



DESIGN (PER) SEMIOTICS
CONFERENCE 2024
BOOK OF ABSTRACT



Design (per) Semiotics

Gruppo di studio su percezione, azione e significazione

**DESIGN (PER) SEMIOTICS
CONFERENCE 2024
BOOK OF ABSTRACT**

Roma, 14 giugno 2024

© 2024 – **DxS:** Design (per) Semiotics

DXS Conference 2024

BOOK OF ABSTRACT

Roma, 14 giugno 2024

**«Il segno fra reale e virtuale. Percezione, azione e
significazione negli ambienti della contemporaneità»**

Direttori Editoriali

PAOLO BUONAIUTO, MASSIMILIANO NAPOLI

Progetto Grafico

PAOLO BUONAIUTO, BIANCA MARINOTTI,
MARTINA MASTROLONARDO, LUCA MERLINI

Redazione

MASSIMILIANO NAPOLI

Il Gruppo di studio su percezione, azione e significazione

DxS: Design (per) Semiotics

art-bit.net/design-x-semiotics

info_dxs@art-bit.net



Stampa Digitale:

Giugno 2024 – DxS: Design (per) Semiotics

↘ Il Gruppo di studio DxS: Design (per) Semiotics

Il Gruppo di studio su percezione, azione e significazione DxS: Design (per) Semiotics nasce nel gennaio 2024 dall'incontro tra il semiologo *Massimiliano Napoli* e il designer *Paolo Buonaiuto*. L'obiettivo è costruire una rete di studiosi, ricercatori e professionisti che trovano nel rapporto tra design e semiotica un modello analitico e operativo in grado di rispondere in modo efficace, flessibile e innovativo ai temi della contemporaneità.

Il Gruppo di studio DxS muove dall'assunto di base che lavorare all'intersezione tra queste due discipline, il design e la semiotica, non significhi semplicemente sommare le competenze di entrambe, bensì costituire un sistema sinergico capace di generare una comprensione più profonda e, soprattutto, risposte nuove e puntuali alle sfide che pone questo ente complesso che chiamiamo segno. È in questa prospettiva che il Gruppo di studio DxS trova la sua ragion d'essere: costruire una direttrice di studio, ricerca e progettualità che ponga la relazione tra percezione, azione e significazione al centro dell'analisi dei Sistemi Umani, aprendo nuove strade per comprendere e modellare il mondo.

A tal fine, il Gruppo di studio DxS propone una serie di appuntamenti di scambio e condivisione di idee, teorie e progettualità tra gli aderenti e organizza annualmente un evento a carattere collegiale, aperto al pubblico, come momento tipico di riflessione e dibattito intorno a un tema rilevante nei propri ambiti di ricerca: la **DxS Conference**.

Infine, in stretta correlazione con la DxS Conference, il Gruppo di studio DxS pubblica una rivista annuale che restituisce il valore accademico e culturale delle discussioni aperte: **DxS Views**.

↘ Il segno tra reale e virtuale. Percezione, azione e significazione negli ambienti della contemporaneità

Il tema di lavoro che inaugura le attività annuali del Centro studi DxS:Design (per) Semiotics e la DxS Conference 2024 si focalizza sull'analisi del segno nelle sue diverse modalità di esistenza in relazione al panorama contemporaneo che appare caratterizzato da aspetti reali e virtuali in continua compenetrazione e reciproca influenza.

In questo III millennio che esprime sempre più (e in forme sempre nuove) taluni fenomeni socio-culturali e tecnico-economici di polverizzazione delle relazioni e delle identità, e che appaiono drasticamente determinanti nella prospettiva dell'Umano, riprendere una certa tradizione filosofica ma anche progettuale legata allo studio essenziale del segno ci sembra senza dubbio un programma urgente. Il mondo virtuale messo in scena dal processo di digitalizzazione delle società, unitamente ai modelli economici g-locali privilegiati dalle economie tecnologicamente e industrialmente più avanzate, sta man mano abbracciando ogni ambito del vissuto, integrandosi al mondo reale con sempre maggiore continuità e profondità. E sono sempre più diffuse le situazioni in cui appare arduo stabilire con chiarezza il perimetro della rappresentazione digitale dell'Umano, le sue funzioni e proprietà entro cui sembra impossibile l'applicazione di approcci relazionali "tradizionali": ci confrontiamo costantemente con identità reali e virtuali al tempo stesso, e le modalità di interazione, così come i dispositivi di senso che mettiamo in gioco, ne assorbono tutti i vantaggi ma anche le criticità. In questa prospettiva, il Centro DxS, attraverso la DxS Conference 2024, vuole aprire uno spazio di riflessione e dibattito con interventi che possono includere campi di studio come la teoria del design e dell'illustrazione, la semiotica generale, visiva e dell'esperienza, la teoria e fenomenologia dell'arte e dei costumi, le scienze della comunicazione e dei nuovi media, la sociologia e antropologia dei processi culturali, la psicologia generale e le neuroscienze cognitive.

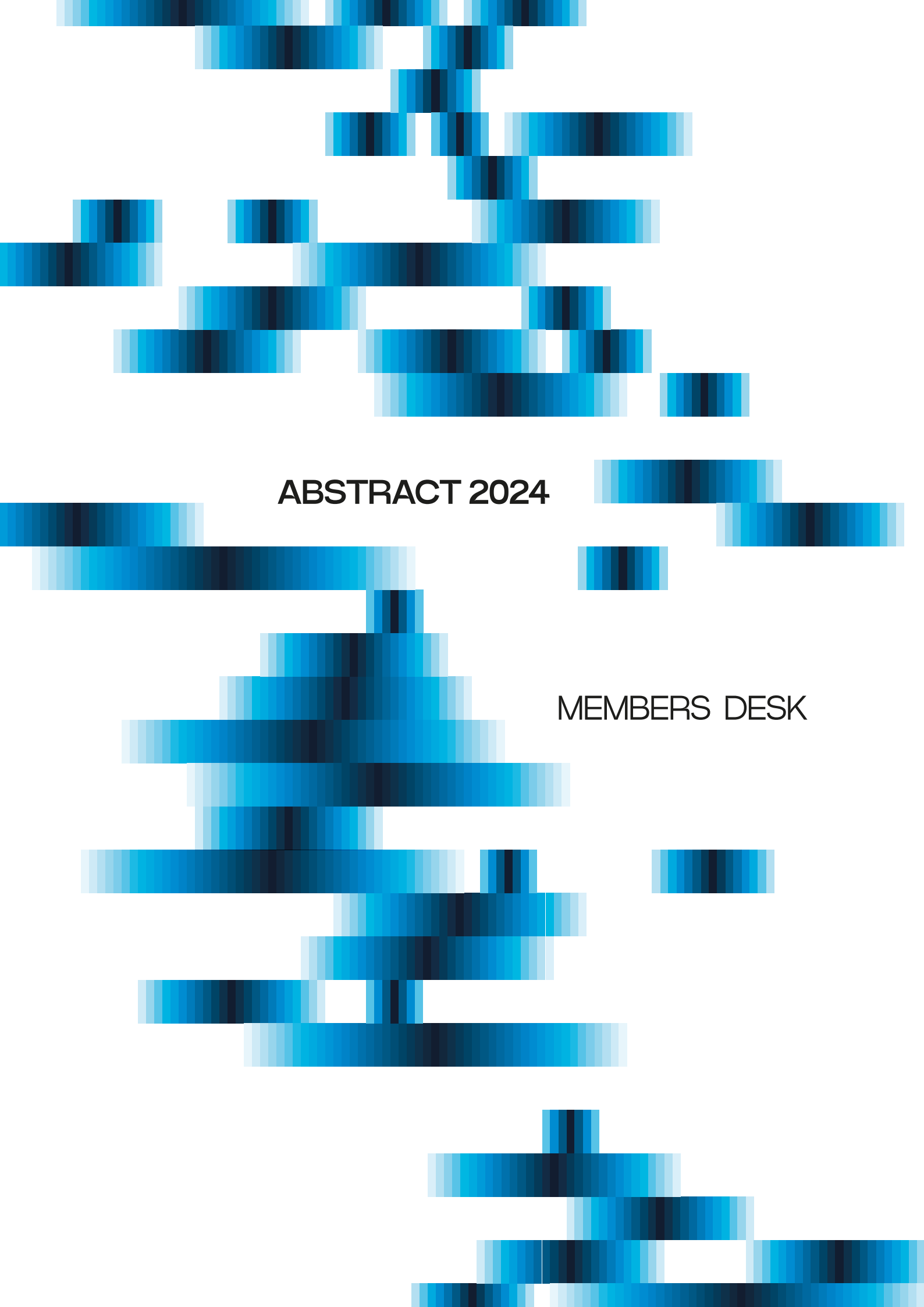
INDICE

7 Abstract: Members Desk

- 8 *Di scatole nere e ciò che vi accade.
Ovvero: come ho imparato a non preoccuparmi e
ad amare l'intelligenza artificiale — Polidoro P.*
- 9 *Insignificanza mon amour — De Rita L.*
- 10 *Religioni digitali.
Ridefinire il sacro tra online e offline — Vitullo A.*
- 11 *Mappe digitali 2D e 3D: evoluzione delle funzionalità e
impatti sull'interfaccia utente — Aielli M.*
- 12 *Il segno come codice visivo — Mosena S.*
- 13 *La presenza e l'intelligenza del Cuore al servizio
del Segno — D'Este A.*
- 14 *Trasmigrazioni di senso:
l'azione come manifestazione del segno — Buonaiuto P.*

15 Abstract: Young Researchers

- 16 *Grafica istintuale:
la misura del bello nell'anti-progettazione — Boncristiani A.*
- 17 *"Non premere quel pulsante rosso!" — Cammuccia C.*
- 18 *Dalla calligrafia alla tipografia digitale: riflessioni
su un segno in evoluzione — Chiriani G.*
- 19 *Il suono del segno: il visuale in musica — Marinotti B.*
- 20 *Al di qua e al di là dell'occhio — Mastrolonardo A. M. A.*
- 21 *L'ipersegno come nuova identità sensibile — Merlini L.*
- 22 *La closure come spazio di simulazione mentale — Peleggi C.*
- 23 *La potenzialità creativa nella noia — Puzielli L.*

The background of the entire page is composed of various rectangular blocks of different sizes and shades of blue, ranging from light sky blue to deep navy blue. These blocks are arranged in a non-uniform, overlapping manner, creating a digital or pixelated aesthetic. The text is centered horizontally on the page.

ABSTRACT 2024

MEMBERS DESK

Di scatole nere e ciò che vi accade. Ovvero: come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare l'intelligenza artificiale

PIERO POLIDORO — Università LUMSA, Roma

Abstract

Quando si parla di intelligenza artificiale, e in particolare di intelligenza artificiale generativa, spesso l'approccio è quello di considerarla una "black box", cioè una scatola nera in cui avvengono cose che non possiamo comprendere (o che la maggior parte di noi non può comprendere). Capiamo che dando un certo input possiamo ottenere un certo output, ma non rinunciamo a comprendere come questo possa avvenire. Parlare di scatole nere non è una novità, né nel campo dell'IT né in quello più generale della tecnologia, e da un certo punto di vista è anche un ragionevole e salutare approccio epistemologico e metodologico. Eppure con l'intelligenza artificiale sembra esserci stato un passaggio di livello: oggi non solo la maggior parte delle persone che usano una tecnologia non vuole o non può sapere come funzioni quella tecnologia, ma – si dice – anche gli stessi esperti che quella tecnologia l'hanno creata o la gestiscono, ignorano quali siano i suoi processi interni. Questa è una tesi affascinante, che certamente ci pone di fronte a uno scenario completamente nuovo e in un certo senso giustifica quel senso di smarrimento e addirittura inquietudine che spesso proviamo di fronte a questi argomenti. Ma non è detto che sia una tesi corretta o accurata. Che cosa significa dire che un sistema di intelligenza artificiale è opaco anche ai suoi stessi gestori? Siamo sicuri che ci sia davvero una scatola nera finale, che nessuno può aprire? Sarà interessante indagare questi aspetti, per sfatare alcuni possibili miti sull'intelligenza artificiale, sulla sua imperscrutabilità e su quelli che potrebbero essere i suoi sviluppi futuri. D'altro canto, però, è innegabile che l'approccio portato da queste tecnologie abbia cambiato, anche dal punto di vista epistemologico, il modo in cui guardiamo a certi problemi, come quello del linguaggio verbale, o quello della creatività. Nella seconda parte di questo intervento, partendo dal ragionamento svolto nella prima parte, cercheremo di comprendere cosa può insegnarci il successo delle intelligenze artificiali generative rispetto alle teorie del linguaggio su cui abbiamo lavorato finora. E, in particolar modo, quale impatto questo possa avere sul modo in cui non solo studiamo le forme di comunicazione, ma agiamo in esse, progettando e creando.

Keywords

intelligenza artificiale generativa, algoritmi, epistemologia, semiotica

Insignificanza mon amour

LORENZO DE RITA — The Soon Institute, Amsterdam

Abstract

Preparatevi a passare venti minuti assolutamente insignificanti in compagnia di uno che di semiotica e di design ne capisce meno di zero. Al punto da credere - e voler far credere - che il triangolo semiotico sia composto non da tre lati, ma da quattro: quelli del significato, del significante, della significazione e anche quello dell'insignificanza. L'insignificanza è il lato meno conosciuto di quel triangolo, anche perché è quasi invisibile; appare solo quando le relazioni tra i tre lati del triangolo per qualche motivo si interrompono, si complicano, si ingarbugliano (proprio come succede alle relazioni interpersonali) e così facendo finiscono per far perdere il significato alle cose che, appunto, diventano insignificanti. Cose che a quel punto riescono a comunicare solo la loro incapacità di comunicare. Perché se è vero che un segno è qualcosa che rimanda a qualcos'altro, un significato che significa un'altra cosa, quando una cosa non significa nulla, al nulla solo può rimandare, come una eco che propaga il vuoto di cui si circonda. Allargandolo all'infinito. Di questa "insignificanza" la nostra società ne è piena fino al collo. Basti pensare ai messaggi commerciali sempre più incomprensibili e assurdi, o alla banalità noiosa e senza rischi della comunicazione politica o anche a quell'ammasso di monologhi-dialoganti che sono la conversazione globale che avviene sui social networks. E più in generale la perdita di senso nel nostro lavoro, nelle nostre relazioni interpersonali, nel flusso stesso delle nostre giornate è sempre più tangibile e sempre meno gestibile. Lamentarsene è facile. E infatti, è quello che fanno tutti. Sbagliando. Perché dare la colpa di tutto alla relazione sgangherata tra i lati dei nostri personali triangoli, non fa altro che rendere più presente ed evidente la mancanza di significato intorno a noi, quasi legittimandola. Ma è sbagliato anche per un altro motivo. Chi si occupa di immaginazione e di fantasia (di segni quindi) invece di criticarla dovrebbe amare questa insignificanza. Perché qualsiasi processo creativo parte proprio da lì. Da cose minuscole, non importanti, vuote, invisibili; cose che aspettano solo noi e la nostra fantasia, la nostra attenzione emotiva per trovare un senso nuovo. L'insignificanza è il potenziale della meraviglia.

Keywords

senso, senza senso, sensibilità, sensazione

Religioni digitali.

Ridefinire il sacro tra online e offline

ALESSANDRA VITULLO — Università di Roma La Sapienza, Roma

Abstract

«Le pratiche religiose quotidiane nelle città postsecolari possono collocarsi nei luoghi più inaspettati», scriveva il sociologo Massimo Rosati, sottolineando come anche le liturgie alla televisione, o le chatroom ponessero una nuova sfida alle istituzioni religiose: «può uno spazio sacro esistere nel cyberspazio?» era la domanda che il sociologo poneva. Questo contributo tenta di delineare i contorni di una risposta. A distanza di quasi trent'anni dal suo esordio, lo studio della “digital religion”, infatti, non è più considerata una bizzarra moda delle scienze umane, o un vizzo metodologico; al contrario, l'intensificarsi di gruppi religiosi che cercano di trasferire le loro pratiche, i loro linguaggi, le loro comunità, nell'ambiente digitale, hanno dimostrato saper riflettere cambiamenti sociali più ampi, legati non solo progresso tecnologico, ma anche alle trasformazioni del modo di vivere la religiosità da parte degli individui. Le circostanze di emergenza sanitaria hanno di fatto rinforzato tali evidenze, sottolineando come molti fenomeni sociali e culturali presenti nel virtuale non siano meno reali di, o svincolati da, quelli legati all'ambiente offline, e nella loro analisi, lo studioso più attento non può certamente trascurare questo loro manifestarsi onlife.

Keywords

digital religion, internet, spazi sacri

Mappe digitali 2D e 3D: evoluzione delle funzionalità e impatti sull'interfaccia utente

MARCO AIELLI — Progettista multimediale, Roma

Abstract

Le mappe informatiche sono strumenti vitali per una vasta gamma di attività e servizi, che spaziano dal turismo alla gestione ambientale e alla sanità. Grazie alla loro precisione nel fornire dati geografici, sono diventate indispensabili per numerosi settori industriali. Anche gli utenti non professionali sono ormai abituati a usare questi servizi quotidianamente, rendendo necessario un costante miglioramento delle interfacce e delle funzionalità disponibili. Negli ultimi anni, il passaggio dalle mappe bidimensionali a quelle tridimensionali ha avuto un impatto significativo sulle interfacce utente e sull'interazione con questi strumenti digitali. Tali cambiamenti sollevano la necessità di condurre ulteriori ricerche per comprendere appieno tali dispositivi e la percezione che gli utenti hanno di essi. Ci proponiamo quindi di esaminare le differenze dal punto di vista dell'interfaccia e della percezione dell'utente fra mappe 2D e 3D, con un'attenzione particolare ai cambiamenti semiotici che si verificano nel passaggio da un formato all'altro. Ipotizziamo infatti che una delle implicazioni di tale evoluzione sia un cambio di paradigma, che porta in direzione di un modello simulativo piuttosto che uno rappresentativo, e che mette in evidenza le caratteristiche spettacolari piuttosto che quelle informative. Lo studio si propone dunque di verificare le differenze di design fra le mappe bidimensionali e quelle tridimensionali attraverso una breve disamina della letteratura scientifica sul tema e un'analisi di interfaccia e user experience dei principali servizi commerciali di mappe, fra quelli che prevedono esplorazione geografica attraverso modelli tridimensionali. Ci aspettiamo che i risultati di questo studio preliminare forniscano una panoramica iniziale delle differenze nell'uso e nella percezione delle mappe 2D e 3D, identificando potenziali aree di interesse per ricerche future, come primo passo verso una maggiore comprensione delle modalità comunicative degli strumenti di cartografia digitale e fungere da base per approfondimenti futuri.

Keywords

cartografia digitale, mappe, 2D, 3D, simulazione, esperienza utente, design dell'interfaccia, sistema informativo geografico

Il segno come codice visivo

STEFANO MOSENA — Accademia Belle Arti “P. Vannucci”, Perugia

Abstract

Il segno è ed esprime da sempre un bisogno primordiale di comunicazione, la storia è un racconto fatto attraverso simboli che vogliono rappresentare; quando il gesto acquisisce una qualità linguistica? Il codice dell'arte non si colloca lontano rispetto a quello musicale, dove la nota è decodificata attraverso la scrittura che ne esprime il tempo: l'intensità e la durata. Questa indagine proverà attraverso una infografica a chiarire l'importanza del linguaggio visivo, dalle sue regole, l'oggettività del codice e il suo percorso nel tempo. Cosa rende diversi due quadri di uno stesso periodo storico, e cosa c'è oltre l'effetto retinico della pittura: imparare, apprendere questo linguaggio è alla base per chi vuole comunicare attraverso le arti visive. I primordiali disegni delle grotte di Altamira non hanno un significato estetico, ma comunicativo, i segni incisi nelle tavolette d'argilla della Mesopotamia servivano per riportare o per annotare dei calcoli, erano svincolati da valori grafici. Il fonema quindi, diviene segno codificato per esprimere pensieri, conti, parole, oggetti, significati. In questo percorso incontreremo il segno inciso, la sua origine collocata nella storia d'oriente, ci permetterà di riflettere sul veicolo della stampa intesa come traduzione dell'opera e sul concetto di originale, passando attraverso la spiegazione dell'immagine e dell'aura insita nell'opera d'arte. Si toccheranno i temi della riproduzione, dell'originale, della comunicazione grafica e dell'unicità imprescindibile del segno, strumento di comunicazione identitario. Si ribadirà quindi l'importanza di quell'operazione intellettuale che è la rappresentazione del sé, attraverso il segno, mettendo in evidenza artisti quali Morandi, Hartung e Kiefer, che con modi diversi certificano il primato di un gesto che non vuole tradurre ma trovare una espressione attraverso la dinamica, il tempo e l'intenzione. Tutto questo ci serve per ribadire un concetto fondamentale in un tempo dominato dalle AI, l'idea è la fonte del linguaggio, si esprime attraverso la sensibilità umana con un codice mutevole, che parla la lingua di un singolo individuo/autore.

Keywords

mesopotamia, altamira, codice, incisione, traduzione, aura, immagini, morandi, hartung, kiefer, AI, autore

La presenza e l'intelligenza del Cuore al servizio del Segno

ANTONIO D'ESTE — Consulente olistico, Roma

Abstract

Il confine tra reale e virtuale diventa ogni giorno più sottile e anche il gesto creativo, inevitabilmente, ne viene influenzato da più punti vista. La fusione tra semiotica e design, l'arte di creare soluzioni funzionali ed esteticamente piacevoli, crea il complesso e ricco mondo dei segni che, oltre a comunicare informazioni, trasmettono emozioni e valori. Partendo proprio da quest'ultimo aspetto diventa sempre più importante scoprire punti di riferimento ancora più profondi, che supportino e potenzino il gesto creativo stesso. Una ricerca che in modo trasversale e fuori dai canoni tradizionali, riconduca al concetto di centratura nel Cuore, come vero e proprio spazio metaforico, ma non solo, di presenza e intelligenza. Partire dal Cuore e dalla sua intelligenza/forza può infondere nel campo della creatività un'energia trasformativa e rivoluzionaria di grande impatto, potenziandone coerenza, efficacia e soprattutto autenticità. Evidenze scientifiche (HeartMath Institute - Istituto di matematica del Cuore di Boulder Creek, in California, collegato all'Università di Stanford) dichiarano che il Cuore ha una sua potentissima comunicazione energetica, ha un campo elettromagnetico cinquemila volte più forte di quello del cervello e si estende intorno al nostro corpo fino a una distanza di circa quattro metri. Il Cuore trasmette al cervello molti più stimoli di quanti ne riceva. L'applicazione pratica di alcune tecniche molto facili da assimilare, ma che richiedono un po' di cura e predisposizione ad un ascolto profondo, possono apportare un enorme differenza nella realizzazione di progetti di design in quanto permettono di accedere ad uno spazio di ispirazione universale ancora più grande. Affinando la capacità di "sentire" un segno all'interno di questo campo espanso di consapevolezza, sarà possibile sbloccare una riserva più profonda di ispirazione. Partendo da questo spazio e inoltrandosi in una visione più ampia attraverso l'utilizzo delle rappresentazioni sistemiche, si potrà accedere a una sorgente universale di ispirazione, superando limitazioni e infondendo ai progetti una maggiore risonanza e significato. Le rappresentazioni sistemiche sono un potentissimo metodo di simulazione ed esplorazione fenomenologico/esperienziale dei sistemi che si colloca nella panoramica della scuola di Palo Alto, della Gestalt e della terapia familiare. (Bert Hellinger > Costellazioni Familiari ('80) - Analisi delle organizzazioni > Gunthard Weber - Coaching e consulenza manageriale Matthias Varga von Kibed e Insa Sparrer) Poterle applicare mentre si attua un processo creativo permette di anticipare e vivere in modo esperienziale la time line progettuale, valutando le risorse a disposizione e quelle da recuperare per ottenere il risultato desiderato. Guardiamo avanti con speranza e ispirazione verso un mondo in cui i segni, guidati dall'intelligenza del Cuore e posti in una prospettiva sistemica, possano comunicare messaggi di bellezza, significato e trasformazione.

Keywords

presenza, ascolto, cuore, segno, sistemico, esplorazione, sentire

Trasmigrazioni di senso: l'azione come manifestazione del segno

PAOLO BUONAIUTO — RUFA - Rome University of Fine Arts, Roma

Abstract

L'intervento intende approfondire il ruolo del segno nella comunicazione e interazione quotidiana, sottolineando la sua essenzialità nel trasmettere significati in varie forme—parole, immagini, gesti. Il testo si sofferma sulla distinzione tra reale e virtuale, definendo il primo come indipendente dalla percezione umana, e il secondo come un prodotto tecnologico non fisico. La trattazione evidenzia come i segni nel virtuale influenzino la percezione e comportamento umano, suggerendo che la realtà virtuale modella nuove modalità di interazione sociale e culturale. L'intersezione di tecnologia e semiotica modella il nostro approccio ai media digitali, inducendo riflessioni sulla natura e l'agire delle immagini, come argomentato da Georges Didi-Huberman. L'articolo esplora come le immagini virtuali fungano da ponti tra realtà e virtualità, rivelando verità storiche e culturali tramite la loro capacità di evocare e svelare l'invisibile. Questo dibattito si estende alla discussione su come il design grafico e la semiotica possono essere utilizzati per indagare e sfruttare il confine sfumato tra il reale e il virtuale, stimolando così la visione e l'immaginazione in un mondo digitale sempre più pervasivo. Attraverso anche le citazioni delle teorie di Paul Virilio e Tomás Maldonado sulla velocizzazione della realtà e la produzione della realtà attraverso la tecnologia, rispettivamente, si discute l'impatto di queste teorie sulle percezioni contemporanee del tempo e dello spazio, e sulla continua trasformazione delle nostre esperienze quotidiane.

Anche il lavoro con gli Isotype di Neurath, Reidemeister e Arntz viene menzionato come esempio di come i segni possono essere utilizzati per una comunicazione visiva efficace e universale, sottolineando l'importanza del design nella semplificazione e nella trasmissione di dati complessi. Vengono oltremodo analizzate diverse dicotomie che illustrano l'intreccio tra il reale e il virtuale nel design grafico e nella comunicazione visiva. Queste dicotomie, tra cui Pieno/Vuoto, Statico/Dinamico, e Naturale/Artificiale, servono a dimostrare come i designer possano sfruttare contrasti per creare esperienze visive che collegano efficacemente mondi apparentemente opposti.

L'autore conclude ponendo questioni cruciali sulla responsabilità dei designer di navigare consapevolmente questo paesaggio in evoluzione, bilanciando innovazione tecnologica con sensibilità critica verso gli effetti di tali tecnologie sulla percezione umana e interazione. Si pone l'accento sulla necessità di un design che sia non solo funzionale ed estetico, ma anche eticamente consapevole e human-centered, per garantire che il virtuale arricchisca la realtà senza soppiantarla.

Keywords

segno, comunicazione, tecnologia e media digitali, immagini virtuali, design grafico, dicotomie di senso, human-centered design, responsabilità del designer, innovazione tecnologica



ABSTRACT 2024

YOUNG RESEARCHERS

Grafica istintuale: la misura del bello nell'anti-progettazione

ANDREA BONCRISTIANI

Abstract

Con il presente contributo si vuole comprendere se e in che misura si può parlare del Bello nella grafica istintuale. Si procederà anzitutto offrendo una possibile definizione del termine “grafica vernacolare” (Tiziano Manna 2010) e quali artefatti ne costituiscono il corpus. In seguito, si individuerà una categoria all'interno di questo insieme, caratterizzata da una progettualità che chiameremo “istintuale”, talvolta giudicata negativamente, specialmente all'interno della comunità dei designer, poiché contraria ai canoni del buon design svizzero e anche come si nota nell'articolo *cult of ugly* scritto da Steven Heller in *Eye Magazine*. La grafica istintuale, dal nostro punto di vista, può essere inquadrata come una anti-progettualità in cui spesso l'esecutore è all'oscuro dei canoni definiti del buon design. Di fatto, essa è guidata dall'istinto di comunicare un messaggio attraverso il suo artefatto comunicativo, nel quale la parte plastica è una risultante del libero background esperienziale, avulsa da un contesto disciplinare vero e proprio. Le modalità secondo le quali gli abitanti di una specifica località geografica si interfacciano con tali artefatti, talvolta, hanno consolidato un framing ben preciso che non porta più ad esser colpiti dall'oggetto proprio bensì un modello comunicativo monotono e quindi, potremmo dire, poco “interessante” reso evidente dalla costituzione di una sorta di “pulviscolo grafico cittadino” in grado di esprimere una dimensione strettamente umana e, in una certa misura, naturale della produzione visiva nel contesto urbano. Procederemo, dunque, con la definizione di quello che è un buon progetto grafico, analizzando artefatti che seguono i canoni del Graphic Design svizzero e dell'International Style, e li confronteremo con i prodotti che seguono invece il “progetto istintuale”, in modo da provare ad individuare un set codificato di regole di definizione per questo “stile”. In questo senso, proporremo una nuova concezione del Bello, seguendo le orme di Ralph Waldo Emerson, in particolare nell'affermazione “Il segreto della bruttezza non consiste nell'irregolarità, ma nell'essere poco interessanti” (1860). A partire da queste argomentazioni, potremmo dire che il Modernismo, come affermava Steven Heller in un suo intervento in *Eye Magazine*, ha creato una ricetta per la mediocrità. Se ci si scardina, dunque, dal canone del buon Graphic Design, la situazione potrebbe ribaltarsi vertiginosamente e così la “brutta” grafica istintuale potrebbe diventare, in una certa misura, genuinamente Bella.

Keywords

grafica vernacolare, grafica istintuale, progettazione, bello, brutto, interessante

“Non premere quel pulsante rosso!”

CAMILLA CANNUCCIA

Abstract

In questo contributo, esporremo alcune riflessioni su flow e affordance nella progettazione grafica, in merito alla sua dimensione esperienziale. Cercheremo di individuare quelle componenti che più influiscono sull'efficacia emotiva e sensibile di un prodotto visivo. A tal proposito, metteremo in campo due concetti che ci sembrano particolarmente utili: quello di flow, così come ci viene offerto dallo psicologo Mihaly Csikszentmihalyi (1975, 1997), in relazione al concetto di affordance (Gibson 1979). L'obiettivo è stabilire una cornice analitica utile a comprendere in che modo, all'interno del processo di progettazione grafica, sia possibile creare esperienze vive coinvolgenti, fluide e soddisfacenti in termini esperienziali. Difatti, Mihaly Csikszentmihalyi descrive il flow come uno stato mentale di massima concentrazione e coinvolgimento in una specifica attività, caratterizzato da una sensazione di controllo e padronanza. Per affordance, invece, James J. Gibson intende quelle peculiari proprietà degli oggetti (fisici e non) che suggeriscono ad un generico utente un quadro di azioni appropriate ai fini dell'interazione. Queste ultime, secondo la nostra ipotesi, appaiono particolarmente cruciali per stabilire le condizioni pratiche nell'esperienza del flow, facilitando (e, in una certa misura, migliorando) l'interazione ottimale, anzitutto percettiva, tra persona e oggetto. In questo senso, è facile intuire come l'analisi e la selezione di elementi grafici, cromie, composizioni, tipografie, ecc., influenzi in modo determinante i meccanismi percettivi, guidando il lettore nell'interazione (anzitutto visiva) con l'oggetto in uno stato di immersione e coinvolgimento esperienziale completo. A tal proposito e in conclusione, esporremo alcune implicazioni di questa prospettiva sulla pratica della progettazione grafica e i suoi possibili campi di applicazione, attraverso la breve analisi di alcuni esempi.

Keywords

flow, affordance, grafica, percezione, esperienza visiva, progettazione grafica, cognizione

Dalla calligrafia alla tipografia digitale: riflessioni su un segno in evoluzione

GIULIA CHIRIANI

Abstract

Con l'avvento delle nuove tecnologie, la tipografia ha attraversato delle trasformazioni significative, riflettendo e contemporaneamente influenzando le dinamiche sociali. Questi cambiamenti hanno suscitato reazioni, manifestando in questo ambito diversità di prospettive e approcci nei confronti dell'innovazione tecnologica. Il presente contributo si propone di evidenziare come dinamiche e strutture sociali intervengano nella ricerca e nell'applicazione delle tecniche di stampa, in particolar modo nell'utilizzo della tipografia, e, al contempo, supportino specifiche prospettive teoriche in questo campo di studi. Si dedicherà, inoltre, una particolare attenzione al concetto di "errore" in ambito tipografico. Verrà analizzato anzitutto il pensiero di Eric Gill il quale, analogamente a quanto affermato da William Morris, evidenzia meccanismi e critiche rispetto ai nuovi sistemi di stampa a caratteri mobili, ponendo al centro del dibattito i processi di industrializzazione e produzione di massa. In questo senso, egli sostiene una posizione che assegna alla calligrafia un ruolo centrale rispetto alle dinamiche creative e autoriali, a differenza della stampa seriale che tende a perdere tali tratti a vantaggio, invece, della rapidità e dell'efficienza produttiva. Di altro avviso, Jan Tschichold rigetta la "vecchia tipografia" a favore della "Nuova tipografia" (cfr. Tschichold 1928) che tende a privilegiare la chiarezza del testo espresso tramite i caratteri lineari, laddove i tradizionali ornamenti della vecchia tipografia potevano spesso minacciarne la leggibilità. Questa posizione, però, verrà da egli stesso rimessa in discussione negli anni Sessanta, sottolineando l'evidente povertà processuale della tipografia "sperimentale" che, per molti versi, rifletteva una «insoddisfazione per l'esistente» (Tschichold 1966, in Falcinelli 2022: 133). Sarà interessante analizzare, infine, come, con l'avvento del computer, il type design subisca un processo di democratizzazione seppur tornando nell'alveo di operatori specializzati nel campo della grafica. Questo aspetto, in particolare, è stato ben esaminato da Muriel Cooper e successivamente ripreso da Zuzana Licko e Rudy VanderLans; questi ultimi, alla fine del secolo scorso, torneranno ad evidenziare come la progettazione tipografica si sia notevolmente ampliata, richiedendo – come già anticipato da Tschichold – meno competenze e specializzazioni. In definitiva, riprendendo il discorso di April Greiman sul valore dell'errore nelle applicazioni delle nuove tecnologie in ambito tipografico, si sosterrà come l'esattezza dell'apparato tecnico contemporaneo ricerchi, in qualche modo, una sorta di autenticità proprio attraverso quelle componenti che tentano di imitare l'artigianalità del tempo.

Keywords

società, calligrafia, tipografia digitale, stampa a caratteri mobili, errore

Il suono del segno: il visuale in musica

BIANCA MARINOTTI

Abstract

In questo intervento verrà analizzata e studiata la modalità attraverso cui il sonoro si traduce in grafica, e quindi in simboli, linee, colori, forme, nella sua rappresentazione. Al contempo, cercheremo di render conto delle molteplici e profonde connessioni che legano gli studi sul suono a quelli più propriamente focalizzati sulla grafica. Nello specifico, si procederà anzitutto indagando la necessità dell'uomo di trascrivere la musica attraverso un linguaggio in codice universale, con un'analisi storiografica che possa ripercorrere le principali tappe (Mila M., 1963, *Breve storia della musica*, Einaudi, Torino.; Gasperini G., 1988, *Storia della semiografia musicale*, Hoepli, Milano.). Si passerà, dunque, ad un'analisi morfologica sia della notazione musicale tradizionale che di quella non convenzionale sviluppatasi attorno agli anni '50 del Novecento per indicare il modo in cui deve essere interpretato un brano (Cage J., 1969, *Notations*, Something Else Press). A tal proposito, si prenderanno in esempio alcune partiture musicali del compositore britannico Cornelius Cardew; in particolare, i due casi più noti della produzione di Cardew: la composizione di 193 pagine con disegni grafici "Treatise", del 1967, e una delle ultime composizioni scritte per la Scratch Orchestra, "The Great Learning" del 1971. In questo senso, sarà interessante notare come qualsiasi fenomeno sonoro possa diventare notazione musicale, decidendo in che modo interpretare e tradurre il codice visuale, verbale, grafico, gestuale rispetto al suo pari sonoro. L'interpretazione e la traduzione di queste partiture, infatti, può essere guidata dal compositore con una legenda relativa al significato dei suoi simboli, o altresì liberamente. Il linguaggio Cardew, così, mette in relazione il concetto di "vita" a quello di improvvisazione: due forme in movimento, due forme sensibili ma legate fra loro nella possibilità di fallire, la vita con la morte, l'improvvisazione nell'errore. Ma è proprio questo specifico legame con la fallibilità che rende tali manifestazioni espressive così uniche, creative e vitali. Il presente studio, in ultimo, desidera comprendere come, nell'ambito della contemporaneità, la musica ed il suo codice ci supporta nella comprensione dei modi in cui l'uomo produce i suoi segni e convive con essi nell'universo della semiosi, offrendo in ultima analisi una disamina di alcuni progetti grafici in cui elementi visivi e tipografia si servono del sonoro come elemento organico (ad esempio, Studio Dumber, NN North Sea Jazz).

Keywords

suono, grafica, rappresentazione musicale, linguaggio cardew

Al di qua e al di là dell'occhio

ANGELA MARTINA ALESSIA MASTROLONARDO

Abstract

Obiettivo del presente studio è procedere ad una disamina della relazione tra rappresentazione mentale e percezione visiva. Nello specifico, si porrà particolare attenzione alla modalità attraverso la quale avviene il processo immaginativo e quali meccanismi cognitivi si ritengono maggiormente coinvolti nella creazione di immagini mentali. A questo scopo, verrà analizzato anzitutto il concetto di “rappresentazione” per come è proposto dai principali orizzonti teorici (per una rassegna, cfr. Galloni 2010), per poi procedere all'esplorazione delle immagini mentali, intese come uno specifico formato rappresentativo di cose o stati (Finke, 1989) che si manifestano in assenza di uno specifico stimolo sensoriale. Le immagini mentali sono fenomeni psicologici che in un certo modo simulano la realtà percepita sfruttando ciò che Umberto Eco (1997) definiva Tipi Cognitivi, o TC – ovvero, schemi visivi mentali prodotti a partire dall'esperienza del reale. Le percezioni visive, d'altro canto, si basano su acquisizione e codifica delle esperienze sensoriali che avvengono tramite il canale visuale e permettono di riconoscere, immagazzinare e categorizzare nella nostra memoria gli stimoli ambientali di ordine visivo. Immagini mentali e percezioni visive sembrano operare attraverso le medesime funzioni neurocognitive, con la differenza sostanziale della provenienza dello stimolo: la memoria nel primo caso, la realtà sensoriale nel secondo caso. La presente ricerca desidera accennare, inoltre, al processo che permette di riconoscere una rappresentazione visiva attraverso la sua forma: si porrà attenzione sul fatto che il riconoscimento di forme avviene molto probabilmente a partire da una serie di dinamiche complesse di elaborazione neurocognitiva che si realizzano in modo implicito e immediato nella nostra mente, permettendo la rilevazione di “immagini del mondo” nella loro totalità e coesione. In questo senso, verranno prese in considerazione la Gestalttheorie e gli studi di Irving Biederman sul riconoscimento per componenti, rendendo evidente l'importanza delle leggi di unificazione figurale in relazione ai processi legati alla scomposizione di oggetti complessi in componenti semplici, “geoni”. A supporto di tale disamina, verranno proposti dei casi esemplari nell'ambito del graphic design.

Keywords

rappresentazione, immagini mentali, percezione visiva, gestalt, geoni

L'Ipersegno come nuova identità sensibile

LUCA MERLINI

Abstract

Lo studio propone il costrutto teorico di Ipersegno al fine di render conto di quei fenomeni di significazione, nell'ambito dello studio della brand identity, che concentrano in un singolo "segno complesso" una varietà di effetti di senso che vanno oltre la mera rappresentazione visiva di marca. L'Ipersegno, per come verrà esplorato e delineato, si manifesta così attraverso un comportamento paragonabile ad un organismo vivente – autoregolato, dinamico e ricco di formazioni espressive – che è il risultato di una coesa e continua integrazione di tecniche di visual design, sound design, motion design, creative coding e altre discipline, dando vita ad un'identità di brand in continua evoluzione, crescita e relazione con il suo pubblico. Attraverso una prima fase di analisi, ispirata alle teorie di Derek Parfit espresse nel suo libro "Reasons and Persons" sull'identità e sull'esperienza umana, esploreremo come il concetto di identità personale, intesa come "cristallizzazione dell'io", si confronta con la fluidità, l'autenticità e la generatività dell'Ipersegno. Parfit, in "Reasons and Persons" descrive una visione dell'identità come una serie di relazioni e processi piuttosto che un'entità fissa, offre in questo senso una solida base teorica per comprendere l'Ipersegno come entità in costante mutamento, in grado di adattarsi alle esigenze e alle esperienze degli utenti. A scopo esemplificativo, verrà presa in considerazione l'installazione "Newfound Equilibrium" di Samsung, proposta al Fuorisalone 2024, esaminando le possibili interpretazioni offerte attraverso l'utilizzo del costrutto di Ipersegno, che si manifesta proprio in quello spazio immersivo e multisensoriale dove la tecnologia si rende partecipe dell'esperienza umana. L'installazione, sotto questa prospettiva, riflette la filosofia di "Samsung Design Identity 5.0: Essential Innovative Harmonious" attraverso cinque spazi che traducono linee guida di design in una composizione strategica di luci, suoni e interazioni digitali. Inoltre, come ulteriore contributo alla costruzione di un orizzonte teorico e applicativo dell'Ipersegno, valuteremo una connessione con il concetto di "oltreuomo" di Friedrich Nietzsche, espresso per la prima volta nel suo libro "Così parlò Zarathustra" pubblicato nel 1883. In questo senso, l'Ipersegno offre una prospettiva rivoluzionaria sul design, creando una connessione più profonda tra uomo e tecnologia. In ultima analisi, il contributo auspica nuove prospettive di studio e ricerca sull'interazione individuo-macchina e sull'espressione identitaria nel mondo contemporaneo, evidenziando un ulteriore potenziale costituito dall'adozione del costrutto di Ipersegno.

Keywords

ipersegno, brand identity, parfit, human-computer interaction

La closure come spazio di simulazione mentale

CECILIA PELEGGI

Abstract

Nel presente contributo svilupperemo un'analisi preliminare dei principali meccanismi di simulazione mentale innescati dal segno nell'ambito della narrazione a fumetti e, in particolare, in relazione a quella che potremmo definire l'architave su cui regge l'intero meccanismo sequenziale: la closure. Il fumetto, infatti, funziona come narrazione sequenziale attraverso un linguaggio specifico dove la closure rappresenta non solo lo spazio bianco tra una vignetta e l'altra ma un vero e proprio "tempo immaginifico" che circoscrive il campo d'azione in cui la mente del lettore si dipana. Grazie al meccanismo della closure, quindi, è possibile il completamento della narrazione, che altrimenti resterebbe drasticamente parziale e limitata alle poche informazioni percettive.

In questo senso andrebbero interpretate le parole di E. Hemingway quando scrisse il suo racconto in sei parole – "In vendita: scarpette neonato, mai indossate" –, e cioè da questa capacità della mente umana di creare una struttura coesa e coerente a partire da una serie di dati minimi di natura testuale e, nel caso del fumetto, figurativa.

Ciò che appare interessante in questo fenomeno generativo "a compensazione del non-detto" è proprio la struttura narrativa emergente e, ancor più, come sia possibile prevedere e impostare tale processo attraverso l'eidetica del fumetto. A partire dalla teoria dei simboli percettivi di L.W. Barsalou (1999) e in considerazione delle proposte contenute nella teoria delle categorie plastiche di A.J. Greimas (Greimas e Courtés 2007), cercheremo di mettere in relazione la grammatica eidetica del fumetto con quei processi cognitivi che si ritengono maggiormente coinvolti nel processo di immaginazione e, più nello specifico, a fondamento della comprensione visiva (cfr. Kosslyn 1980).

Concluderemo, infine, con un accenno alle caratteristiche generali di "plausibilità del discorso" e alle modalità di immedesimazione insite nella narrazione (cfr. Cosentino 2012) che riteniamo possano rendere conto delle proprietà di coesione e coerenza del livello emergente del discorso.

Keywords

fumetto, simulazione, simboli percettivi, immaginazione, closure

La potenzialità creativa nella noia

LORENZO PUZIELLI

Abstract

Nel nostro tempo dominato dalle tecnologie digitali, dove i social media permeano ogni aspetto della quotidianità, la noia e l'accidia assumono forme e rappresentazioni che alimentano nuovi spazi di vita, progettualità e atti di libera creazione. In questa sede, tenteremo una breve analisi esplorativa dell'intreccio tra questi stati d'animo e il meccanismo straniante dei social media che, se da un lato promuove dinamiche di drammatico isolamento sociale, dall'altro partecipa evidentemente alla costruzione di geometrie di senso che possono far emergere fenomeni creativi liberi, progetti e spazi eccezionalmente produttivi. Procederemo, anzitutto, elaborando il tema attraverso tre opere che mettono in scena la noia/accidia in modo esemplare: *Fight Club* di Chuck Palahniuk, la *Comedia* di Dante Alighieri e *BoJack Horseman* di Raphael Bob-Waksberg. Dopo aver individuato i concetti di "noia" e "accidia", evidenzieremo le differenze etimologiche e concettuali, per passare successivamente alle loro rappresentazioni nelle tre opere letterarie. Seguiremo una linea interpretativa centrata sulla ribellione contro la noia e l'alienazione sociale (nel caso di *Fight Club*), la punizione divina (nel caso della *Comedia*) e la depressione apatica (nel caso di *BoJack Horseman*). La nostra indagine si concentrerà, quindi, sul ruolo dei social media come "dispositivi amplificatori" di noia e accidia che agiscono sull'individuo attraverso un complesso sistema basato su iperconnessione, assenza di autenticità e distrazione compulsiva; al tempo stesso, però, i social media si dimostrano anche degli utili facilitatori per l'attivazione di processi volti al potenziamento dell'ispirazione, dell'apprendimento e dell'innovazione. In questo senso, intendiamo concludere sottolineando l'importanza della noia e dell'accidia come strumenti in grado eventualmente anche di potenziare le capacità creative dell'individuo, stimolandone la produttività e la forza espressiva, se inserite in un contesto volto alla premiazione della risolutezza e del valore dell'azione umana come elemento trasformatore.

Keywords

noia, accidia, social media, iperconnessioni, autenticità, ispirazione, motivazione

**DESIGN (PER) SEMIOTICS
CONFERENCE 2024
BOOK OF ABSTRACT**

Roma, 14 giugno 2024

AMKA Social Hub,
Via dei Reti 23A

amka

Con il patrocinio



AIAP
associazione italiana design
della comunicazione visiva