delle sue opere e oggetti personali, offrendo uno spaccato sulla vita e sulla carriera dello scrittore siciliano. Le esposizioni esplorano il ruolo della scrittura nella rappresentazione della realtà sociale.
- Museo Casa Leopardi: Situato nella casa natale del poeta Giacomo Leopardi, il museo espone manoscritti, lettere, prime edizioni delle opere del poeta e offre visite guidate che raccontano la vita e la produzione letteraria di uno dei più grandi poeti italiani. L'attenzione è posta sulla scrittura come mezzo di espressione personale e filosofica.
- Museo della Scrittura Meccanica: Questo museo collocato a Bolzano è dedicato alle macchine da scrivere e alla storia della scrittura meccanica. Espone una vasta collezione di macchine da scrivere storiche, documenti e altri oggetti legati all'evoluzione della scrittura meccanica. Il museo offre un viaggio attraverso la storia della scrittura industriale e della tecnologia legata alla grafia.

- Museo della Lingua Italiana: In fase di progettazione e sviluppo, questo museo sarà dedicato alla storia e all'evoluzione della lingua italiana. Ospiterà esposizioni interattive e didattiche sulla scrittura, la lingua e la letteratura italiana, con l'obiettivo di promuovere la conoscenza e l'apprezzamento della lingua italiana.
- Museo della Grafica: Ospitato nel Palazzo Lanfranchi di Pisa, il Museo della Grafica offre una vasta collezione di opere grafiche, tra cui disegni, incisioni e litografie. Le esposizioni includono anche mostre sulla scrittura e la tipografia, esplorando la relazione tra il disegno e la parola scritta.
- Museo della Calligrafia: Questo museo di Reggio Emilia, dedicato all'arte della calligrafia, espone opere di calligrafi italiani e internazionali, strumenti di scrittura e materiali didattici. Il museo offre anche corsi e laboratori per promuovere la pratica della scrittura artistica.
- Museo di Storia della Scrittura: Questo museo esplora l'evoluzione della scrittura dalle antiche civiltà fino ai giorni nostri. Si colloca a Viterbo e le collezioni includono tavolette cuneiformi, pergamene medievali, manoscritti rinascimentali e documenti moderni, offrendo una panoramica completa della storia della scrittura.
- Museo Nazionale del Risorgimento Italiano: Il museo torinese ospita una vasta collezione di documenti, lettere e manoscritti legati al periodo del Risorgimento italiano. Le esposizioni mostrano come la scrittura fosse un mezzo cruciale per la comunicazione e l'organizzazione dei movimenti rivoluzionari e politici.
- Museo della Stampa e della Stampa d'Arte a Lodi: Il museo si concentra sulla storia della stampa e della tipografia, esponendo macchine da stampa, caratteri tipografici e opere stampate. Le mostre esplorano il ruolo cruciale della scrittura nella produzione tipografica e nella diffusione della conoscenza.
- Museo dell'Informatica Funzionante: Oltre a esporre computer storici e tecnologie informatiche, il museo di Siracusa dedica sezioni alla storia della scrittura digitale e dei software di videoscrittura. Le esposizioni illustrano l'evoluzione della scrittura nell'era digitale, dai primi processori di testo ai moderni strumenti di scrittura.
- Museo Leonardiano di Vinci: Questo museo è dedicato alla vita e alle opere di Leonardo da Vinci. Oltre a esporre modelli delle sue invenzioni, il museo presenta i suoi manoscritti e disegni, evidenziando l'importanza della scrittura e del segno nella pratica scientifica e artistica di Leonardo.

Conclusioni (visione d'insieme):

L'analisi di visione d'insieme ci ha fornito un panorama chiaro del contesto di riferimento, ma soprattutto ci ha portato a una consapevolezza fondamentale: spesso si considera lo scrivere come un'attività "artistica", riservata a pochi che devono cercare di emergere in un ambiente avverso. Tuttavia, gli obiettivi condivisi del progetto ci indirizzano verso un approccio più quotidiano e su larga scala, mirato ad avvicinare l'intera popolazione alla pratica della scrittura. Questo approccio inclusivo sottolinea che scrivere non è un lusso, ma una forza accessibile a tutti, che ciascuno può acquisire e utilizzare a proprio favore. In molti casi, infatti, manca un riferimento diretto alla pratica della scrittura manuale, evidenziando un bisogno ancora più urgente di affrontare questa tematica e portarla alla luce. La scrittura manuale è un'abilità fondamentale, con implicazioni cognitive, emotive e motorie che

necessitano di essere valorizzate e promosse. Attraverso la scoperta dei comparabili, ovvero musei e istituzioni affini che trattano la tematica della scrittura e del segno, abbiamo ottenuto un confronto più diretto con le realtà museali italiane. Questo confronto è cruciale, poiché ci offre spunti e modelli di riferimento che possono contribuire alla creazione di un progetto distintivo per l'Officina della Scrittura. Analizzando le pratiche e le esposizioni di questi musei, possiamo individuare le strategie vincenti e le aree di miglioramento, consentendoci di sviluppare un progetto che non solo si integri nel panorama museale esistente, ma che si distingua per originalità e impatto. In particolare, la consapevolezza che la scrittura debba essere percepita come un'abilità accessibile e utile a tutti, piuttosto che un'arte elitaria, guida la nostra progettazione verso soluzioni che promuovano l'inclusione e l'accessibilità. Vogliamo che l'Officina della Scrittura diventi un luogo dove chiunque possa riscoprire il valore e la bellezza della scrittura manuale, sentendosi incoraggiato a praticarla ed a sfruttarne i benefici. Per questo, l'identificazione di proto-personas è risultata una fase fondamentale, in modo tale da dare concretezza alla risoluzione del problema alla base identificato.

Proto-personas

Abbiamo dunque delineato tre profili di proto-personas, quindi potenziali target del progetto, analizzati secondo: 1) il loro profilo, 2) le loro ambizioni ed aspirazioni, 3) l'interesse che potrebbero avere nel progetto e i vantaggi che potrebbero trarne.

Questa fase permette di identificare delle persone "tipo", che fanno emergere il bisogno alla base.

Francesca
22 anni

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

- 1) Giovane universitaria, coltiva appassionatamente una serie di hobby che definiscono tutta la sua personalità: tra festival e cinema, a volte si sente spaesata a pensare al suo futuro e ai suoi sentimenti. Ha da poco ritrovato il suo diario che compilava e curava quando aveva 11 anni.
- 2) Francesca sente che, oltre all'apparenza del suo stile e dei suoi "credi", ha bisogno di trovare la sua strada e riconnettersi con la sua sfera emotiva. Pensa che riniziare a scrivere un proprio diario personale potrebbe essere la soluzione, ma ogni volta che si trova davanti a una pagina vuota, è bloccata.
- 3) Il progetto potrebbe aiutarla a superare il blocco di esprimersi e capirsi, riavvicinandola alla scrittura in modo graduale, passando da un approccio giocoso ma comunque di scoperta, che possa sfociare in una pratica duratura e profonda in un futuro vicino.

Leila
25 anni

Nuova in città, vive per raccontare la sua esperienza di vita a Torino a suon di tik tok. Ama fare festa e conoscere persone nuove, ma sotto sotto si sente ancora una turista.

- 1) Ragazza inglese laureata in digital marketing, ha accettato da poco un lavoro in un paese straniero per mettersi in gioco. Per farlo, ha deciso di condividere totalmente la sua esperienza su tik tok, dove i suoi numerosi follower possono vivere con lei le sue giornate. Imparare una nuova lingua però, si è dimostrato più complesso di quanto si aspettasse, e, nonostante i tanti nuovi amici, sente che qualcosa è bloccato dentro di lei.
- 2) Leila spera di riuscire a trovare un modo per imparare in maniera più efficace l'italiano, oltre che un papabile rifugio in cui esprimere la sua sfera più intima e personale, che non sempre vuole condividere nei social.
- 3) Attratta dall'aspetto di condivisione e comunità del progetto, il progetto si mostra come un'ottima opportunità per svolgere un'attività nuova in compagnia dei suoi amici. L'esperienza può donarle una nuova consapevolezza sull'importanza della scrittura, anche nell'ottica dell'apprendimento di una nuova lingua.

Simone, 17 anni

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

- 1) Studente di Liceo Classico, spende il minimo indispensabile di tempo fra i libri, mentre il resto delle sue giornate le spende esplorando e fotografando panorami mozzafiato e grattacieli con la sua macchinetta digitale. Il suo rapporto con la scrittura è tormentato, dato che adesso è strettamente legato a temi in classe per cui ha poco interesse. Spesso si dimentica cose, in giro o nella testa.
- 2) Vuole sempre continuare a migliorarsi, riavvicinandosi alla scrittura come mezzo di ricollezione e organizzazione di informazioni e ricordi.
- 3) Il progetto può essergli affine in quanto vicino a dinamiche di scoperta ed esplorazione, che tanto ama, dando una nuova luce ad una pratica che ha fino ad adesso associato solamente a momenti noiosi e obbligati. Il progetto può inoltre ricordargli l'importanza di imprimere un pensiero, un appunto o una semplice data da non dimenticare su un supporto fisico.

Collocamento del progetto:

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

le opere esposte, assicurando una disposizione armoniosa e una fruizione ottimale da parte dei visitatori. Inoltre, questa fase preparatoria ha permesso di identificare eventuali criticità e di prevedere soluzioni adeguate per garantire che l'esperienza espositiva sia di altissimo livello.

INTERACTIVE EXHIBITION DESIGN

Interactive exhibition design

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

L'Interactive Exhibition Design fa proprio riferimento ad un approccio innovativo alla progettazione di spazi espositivi, che mira a coinvolgere attivamente i visitatori attraverso l'uso di varie metodologie, che possono comprendere tecnologie avanzate, elementi tattili, audiovisivi, oppure interazioni fisiche e digitali. Questo tipo di design si basa su principi di interattività e partecipazione, trasformando l'esperienza del visitatore da passiva a immersiva e partecipativa. Si tratta di un tipo di progettazione strettamente legata all'ambiente verso il quale si fa riferimento, a favore di un'esaltazione dello stesso attraverso elementi e processi non convenzionali. Importante, in questa tipologia di progettazione, è prendere in considerazione vari aspetti, partendo da quelli spaziali del contesto di riferimento, fisici legati agli elementi tridimensionali presenti nell'ambiente, e grafici rivolti al pensiero e all'identità progettuale. Nel caso di Grafema è stato importante comprendere e familiarizzare lo spazio dedito alle mostre d'arte temporanee: la stanza si presentava già interamente allestita, dotata di un'illuminazione propria e con disposizione degli elementi ben pensata. Importante, quindi, è inserirsi in maniera non drastica, bensì in armonia con il resto degli elementi, permettendo così ad ognuno di emergere nel giusto modo, senza sovrastare o farsi oscurare.

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

WHAT MADE ME:

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

Cosa ti ha fatto pensare?

Cosa ti ha fatto creare?

Cosa ti ha fatto arrabbiare?

Cosa ti ha reso felice?

Cosa ti ha fatto cambiare?

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

La Fabrique de Quartier:

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

Becoming:

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

Our Work Shouldn't Be Here:

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

5 - 5:

Come progettare una carta da parati senza limitarsi a una visione puramente decorativa? Piuttosto che essere un semplice rivestimento murale, è stata concepita una gamma di superfici d'espressione. Queste superfici si trasformano in spazi interattivi e ludici. Da soli o in compagnia, i fruitori possono cercare l'uscita di un labirinto, scoprire parole nascoste o sfidare un partner con il classico gioco del tris. Questi tre modelli, altamente consigliati per bagni, sale d'attesa e altri spazi in cui ci si può annoiare, si acquistano e applicano in bianco, con discreti motivi a cruciverba che costituiscono la loro prima estetica. Col passare del tempo, il disegno si evolve, progredendo e prendendo vita grazie ai giochi svolti su di esso. Il risultato finale è un disegno unico, frutto dei segni personali tracciati con pennarelli di vari colori, rendendo ogni carta da parati diversa e caratterizzata da grafiche fatte a mano. Prima di essere un gioco su carta da parati, questa collezione rappresenta un modo per infondere vitalità a un elemento decorativo. I giochi sono utilizzati come un semplice pretesto, un'ottima scusa per disegnare sui muri e diventare gli autori di un modello che si forma nel tempo. La forza del progetto si racchiude nel processo: solo passando attraverso l'interazione si potrà venire a conoscenza del risultato finale; inoltre, da non dimenticare, la flessibilità di utilizzo è sicuramente un aspetto rilevante.

CARTONLAB:

In questo caso è stato realizzato uno spazio espositivo interamente in cartone, a favore e supporto di uno stile di vita urbano più sostenibile e responsabile. Questo effetto è rappresentato da effetti volumetrici dati da un cartone di spessore quindici millimetri in finitura kraft, e che permette la resa quasi realistica di una città in miniatura. L'installazione si compone di elementi d'interazione, che permettono ai visitatori di "testare" questa città sostenibile attraverso piccoli gesti, semplici e noti. La forza del progetto sta nella capacità non solo di aver ideato un elemento di scambio comunicativo, bensì un intero ecosistema che mira a catturare ed inglobare le persone che lo osservano. Questo non è rappresentato solo dal profilo della composizione strutturale, ma anche da effetti volumetrici. Le terminazioni dei moduli, sotto forma di edifici stampati, hanno richiesto l'utilizzo di cartone alveolare di 15 mm di spessore, in finitura kraft e anch'esso stampato come il resto dei pezzi. In alcuni punti possono raggiungere anche i 5 metri di altezza.

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

CONDITIONAL DESIGN:

Il Conditional Design è un metodo di progettazione ideato dai graphic designer Luna Maurer, Jonathan Puckey, Roel Wouters e dall'artista Edo Paulus. Questo approccio si basa sull'istituzione di condizioni e regole che incoraggiano la collaborazione all'interno di un processo regolamentato, ma che conduce a un risultato imprevedibile. Il libro "Conditional Design" mira a fornire una visione entusiasmante di questo metodo, invitando altri a sperimentare. Il Conditional Design sfrutta il caso, le strutture e i sistemi generativi,

proponendosi come un metodo "ludico" che offre opportunità a ogni persona creativa. Il sistema è sorprendentemente semplice e permette a ogni team di stabilire le proprie regole. Il libro funge da quaderno di lavoro, con la designer Julia Born che ha organizzato il materiale passo dopo passo, illustrando nel "Conditional Design Workbook" come funziona questo processo progettuale.

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

Il processo:

Il processo è il prodotto.

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

Il processo produce formazioni piuttosto che forme.

Cerchiamo modelli emergenti inaspettati ma correlativi.

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

La logica:

La logica è il nostro strumento.

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

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

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

Progettare le condizioni utilizzando regole intelligibili.

Evitare la casualità arbitraria.

Le differenze devono avere un motivo.

Usare le regole come vincoli.

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

L'input:

L'input è il nostro materiale.

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

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

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

Casi studio

- Clay Analytics (Luna Maurer)

<https://www.conditionaldesign.org/>

Workshop che cerca di affrontare in modo tangibile il vocabolario che viene generalmente affrontato nei discorsi riguardo la partecipazione, nel mondo dell'arte e del design. Utilizza

l'argilla e i giochi di luce per creare rappresentazioni pratiche e persino storie intorno a parole come partecipazione, utente e maker, ibridazione, autonomia, autorialità, comunità e così via. Attraverso il fare (modellazione di argilla), i laboratori avviano conversazioni e generazione di idee sulla partecipazione.

Materiale:

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

Regole:

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

- Vitruvian Paint Machine

<https://www.conditionaldesign.org/workshops/vitruvian-paint-machine/>

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

Regole generali:

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

Regole colore:

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

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

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

ROSSO - Disegnare un cerchio

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

BLU - Disegnare un parallelogramma

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

VERDE - Collegare le estremità delle linee

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

- We went to the beach

<https://www.conditionaldesign.org/index.html@articles=5.html>

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

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

Istruzioni:

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

Conclusioni analisi:

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

Progetto:

Introduzione:

Una volta terminata la fase metaprogettuale, ci si è spostati alla realizzazione di Grafema. In questa fase, una volta consolidato il luogo di inserimento del progetto, si è andati a definire

le regole di gioco che avrebbero permesso l'interazione dei visitatori della mostra. Per fare ciò, sono stati svolti dei test utenti che ci permettessero di testare l'efficacia e giungere alla soluzione più ottimale. In fase di progettazione sono stati considerati i supporti utilizzati, la fruizione degli stessi e supporti aggiuntivi realizzati per rendere la fruizione dell'esperienza più lineare possibile.

Importante è specificare il fatto che Grafema nasce come iniziativa culturale incentrata sulla scrittura: per tale ragione la sua applicazione è altamente flessibile ed applicabile a più contesti. La forza di Grafema sta nell'unione tra il mondo della scrittura e quello progettuale appartenente al mondo del design: questo permette di affiancare ad una pratica espressiva uno studio metodologico per far risaltare al meglio la stessa. In vista della collaborazione, la progettazione che abbiamo sviluppato e stiamo per descrivere è specifica per la collaborazione con Officina della Scrittura, e quindi prevista per un contesto museale.

Obiettivi:

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

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

Concept:

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

cioè proprio la mostra. Grazie alla modalità del gioco, il progetto si impegna a mantenere viva la pratica sempre più dimenticata della scrittura a mano, concentrandosi sulle piccole azioni, che mirano a reinserirsi nella quotidiana della persona gradualmente.

Il nome:

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

Introduzione:

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

Primo test utente

Partecipanti: 4

Il primo test utente che abbiamo realizzato è stato fondamentale per delineare la bozza delle regole di progetto. Siamo partiti infatti da una serie di regole che secondo noi avrebbero soddisfatto i requisiti che ci siamo posti in risposta al problema di partenza, e i requisiti che ci sono stati posti dalla committenza.

L'intento è quello di creare un percorso interattivo che viaggi lungo la visita della mostra temporanea, in continua evoluzione e rivoluzione grazie al continuo ingaggio di nuovi visitatori. Abbiamo dunque definito per la prima volta le regole che devono guidare gli utenti in questo processo:

- **Scrivi qualcosa in ogni sticker che hai a disposizione**
- **Gli sticker possono essere attaccati solo al pavimento ***
- **Attacca lo sticker vicino ad un altro già posizionato.**
- **La distanza non può superare la lunghezza di uno sticker, ma l'orientamento può variare.**
- **Non puoi attaccare uno sticker in una posizione diversa/nuova**
- **(Lo sticker deve essere collocato unicamente nello spazio della mostra d'arte contemporanea, e non al di fuori) ***

* = regola non applicata al test utente in quanto strettamente legata al luogo in cui si svolge il progetto.

Il primo test utente ci ha permesso per la prima volta di vedere in primo piano l'efficacia dell'interazione, evidenziando potenzialità e criticità delle scelte progettuali fatte fino ad ora. In primo luogo, abbiamo potuto analizzare come le regole definite, nonostante sufficienti a capire il funzionamento e il progresso del percorso, fossero troppe; abbiamo appurato come

un numero maggiore di regole, anche se meno rigide, possa confondere le persone, e comporti un'inevitabile dimenticanza di una o più regole.

Abbiamo dunque ridotto il numero di regole, a favore di una più chiara comprensione di esse.

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

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

Secondo test utente:

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

Grazie a questa fase abbiamo potuto confermare la comprensibilità e l'efficacia delle regole create, riscontrando nei partecipanti un'alta dimestichezza e semplicità d'interazione. Molto interessante è stato notare come i colori, introdotti come elementi aggiuntivi, abbiano dato ritmo non solo visivo, ma anche partecipativo al progetto. I partecipanti hanno mostrato un vivo interesse e curiosità nel scegliere i colori da utilizzare, considerando sia gli elementi già presenti nel campo da gioco, sia le parole o frasi che stavano scrivendo. Questa fase ha evidenziato come l'introduzione dei colori abbia reso l'interazione più dinamica e coinvolgente, notando anche che i partecipanti in alcuni casi non solo hanno scritto, ma hanno illustrato la parola stessa attraverso quello che potremmo definire un pittogramma. I partecipanti hanno esplorato le possibilità offerte con entusiasmo, dimostrando che questi elementi possono incentivare la creatività e l'engagement. Un altro elemento centrale osservato in questa fase è stato l'uso dello spazio più ampio. Abbiamo visto che l'interazione può avvenire in maniera efficace e graduale anche in un ambiente più esteso. La definizione del campo di lavoro a terra si è rivelata cruciale: il suolo, presentandosi come un elemento informale, ha favorito un'interazione giocosa e diretta, permettendo ai partecipanti di uscire da una dimensione statica e formale. Questa impostazione ha contribuito a creare

un'atmosfera più rilassata e inclusiva, in cui gli utenti si sentivano liberi di sperimentare e interagire in modo spontaneo. In conclusione, il secondo test utente ha confermato la validità delle regole create e ha dimostrato l'importanza degli elementi aggiuntivi come i colori, nonché l'efficacia di un'ampia area di interazione a terra. Questi risultati ci forniscono una base solida per continuare a sviluppare e perfezionare il progetto, garantendo un'esperienza interattiva che sia intuitiva, coinvolgente e accessibile al nostro target.

Terzo test utente:

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

Considerazioni:

Grazie a quest'ultima fase, è risultato evidente, anche tramite un dialogo diretto con i partecipanti, che l'inserimento di una parola iniziale rendesse più comprensibile la fruizione di Grafema. Questo significa che le persone si sentono maggiormente a proprio agio nel fare qualcosa quando hanno un "esempio" iniziale dal quale prendere spunto, aumentando così la sicurezza in se stessi e nelle proprie capacità. Nei casi in cui non era presente una parola iniziale, si è potuta osservare una maggiore confusione o perplessità iniziale, che ha ostacolato un flusso interattivo fluido. Al contrario, l'utilizzo di una parola iniziale ha facilitato un coinvolgimento più immediato e naturale, dimostrando l'importanza di offrire un punto di riferimento chiaro per stimolare la partecipazione e la creatività dei visitatori. Questo suggerisce che l'introduzione di elementi guida non solo migliora la comprensione, ma anche la qualità dell'interazione e l'esperienza complessiva degli utenti.

Introduzione: Per fare in modo che il progetto sia non solo efficace dal punto di vista del processo, ma anche riconoscibile e con normative visive che lo guidano, è stata svolta sviluppata la parte di immagine visiva di Grafema, analizzando più nel dettaglio tutti gli elementi che lo compongono.

Brand identity:

- Logo: Per conferire a Grafema riconoscibilità è stata utilizzata la tipologia di tipografia selezionata in maniera mista. Questa scelta è stata presa in maniera consapevole per indicare la volontà di progetto, ed indicare con una il contesto digitale attuale, e con l'altra la volontà di riacquisire la pratica della scrittura manuale. Si è appositamente scelto di modificare una sola lettera alla volta, in relazione alle azioni che le persone sono portate a fare all'interno del progetto: piccole azioni con un grande risultato. Il logo si presenta come flessibile: ogni lettera della parola Grafema può essere sostituita con una lettera scritta a mano, rendendolo così fresco ed aggiornabile ed inoltre permettendogli maggiore adattabilità ai contesti d'uso. Importante è mantenere in ogni caso gli spazi esterni indicati, in modo da non ostacolare la sua leggibilità e visione.
- Riduzione massima: Importante quando si crea un logo è considerare le dimensioni con le quali verrà utilizzato. Per questa ragione è stato indicato la dimensione minima di utilizzo, affinché la leggibilità e la comprensibilità rimangano agevoli a tutti, senza problematiche indesiderate.
- Utilizzi scorretti logo: Il logo deve essere utilizzato secondo i criteri definiti ed indicati, in modo tale da permetterne la leggibilità e comprensione. Un utilizzo distorto dello

stesso potrebbe condurre ad una perdita di riconoscibilità identitaria, nonché a non rispettare le regole precedentemente imposte.

- Utilizzi corretti: Per agevolare la comprensione e l'utilizzo dello stesso, vengono riportati degli esempi di utilizzo adeguati del luogo su diversi dispositivi, che possono essere sia di tipo fisico che digitale. Questa si presenta come una guida che permetterà di mantenere coerenza nel tempo ed evidenziare i buoni utilizzi.
- Tipografia: La tipografia scelta è molteplice: è stata selezionata una prima di tipo bastoni, molto lineare ed adatta all'utilizzo in digitale, contrastata da una di tipo manuale, completamente inedita. Questo contrasto sarà utilizzato all'interno dei vari applicativi per sottolineare e rafforzare la tematica affrontata all'interno della tesi.
- Colori: Per la scelta cromatica sono stati selezionati tre colori identitari di progetto: rosso, azzurro e verde. Questa scelta deriva da una ricerca sulla metodologia del Conditional Design che predilige spesso questo accostamento cromatico per un rafforzamento della partecipazione e del concetto di gioco, concetto che si sposa perfettamente con Grafema. Questa volontà partecipativa anche in base ai colori è stata poi osservata direttamente durante diversi test utente, dove i partecipanti hanno dimostrato come l'inserimento di colori pieni, forti e accostabili tra di loro incentivi a portare avanti l'interazione per un tempo maggiore.
- Elementi grafici: Per conferire maggiore risalto alla tipografia, si è deciso di adottare un approccio sperimentale che coinvolgesse direttamente l'intervento manuale. Nella fase iniziale del processo creativo, sono stati stampati dei poster contenenti esclusivamente elementi tipografici, disposti secondo una griglia prestabilita. Questi poster hanno rappresentato la base su cui è stato possibile intervenire con strumenti manuali come penne, pennarelli e pastelli. Il trattamento di questi poster ha assunto una connotazione simile a quella di un foglio di appunti, dove l'intervento manuale ha giocato un ruolo centrale. In particolare, l'obiettivo era valorizzare la forza espressiva del gesto manuale, mettendola in contrasto con la rigidità e la precisione delle parole disposte sulla griglia tipografica. Questo contrasto tra la libertà del segno manuale e la struttura formale della tipografia ha permesso di esplorare nuove possibilità espressive, conferendo una dimensione dinamica e viva agli elementi tipografici, che altrimenti sarebbero potuti apparire statici e predefiniti. Il processo di sovrapposizione del gesto manuale alla tipografia prestabilita ha così contribuito a un'interessante fusione tra l'organico e il geometrico, tra l'istinto e la razionalità, arricchendo il risultato finale di una maggiore profondità visiva ed espressiva. Una volta terminata questa fase di sperimentazione, si è andati ad individuare gli elementi ricorrenti e di maggior impatto: questi sono stati ricreati su ulteriori supporti cartacei, scannerizzati e portati in vettoriale. Ogni elemento grafico è caratterizzato da due tipi di tratto: una realizzata a pennarello, più lineare e continuo, ed uno a pastello, presentando un tratto molto più discontinuo ma allo stesso tempo espressivo. Questa fase ci ha permesso di avere, anche in digitale, di attingere da qualcosa di assolutamente personale ed inedito, senza ricorrere a pennelli e forme già impostate.
- Griglia di costruzione: Ogni applicativo realizzato segue la conformazione di una griglia prestabilita. Ogni elemento tipografico e, all'evenienza fotografico, collocato andrà a seguirla necessariamente, ad eccezione degli elementi grafici utilizzati che invece andranno a svolgere il compito di rottura con tale rigidità.
- Tone of voice: All'interno del progetto, Grafema si distingue per l'adozione di due tipologie di tone of voice differenti a seconda del contesto d'uso, ciascuna mirata a massimizzare l'efficacia della comunicazione. Nel caso della spiegazione delle

regole, utilizziamo un linguaggio informale, quasi freddo, articolato mediante frasi semplici e brevi. Questo approccio ha l'obiettivo di garantire una comprensione rapida e completa, rendendo le istruzioni facilmente accessibili a tutti i partecipanti. Il linguaggio è diretto e privo di fronzoli, studiato per evitare ambiguità e facilitare l'immediata applicazione delle regole. In altri contesti, come nel caso dei manifesti stradali, il tone of voice cambia significativamente. Qui ci rivolgiamo direttamente alle persone in prima persona, spesso utilizzando domande che stimolano la riflessione e l'interazione. Questo approccio colloquiale ed empatico mira a creare una connessione più personale con il pubblico, incoraggiando un senso di coinvolgimento e partecipazione. Il linguaggio è più caldo e vicino, progettato per attrarre l'attenzione dei passanti e invitarli a prendere parte attiva al progetto. L'adozione di questi due stili comunicativi distinti è strategica: da un lato, la chiarezza e la semplicità delle spiegazioni delle regole garantiscono che tutti i partecipanti possano comprendere e seguire le istruzioni senza difficoltà. Dall'altro, l'approccio più colloquiale e interattivo utilizzato nei manifesti stradali serve a catturare l'interesse del pubblico, rendendo il progetto Grafema più accessibile e coinvolgente per una vasta gamma di persone.

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

Foglio per l'interazione in museo: Si tratta di un foglio verticale di dimensioni 420x148,5 mm. Sul foglio sono presenti il logo del progetto e a seguire gli sticker rimovibili che permettono ai visitatori di contribuire attivamente alla loro esperienza museale. In fondo al foglio, ci sono quattro regole basilari, espresse in modo chiaro e diretto per facilitare la comprensione.

Poster personalizzabile: Il poster è piegato lungo la sua lunghezza per avere lo stesso formato del foglio precedente. Quando viene aperto, inizia il gioco: i visitatori cercano parole suggerite in un cruciverba e, con l'aiuto di suggerimenti e stimoli, possono creare collegamenti personali e esprimere i propri pensieri attraverso la scrittura manuale. Questa attività leggera può essere continuata anche a casa, aiutando le persone ad avvicinarsi alla scrittura manuale.

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

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

Campagna di comunicazione:

Per assicurare che Grafema raggiunga un pubblico il più vasto possibile, è stata sviluppata una campagna articolata su più fronti, combinando strumenti fisici e digitali per massimizzare la diffusione e l'impatto. La strategia prevede l'utilizzo di vari supporti, ciascuno con un ruolo ben definito nel processo di comunicazione. Ad esempio, i dispositivi fisici come manifesti, volantini e installazioni in luoghi pubblici mirano a catturare l'attenzione delle persone in contesti quotidiani, creando un contatto immediato e tangibile con il progetto. Parallelamente, la campagna digitale sfrutta canali come i social media e il sito web, dedicati per raggiungere un pubblico più ampio e diversificato, permettendo un'interazione più diretta e personalizzata. Questa combinazione di approcci consente non solo di estendere la visibilità di Grafema, ma anche di coinvolgere diversi segmenti di pubblico, ognuno dei quali è raggiunto attraverso il mezzo più efficace in base al contesto in cui si trova e al tipo di attenzione che può dedicare.

Supporti digitali:

Social media Officina della Scrittura

Social media Grafema

Sito web Officina della Scrittura

Supporti analogici:

Poster

Banner

FLyer

Sticker

Passaparola

Test finale:

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

Considerazioni:

PROSPETTI FUTURI

In questa sezione della progettazione si affrontano i possibili e probabili prossimi sviluppi di Grafema, studiati sulle potenzialità del progetto e su espansioni esterne a cui questo potrebbe aspirare.

In primo luogo, si sottolinea come una delle principali linee guida con cui nasce Grafema sia quella della durabilità, e quindi come il progetto sarà tanto più forte quanto più perdurerà nel tempo, in quanto la sua realizzazione è data proprio dall'interazione dei visitatori lungo il corso della mostra.

Grafema è inoltre flessibile, e quindi si ambisce all'applicazione anche alle mostre temporanee successive di Officina della Scrittura; con la sola modifica di scegliere una nuova parola di *avvio*, il progetto è facilmente replicabile con mostre e tematiche differenti. Si ipotizza, inoltre, un'eventuale espansione nel contesto museale, collaborando con nuove realtà che ospitano mostre, temporanee e non, per allargare il raggio di azione di Grafema e portare un ingaggio attivo e stimolante in nuovi posti.

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

La prossima espansione ideale del progetto riguarda la sua diffusione globale, andando ad agire in contesti aperti e pubblici, sempre più vicini al target e ai suoi interessi. Il fine principale di Grafema è infatti sempre stato quello di fare luce sulla pratica della scrittura a mano, tra i giovani di oggi che sembrano averla sostituita del tutto con quella in digitale. In primo luogo, il kit di gioco viene progettato anche in una versione open source, scaricabile e giocabile dagli utenti anche in ambienti e situazioni private. In questa modalità, Grafema diventa anche un'occasione per conoscersi più a fondo, per continuare il percorso di riavvicinamento alla scrittura a mano in modo più intimo e ripetuto, in gruppi di persone chiusi. Grafema potrebbe così espandersi, da un contesto prettamente museale, a uno anche privato ed emotivo.

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

Proposte: Associazione culturale Comala, Parco del Valentino, Panche Torino