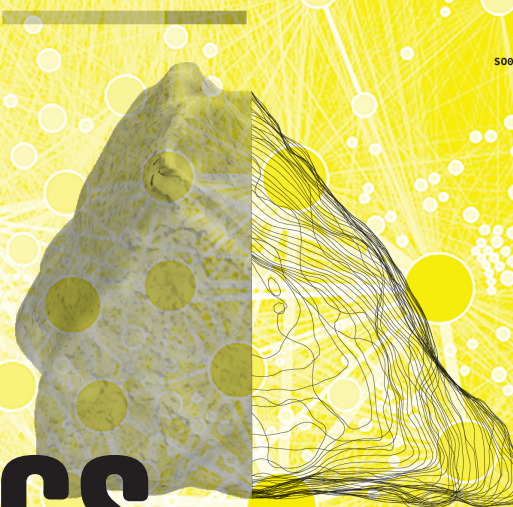
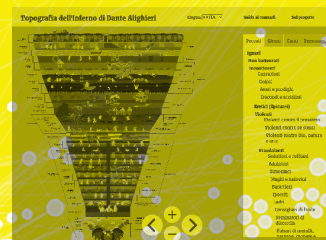


7.18

19°38'N 14°08'21"E



S001



# WRITINGS OF COMPLEXITY RETHINKING THE CODEX FORM



# Progetto Grafico

N. 41, V. 22, Dicembre • December 2025  
International Journal  
of Communication Design

Semestrale pubblicato da AIAP,  
Associazione italiana design  
della comunicazione visiva  
*Half-yearly published by AIAP,  
the Italian Association of Visual  
Communication Design*

> [pgjournal.aiap.it](http://pgjournal.aiap.it)

ISSN print: 1824-1301

Registrazione del Tribunale di Milano  
n. 709 del 19/10/1991. Periodico  
depositato presso il Registro Pubblico  
Generale delle Opere Protette.  
*Milan Court Registration No. 709 of  
October 19, 1991. Periodical filed with the  
General Public Register of Protected Works.*

Progetto Grafico adotta il sistema  
di revisione del double-blind peer review.  
*Progetto Grafico adopts a double-blind peer  
review system.*

## INDICIZZAZIONE

### INDEXING

Progetto Grafico è stata inclusa nella  
lista ANVUR delle riviste di classe A  
per l'area O8 e i settori O8/C1, O8/D1,  
O8/E1, O8/F1.  
*Progetto Grafico has been included in the  
Italian ANVUR list of Class A Journals  
for area O8 and sectors O8/C1, O8/D1,  
O8/E1, O8/F1.*

Il n. 41 è stato stato stampato in Italia  
da PressUp, Nepi (VT) nel mese  
di gennaio 2026  
*Issue 41 was printed by PressUp, Nepi  
(VT), Italy, in January 2026*

## EDITORE

### PUBLISHER

AIAP  
Associazione italiana design  
della comunicazione visiva  
via Amilcare Ponchielli, 3  
20129 Milano  
+39 02 29520590  
> [aiap@aiap.it](mailto:aiap@aiap.it)  
> [www.aiap.it](http://www.aiap.it)

## AIAP



## CONSIGLIO DIRETTIVO AIAP 2025–2028

AIAP BOARD 2025–2028

### PRESIDENTE

PRESIDENT

**Francesco E. Guida**

### VICE PRESIDENTESSA

VICE PRESIDENT

**Fabiana Ielacqua**

### SEGRETARIA GENERALE

GENERAL SECRETARY

**Ilaria Montanari**

### CONSIGLIERI

BOARD MEMBERS

**Isabella Battilani**

**Matteo Carboni**

**Gaetano Grizzanti**

**Maria Loreta Pagnani**

### COLLEGIO DEI PROBIVIRI

PANEL OF ARBITRATORS

**Laura Bortoloni** *Presidente President*

**Simonetta Scala** *Segretaria Secretary*

**Stefano Tonti** *Past President*

**Giangiorgio Fuga**

**Claudio Madella**

### REVISORE DEI CONTI

AUDITOR

**Dario Carta**

### SEGRETERIA E AMMINISTRAZIONE

SECRETARIAT AND ADMINISTRATION

**Elena Panzeri**

### PAST PRESIDENT

PAST PRESIDENT

**Marco Tortoioli Ricci**

### CENTRO DI DOCUMENTAZIONE SUL PROGETTO GRAFICO DI AIAP

AIAP GRAPHIC DESIGN DOCUMENTATION CENTRE

> [www.aiap.it/cdpg/](http://www.aiap.it/cdpg/)

### RESPONSABILE ARCHIVIO, RICERCHE E BIBLIOTECA

ARCHIVE, RESEARCH AND LIBRARY MANAGER

**Lorenzo Grazzani**

> [biblioteca@aiap.it](mailto:biblioteca@aiap.it)



## DIRETTORE SCIENTIFICO & RESPONSABILE

SCIENTIFIC & MANAGING DIRECTOR

**Carlo Martino** *Sapienza Università di Roma*

## COMITATO SCIENTIFICO INTERNAZIONALE

INTERNATIONAL SCIENTIFIC COMMITTEE

**José Manuel Allard** *Pontificia Universidad Católica de Chile*

**Andreu Balius** *EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona*

**Helena Barbosa** *Universidade de Aveiro*

**Letizia Bollini** *Libera Università di Bolzano*

**Mauro Bubbico** *Abadir Accademia di Design e Comunicazione Visiva*

**Valeria Bucchetti** *Politecnico di Milano*

**Fiorella Bulegato** *Università Iuav di Venezia*

**Paolo Ciuccarelli** *Northeastern University*

**Vincenzo Cristallo** *Politecnico di Bari*

**Federica Dal Falco** *Sapienza Università di Roma*

**Davide Fornari** *ECAL/Haute école d'art et de design de Lausanne*

**Rossana Gaddi** *Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara*

**Stuart Medley** *Edith Cowan University*

**Francesco Monterosso** *Università degli Studi di Palermo*

**Matteo Moretti** *Università degli Studi di Sassari*

**Luciano Perondi** *Università Iuav di Venezia*

**Daniela Piscitelli** *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*

**Emanuele Quinz** *Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis*

**Chiara Lorenza Remondino** *Politecnico di Torino*

**Elisabeth Resnick** *Massachusetts College of Art and Design*

**Fiona Ross** *University of Reading*

**Dario Russo** *Università degli Studi di Palermo*

**Gianni Sinni** *Università Iuav di Venezia*

**Michael Stoll** *Technische Hochschule Augsburg*

**Davide Turrini** *Università degli Studi di Firenze*

**Carlo Vinti** *Università degli Studi di Camerino*

## DIRETTORI DEL COMITATO EDITORIALE

EDITORS-IN-CHIEF

**Alessio Caccamo** *Sapienza Università di Roma*

**Vincenzo Maselli** *Sapienza Università di Roma*

## COMITATO EDITORIALE INTERNAZIONALE

INTERNATIONAL EDITORIAL BOARD

**Roberta Angari** *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*

**Carlotta Belluzzi Mus** *Sapienza Università di Roma*

**Laura Bortoloni** *Università degli Studi di Ferrara*

**Josefina Bravo** *University of Reading*

**Fabiana Candida** *Sapienza Università di Roma*

**Dario Carta** *CFP Bauer Milano*

**Francesca Casnati** *Politecnico di Milano*

**Leonardo Gómez Haro** *Universidad Politécnica de Valencia*

**Pilar Molina** *Pontificia Universidad Católica de Chile*

**María Griñán Montealegre** *Universidad de Murcia*

**Cristina Marino** *Università degli Studi di Parma*

**Fabiana Marotta** *Università degli Studi di Napoli "Federico II"*

**Chris Nuss** *University of Birmingham*

**Giulia Panadisi** *Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara*

**Dario Rodighiero** *Universiteit Groningen*

**Francesca Scalisi** *Università degli Studi di Palermo*

**Anna Turco** *Sapienza Università di Roma*

## MAIL DI CONTATTO & SOCIAL MEDIA

CONTACT MAILS & SOCIAL MEDIA

**Director** > [director.pgjournal@aiap.it](mailto:director.pgjournal@aiap.it)

**Editorial** > [editors.pgjournal@aiap.it](mailto:editors.pgjournal@aiap.it)

**Instragram** @progetto\_grafico\_journal

**LinkedIn** @Progetto Grafico Journal

## PROGETTO GRAFICO EDITORIALE

EDITORIAL DESIGN

**Anna Turco**

## IMPAGINAZIONE

EDITING

**Alessio Caccamo, Vincenzo Maselli, Roberta Sacco**

## COPERTINA

COVER

**Si ringrazia Mauro Bubbico per aver progettato e donato gratuitamente la copertina del numero 41 di Progetto Grafico.**

*We thank Mauro Bubbico for designing and generously donating the cover of issue 41 of Progetto Grafico*

## CARATTERI TIPOGRAFICI

TYPEFACE

**Calvino** by Andrea Tartarelli • *Zetafonts*

**Atrament** by Tomáš Brousil • *Suitcase Type Foundry*

## PER LE ATTIVITÀ SVOLTE NEL 2025 RELATIVE AL DOUBLE-BLIND PEER

REVIEW PROCESS, SI RINGRAZIANO I SEGUENTI REVISORI

AS CONCERN THE DOUBLE-BLIND PEER REVIEW PROCESS DONE IN 2025

WE WOULD THANKS THE FOLLOWING REFEREES

**Emanuela Bonini Lessing** *Università Iuav di Venezia*

**Lisa Borgerheimer** *Offenbach University of Art and Design*

**Alessia Brischetto** *Università degli Studi di Firenze*

**Daniela Calabi** *Politecnico di Milano*

**Gianluca Camillini** *Libera Università di Bolzano*

**Susanna Cerri** *Università degli Studi di Firenze*

**Marcello Costa** *Università degli Studi di Palermo*

**Andrea Di Salvo** *Politecnico di Torino*

**Cinzia Ferrara** *Università degli Studi di Palermo*

**Irene Fiesoli** *Università degli Studi di Firenze*

**Laura Giraldi** *Università degli Studi di Firenze*

**Tommaso Guarientro** *Università Ca' Foscari Venezia*

**Francesco E. Guida** *Politecnico di Milano*

**Ilaria Mariani** *Politecnico di Milano*

**Raffaella Massacesi** *Università degli Studi di Chieti-Pescara*

**Federico Oppedisano** *Università di Camerino*

**Pietro Nunziant**e *Università degli Studi di Napoli Federico II*

**Jonathan Pierini** *Università degli Studi di Urbino Carlo Bo*

**Leonardo Romei** *Sapienza Università di Roma*

**Paolo Tamborrini** *Università degli studi di Parma*

**Umberto Tolino** *Politecnico di Milano*

## DIRITTI

COPYRIGHTS

La rivista è pubblicata in open access. Tutto il materiale scritto

dai collaboratori è disponibile sotto la licenza Creative Commons

Attribuzione-NonCommerciale - Condividi allo stesso modo 4.0.

Significa che può essere riprodotto a patto di citare Progetto Grafico,

di non usarlo per fini commerciali e di condividerlo con la stessa licenza.

*This is an open access publication. All material written by the contributors is*

*available under Creative Commons license Attribution-NonCommercial- Share*

*Alike 4.0 International. It can be reproduced as long as you mention Progetto*

*grafico, do not use it for commercial purposes and share it with the same license.*



Le immagini utilizzate in Progetto Grafico rispondono alla pratica del

fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo

70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica,

insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.

*The images used in Progetto Grafico comply with fair use practices (Copyright Act 17*

*U.S.C. 107), implemented in Italy by Article 70 of the Copyright Law, which allows*

*their use for criticism, teaching, and scientific research for non-commercial purposes.*

## RINGRAZIAMENTI

AKNOWLEDGEMENTS

Progetto Grafico ringrazia Zetafonts per aver gentilmente concesso

l'uso gratuito di uno dei suoi caratteri tipografici per la realizzazione

di questa rivista. *Progetto Grafico thanks Zetafonts for kindly providing the*

*complimentary use of one Calvino typefaces for this journal.*

**ZETA** **FONTS**™

INDICE DEI CONTENUTI TABLE OF CONTENTS		PROGETTO GRAFICO 41		SCRITTURE DELLA COMPLESSITÀ		WRITING OF COMPLEXITY	
Prefazione Preface	<b>UN NUOVO CORSO PER CONTINUARE AD ALIMENTARE LA CULTURA DEL PROGETTO</b>	<b>A NEW DIRECTION TO CONTINUE NURTURING THE CULTURE OF DESIGN</b>	<i>10 – 11</i>	Ricerca Research	<b>ALFABETIZZAZIONE DELLE RETI</b>	<b>NETWORK LITERACY</b>	<i>144 – 163</i>
	di <b>Francesco E. Guida</b>				COME COMPRENDERE, PROGETTARE E LEGGERE MODELLI RELAZIONALI VISIVI	HOW TO UNDERSTAND, DESIGN, AND READ VISUAL RELATIONAL MODELS	
Editoriale Editorial	<b>IL SENSO DI UN JOURNAL</b>	<b>THE PURPOSE OF A JOURNAL</b>	<i>12 – 23</i>		<b>DAI DATI AL CODEX, COSTRUIRE CONOSCENZA NELLO SPAZIO PUBBLICO</b>	<b>FROM DATA TO CODEX: MAKING KNOWLEDGE PUBLIC</b>	<i>164 – 183</i>
	EDITORIALE PGJ41	PG41 EDITORIAL			INQUADRARE LA PARTECIPAZIONE NELLA PARTICIPATORY DATA PHYSICALIZATION	FRAMING PARTICIPATION THROUGH PARTICIPATORY DATA PHYSICALIZATION	
Inquadrare Frame	<b>SCRIPTA VOLANT. CODES MANENT.</b>	<b>SCRIPTA VOLANT. CODES MANENT.</b>	<i>24 – 59</i>		di <b>Matteo Moretti &amp; Alvise Mattozzi</b>		
	LE RAGIONI DI UNA RICERCA	THE REASONS BEHIND A RESEARCH STUDY					
Ricerca Research	<b>LA FORESTA DI SIMBOLI DELL'AFRICA OCCIDENTALE</b>	<b>THE WEST AFRICAN FOREST OF SYMBOLS</b>	<i>60 – 81</i>		<b>MODELLI DI SCRITTURA PER ARCHIVI INCOMPLETI</b>	<b>WRITING MODELS FOR INCOMPLETE ARCHIVES</b>	<i>184 – 201</i>
	RIFLESSIONI SULLA RAPPRESENTAZIONE DEI SISTEMI DI SCRITTURA MINORITARI	REFLECTIONS ON THE REPRESENTATION OF MINORITY WRITING SYSTEMS			DESIGN PHILOLOGY E LA RICOSTRUZIONE DI MEMORIE PARZIALI	DESIGN PHILOLOGY AND THE RECONSTRUCTION OF PARTIAL MEMORIES	
	di <b>Annunziato Mazzaferro</b>				di <b>Marco Quaggiotto</b>		
	<b>RICODIFICARE ASIMOV</b>	<b>RECODING ASIMOV</b>	<i>82 – 101</i>		<b>SCRITTURE VISIVE E SINSEMICHE PER SCENARI MORE-THAN-HUMAN</b>	<b>VISUALS AND SYNSEMIC WRITINGS FOR MORE-THAN- HUMAN SCENARIOS</b>	<i>202 – 223</i>
	UN ESPERIMENTO DIDATTICO	A DIDACTIC EXPERIMENT			NUOVI AGENTI ESPLORATIVI PER IL GRAPHIC DESIGN	NEW EXPLORING AGENTS FOR GRAPHIC DESIGN	
	<b>IMMAGINE. TESTO. POLITICA.</b>	<b>IMAGE. TEXT. POLITICS.</b>	<i>102 – 121</i>		di <b>Michela Mattei, Marzia Micelisopo, Chiara Scarpitti e Paola Antimina Tuccillo</b>		
	INTERROMPERE IL FLUSSO DELLE IMMAGINI ATTRAVERSO IL CODICE	DISRUPTING THE STREAM OF IMAGES THROUGH THE CODEX					
	di <b>Giulia Cordin &amp; Eva Leitolf</b>				<b>DATA DRIVEN KNOWLEDGE</b>	<b>DATA DRIVEN KNOWLEDGE</b>	<i>224 – 243</i>
	<b>IL CODICE DEI DIRITTI</b>	<b>THE CODE OF RIGHTS</b>	<i>122 – 143</i>		OLTRE L'ESTETICA DEL DATO NEI PROCESSI DI ACCESSO ALLA CONOSCENZA	BEYOND THE AESTHETICS OF DATA IN THE PROCESSES OF ACCESSING KNOWLEDGE	
	RETROSPETTIVA SUL DESIGN REGOLATIVO NEL SETTORE PUBBLICO, DALL'INFORMATION DESIGN AL LEGAL DESIGN	A REVIEW ON REGULATION BY DESIGN IN THE PUBLIC SECTOR, FROM INFORMATION DESIGN TO LEGAL DESIGN			di <b>Roberta Angari, Santiago Ortiz &amp; Antonella Rosmino</b>		
	di <b>Aureliano Capri</b>						



Ricerca  
Research

CREATIVITÀ E CULTURA  
NELL’EPOCA  
DELL’AI GENERATIVA

IL RUOLO DELLA SPECIFICITÀ CULTURALE  
NEL PROGETTO DI CONTENUTI GENERATI  
DA INTELLIGENZE ARTIFICIALI

di **Francesco Burlando, Boyu Chen  
& Niccolò Casiddu**

CARTOGRAFIE  
DELL’EMERGENZA

GEOGRAFIE E LINGUAGGI  
DELLE CRISI CONTEMPORANEE

di **Laura Bortoloni & Davide Turrini**

MAPPING INEQUALITIES

LA COSTRUZIONE VISIVA DELLA DISUGUAGLIANZA  
DALLE MAPPE STORICHE ALLE NUOVE  
INTERFACCE DIGITALI

di **Giulia Panadisi**

DESIGNING TV TITLE  
SEQUENCES

DISPOSITIVI NARRATIVI E RITUALI  
TRA VARIABILI VISIVE E STRATEGIE  
DELLA COMUNICAZIONE

di **Veronica Dal Buono**

TRADUZIONI EDITORIALI  
ELDERLY SENSITIVE

UN PROGETTO DI RICERCA  
PER FAVORIRE LA FRUIZIONE  
E LA LEGGIBILITÀ DEL TESTO

di **Elena Caratti, Dina Riccò,  
Sara Bianchi & Giulia Martimucci**

CREATIVITY AND  
CULTURE IN THE AGE  
OF GENERATIVE AI

THE ROLE OF CULTURAL  
SPECIFICITY IN THE DESIGN  
OF AI-GENERATED CONTENT

CARTOGRAPHIES  
OF EMERGENCY

GEOGRAPHIES AND LANGUAGES  
OF CONTEMPORARY CRISES

MAPPING INEQUALITIES

A GENEALOGICAL ANALYSIS OF INEQUALITY  
VISUALIZATION FROM HISTORICAL MAPS  
TO CONTEMPORARY DIGITAL INTERFACES

DESIGNING TV TITLE  
SEQUENCES

NARRATIVE TECHNIQUES  
AND RITUALS IN VISUAL VARIABLES  
AND COMMUNICATION STRATEGIES

ELDERLY-SENSITIVE  
EDITORIAL TRANSLATIONS

A RESEARCH PROJECT  
TO PROMOTE THE ACCESSIBILITY AND  
READABILITY OF TEXTS

Visualizzare  
Visualize

VOCABOLARI DEL DESIGN

UN ‘MACROSCOPIO’ PER L’OSSERVAZIONE  
SISTEMATICA DI CAMPI DISCIPLINARI

di **Steven Geoffrey & Paolo Ciuccarelli**

PROGETTARE  
LA COESISTENZA

IL GRECO SALENTINO COME SPAZIO CRITICO  
PER IL DESIGN MULTIGRAFICO

di **Fabiana Candida**

Scopire  
Discover

LA CRISI DELLA NARRAZIONE

INFORMAZIONE, POLITICA E VITA QUOTIDIANA

di **Byung-Chul Han**  
recensione di **Simone Giancaspero**

MONOGRAMMI E FIGURE

TEORIE E STORIE DELLA PROGETTAZIONE

di **Giovanni Anceschi**  
recensione di **Andrea Lancia**

DESIGN VOCABULARIES

A ‘MACROSCOPE’ FOR SYSTEMATIC  
OBSERVATIONS OF DISCIPLINARY FIELDS

DESIGNING  
COEXISTENCE

GRECO SALENTINO AS A CRITICAL SPACE  
FOR MULTIGRAPHIC DESIGN

LA CRISI DELLA NARRAZIONE

INFORMATION, POLITICS AND DAILY LIFE

by **Byung-Chul Han**  
review by **Simone Giancaspero**

MONOGRAMS AND FIGURES

THEORIES AND STORIES OF DESIGN

by **Giovanni Anceschi**  
review by **Andrea Lancia**

244 – 263

264 – 285

286 – 307

308 – 327

328 – 347

348 – 353

354 – 359


360 – 363

364 – 367

# SCRIPTA VOLANT. CODES MANENT. LE RAGIONI DI UNA RICERCA

## 25 – 59

**Daniela Piscitelli**

 0000-0002-7922-3762

Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"  
daniela.piscitelli@unicampania.it

Il contributo inanella le ragioni che costituiscono la base di un filone di studi da tempo all'attenzione dell'unità "Visual Communication Research Lab": la tradizione del nuovo, del più ampio Gruppo di ricerca SIDE della Vanvitelli <sup>①</sup>. Una ricerca aperta e in divenire ma che ci sembra potesse essere argomento di riflessione condivisa utile a inaugurare questa nuova direzione di Progetto grafico Journal. Il contributo prova quindi a costruire e a sintetizzare una base teorica attraverso la quale innestare riflessioni sulla scrittura lineare tipografica, sul suo destino, sulle sue trasformazioni negli ambienti digitali, sulle influenze derivate dai mondi dell'arte e delle sperimentazioni cyber, nonché sui suoi possibili sviluppi.

Un argomento complesso che però ci sembra centrale nel dibattito contemporaneo, anche se inavvertito nella sua genesi interdisciplinare. Non è una analisi sulla 'visualità della scrittura' di tipo semiologico <sup>②</sup>. I presupposti di questa ricerca partono dall'assumere come dato di fatto quanto e come, a prescindere da nostalgiche radicalità e convinzioni personali, il digitale abbia modificato profondamente il rapporto con la letteratura: il testo scritto, nella sua configurazione alfabetica e occidentale ha perso la sua egemonia quale strumento di accesso alla conoscenza laddove la Gen Z e le altre che seguiranno si formano in ambienti sintetici e immersivi che, abbandonata la linearità del rigo tipografico, si presentano come sistemi ibridi nei quali le scritture - scritto-grafiche, mobili, dinamiche e interattive - costituiscono e rendono disponibili giacimenti di informazioni in continua collisione e riconfigurazione di sé <sup>③</sup>.

## 25

Ambienti magmatici nei quali testi alfabetici, segni, simbologie, codici, immagini, frame, si pongono come delle nuove realtà oggettuali, mitologiche, e rappresentano non tanto un contenuto in sé quanto piuttosto, nodi di relazioni in un ecosistema di pensiero interconnesso. Sono chiavi utili ad aprire a mondi della conoscenza che, abbandonata la forma codex del libro, abitano sistemi di scritture non necessariamente alfabetiche e che, per poter essere indagate, dominate o configurate, necessitano di nuove forme di progettazione ma anche di educazione all'apprendimento. Una base teorica, non esaustiva, apparentemente lontana dalla dimensione del progetto grafico, che si ipotizza invece utile per chi si occupa di progettazione e di formazione: per domandarsi cosa significhi approcciare a modalità di scritture lontane dalle forme codicologiche del libro stampato o della sua riproposizione in forma digitale; per affinare strumenti di accesso ai contenuti in modalità inedite di didattica; per educare il pensiero a strutture pluridimensionali di formalizzazione del sapere e, quindi, indirizzarsi verso approcci alla conoscenza che, abbandonate le forme lineari e paratattiche del novecento, aprano a percorsi euristici, multimodali, sperimentali e immersivi che, nel loro essere tutti ancora da codificare, lasciano immaginare nuovi spazi epistemologici.

<sup>①</sup>

La letteratura citata costituisce il fondamento delle ricerche su testo e scritture condotte da quindici anni nei laboratori di Design della comunicazione visiva del curriculum Comunicazione Visiva (Laurea magistrale in Design per l'Innovazione, Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli). Il Visual Communication Research Lab (Gruppo SIDE) ha orientato i propri percorsi di ricerca verso le scritture della complessità, interrogando il ruolo del design della comunicazione nella quarta rivoluzione industriale: ripensare forme dei contenuti, strumenti, dispositivi e modalità di accesso alla conoscenza in sistemi dominati da intelligenza artificiale e prestazioni tecnologiche avanzate.

<sup>②</sup>

Per una analisi di questo tipo si rimanda alla recente pubblicazione: (2024) Manchia, V., Zingale, S. (a cura di) Visualità della scrittura nelle arti e nella comunicazione visiva. In Occhio semiotico sui media | Semiotic eye on media. Vol 25, No 30 (June 2024) | ISSN 1724-7810 | DOI: 0.57576/ocula2024-3. [Disponibile presso: <https://www.ocula.it/files/OCULA-30.pdf>]

Paradigmi della Scrittura/Lettura • Epifania della Parola • Oralità e Lingue Tribali  
Scritture come Paesaggi Visivi • Conoscenza Post-Antropocentrica

[10.82068/pgjournal.2025.22.41.03](https://doi.org/10.82068/pgjournal.2025.22.41.03)

Patterns of Violence in Brazil

The average proportion and number of environmental defender deaths in Brazil from 2015 to 2019 by state



Source: Global Witness

Atmos

①  
Land Defenders  
progetto di Federica Fragapane per Atmos.  
La visualizzazione ha accompagnato il lavoro di inchiesta realizzato da Yessenia Funes (2021). Collezione Permanente del MoMA, Dipartimento di Architettura e Design.  
Land Defenders project by Federica Fragapane for Atmos. The visualisation accompanied the investigative work carried out by Yessenia Funes (2021). MoMA Permanent Collection, Department of Architecture and Design.



### Muore il libro non il lettore

Nel capitolo *Una lettura ben fatta*, introduttivo al volume *Nessuna passione spenta*, George Steiner descrive l’opera pittorica *Filosofo* di Chardin del 1734. È la descrizione minuziosa di un ‘lettore’ che, a partire dagli abiti e dal copricapo, l’eleganza e la postura attenta, nonché la luce ben direzionata, qualificano l’atto del *leggere* come solenne: il *vestirsi* equivale ad una *investitura*, di tempo, di spazio, di attenzione. La presenza di una clessidra, la penna e il calamaio pronti per eventuali marginalia indicano, anche, la reciprocità tra il testo e chi legge, sono *tracce attive* (Steiner, 1996), anzi *reattive* al testo scritto e obbligano a una dedizione silenziosa in ambienti parimenti silenti. La descrizione apre a una raccolta di saggi, scritti tra il 1978 e il 1996 all’interno dei quali Steiner manifesta tutta la sua preoccupazione sulla sopravvivenza non tanto dell’oggetto libro in sé, ma in quanto strumento di accesso alla conoscenza: “dove troveremo dei lettori che sappiano veramente leggere?” (p. 12), lettori cioè, che possano fare dell’esperienza della lettura lo strumento del proprio riscatto rispetto alla “volgarizzazione”, alla “roboante vacuità dell’intelletto” e alla meschina proliferazione di “riassunti della trama” (p. 27), ovvero surrogati predigeriti e banalizzati?

La preoccupazione di Steiner si radica in una cultura intellettuale – e occidentale – del novecento la cui formazione è avvenuta prevalentemente attraverso forme di scrittura legate al libro nella sua configurazione di *codex* e che ha rappresentato, per secoli, il modello dominante di articolazione e trasmissione del sapere (Lussu, 1999). Linearità, chiarezza, distinzione: virtù tipiche della logica cartesiana.

Un modello che, se da un lato ha oggettivamente contribuito all’alfabetizzazione e alla promozione della cultura di massa, allo stesso tempo però, ne ha rappresentato la sua forma di potere più pervasiva alienando qualsiasi altro dispositivo di divulgazione della conoscenza a forme distorte o secondarie del sapere: la cultura della scrittura – sosterrà Abruzzese (1996) – è stata una macchina di conquista. “La sua linearità incarna il paradigma diffusivo della divulgazione e dell’educazione” (p. 103), una tecnologia che, fin dalle sue origini, ha pervaso poi tutto il ‘900 con i suoi orizzonti di uniformità, così come fin dagli albori gutenberghiani, in quell’operazione di apertura alla conoscenza che si è manifestata anche come dissenso, come ci ricorda il magnifico romanzo storico “Q” e di quell’utopia rivoluzionaria fondata sul grande potere della stampa clandestina (Blisset, 2014).

Da attento osservatore delle trasformazioni linguistiche, Alberto Abruzzese, già dalla fine degli anni ’90, ci allertava quindi su quanto il libro fosse solo “una

delle innumerevoli protesi del corpo umano: un veicolo, un’arma, un dispositivo, un luogo e un tempo per i bisogni dell’individuo” (p.87). Non un *a-priori* cristallizzato e strumento indiscusso per veicolare il sapere, bensì *solo* un artefatto e, come tale, mortale. “Il lettore ha il diritto di riconoscere questa morte e non la propria” (p. 87).

Nella sua analisi, anticipatrice di fenomeni oggi consolidati, Abruzzese riconosce alle scritture lineari e all’artefatto cartaceo il merito di aver contribuito allo sviluppo e al consolidarsi della cultura moderna, ciò nonostante invita ad accettare “la sfida di un libro che si destruttura e dissolve in una nuova rete di comunicazioni complesse” (p. 83), figlie non solo di tecnologie emergenti quanto invece, di nuove sensibilità che si affrancano dalle tradizioni autoritarie dei linguaggi alfabetici per sfruttare l’opportunità di “uscire dal mondo dei lettori, dal patto sociale che li lega alle istituzioni della scrittura”, rifuggendo quadri normativi prestabiliti (p. 83).

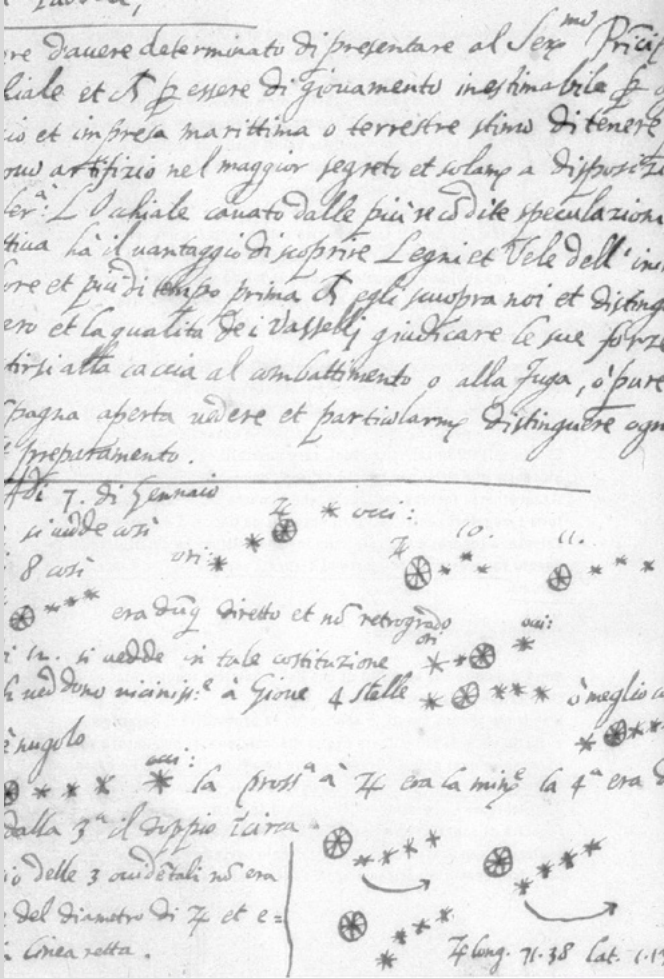
Già agli esordi della rivoluzione digitale, alla fine degli anni ’90, il sociologo ravvisava quindi, nella crisi del libro e della scrittura, uno spazio di opportunità utile per rimettere al centro del discorso “le qualità molteplici” di lettori eruditi, mossi da bisogni e identità non soddisfatti dalla tradizione della stampa ma che avrebbero cercato nei linguaggi del digitale “capacità comunicative e formative estreme, diffuse e insieme localizzate, collettive e insieme personalizzate” (p. 96).

### Scritture della complessità

Un punto di vista, questo, che attraversa, seppur con implicazioni differenti, tutta la riflessione teorica sulle scritture e sugli alfabeti, da parte dei linguisti ma anche degli studiosi del progetto. L’innovazione negli strumenti di rappresentazione del pensiero, infatti, ha sempre giocato un ruolo fondamentale nella stessa evoluzione umana e questi sono stati il grimaldello che ha consentito all’umanità di realizzare i propri scatti evolutivi. Tecnologie che però non fondano necessariamente sugli alfabeti: già Roy Harris (1986) ci aveva messo in guardia sul concetto tradizionale di linguistica e sulla teoria del codice fisso di Saussurre: attraverso la sua definizione di *semiologia integrazionale* Harris anticipava quanto la scrittura non dovesse essere vista come un riflesso specchiato della lingua parlata, e quanto alla *tirannia dell’alfabeto* dovesse, invece, essere contrapposta una visione delle scritture in quanto sistemi complessi, dinamici e integrativi, utili ad espandere significati e, quindi, conoscenza ❸.

❸

Si rimanda, per una trattazione storico-critica delle scritture, alla disamina tracciata da Roy Harris, e a parte dei riferimenti bibliografici cui lui stesso rimanda, i cui testi sono citati nelle referenze.



❷

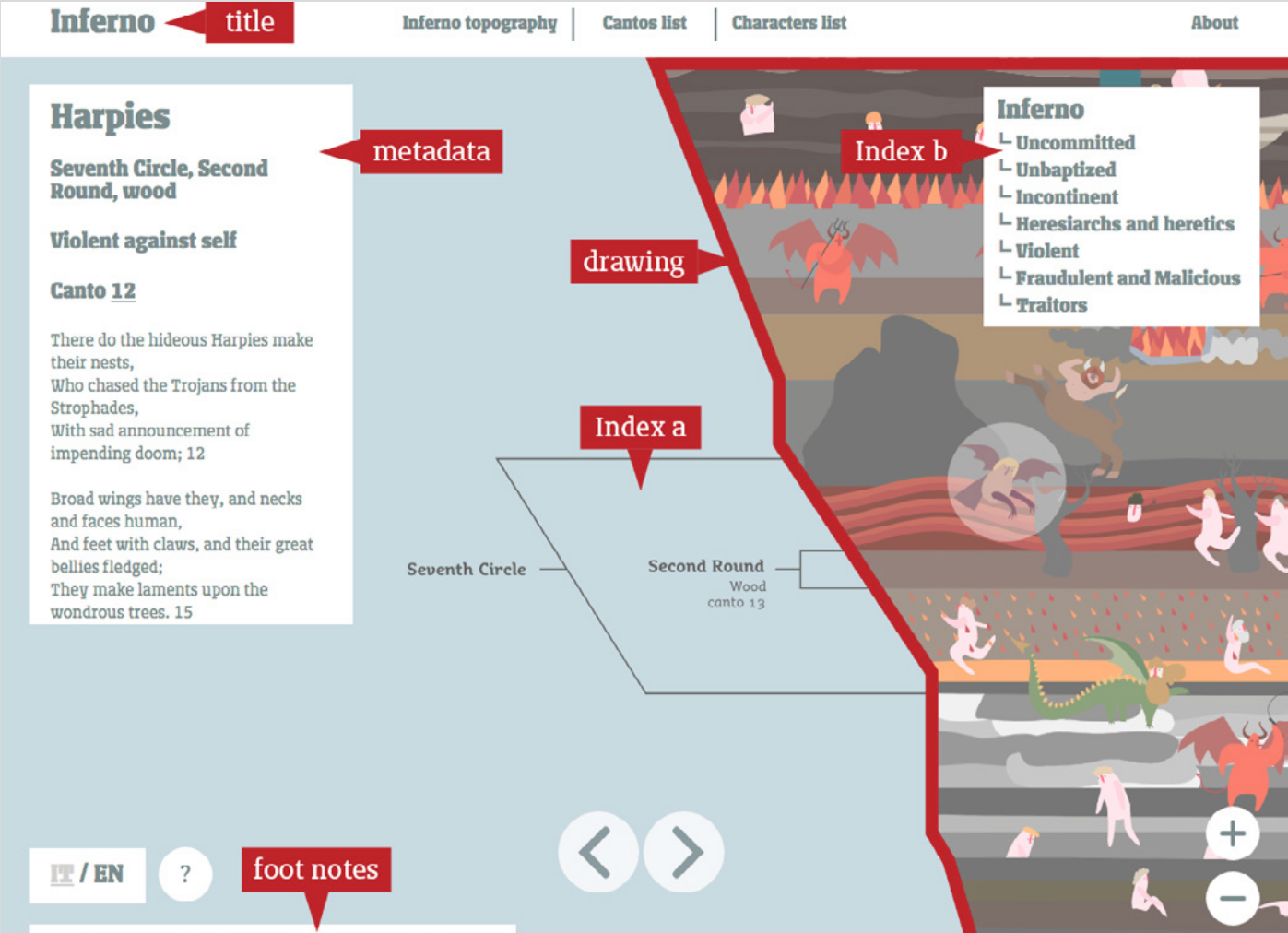
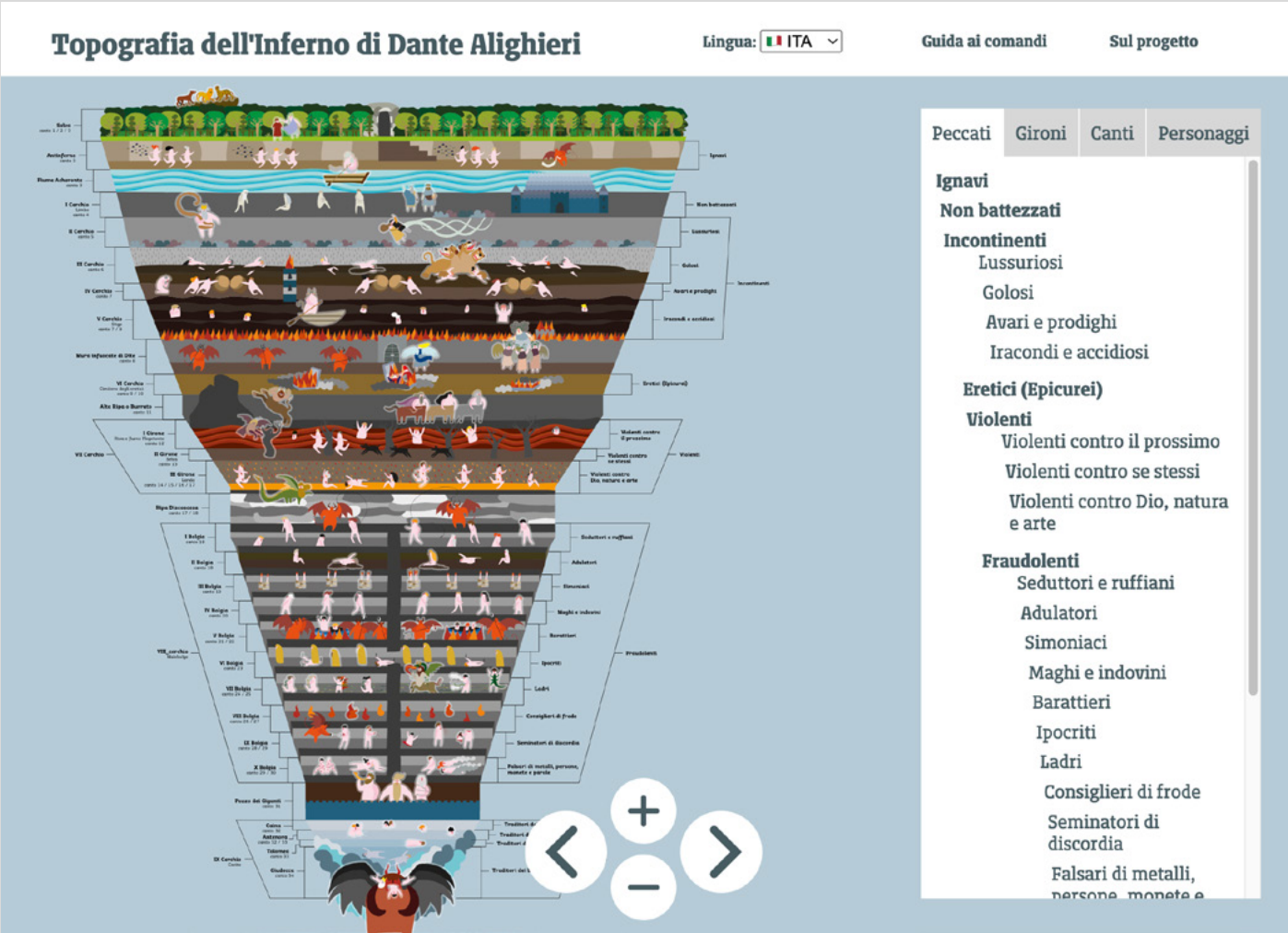
Galileo Galilei, Sidereus nuncius, Prima annotazione della prima visualizzazione dei satelliti 7 gennaio 1610 Galileo Galilei, Sidereus nuncius, First record of the first sighting of satellites 7 January 1610

La gestione delle rappresentazioni per la comunicazione, per l’acquisizione, l’elaborazione e la trasmissione della conoscenza – dirà infatti Lussu (2014, p. 8) agganciandosi alle teorie di Harris – ha sempre significato una modalità essenziale e costitutiva del nostro rapporto col mondo: (...), dalle antiche notazioni calendariali dell’epoca paleolitica ai primi sistemi contabili mesopotamici, dalle scritture mesoamericane alle lingue dei sordi, dalla simbologia matematica ai sistemi di notazione preistorici fino alle prime rappresentazioni dello spazio, le forme di scritture non alfabetiche non sono solo state la rappresentazione del pensiero, bensì hanno costituito il luogo nel quale fare emergere l’inconoscibile e, quindi, prefigurare il futuro. Forme di scrittura che rompono la pretesa corrispondenza tra grafema e fonema facendo emergere il valore primario dell’espressione grafica all’interno di una matrice composita di segni eterogenei ma che contengono il medesimo valore comunicativo. Una sorta di *scrittura potenziata* all’interno della quale il segno designa, identifica, demanda e racconta: in questo senso il *Sidereus nuncius* di Galileo Galilei (ivi, p. 23-41) ha rappresentato uno dei primi episodi, e tra i più affascinanti ed esemplificativi della narrazione scientifica, dove la scrittura alfabetica cede spazio alla grafica e questa, dall’essere sapere tecnico, diventa il luogo nel quale si è materializzata una visione di contenuti altrimenti astratta se non invisibile ❷. Questa natura di *servizio* alla ricerca, unita ad una necessità *impulsiva* di sperimentare dispositivi inediti di visualizzazione del pensiero, si è amplificata, oggi, grazie al digitale.

Eppure la riproposizione su schermo delle scritture lineari, così come i tentativi di ripensare l’oggetto libro attraverso forme inedite e ipertestuali, appartengono ormai all’archeologia del digitale, laddove il sapere, oggi, sinteticamente ‘è’. L’utopia di una conoscenza configurata come intelligenza collettiva, già auspicata da Pierre Levy (1994), trova nell’abbandono della linearità del testo il suo primo atto rivoluzionario: la *Gen Z* e le altre che verranno, aderiscono, *de facto*, a modalità di visualizzazione del pensiero e a dispositivi di produzione e di accesso al sapere, che si configurano come dei veri e propri ambienti visivi. Il testo scritto, strutturato in righe tipografiche e in sequenze lineari di impaginazione, ha perso la sua egemonia quale strumento principale di formalizzazione dei contenuti: le nuove generazioni si formano in ambienti che, abbandonate le forme scrittorie, si presentano sotto forma di artefatti visivi, performanti, dinamici, sinteticamente reattivi ❸❹. Forme inedite e prevalentemente non alfabetiche che incorporano una

❹

Si veda il Festival della letteratura breve del 2015: https://www.tusciaup.com/fleb-alvia-il-primo-festival-della-letteratura-breve/30061



③  
Screenshot dell'interfaccia interattiva dell'Inferno di Dante, dove sono combinate diverse gerarchie (metadati, disegni, indici). Gli elementi sono stati prima organizzati secondo criteri semantici, identificando una gerarchia e tutte le relazioni tra i contenuti.

Bonora, G. (Illustrator), Dalai, G. (Interaction Designer), De Rosa, D. (Graphic Designer), Imperato, A. (Editorial Designer), & Perondi, L. (Information Designer). (2017).

Screenshot of Dante's Inferno interactive interface, where different hierarchies (metadata, drawings, indexes) are combined. The elements were first organized according to semantic criteria, identifying a hierarchy and all the relationships among contents.

Dante's Inferno: The topography of Dante's Inferno [Poster and interactive website]. Alpaca Società Cooperativa.

④  
Screenshot dal sito web di dell'Inferno di Dante, dove i personaggi, i peccati e i luoghi sono visualizzati secondo il tagging semantico. Le variabili visive sono state assegnate seguendo il quadruplice trifoglio sinsemico: distanza gerarchica/variabili dissociative, variabili associative, quadro di riferimento e variabili visive. Questa struttura garantisce che le gerarchie e le relazioni tra gli elementi (ad esempio, peccatori, diavoli, fiumi) corrispondano visivamente all'organizzazione semantica sottostante del testo. Bonora, G. (Illustrator), Dalai, G. (Interaction Designer), De Rosa, D. (Graphic Designer), Imperato, A. (Editorial Designer), & Perondi, L. (Information Designer). (2017).

Screenshot from the Dante's Inferno website, where characters, sins, and places are displayed according to semantic tagging. The visual variables were assigned following the fourfold synsemic clover: hierarchical distance/dissociative variables, associative variables, reference frame, and visual variables. This structure ensures that hierarchies and relationships among elements (e.g., sinners, devils, rivers) visually match the underlying semantic organization of the text. Dante's Inferno: The topography of Dante's Inferno [Poster and interactive website]. Alpaca Società Cooperativa.



*letteratura breve* ❶ che fonda le sue radici già nel secolo scorso, con le *Nouvelles en trois lignes* di Felix Fénéon e le sue notizie quotidiane in 135 battute, oppure nei *Contes liquides* di Jaime Montestrela del 2012 (Iarlori, 2014), solo per citare alcuni autori, i quali provano a contrarre i testi, spinti non da esigenze epigrammatiche o di ermetismo letterario, quanto, piuttosto, dalla necessità di stabilire un dialogo costruttivo tra il web e la carta stampata. “Se il racconto è il parente povero della letteratura - dirà David Thomas - il frammento è il suo parente precario” (ivi, 2014). Ed è in questa precarietà, intesa come qualcosa di instabile perché in continua elaborazione, che si incardinano sistemi ibridi di letteratura nei quali convivono le scritture tradizionali ad altre forme di visualizzazione del pensiero ❷. Una quantità di produzione, disponibilità, fruizione ed elaborazione della conoscenza che vive e si alimenta, come un plancton energizzante, all’interno di ambienti complessi nel quale sono ridisegnate le coordinate di tempo, di spazio, di sincronia, di simultaneità, di memoria ma, anche, di postura e di desiderio.

Luoghi del sapere nei quali coesistono diverse strutture linguistiche non necessariamente alfabetiche, caratterizzate da un lato da enormi depositi di dati, informazioni, mappe e dall'altro, da tecnologie informatiche sempre più sofisticate, capaci di generare processi esplorativi non più basati - o non solo - su sequenze lineari dettate dal rigo tipografico, ma orientati verso la pluridimensionalità del digitale ©.

*A La tirannia dell'alfabeto* (Harris, 2003) si sostituiscono, così, scritture non lineari attraverso le quali risignificare il nostro rapporto con il sapere, sistemi sinsemici (Perondi, 2012) che delegano alle *relazioni logiche tra le parti* ⑦-⑧ la ricaduta solida del pensiero e la costruzione di contenuti inediti, esplorati, questi ultimi, attraverso modalità asincrone che si attuano in ambienti complessi: spazi reattivi e densi nella loro evidenza, in cui i significati sono costantemente rinegoziati attraverso forme pensate come dei veri e propri organismi viventi.

Questi contenuti, siano essi scritti paratattici o frasi alfabetiche, codici o segni, simbologie o mitologie, set di dati o elementi notazionali, rappresentano immaginari visivi in continua riconfigurazione di sé, caratterizzati da realtà - oggettive o simulate - accessibili solo se interpretate come nodi di relazioni in un ecosistema di pensiero interconnesso. La supposta separazione tra testo e immagine (Lussu, 2009) trova così la sua definitiva vaporizzazione aprendo a visualizzazioni del pensiero ibride, fruibili in uno stato di *voyerismo* che già Howard aveva definito come permanente (1995).

Ne risulta una lingua “povera e veloce” (Prattico, 1996,

p. 61) se intesa come sistema linguistico alfabetico, ma che si riconfigura in un nuovo dispositivo spaziale: contiene al suo interno le due dimensioni della pagina e della parete, le tre della stanza e del luogo, le quattro del tempo e dell'anamorfosi.

## Oralità e nuove scritture

Gli approcci sinsemici, messi a punto da studiosi come Perondi, Filippini e Romei ci avevano già anticipato quanto le scritture, oggi, invadano spazi originariamente non propri, recuperando una capacità di visualizzazione che era già presente ne *La Carta Pisana* della fine del XIII° secolo o nella raffigurazione del Concilio di Nicea del XI/XII secolo (Perondi & Romei, 2024), ma anche nelle scritture non alfabetiche tipiche del medio oriente o degli aztechi (Lussu, 1998). Così come gli scritti di Lussu ci segnalano quanto la necessità di avvalersi di sistemi di scritture a-tipografiche o potenziate siano utili a fare emergere le relazioni logiche tra le parti e he queste fossero già presenti in numerosi dattiloscritti, per esempio, nelle correzioni effettuate da Pound sul testo *The waste land* di Eliot, oppure nel *Traité des vertus démocratiques* di Raymond Queneau del 1937 (Lussu, 2014, p. 121 - 133).

Con il digitale questa necessità di scritture ibride si spinge oltre e va ad intercettare luoghi propri delle arti performative, della multimodalità e della co-creazione: attraverso l'*Internet of things*, le capacità relazionali tra oggetti, persone e ambienti non solo si amplificano nello spazio e nel tempo, ma stabiliscono nuove pratiche di dialogo, diventando dei veri e propri s-oggetti narrativi ©©. Questi, attraverso la propria capacità nell'elaborare dati e informazioni, immagini e segnali provenienti dalla realtà e dai comportamenti, consentono da un lato di rendere visibili mondi, relazioni e dinamiche altrimenti nascoste e inintelligibili, e, dall'altro, evocano forme narrative dinamiche in quanto in grado di apprendere dall'esperienza, di affrancarsi dalle estetiche proprie della scrittura lineare per diventare luoghi di generazione di significati amplificati.

Torna alla memoria quel *guazzabuglio del linguaggio* già anticipato da Barthes in *Frammenti di un discorso amoroso*, (1977) "quella zona confusionale in cui il linguaggio è insieme *troppo* e *troppo poco*, eccessivo [...] e povero" (p. 185) che se in quel caso rappresentava la difficoltà di raccontare il tema inafferrabile dell'amore, trova oggi la sua dilatazione nella necessità di esplorare prima, e divulgare poi, saperi complessi non esauribili attraverso un'unica modalità narrativa ©.

Il processo che si attiva è un meccanismo di *work in progress* che genera artefatti più vicini alle culture orali (Prattico, 1996, p. 61) che alla staticità plumbea del carattere tipografico: un superamento definitivo anche dell'utopia di Eco e di quell'opera aperta che pur sempre affidava la sua formalizzazione, seppur collettiva, alla *mise en page*. Nulla di particolarmente nuovo nel

170 Infiliamo carne  
come amore

171 Sono di latex.

Il modellino  
papapapapapapapapapapapapapapapapapapa

172 Frasi senza  
Gianluca,  
meglio.

173 Vorrei cavallo,  
odore di burqa.

Ciao

174 Assolutamente swag.

175 Involtini di domani

Gucci

176 Durata Torino tu  
Ciao chierichetti  
sole bene troll  
eventi perorazione  
vieni cosa sorelle  
2017 voi Bananas  
scoreggia Gioia  
turing pazienza

177 Monaco, tu.

Bar Case Rosse Non lo so vedete voi  
 caccia moda moda m\*\*\*\* e non No in  
 realtà questa cosa Il mondo che vorrei  
 Velletri Velletri palestra Quali sono le  
 sorelle siate Marte Assolutamente  
 senza senso Martin perorazione  
 involtini di carne cavallo dado dado  
 dado dado volta a crociera cosa è  
 meglio cosa più o meno  
 autoreferenziali bello internet Intranet  
 modellino un panino panino abbastanza  
 deluso come quella m\*\*\*\* di che forse  
 non posso dirlo Star Wars Wars fa  
 accendere censored bene ma non benissimo

⑤

*Sole Cuore Amore* è un'installazione interattiva che crea un loop tra mondo fisico e digitale. Un monolite nero al centro della stanza proietta sul soffitto le parole rilevate nello spazio. I visitatori sono invitati a comporre poesie utilizzando soltanto le parole raccolte dal monolite tramite un'interfaccia. Le poesie vengono poi stampate dallo stesso monolite tramite una stampante termica, operando una restituzione delle stesse parole ma riassemblate in forma poetica.

- *Sole Cuore Amore*, Ritmo Indipendente, Catania, 2017, Gianluca Monaco

*Sole Cuore Amore is an interactive installation that creates a loop between the physical and digital worlds. A black monolith in the centre of the room projects words detected in the space onto the ceiling. Visitors are invited to compose poems using only the words collected by the monolith via an interface. The poems are then printed by the monolith itself using a thermal printer, reproducing the same words but reassembled in poetic form. - Sole Cuore Amore, Ritmo Indipendente, Catania, 2017, Gianluca Monaco*





⑥  
2023 - Augmented Unreality  
Credits: Nonoia Studio (Fabio Catapano)  
Un progetto personale incominciato durante il peridodo COVID.  
Attraverso la fotogrammetria frammenti di natura diventano composizioni digitali come gli “assets” usati nei film e videogiochi.  
Quante volte abbiamo incontrato lo stesso albero nelle nostre esperienze digitali?

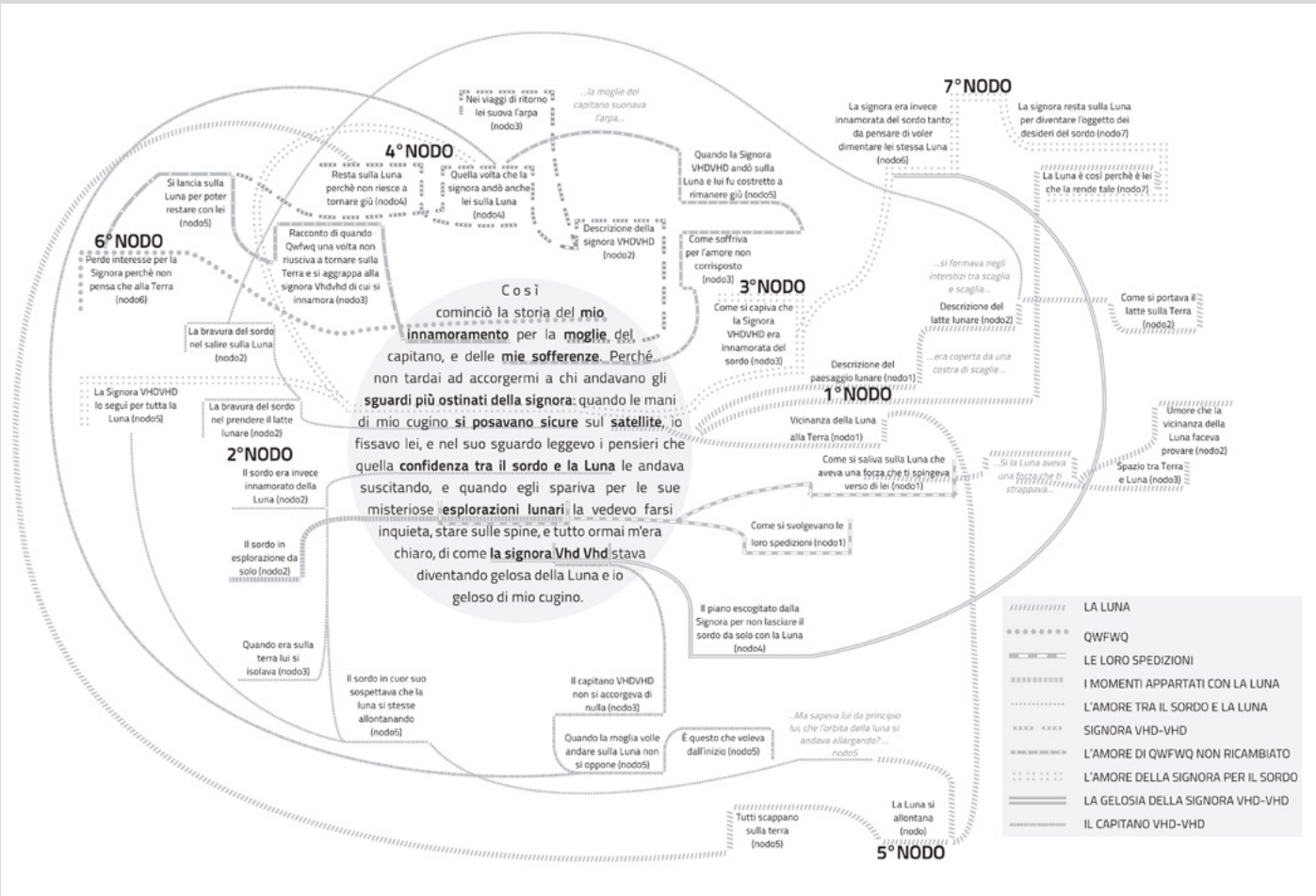
2023 - Augmented Unreality  
Credits: Nonoia Studio (Fabio Catapano)  
A personal project begun during the COVID period.  
Using photogrammetry to transform fragments of nature into digital compositions like the “assets” used in films and video games.  
How many times have we encountered the same tree in our digital experiences?

processo - ci suggerisce Prattico - una sorta di ritorno alla tradizione orale dei miti e delle epiche omeriche, ma anche dei cantastorie siciliani e jugoslavi degli inizi del secolo scorso che si nutrivano della creazione collettiva facendo ricorso ad un tessuto minimo comune: una sorta di ritorno alle origini: rozzo, incompleto, effimero, come rozza, incompleta, effimera (e impersonale) era la "narrazione" delle origini, il repertorio di miti sul quale si è costruita la civiltà umana (p. 61). Si recupera così una narrazione agita prima della scrittura, “linguaggi iconici ma non alfabetici, che pur tuttavia hanno perfezionato il geroglifico” (Ferraris, 1992).

Alberto Abruzzese, nel suo illuminante saggio *Analfabeti di tutto il mondo, uniamoci* (1996), ne aveva già stilato una riflessione anticipatrice: il digitale, scriveva, consente di avere una sintesi tra linguaggi alfabetici, iconici e acustici che sembrano favorire costruzioni olografiche che si emancipano radicalmente dagli alfabeti, dalle grammatiche, dalle sintassi della parola scritta e dei linguaggi ad essa imbrigliati ⑥. Cioè la scrittura può finalmente essere superata da modalità comunicative che progrediscono ritornando alla qualità dei riti performativi, della danza, del dialogo a viva voce. A monte c'è l'uomo primitivo e la sua cultura tribale (p. 15); nel mezzo la letteratura testuale del novecento, una concezione della scrittura come risultato di autori sacralizzati, l'egemonia dell'occidente e dei suoi alfabeti; a valle l'uomo telematico, la cultura digitale, i nomadi del web che amplificano le proprie esperienze coagulandosi intorno a collettivi partecipati e ubiqui, riuniti da codici di programmazione modulari e complementari.

**Surfer, dinosauri e infomani**  
Per gli apocalittici questa trasformazione è l'equivalente di un terremoto culturale, un degrado inarrestabile di lingua e sapere, la perdita inconsolabile del *lettore/filosofo* di Chardin: come sempre all'arrivo di una nuova tecnologia si scompagina l'acquisito e, nel caso dei dispositivi narrativi, “ogni nuova tecnologia della narrazione, dell'informazione e dell'intrattenimento è sempre stata vista come un mezzo di corruzione e una perdita di valori inestimabili” (Dorfles, 2010, p. 176). La disputa tra *Surfer* e *Dinosauri* vede contrapporsi il pensiero di Alessandro Baricco a quello di Piero Dorfles. Il primo sostiene che i nuovi barbari (Baricco, 2006) usino la tecnologia come strumento per disinnescare i privilegi, alleggeriscono la profondità del pensiero attraverso operazioni di semplificazione e agiscono, quindi, come dei *surfer*, pattinano cioè sulla superficie rifuggendo la concentrazione, la fatica, l'approfondimento, l'applicazione. “Hanno paura di pensare serio, profondo, sacro” laddove l'esperienza “non si dà nel sottosuolo delle cose, ma nel bagliore di una sequenza disegnata in velocità sulla superficie





⑦  
Il testo destrutturato. Ipotesi per un iper-libro  
Relatore: Daniela Piscitelli  
Laureanda: Valentina Sannino  
2012. Tesi di laurea magistrale  
Design per l'Innovazione,  
curriculum Comunicazione Visiva

L'intento della tesi è quello di restituire la scrittura in una forma amplificata, da iper-testo analogico, in grado di rendere personalizzabile e adattabile l'accesso al contenuto, modalità flessibili a differenti approcci, capacità di comprensione e tempi del lettore.  
Il testo scelto per la verifica del modello proposto è *La distanza della Luna* di Italo Calvino. La destrutturazione del testo ha rappresentato la prima fase del lavoro, cui è seguita la progettazione di artefatti utili a visualizzare i percorsi di lettura selezionati dall'utente. Una infografica iniziale illustra la mappa delle relazioni e dei significati.

⑧  
The deconstructed text. Hypotheses for a hyper-book  
Supervisor: Daniela Piscitelli  
Undergraduate student: Valentina Sannino  
2012, Master's thesis in Design for Innovation,  
Visual Communication curriculum

The aim of the thesis is to return writing into an amplified form, from analogue hypertext, capable of making access to content customisable and adaptable, with modes flexible to different approaches, comprehension abilities and reader times.  
The text chosen to test the proposed model s Italo Calvino's *La distanza della Luna* (The Distance of the Moon). The deconstruction of the text was the first phase of the work, followed by the design of artefacts useful for visualising the reading paths selected by the user. An initial infographic illustrates the map of relationships and meanings.

Lo so bene! - esclamò il vecchio Qwfwq - voi non ve ne potete ricardare ma io sì.  
L'avevamo sempre addosso, la Luna, smisurata: quand'era il plenilunio - notti chiare come di giorno, ma d'una luce color burro -, pareva che ci schiacciasse; quand'era lunanuova rotolava per il cielo come un nero ombrello portato dal vento; e la lunacrescente veniva avanti a corna così basse che pareva lì lì per infilzare la cresta di un promontorio e restarci ancorata. Ma tutto il meccanismo delle fasi andava diversamente che oggi giorno:

per via che le distanze dal Sole erano diverse,

... la Luna correva via per la sua ellisse trascinandosi dietro quello scame di fauna marina per il cielo ...

e le orbite e l'inclinazione non ricordo di che cosa; eclissi poi, con Terra e Luna così appicciate, ce n'erano tutti i momenti: figuriamoci se quelle due bestione non trovavano continuamente il modo di farsi ombra a vicenda.

... portavamo una scala a pioli: uno la reggeva, uno saliva in cima, e uno ai remi intanto spingeva fin lì sotto la Luna...

L'orbita? Ellittica, si capisce, ellittica: un po' ci si appiattiva addosso e un po' prendeva il volo. Le maree, quando la Luna si faceva più sotto, salivano che non le teneva più nessuno. C'erano delle notti di plenilunio basso basso e dall'altamaro alta alta che se la Luna non si bagnava in mare ci mancava un pelo di ciamo: pochi metri.

Se non abbiamo mai provato a salirci? E come no? Bastava andarci proprio sotto con la barca, appoggiarci una scala a pioli e montarci su.

Il punto dove la Luna passava più basso era al largo degli Scogli di Zinco. Andavamo con quelle barchette che si usavano allora, tonde e piatte, di sughero.

Ci si stava in parecchi: io, il capitano Vhd Vhd, sua moglie, mio cugino il sordo, e alle volte anche la piccola Xlthx che allora avrà avuto dodici anni.

Il nostro lavoro era così: sulla barca portavamo una scala a pioli: uno la reggeva, uno saliva in cima, e uno ai remi intanto spingeva fin lì sotto la Luna; e per questo bisognava che si fosse in tanti (vi ho nominato solo i principali). Quello in cima alla scala, come la barca si avvicinava alla Luna, gridava spaventato: Ah! Ah! Ci vado a picchiare una testata! Era l'impressione che dava, vedersela addosso così immensa, così accidentata di spunzoni taglienti e ordi slabbrati e seghettati.

L'acqua era in quelle notti calmissima, argentata che pareva mercurio, e i pesci, dentro violetti, che non potendo resistere all'attrazione della Luna venivano tutti a galla, e così polpi e meduse color zafferano. C'era sempre un volo di bestioline minute - piccoli granchi, calamari, e anche alghe leggere e - che si staccavano dal mare e frivano nella Luna, a penzolare giù da quel soffitto calcinoso, oppure restavano lì a mezz'aria, in uno sciamo fosforescente, che scacciavamo agilmente delle foglie di banana.

...L'avevamo sempre addosso, la Luna, smisurata: quand'era il plenilunio - notti chiare come di giorno, ma d'una luce color burro -, pareva che ci schiacciasse...

In realtà, d'in cima alla scala s'arrivava giusto a toccarla tendendo le braccia, ritti in equilibrio sull'ultimo piolo. Avevamo preso bene le misure (non sospettavamo ancora che si stesse allontanando); l'unica cosa cui bisognava stare molto attenti era come si mettevano le mani. Sceglievo una scaglia che paresse salda (ci toccava salire tutti, a turno, in squadre di cinque o sei), m'aggrappavo con una mano, poi con l'altra, e immediatamente sentivo scala e barca scapparmi di sotto, e il moto della Luna svellearmi dall'attrazione terrestre.

... Le sue rozze mani, appena toccavano la superficie lunare si facevano improvvisamente soffici e sicure...

Ora forse è diverso, ma allora la Luna, o meglio il fondo, il ventre della Luna, insomma la parte che passava più accosto alla Terra fin quasi a strisciarle addosso, era coperta da una crosta di scaglie puntute. Al ventre di un pesce, era venuta somigliando, e anche l'odore, a quel che ricordo, era, se non proprio di pesce, appena più tenue, come il salmone affumicato.

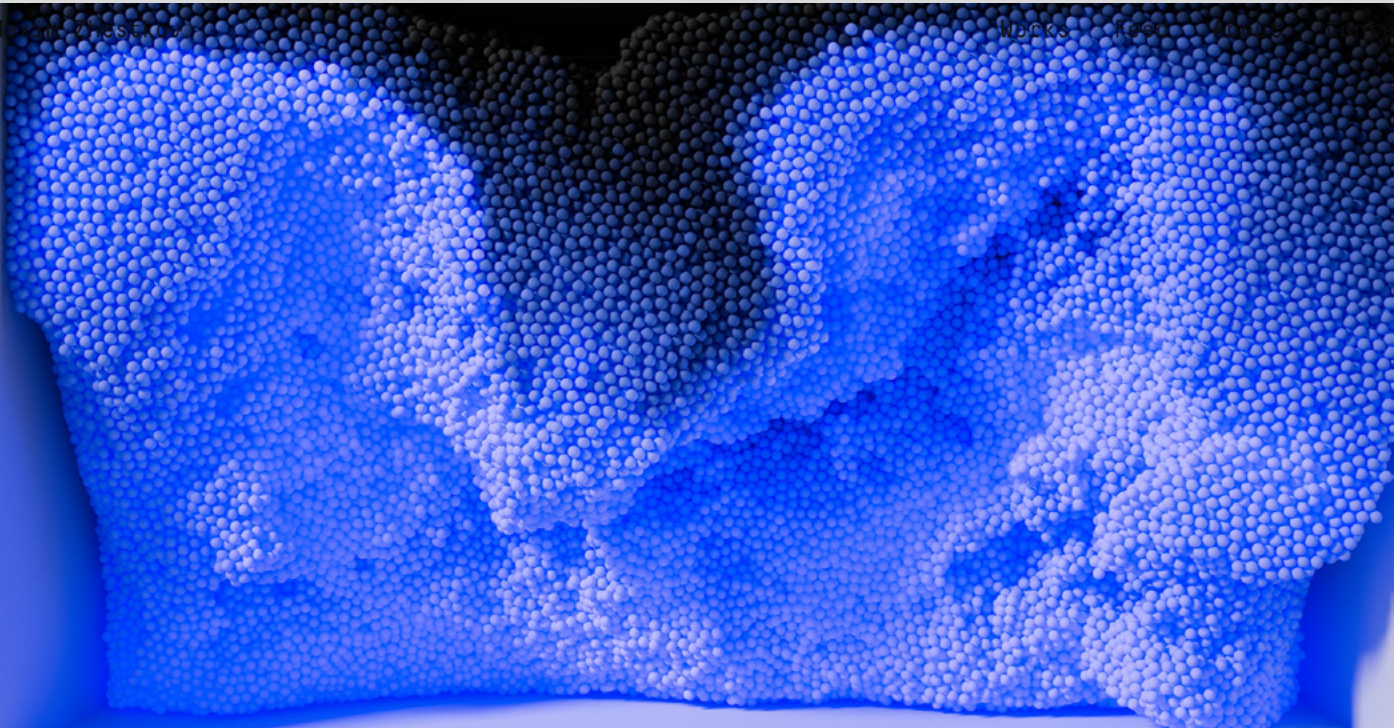
Sì, la Luna aveva una forza che ti strappava, te ne accorgevi in quel momento di passaggio tra l'una e l'altra:

bisognava tirarsi su di scatto, con una specie di capriola, afferrarsi alle scaglie, lanciare in su le gambe, per ritrovarsi in piedi sul fondo lunare.

...ma allora la Luna, o meglio il fondo... era coperta da una crosta di scaglie puntute.

...Il latte lunare era molto denso, come una specie di ricotta. Si formava negli interstizi tra scaglia e scaglia...





⑨  
Future of the City. Refikanadol Studio, 2020

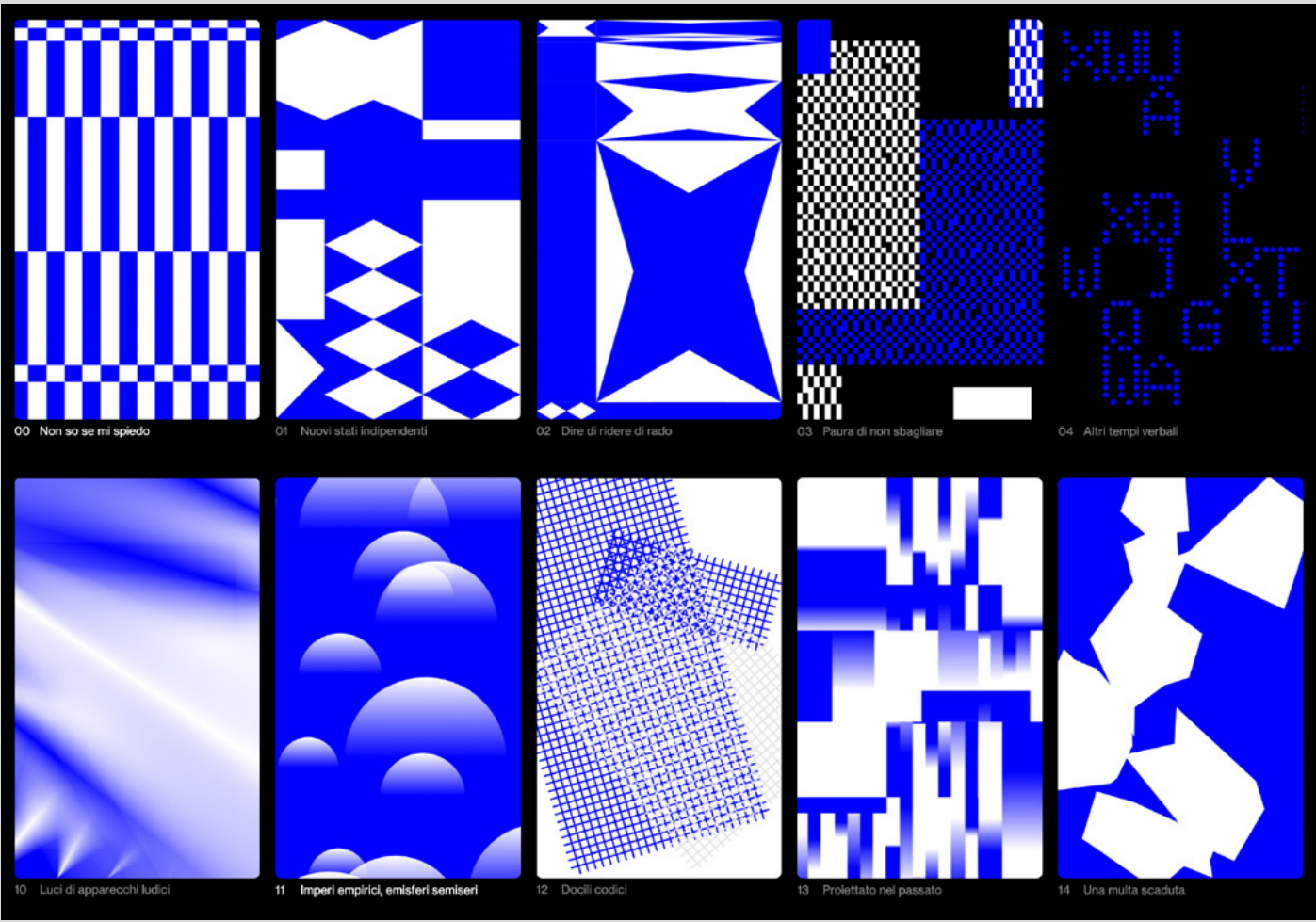
⑩  
Borders. Maxim Zhestkov, 2022



⑪  
Christina Worner, Nov 27, 2024  
A distinguersi nel panorama dell'industria CGI, dominata dagli uomini, è Dada Projects, uno studio e una piattaforma inclusivi guidati da donne che ripensano il modo in cui la CGI può incarnare idee di umanesimo attraverso ambienti digitali immersivi. Riflettendo sul rapporto tra fisico e digitale, uomo e macchina, nuove tecnologie e risposte emotive, raccontano a Jynann Ong come integrano concetti, processi e innovazione nelle loro opere suggestive.

Christina Worner, Nov 27, 2024  
Cutting through the noise of the male-dominated CGI industry is Dada Projects; a women-led inclusive studio and platform rethinking how CGI can embody ideas of humanism through immersive digital environments. Contemplating the relationship between physical and digital, human and machine, new technologies and emotional responses, they tell Jynann Ong how they bake in concept, process and innovation throughout their atmospheric works.





dell’esistente” e in questo, auspicano a nuove forme di democrazia intese come “grembo di una nuova civiltà umana” nella quale i media rappresentano la punta avanzata di una *barbarie trionfante*” (Baricco, 2006, p. 129-133-151). Per Dorfles, viceversa, pur riconoscendo l’ineluttabilità dei mutamenti e la necessità, critica, di non stigmatizzarli a priori, il *barbaro* descritto da Baricco gli appare come un Pinocchio “che non ne vuole sapere di andare a scuola” (Dorfles, p. 177). Dorfles si identifica con un *Dinosauro* nella misura in cui, pur non essendo un passatista, auspica a un ritorno della cultura come antidoto ad una certa involuzione che ritiene essere in corso. A lui il tribalismo descritto da Baricco appare “un privilegio della prima giovinezza” (ivi, p. 179), una condizione *pre-matura* e *tragica* che ci riporta agli scenari già prefigurati da Debord (1977) o da Virilio (1992) e ripresi da filosofi contemporanei come Byung-Chul Han (2022) nel sentimento comune di temere una “estetica della sparizione su quella della persistenza” (Montagano, 1992, p. 87). Per il filosofo coreano, infatti, l’inondazione delle informazioni sta agendo sulle nostre esistenze e sta rimodellando le nostre geografie e il nostro stesso senso dell’abitare.

*Le non cose* - così il filosofo definisce la realtà digitale - stanno prendendo il sopravvento sul reale restituendoci una realtà sfuggente e confusa all’interno della quale, a noi esseri umani, non restano appigli. Mancano il *silenzio*, la *pazienza*, i *tempi lunghi*, (Han, p. 83-91) manca, quindi, la possibilità di *percepire* perché questa avviene solo nel tempo *lungo*, nel *lento* e nella possibilità di afferrare *le cose ferme*. Ritorna la nostalgia per il *Filosofo* di Chardin con una denuncia precisa: “là dove ogni cosa è disponibile e raggiungibile non si crea nessuna attenzione profonda.

Lo sguardo non indugia ma vaga come quello di un cacciatore” (p. 85). La produzione delle informazioni è *senza sosta*, e, nel suo affrettarsi è condannata alla scomparsa: “oggi corriamo dietro alle informazioni senz’approdare ad alcun sapere” (p. 11). Siamo diventati - scrive il filosofo coreano - degli *infomani*, cioè “feticisti delle informazioni” alla costante e affannosa ricerca di dati e di suoi derivati. Ci trasformiamo, cioè, in *datasexual* (p. 6-7). Anzi, abbandoniamo la postura del *Dasein* cioè secondo Heidegger *dell’essere cosciente*, ovvero una persona che ha esperienza della realtà attraverso il mondo oggettuale, per diventare *inforg*, (Benjamin, 1930, citato da Ganni, 2002) cioè esseri che esistono e funzionano solo ed esclusivamente perché scambiano informazioni.

“Lo sguardo di Han riconosce nell’accumulo additivo delle informazioni una dimensione quantitativa, non qualitativa: le informazioni si possono contare, non

raccontare definendo in questo modo, la fine della continuità narrativa delle nostre esistenze e, quindi, in questo dis-ordine digitale, numerico, la perdita della storia e della memoria” (Piscitelli, 2025).

### Il terzo paesaggio, ovvero scritture nomadi

Eppure esiste una scuola di pensiero meno *apocalittica* e neanche *integrata* (Eco, 1964) che, invece, legge la configurazione di questa nuova realtà, in modo eco-sistemico ⑫.

Pierre Lèvy, definito da alcuni come un pensatore estroso e non conformista, sostiene che “l’evoluzione in corso converge verso la costituzione di un nuovo ambito di comunicazione, di pensiero e di lavoro per le società umane” (1995, p. 14), all’interno del quale “si pone con particolare urgenza la questione dell’invenzione di nuovi meccanismi di pensiero e di negoziazione che possano fare emergere vere e proprie intelligenze collettive” (ivi, p.17-18). L’epifania della parola, per questa scuola, rappresenta quindi uno spazio di opportunità che trova nel digitale, e nel tessuto nervoso connettivo delle onde *herziane* e dei fasci di elettroni, la sua possibilità sperimentale.

Le variabili di tempo, spazio, movimento, velocità, ma anche elementi di struttura compositiva, ritmo, sinestesie visive/uditive/tattili canalizzano le narrazioni verso forme cinetiche e immersive dove alla *tirannia dell’alfabeto* vengono contrapposti mondi narrativi da attraversare. Non è soltanto una lettura per *layer*, come avrebbero voluto i sostenitori degli ipertesti, bensì una *symphonie visuelle* (Riccò, 2007) che supera anche la concezione della tipografia cinetica per approdare ad una raffigurazione dello spazio narrativo come mondo da esplorare ⑬, così come ci suggeriscono i multiversi interattivi di Santiago Ortiz.

Secondo questa letteratura le precedenti categorie dicotomiche di pensiero lasciano spazio ad ambienti digitalmente prefigurati e sistemi interconnessi all’interno dei quali la collocazione dell’uomo e dei suoi alfabeti diventa una *variabile* tra le altre, un link, un *buzz* inserito all’interno di un ecosistema più grande (Iaconesi & Persico, 2021) fatto di persone, di cose, di oggetti, di piante, di spazi sensibili, di tracce, di segni, di reti e neuroni: un dispositivo complesso che, dal punto di vista delle discipline del progetto, non solo mette in discussione lo stesso approccio *Human Centered Design* ma derubrica le scritture alfabetiche ad essere solo uno dei sistemi possibili di elaborazione, trasferimento e acquisizione della conoscenza.

Era stato già Latour (2016) con la sua feroce critica ai paradigmi dicotomici della modernità a sostenere quanto, oggi, non sia più possibile pensare per categorie opposte - che nelle scritture lineari significano: sopra/sotto; alto/basso; sinistra/destra - e quanto, invece, sia necessario lavorare *nelle soglie*, in quelli spazi ibridi dove si frantuma l’opposizione natura/cultura per restituirci,

⑫  
gianluca.club, Gianluca Monaco, 2023  
Una collezione di studi ed esplorazioni visive  
ottenute tramite il codice.  
gianluca.club, Gianluca Monaco, 2023  
A collection of studies and visual explorations  
obtained through code.

invece, una tensione dialettica tra i due termini, grazie alla quale si determina il cambiamento. È una visione post-antropocentrica del progetto, *generativa* piuttosto che *estrattiva* (Iaconesi & Persico, 2021) che si realizza negli interstizi del conosciuto e in quelle zone di collisione interdisciplinare, senza nome, in cui si genera innovazione.

Una rielaborazione del progetto delle scritture e del visivo come *pratica epistemologica diffrazionale* (Pagano, 2025) nella definizione mutuata da Karen Barad ❶ (2017) capace, cioè, di riconfigurare radicalmente le relazioni tra scrittura, arte, matematica ed estetica nella direzione di nuove categorie concettuali basate sull’esperienza incarnata. Non solo il risultato di interferenze quindi, quanto piuttosto, un vero e proprio *entanglement* tra le cose ❷. Un approccio che mira a esplorare le relazioni e le interazioni tra concetti anche molto distanti, teorie e discipline utili ad aprire spazi verso nuove comprensioni e saperi: “come le mangrovie che vivono in un ambiente che non è più solo acqua, ma non è ancora terra”, (Dattilo, 2022) così gli umani e i non-umani, le cose e le non cose, la natura e la cultura, le tecnologie e la letteratura, umanoidi e simbiotici, scritture e codici, rappresentano quel *groviglio* che costituisce il tessuto complesso del nostro mondo.

## 42

In questo groviglio, che Branzi già tempo prima avrebbe definito come *lanuginoso*, si determina il tessuto connettivo (e collettivo) utile a rendere possibile l’interazione: una *scrittura disturbata*, della quale già Fabrizio Plessi aveva provato a formalizzarne l’estetica, *interferita* da milioni di bit e che ci restituisce una visione del mondo *sfocata, fuzzy* (Piscitelli, 2025).

Un approccio che si può definire *sinestetico* (Riccò, p.25) fondato sulla intersezione di volumi, ritmi, cadenze, movimento.

### ❶

La pratica epistemologica diffrazionale è un concetto sviluppato nella filosofia e teoria femminista della scienza, in particolare da Karen Barad, ispirandosi al fenomeno fisico della diffrazione. Essa consiste in un metodo di lettura e produzione di conoscenza che rompe con la causalità lineare e fissa, introducendo invece un modello di interferenze e intrecci (pattern di interferenza) tra testi, idee e discipline. Dal punto di vista epistemologico, la diffrazione rifiuta una rappresentazione statica e lineare del sapere, proponendo una modalità che mette in relazione soggetto e oggetto, mente e corpo, materia e discorso, in un intreccio continuo e performativo della conoscenza e dell’essere. Questo approccio si fonda sull’idea che essere e sapere siano implicati reciprocamente, cioè che la conoscenza non possa essere separata dall’ontologia e dal contesto materiale in cui si produce. In sintesi, la pratica epistemologica diffrazionale è un approccio metodologico e teorico che si ispira a un fenomeno fisico per proporre una modalità di produzione del sapere caratterizzata da intrecci, interferenze, e trasformazioni, utile per affrontare problemi epistemologici complessi e inter-disciplinari in modo innovativo e generativo.

Si riconoscono, in paesaggi così prefigurati, le prime sperimentazioni degli esordi della *computergrafica* e poi della *Net-art*, riconducibili alle ricerche spaziali e ai primi lavori della grafica digitale cinetica, il lavoro pionieristico di Jhon Whitney con *Arabesque* (1975) ❸ o di Larry Cuba con *Two space* (1979), e successivamente con la magia ipnotica di *Calculated Movements* (1985) (ivi, p. 27) ❹. Sperimentazioni visive che non rappresentano solo una ricerca estetica nel digitale, quanto, piuttosto, nascono dalla necessità di creare tensioni e risoluzioni ritmiche fuori dai modelli ripetitivi, lineari, armonici. Non fu solo animazione - dirà lo stesso Whitney - ma fu una vera e propria *permutazione*, fra una forma e l’altra, un insieme di codici, numeri e simboli la cui combinazione realizzò forme che si espansero sullo schermo (Grandi, 2016). Non a caso, una sperimentazione condotta in quella linea di demarcazione tra arte, scienza, cinema, matematica e programmazione che era riuscita ad anticipare approcci interdisciplinari oggi consolidati e che trovano nei lavori di Ben Laposky (USA) e Manfred Frank (Germania), pionieri dell’arte elettronica ❺, un eccellente precedente già dagli anni ‘50. È da quelle ricerche che si svilupperanno, poi, l’arte cinetica, l’*optical art* e tutte quelle forme di sperimentazione che porteranno poi alla *Net-art*. Sperimentazioni queste - teoriche oltre che progettuali - che trovano la propria genealogia nella *politica delle frequenze* e che qui possiamo mutuare ❻❼. Un concetto che, coniato da Steve Goodman (2010) in ambito sonoro, intende le frequenze come veri e propri *agenti politici*, piuttosto che meramente estetici. In questo senso, l’attenzione viene spostata da cosa è una frequenza a cosa *fa* una frequenza (Pagano, 2025). Ci torna in mente, non a caso, la metafora del *Terzo paesaggio* (2005) di Gilles Clement: nel suo *Giardino in movimento* (2023) l’autore fa una apologia delle piante infestanti - *vagabonde* appunto (2020) - come le uniche in grado di muoversi liberamente, sovvertire l’ordine precostituito, ribellarsi ad una norma che le vuole *immobili*. Si configurano così fenomeni vibrazionali emergenti ❹, *agencies* costituite da scritture e segni, gestuali e musicali, visive e alfabetiche, nomadi e stanziali, come forme di *ri-scrittura*, culturale e quindi anche politica, del sensibile. (Pagano, 2025).

### Conclusioni

La *diffrazione epistemologica* è naturalmente incorporata in progetti di ultima generazione che pur partono da sperimentazioni lontane, in quel laboratorio dell’innovazione che è il *Media lab Institute of Technology*, all’interno del quale Tod Machover già nel 1996 cercava di capire quanto le tecnologie avrebbero potuto potenziare le scritture, nel suo caso musicali. Suoi sono gli *Hyperinstruments* ma, soprattutto, è a lui che si deve la *Brain Opera*, una sinfonia risultato delle interferenze con il pubblico. Machover, sfruttando i concetti di Marvin

Minsky, guru della nascente intelligenza artificiale, raccoglie in un *Brain* - appunto - i movimenti causati dal pubblico, cioè centinaia di agenti diversi che, inconsapevolmente, producono pensiero, generando attraverso il proprio movimento, partiture musicali. È un approccio, questo, che attraversa gran parte della contemporanea produzione grafica, dove la tecnologia da sapere tecnico diventa parte della costruzione delle narrazioni, è parte integrata nei corpi, nei pensieri e negli ambienti digitali dove il virtuale diventa spazio abitabile, attraversabile, raccontabile. La stessa conoscenza dei codici di programmazione diventa una “attività umanistica non tecnica”, laddove “il coding può essere paragonato a una coreografia di azioni e decisioni” (Reas, 2016, p. 12-11) e la progettazione algoritmica sinfonia e scrittura ❷.

Progetti come *Thi.ng* nei quali la letteratura facilita la creazione di artefatti visivi digitali (Schmidt, 2016, p.68) oppure le ricerche dottorali (Rosmino, 2022-2025) che studiano le influenze della *Brain Computer Interface* come opportunità per mettere in discussione la stessa oggettività del visibile ❹❹, o ancora le sperimentazioni di *Neuroknitting* (Gulijajeva & Canet, 2016, p. 74) utili a tradurre gli stati affettivi delle persone in tracce tessili personalizzate; o ancora gli ultimi lavori di Oriana Persico, come *U-DATInos* del 2020 in cui *custodi* dell’acqua raccolgono con i propri sensori i dati sensibili del fiume Oreto, o anche l’ultimo suo lavoro, *PneumOs*, del 2025, una installazione sensoriale interattiva - datapoietica - che trasforma i flussi di dati della città in un respiro collettivo e globale ❹; o infine le sperimentazioni che utilizzano software come *TouchDesigner*, sono solo alcune delle espressioni concrete che, abbandonate le poetiche estetiche, ricercano, nelle interferenze con il digitale, nuove forme dell’abitare: il tentativo cioè di trasformare i grandi giacimenti di dati, le registrazioni ininterrotte, in nuove forme di letteratura. Più umana, più democratica.

Le scritture - tutte le scritture - compiono un miracolo, quello di *costruire gli oggetti sociali*. Attraverso il web, possiamo capire la vera natura dell’azione e della realtà sociale, che non può prescindere dal possesso di iscrizioni e di registrazioni, di archivi e di documenti, e da quella tecnica delle tecniche che è la scrittura. (Ferraris, 2016). In tutte le sue forme. Senza mai dimenticare un paradosso di fondo: là dove lo spazio si dilata e la scrittura diventa paesaggio da attraversare, si moltiplicano stringhe - lineari - di codice. Là dove *scripta volant, codes manent*.

## 43

# SCRIPTA VOLANT. CODES MANENT. THE REASONS BEHIND A RESEARCH STUDY

*Paradigms of Writing/Reading, Epiphany of the Word, Orality and Tribal Languages, Writings as Visual Landscapes, Post-Anthropocentric Knowledge*

### Abstract

The contribution outlines the reasons that form the basis of a line of research that has long been the focus of the "Visual Communication Research Lab": the tradition of the new, as part of the broader SIDE Research Group at Vanvitelli University ❶. This is open-ended, ongoing research, but we felt it could be a useful topic for shared reflection to inaugurate this new direction for Progetto grafico Journal. The contribution therefore, attempts to construct and synthesise a theoretical basis through which to engage in reflection on linear typographic writing, its destiny, its transformations in digital environments, the influences derived from the worlds of art and cyber experimentation, and its possible developments. A complex topic, but one that we believe to be central to contemporary debate, even if its interdisciplinary origins go unnoticed. It is not a semiological analysis of the “visuality of writing” ❷.

### ❶

The literature cited in the essay, which is constantly updated, forms the basis of the research on text and writing that has characterised the project activities of the visual communication design workshops at the Master’s Degree in Design for Innovation, Visual Communication curriculum, at the University of Campania Luigi Vanvitelli for about fifteen years. The related research unit, Visual Communication Research Lab: the tradition of the new of the SIDE research group, has made the writings of complexity the horizon towards which to activate research paths in design, also in light of the fourth industrial revolution, characterised by artificial intelligence and increasingly high-performance systems, within which communication design must be able to rethink the forms of content, tools, devices and modes of access to knowledge.

### ❷

For an analysis of this type, please refer to the recent publication:: (2024) Manchia, V., Zingale, S. (a cura di) Visualità della scrittura nelle arti e nella comunicazione visiva. In Occhio semiotico sui media | Semiotic eye on media. Vol 25, No 30 (June 2024) | ISSN 1724-7810 | DOI: 0.57576/ocula2024-3. [Disponibile presso: <https://www.ocula.it/files/OCULA-30.pdf>]

The assumptions of this research start from the premise that, regardless of nostalgic radicalism and personal convictions, digital technology has profoundly changed our relationship with literature: the written text, in its alphabetic and Western configuration, has lost its hegemony as a tool for accessing knowledge, whereas GenZ and those who follow are being educated in synthetic and immersive environments which, having abandoned the linearity of the typographic line, present themselves as hybrid systems in which writing - written-graphic, mobile, dynamic and interactive - constitute and make available reservoirs of information in continuous collision and reconfiguration ①. Magmatic environments in which alphabetic texts, signs, symbols, codes, images, and frames present themselves as new objectual, mythological realities, representing not so much content in itself as nodes of relationships in an interconnected ecosystem of thought. They are useful keys to unlocking worlds of knowledge which, having abandoned the codex form of the book, inhabit writing systems that are not necessarily alphabetic and which, to be investigated, mastered, or configured, require new forms of design but also education in learning.

44

A theoretical basis, not exhaustive, apparently far from the dimension of graphic design, which is instead assumed to be useful for those involved in design and training: to ask oneself what it means to approach modes of writing far from the codicological forms of the printed book or its reproduction in digital form; to refine tools for accessing content in new modes of teaching; to educate the mind to multidimensional structures of knowledge formalisation and, therefore, to move towards approaches to knowledge that, abandoning the linear and paratactic forms of the twentieth century, open up heuristic, multimodal, experimental and immersive paths which, in their being still to be codified, allow us to imagine new epistemological spaces.

The book dies, not the reader

In the chapter *A Well-Made Reading*, which introduces the volume *No Passion Spent*, George Steiner describes Chardin's 1734 painting *The Philosopher*. It is a meticulous description of a 'reader' who, from his clothing and headwear to his elegance and attentive posture, as well as the well-directed light, qualifies the act of *reading* as solemn: *dressing* is equivalent to an *investiture* of time, space, and attention. The presence of an hourglass, a pen, and an inkwell ready for potential

marginalia also indicates the reciprocity between the text and the reader; they are *active traces* (Steiner, 1996), indeed *reactive* to the written text, compelling silent devotion in equally silent environments. This description opens a collection of essays written between 1978 and 1996, within which Steiner manifests all his concern for the survival not so much of the book object itself, but rather as an instrument of access to knowledge: "where will we find readers who truly know how to read?" (p. 12), readers who can make the reading experience an instrument of their own redemption from "vulgarization," from the "bombastic vacuity of the intellect," and from the petty proliferation of "plot summaries" (p. 27), that is, predigested and banalized surrogates? Steiner's concern is rooted in an intellectual - and Western - culture of the twentieth century whose formation occurred primarily through forms of writing linked to the book in its *codex* configuration, which represented, for centuries, the dominant model of knowledge articulation and transmission (Lussu, 1999). Linearity, clarity, distinction: virtues typical of Cartesian logic. A model that, while on one hand objectively contributed to literacy and the promotion of mass culture, at the same time represented its most pervasive form of power, alienating any other knowledge dissemination device to distorted or secondary forms of knowledge: the culture of writing - Abruzzese (1996) would argue - is has been a machine of conquest. "Its linearity embodies the diffusive paradigm of dissemination and education" (p. 103), a technology that, since its origins, has pervaded the entire twentieth century with its horizons of uniformity, just as from the Gutenberg dawn, in that operation of opening to knowledge that also manifested as dissent, as the magnificent historical novel "Q" reminds us, and of that revolutionary utopia founded on the great power of clandestine printing (Blisset, 2014).

As an attentive observer of linguistic transformations, Alberto Abruzzese, already from the late 1990s, alerted us to how the book was merely "one of the countless prostheses of the human body: a vehicle, a weapon, a device, a place and a time for individual needs" (p. 87). Not a crystallized *a priori* and undisputed instrument for conveying knowledge, but *merely* an artifact and, as such, mortal. "The reader has the right to recognize this death and not their own" (p. 87). In his analysis, which anticipated phenomena now consolidated, Abruzzese acknowledges linear writings and paper artifacts for their merit in contributing to the development and consolidation of modern culture; nevertheless, he invites us to accept "the challenge of a book that destructures and dissolves into a new

network of complex communications" (p. 83), daughters not only of emerging technologies but rather of new sensibilities that free themselves from the authoritarian traditions of alphabetic languages to exploit the opportunity to "exit the world of readers, from the social pact that binds them to the institutions of writing," fleeing pre-established normative frameworks (p. 83). Already at the dawn of the digital revolution, at the end of the 1990s, the sociologist thus recognized, in the crisis of the book and writing, a space of opportunity useful for putting back at the center of discourse "the multiple qualities" of erudite readers, moved by needs and identities not satisfied by the printing tradition but who would seek in digital languages "extreme, diffuse yet localized, collective yet personalized communicative and formative capacities" (p. 96).

Writings of Complexity

This point of view permeates all theoretical reflections on writing and alphabets, albeit with varying implications, among linguists and scholars involved in the project. Innovation in the instruments of thought representation has always played a fundamental role in human evolution itself, and these have been the lever that has allowed humanity to achieve its evolutionary leaps.

45

However, these technologies are not necessarily based on alphabets: Roy Harris (1986) had already warned us about the traditional concept of linguistics and Saussure's fixed code theory: through his definition of *integrative semiotics*, Harris anticipated that writing should not be seen as a mirror image of spoken language, and that the *tyranny of the alphabet* should instead be countered by a vision of writing as complex, dynamic and integrative systems, useful for expanding meanings and, therefore, knowledge ❸.

The management of representations for communication, for the acquisition, processing, and transmission of knowledge - Lussu will say (2014, p. 8), referring to Harris' theories - has always meant an essential and constitutive modality of our relationship with the world: "from ancient calendrical notations of the Paleolithic era to the first Mesopotamian accounting systems, from Mesoamerican scripts to deaf languages, from mathematical symbology to the first representations of space, non-alphabetic forms of writing have not only been the representation of thought but have constituted the place in which to make the unknowable emerge and, therefore, prefigure the future. Forms of writing that break the supposed correspondence between graphemes and phonemes, bringing out the primary value of graphic expression within a composite matrix of heterogeneous signs that nevertheless contain the same communicative value. A sort of *enhanced writing* in which the sign designates, identifies, delegates, and narrates: In this sense, Galileo Galilei's *Sidereus Nuncius* (ivi. p. 23-41) represented one of the first episodes, and among the most fascinating and exemplary of scientific narration, where alphabetic writing yields space to graphics, and this, from being technical knowledge, becomes the place in which a vision of otherwise abstract if not invisible contents materialized ②. This nature of *service* to research, combined with an *impulsive* need to experiment with unprecedented devices for visualizing thought, has been amplified today thanks to the digital.

Yet the reproduction on screen of linear writings, as well as attempts to rethink the book object through unprecedented and hypertextual forms, now belong to digital archaeology, where knowledge, today, synthetically 'is'. The utopia of knowledge configured as collective intelligence, already advocated by Pierre Levy (1994), finds in the abandonment of textual linearity its first revolutionary act: *GenZ* and those to come adhere, *de facto*, to modalities of thought visualization and to devices for producing and accessing knowledge that configure themselves as true visual environments. Written text, structured in typographic lines and linear pagination sequences, has lost its hegemony as the primary instrument for content formalization: new generations form themselves in environments that, having abandoned scriptural forms, present themselves in the form of visual, performative, dynamic, synthetically reactive artifacts ③④. Unprecedented and predominantly non-alphabetic forms that incorporate a *brief literature* ww that has its roots already in the last century, with Felix Fénéon's *Nouvelles en trois lignes* and his daily news in 135

❸

For a historical-critical discussion of the scriptures, please refer to the analysis outlined by Roy Harris and some of the bibliographical references he cites, which are listed in the references.



characters, or in Jaime Montestrela's Contes liquides from 2012 (Iarlori, 2014), just to cite some authors who try to contract texts, driven not by epigrammatic needs or literary hermeticism, but rather by the necessity to establish a constructive dialogue between the web and printed paper. "If the tale is literature's poor relative - David Thomas would say - the fragment is its precarious relative" (ivi., 2014). And it is in this precariousness, understood as something unstable because in continuous elaboration, that hybrid systems of literature are hinged, in which traditional writings coexist with other forms of thought visualization ⑤. A quantity of production, availability, fruition, and elaboration of knowledge that lives and feeds itself, like energizing plankton, within complex environments in which the coordinates of time, space, synchrony, simultaneity, memory, but also posture and desire are redesigned.

Places of knowledge in which different linguistic structures coexist, not necessarily alphabetic, characterized on one side by enormous deposits of data, information, maps, and on the other, by increasingly sophisticated computer technologies capable of generating exploratory processes no longer based - or not only - on linear sequences dictated by the typographic line, but oriented toward the multidimensionality of the digital ⑥.

46

To *The Tyranny of the Alphabet* (Harris, 2003) are thus substituted non-linear writings through which to re-signify our relationship with knowledge, sinsemic systems (Perondi, 2012) that delegate to logical relationships between parts ⑦⑧ the solid impact of thought and the construction of unprecedented contents, the latter explored through asynchronous modalities that are actuated in complex environments: reactive and dense spaces in their evidence, where meanings are constantly renegotiated through forms conceived as living organisms. These contents, whether they be paratactic writings or alphabetic sentences, codes or signs, symbologies or mythologies, data sets or notational elements, represent visual imaginaries in continuous reconfiguration of themselves, characterized by realities - objective or simulated - accessible only if interpreted as nodes of relationships in an interconnected thought ecosystem. The supposed separation between text and image (Lussu, 2009) thus finds its definitive vaporization, opening to hybrid visualizations of thought, fruible in a *state of voyeurism* that Howard had already defined as permanent (1995). The result is a "poor and fast" language (Prattico, 1996, p. 61) if understood as an alphabetic linguistic system,

but which reconfigures itself into a new spatial device: it contains within itself the two dimensions of the page and the wall, the three of the room and place, the four of time and anamorphosis.

Orality and new writings

Sinsemic approaches, developed by scholars like Perondi, Filippini, and Romei, had already anticipated how writings today invade spaces originally not their own, recovering a visualization capacity that was already present in *La Carta Pisana* of the late 13th century or in the depiction of the Council of Nicaea of the 11th/12th century (Perondi & Romei, 2024), but also in non-alphabetic writings typical of the Middle East or the Aztecs (Lussu, 1998). Just as Lussu's writings show us how useful a-typographical or enhanced writing systems are in bringing out the logical relationships between parts, and how they were already present in numerous typescripts, for example, in Pound's corrections to Eliot's *The Waste Land*, or in Raymond Queneau's *Traité des vertus démocratiques* in 1937 (Lussu, 2014, pp. 121-133).

With the digital, this need for hybrid writings goes further and intercepts places proper to the performing arts, multimodality, and co-creation: through the *Internet of Things*, relational capacities between objects, people, and environments not only amplify in space and time but establish new dialogue practices, becoming true narrative s-objects ⑨⑩. These, through their capacity to process data and information, images and signals coming from reality and behaviors, allow on one hand to make visible worlds, relationships, and dynamics otherwise hidden and unintelligible, and on the other, evoke dynamic narrative forms capable of learning from experience, of freeing themselves from the aesthetics proper to linear writing to become places where amplified meanings are generated ⑪. That *linguistic muddle* already anticipated by Barthes in *Fragments of a Lover's Discourse* (1977) returns to memory, "that confusional zone where language is both too much and *too little*, excessive [...] and *poor*" (p. 185) which, if in that case represented the difficulty of narrating the elusive theme of love, finds today its dilation in the necessity to explore first, and then disseminate, complex knowledge not exhaustible through a single narrative modality.

The process that is activated is a work-in-progress mechanism that generates artifacts closer to oral cultures (Prattico, 1996, p. 61) than to the leaden staticness of typographic character: a definitive overcoming also of Eco's utopia and of that open work that still entrusted its formalization, albeit collective, to the *mise en page*. Nothing particularly new in the process - Prattico suggests - a sort of return to the oral tradition of myths and Homeric epics, but also of Sicilian and

Yugoslav storytellers from the beginning of the last century who nourished themselves on collective creation by resorting to a minimal common fabric: a sort of return to origins: rough, incomplete, ephemeral, as rough, incomplete, ephemeral (and impersonal) was the "narration" of origins, the repertoire of myths upon which human civilization was built (p. 61). Thus, a narration acted before writing is recovered, "iconic but not alphabetic languages, which nevertheless have perfected the hieroglyphic" (Ferraris, 1992).

Alberto Abruzzese, in his illuminating essay *Analfabeti di tutto il mondo, uniamoci* [Illiterates of the World, Unite] (1996), had already drafted an anticipatory reflection: the digital, he wrote, allows for a synthesis between alphabetic, iconic, and acoustic languages that seem to favor holographic constructions that radically emancipate themselves from alphabets, grammars, syntaxes of the written word and languages harnessed to it ⑫. That is, writing can finally be surpassed by communicative modalities that progress by returning to the quality of performative rites, of dance, of live dialogue. Upstream is primitive man and his tribal culture (p. 15);

47

In the middle, the textual literature of the twentieth century, a conception of writing as the result of sacralized authors, the hegemony of the West and its alphabets; downstream, telematic man, digital culture, web nomads who amplify their experiences by coagulating around participated and ubiquitous collectives, united by modular and complementary programming codes.

Surfers, Dinosaurs, and Info-maniacs

For the apocalyptic, this transformation is the equivalent of a cultural earthquake, an unstoppable degradation of language and knowledge, the inconsolable loss of Chardin's *reader/philosopher*: as always at the arrival of a new technology, the acquired is disrupted, and in the case of narrative devices, "every new technology of narration, information, and entertainment has always been seen as a means of corruption and a loss of invaluable values" (Dorfles, 2010, p. 176). The dispute between *Surfers* and *Dinosaurs* sees Alessandro Baricco's thought opposed to that of Piero Dorfles. The former argues that the new barbarians (Baricco, 2006) use technology as an instrument to defuse privileges, lighten the depth of thought through simplification operations, and therefore act like *surfers*, skating on the surface while fleeing concentration, effort, deepening, and application. "They are afraid to think seriously, deeply,

sacredly" where experience "is not given in the subsoil of things, but in the glare of a sequence drawn in speed on the surface of the existing" and in this, they aspire to new forms of democracy understood as "womb of a new human civilization" in which media represent the advanced tip of a *triumphant barbarism*" (Baricco, 2006, p. 129-133-151). For Dorfles, conversely, while recognizing the inevitability of changes and the critical need not to stigmatize them a priori, the *barbarian* described by Baricco appears to him as a Pinocchio (Dorfles, p. 177). Dorfles identifies with a *Dinosaur* insofar as, while not being a passéist, he aspires to a return of culture as an antidote to a certain involution he believes is underway. To him, the tribalism described by Baricco appears as "a privilege of early youth" (ibid., p. 179), a *pre-mature* and *tragic* condition that brings us back to scenarios already prefigured by Debord (1977) or by Virilio (1992) and taken up by contemporary philosophers like Byung-Chul Han (2022) in the common sentiment of fearing an "aesthetics of disappearance over that of persistence" (Montagano, 1992, p. 87). For the Korean philosopher, indeed, the flood of information is acting on our existences and is reshaping our geographies and our very sense of dwelling. *Non-things* - thus the philosopher defines digital reality - are taking over the real, returning to us a slippery and confused reality within which we human beings are left without footholds. *Silence* is missing, *patience*, *long times* (Han, p. 83-91); therefore, the possibility to *perceive* is missing because this happens only in *long time*, in *slowness*, and in the possibility to grasp *still things*. The nostalgia for Chardin's *Philosopher* returns with a precise denunciation: "where everything is available and reachable, no deep attention is created. The gaze does not linger but wanders like that of a hunter" (p. 85). The production of information is *ceaseless*, and in its haste, it is condemned to disappearance: "today we run after information without arriving at any knowledge" (p. 11). We have become - writes the Korean philosopher - *info-maniacs*, that is, "information fetishists" in constant and breathless search for data and its derivatives. We transform ourselves, that is, into *datasexuals* (p. 6-7). Indeed, we abandon the posture of *Dasein*, that is, according to Heidegger, of *conscious being*, namely a person who experiences reality through the objectual world, to become *inforgs* (Benjamin, 1930, cited by Ganni, 2002), that is, beings who exist and function only and exclusively because they exchange information. "Han's gaze recognizes in the additive accumulation of information a quantitative, not qualitative dimension: *information can be counted, not narrated*, thus defining the end of the narrative continuity of our existences and,

therefore, in this digital, numerical dis-order, the loss of history and memory" (Piscitelli, 2025).

**The third landscape, or nomadic writings**

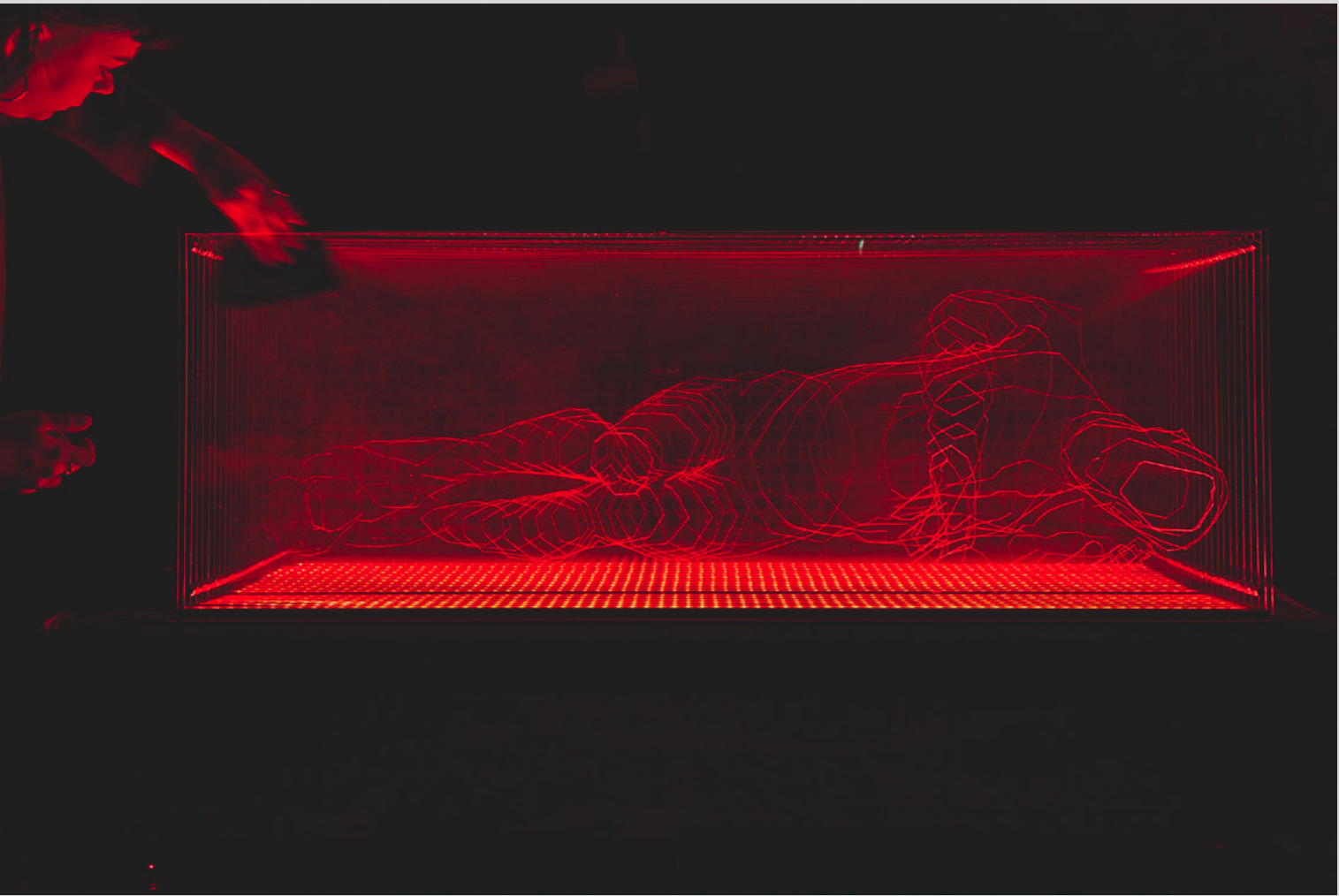
Yet there exists a school of thought less *apocalyptic* and not even *integrated* (Eco, 1964) that, instead, reads the configuration of this new reality in an eco-systemic way ③. Pierre Levy, defined by some as an extravagant and non-conformist thinker, argues that "the ongoing evolution converges toward the constitution of a new sphere of communication, thought, and work for human societies" (1995, p. 14), within which "the question of inventing new mechanisms of thought and negotiation that can bring forth true collective intelligences poses itself with particular urgency" (ibid., p. 17-18). The epiphany of the word, for this school, therefore represents a space of opportunity that finds in the digital, and in the connective nervous tissue of Hertzian waves and electron beams, its experimental possibility. The variables of time, space, movement, velocity, but also elements of compositional structure, rhythm, visual/auditory/tactile synesthesias channel narratives toward kinetic and immersive forms where narrative worlds to be traversed are opposed to the *tyranny of the alphabet*.

48

It is not only a reading by layers, as the supporters of hypertexts would have wanted, but a *symphonie visuelle* (Ricco, 2007) that also surpasses the conception of kinetic typography to arrive at a representation of narrative space as a world to explore ④, as Santiago Ortiz's interactive multiverses suggest to us.

According to this literature, the previous dichotomous categories of thought give way to digitally prefigured environments and interconnected systems within which the placement of man and his alphabets becomes one *variable* among others, a link, a *buzz* inserted within a larger ecosystem (Iaconesi & Persico, 2021) made of people, things, objects, plants, sensitive spaces, traces, signs, networks, and neurons: a complex device that, from the point of view of design disciplines, not only questions the *Human Centered Design* approach itself but relegates alphabetic writings to being only one of the possible systems for processing, transferring, and acquiring knowledge.

It was already Latour (2016) with his fierce critique of the dichotomous paradigms of modernity who argued how, today, it is no longer possible to think in opposite categories - which in linear writings mean: above/below; high/low; left/right - and how, instead, it is necessary to work *in between*, in those hybrid spaces where the nature/culture opposition shatters to return to us, instead, a dialectical tension between the two terms, thanks to which change is determined.



③

Datapoiesis (2019) trasforma dati e intelligenza artificiale in oggetti ed esperienze che rendono percettibili fenomeni complessi del mondo globalizzato. Il progetto, finanziato dalla Compagnia di San Paolo tramite "ORA! Produzioni di cultura contemporanea" per 18 mesi, riconosce nei dati e nell'AI non solo il motore dell'economia globale ma il confine esistenziale contemporaneo. Quando dati e informatica alterano realtà fisica e relazioni sociali, l'arte assume funzione di riposizionamento critico, generando opportunità socioeconomiche e politiche. Gli oggetti datapoietici prodotti (mobili, wearable, gadget, sculture pubbliche, installazioni) utilizzano grandi quantità di dati per rendere esperibili fenomeni altrimenti inaccessibili alla percezione individuale. L'approccio rovescia la natura estrattiva dei dati, convertendoli in spazio di elaborazione condivisa, discussione collettiva e azione partecipativa. Sviluppato alle Fabriche ex Olivetti in sinergia con ICONA, Datapoiesis incarna una fase del Made in Italy data-driven dove IoT, Big Data e AI producono non solo efficienza operativa ma senso e poesia, rispondendo alle tensioni culturali e psicologiche della Quarta rivoluzione industriale.

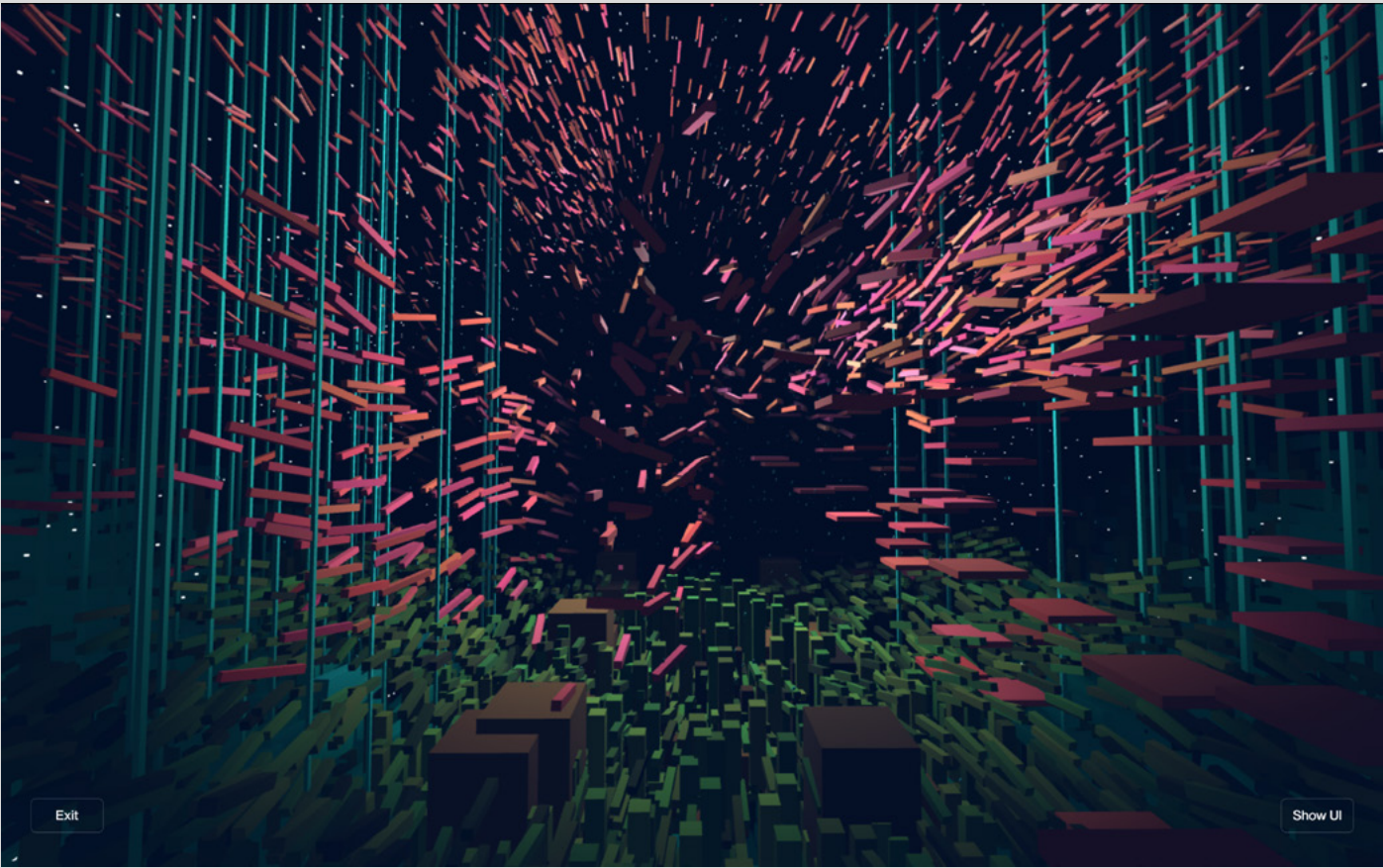
③

Datapoiesis (2019) transforms data and artificial intelligence into objects and experiences that render perceptible the complex phenomena of the globalized world. The project, funded by Compagnia di San Paolo through "ORA! Produzioni di cultura contemporanea" for 18 months, recognizes in data and AI not merely the engine of the global economy but the contemporary existential threshold. When data and computation alter physical reality and social relations, art assumes a critical repositioning function, generating socioeconomic and political opportunities. The datapoietic objects produced (furniture, wearables, gadgets, public sculptures, installations) utilize large quantities of data to render experienceable phenomena otherwise inaccessible to individual perception. The approach inverts the extractive nature of data, converting them into a space of shared elaboration, collective discussion, and participatory action. Developed at the Fabriche ex Olivetti in synergy with ICONA, Datapoiesis embodies a phase of data-driven Made in Italy where IoT, Big Data, and AI produce not only operational efficiency but meaning and poetics, addressing the cultural and psychological tensions of the Fourth Industrial Revolution.

⑤

Diffraction epistemology is a concept developed in feminist philosophy and theory of science, particularly by Karen Barad, inspired by the physical phenomenon of diffraction. It consists of a method of reading and producing knowledge that breaks with linear and fixed causality, introducing instead a model of interference and intertwining (interference patterns) between texts, ideas, and disciplines. From an epistemological point of view, diffraction rejects a static and linear representation of knowledge, proposing a mode that relates subject and object, mind and body, matter and discourse, in a continuous and performative intertwining of knowledge and being. This approach is based on the idea that being and knowing are mutually implicated, i.e., that knowledge cannot be separated from ontology and the material context in which it is produced. In short, diffractive epistemology is a methodological and theoretical approach inspired by a physical phenomenon to propose a mode of knowledge production characterised by interweaving, interference, and transformation, useful for addressing complex and interdisciplinary epistemological problems in an innovative and generative way.





14

*Poke web, 2025 (work in progress)*  
Una serie di spazi virtuali 3D audio-reattivi.  
L'utente può interagire con lo spazio,  
influenzando al contempo il risultato visivo  
e sonoro. [gianluca.club/poke](http://gianluca.club/poke)  
*Poke web, 2025 (work in progress)*  
A series of audio-reactive 3D virtual spaces.  
The user can interact with the space,  
simultaneously affecting both the visual and sonic  
output. [gianluca.club/poke](http://gianluca.club/poke)

15

*U-DATInos, un'opera d'arte datapoietica che  
ci permette di sperimentare un fenomeno  
complesso del nostro ambiente (lo stato  
dinamico di salute del fiume e del suo  
ecosistema) attraverso i dati, il calcolo e  
l'attivazione sociale e psicologica, innescata  
dall'Arte che è in grado di riunire Scienza,  
Tecnologia e Società.*  
  
*U-DATInos, a datapoietic artwork which lets  
us experience a complex phenomenon of our  
environment (the dynamic state of health of  
the river and its ecosystem) through data,  
computation and social and psychological  
activation, triggered by Art that is able to bring  
together Science, Technology and Society.*



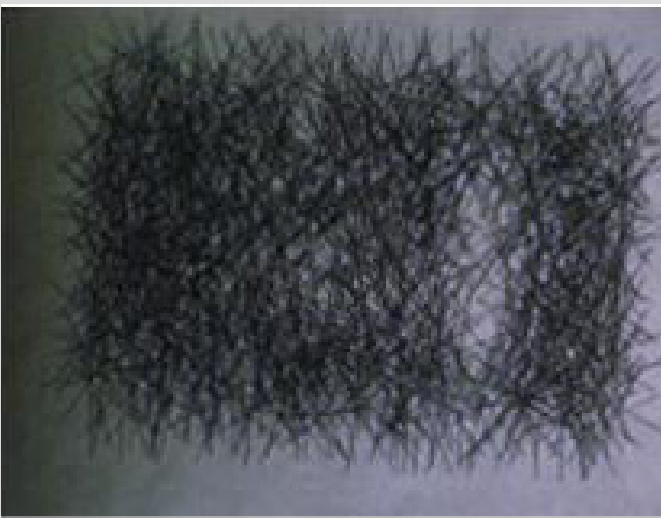
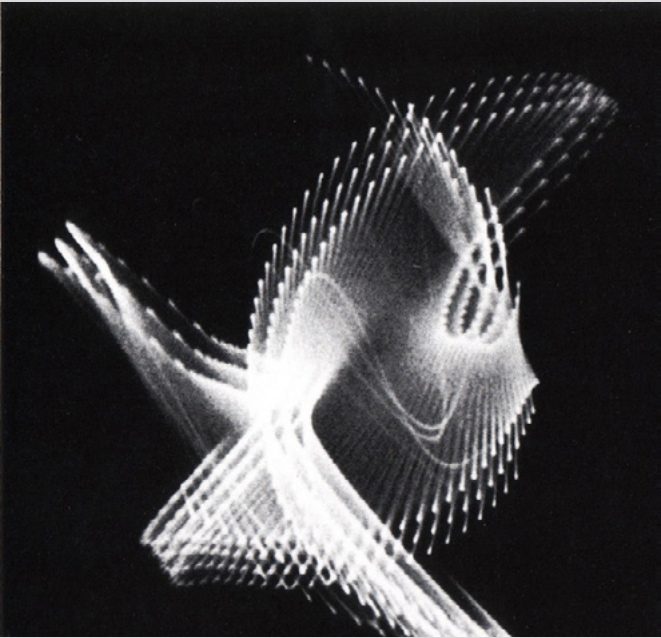
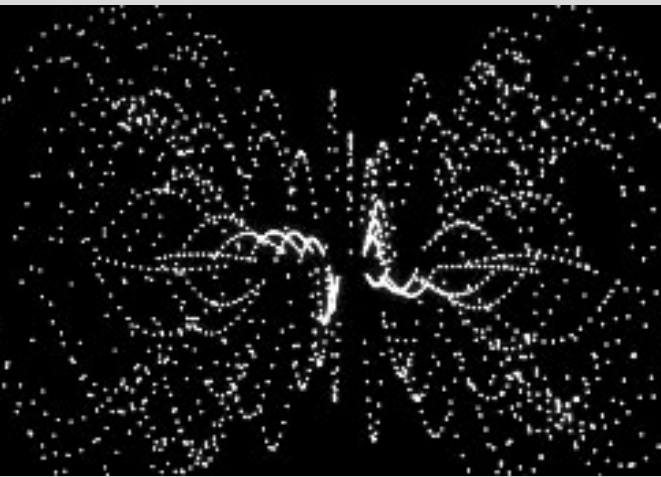
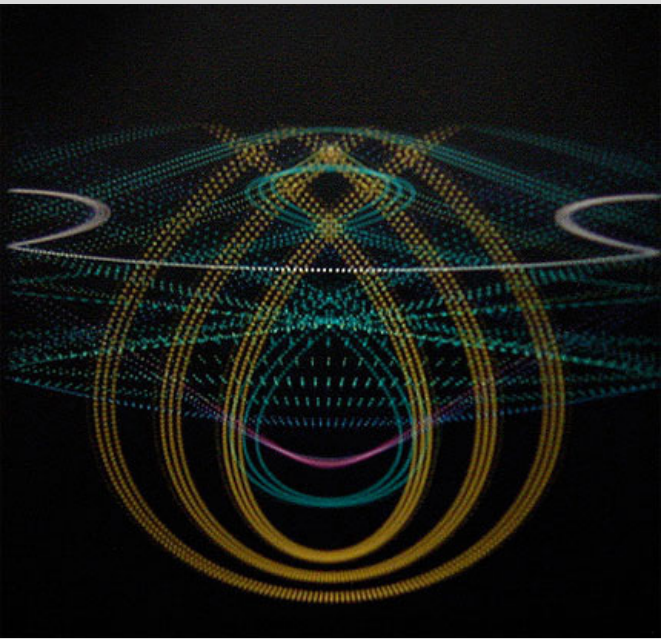
An approach that can be defined as synaesthetic (Riccò, p.25), based on the intersection of volumes, rhythms, cadences and movement. In landscapes thus prefigured, the first experiments of the beginnings of computer graphics and *Net-art*, attributable to space research and early work in kinetic digital graphics, the pioneering work of John Whitney with *Arabesque* (1975) <sup>16</sup> or Larry Cuba with *Two Space* (1979), and later with the hypnotic magic of *Calculated Movements* (1985) (ivi, p. 27), are recognized <sup>17</sup>. Visual experiments that do not represent only an aesthetic research in the digital, but rather arise from the need to create tensions and rhythmic resolutions outside repetitive, linear, harmonic models. It was not only animation - Whitney himself would say - but it was a true *permutation*, between one form and another, a set of codes, numbers, and symbols whose combination created forms that expanded on the screen (Grandi, 2016).

52

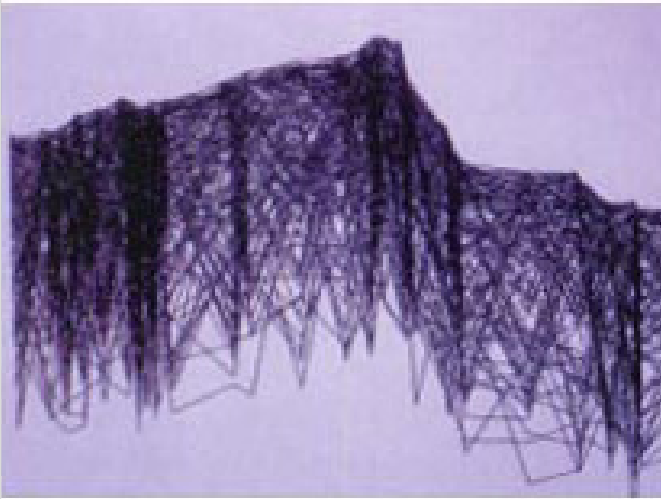
Not by chance, an experimentation conducted in that line of demarcation between art, science, cinema, mathematics, and programming that had managed to anticipate interdisciplinary approaches now consolidated and which find in the works of Ben Laposky (USA) and Manfred Frank (Germany), pioneers of electronic art <sup>18</sup>, an excellent precedent already from the 1950s. It is from those researches that kinetic art, optical art, and all those forms of experimentation that would later lead to Net-art would develop. These experiments - theoretical as well as design-oriented - find their genealogy in the *politics of frequencies*, which we can borrow here <sup>19</sup><sup>20</sup>. A concept coined by Steve Goodman (2010) in the sonic field, it understands frequencies as true *political agents*, rather than merely aesthetic ones.

In this sense, attention is shifted from what a frequency is to what a frequency *does* (Pagano, 2025). We are reminded, not by chance, of the metaphor of the *Third Landscape* (2005) by Gilles Clement: in his *Moving Garden* (2023), the author makes an apology for invasive plants - *vagabonds* indeed (2020) - as the only ones capable of moving freely, subverting the pre-established order, rebelling against a norm that wants them *immobile*.

Thus emergent vibrational phenomena are configured <sup>21</sup>, *agencies* constituted by writings and signs, gestural and musical, visual and alphabetic, nomadic and sedentary, as forms of *re-writing*, cultural and therefore also political, of the sensible (Pagano, 2025).

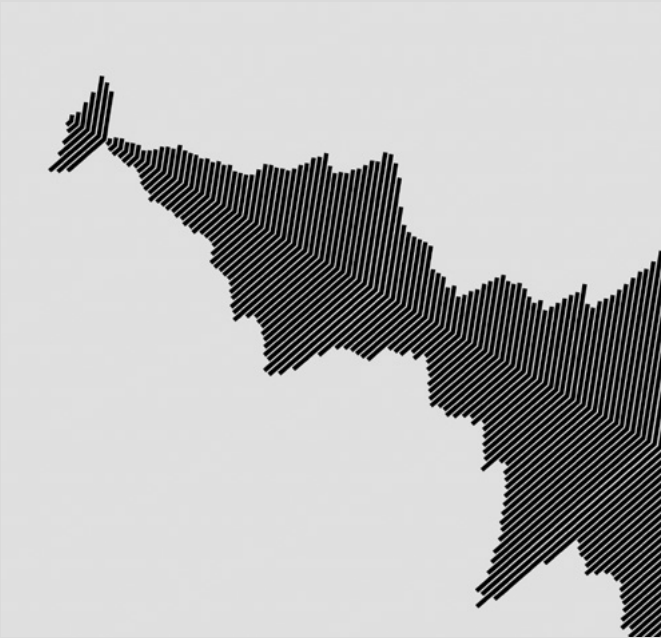
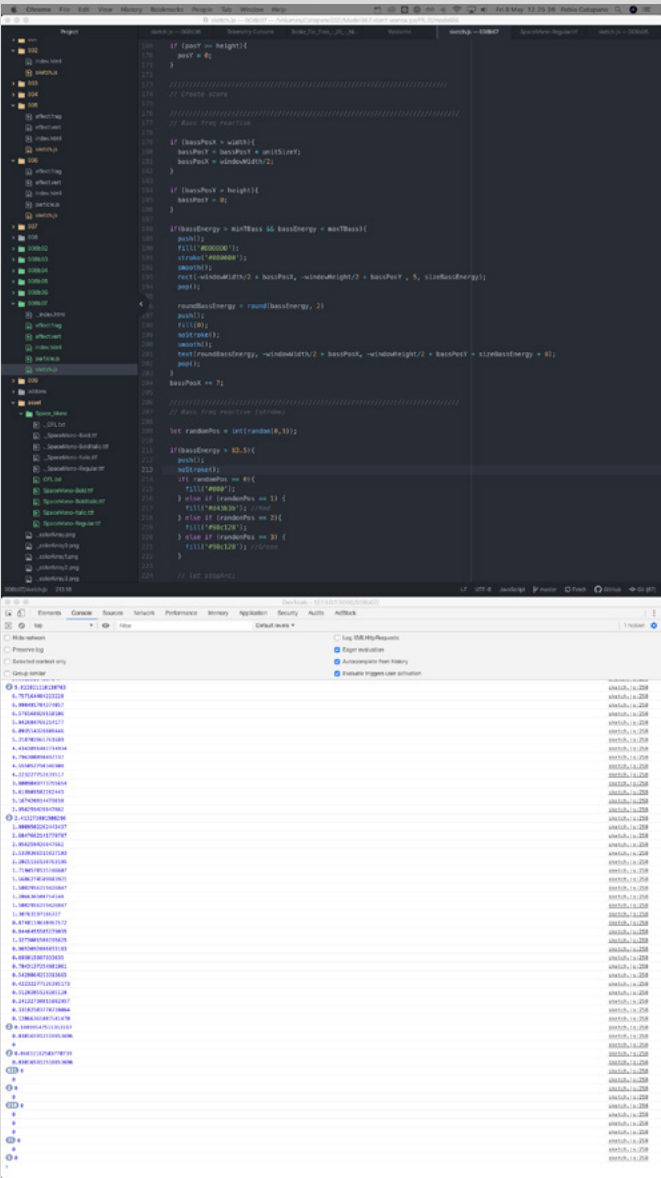


**Interruptions, 1968**

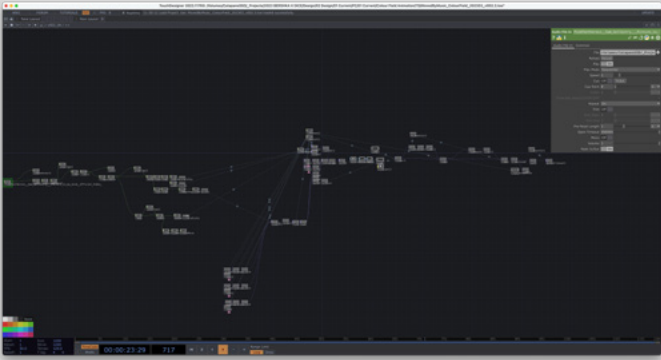
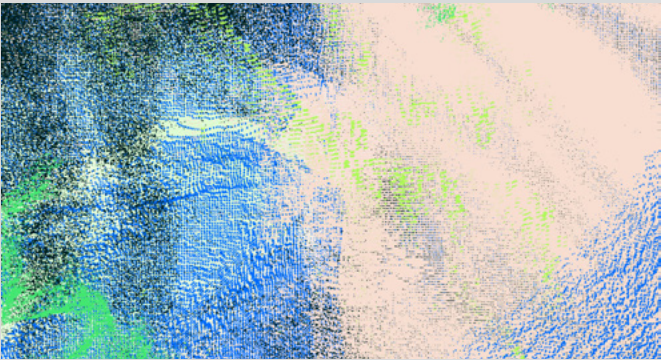
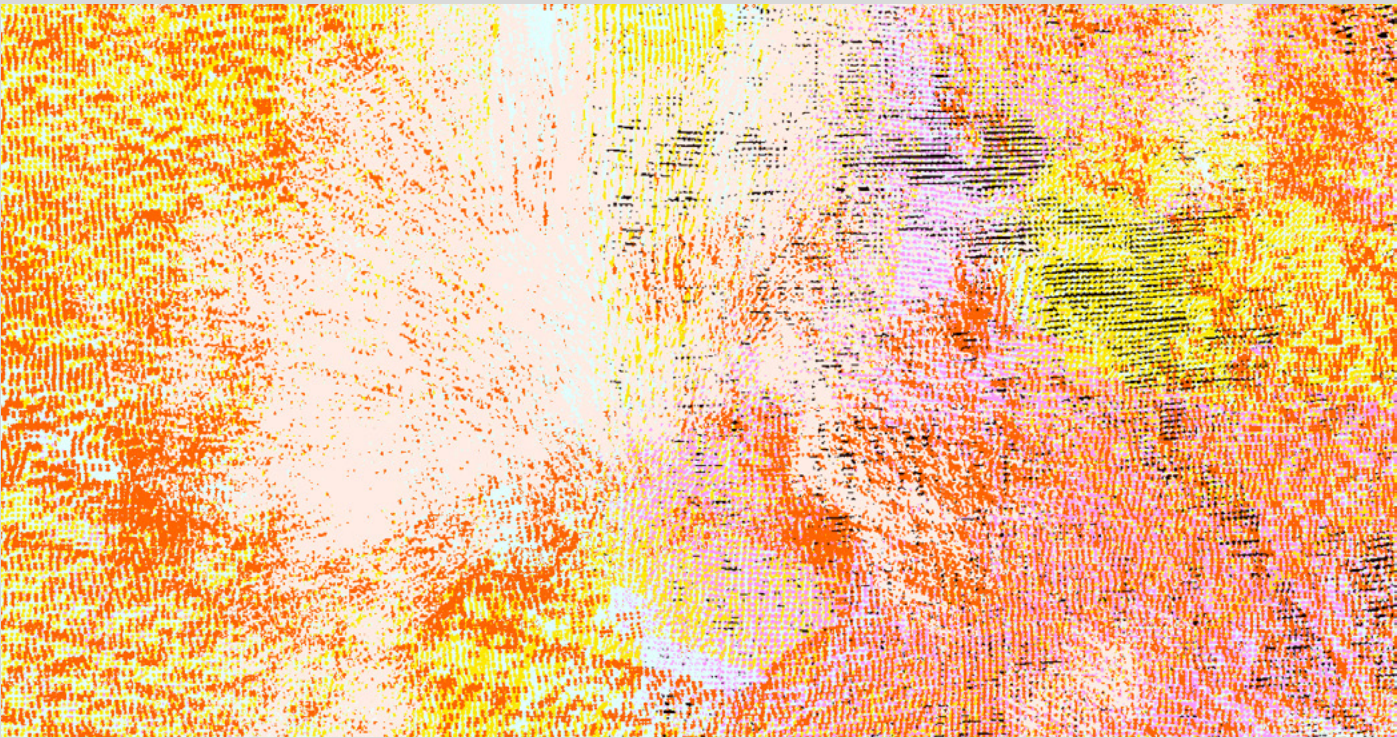


**Variations Sainte-Victoire, 1996**

- <sup>16</sup> [pagina precedente, in alto a sinistra - *previous page, top left*]  
*Arabesque*, Jhon Whitney, 1975
- <sup>17</sup> [pagina precedente, a sinistra - *previous page, left*]  
*Two Spaces*, Larry-Cuba, 1979
- <sup>18</sup> [pagina precedente, in basso a sinistra - *previous page, bottom left*]  
*Electronic Abstraction*, Ben Laposky, 1952
- <sup>19</sup> [pagina corrente, in alto - *current page, top*]  
*Interruption*, Vera Molnar, 1968  
*Variations Sainte-Victoire*, Vera Molnar, 1996
- <sup>20</sup> [pagina corrente, in alto a destra - *current page, top right*]  
*Models86*

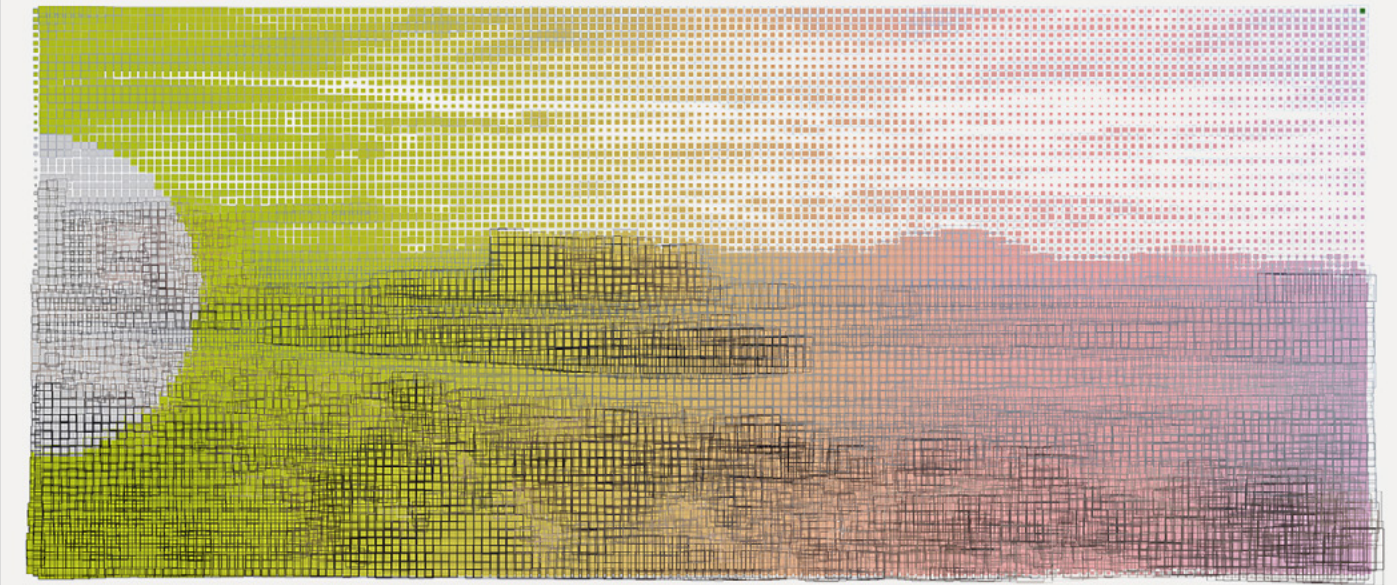
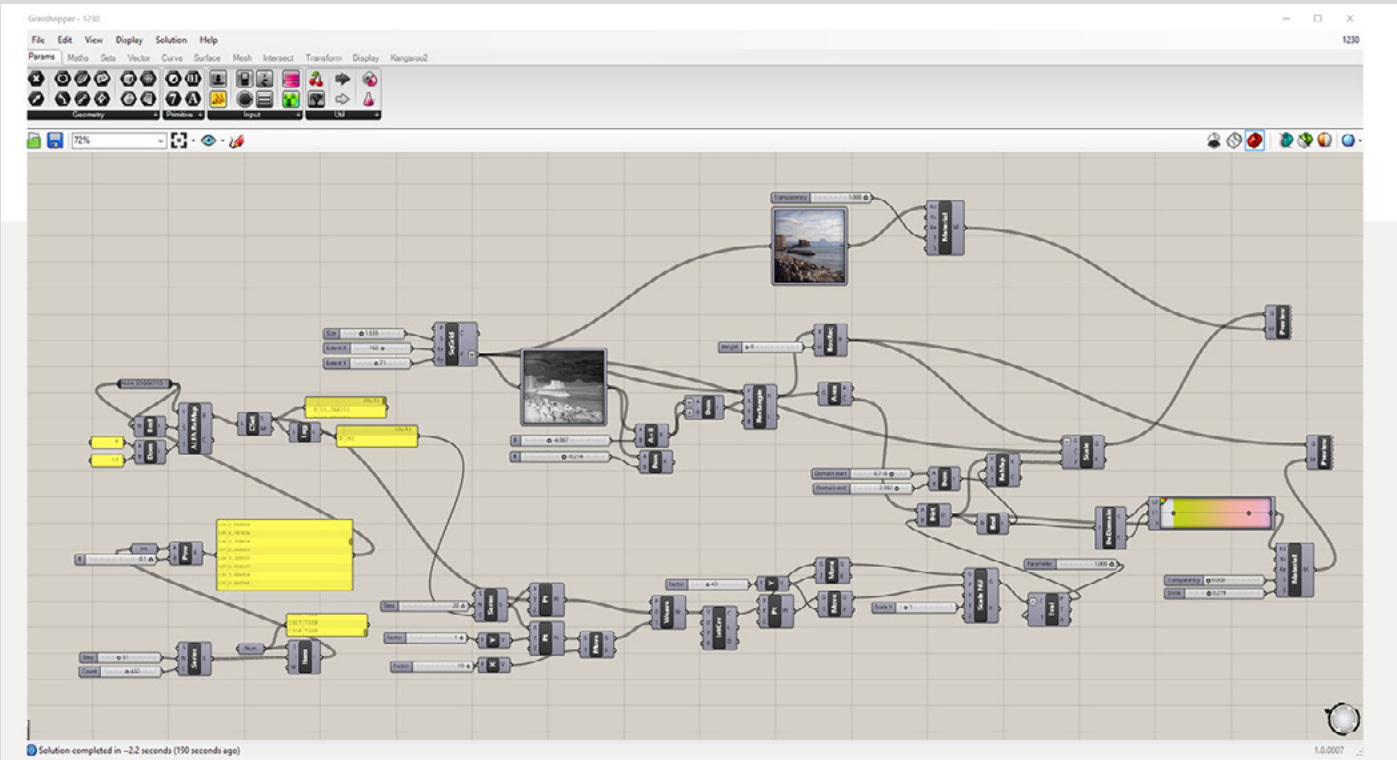






②  
Messa in tavola del luogo oggetto di studio, principali stimoli sonori correlati all'emozione, correlazione delle note musicali ai colori, gli utenti. Risultati grafici ottenuti dall'interazione tra l'onda Alpha e l'onda Beta del Soggetto 1 (Partenope) e del Soggetto 2 (Ulisse) agli stimoli visivi e sonori rilevato alle ore 11:30 del 12-12-2021, estraendo dati e generando segni a partire da altre emozioni e interferenze esterne.

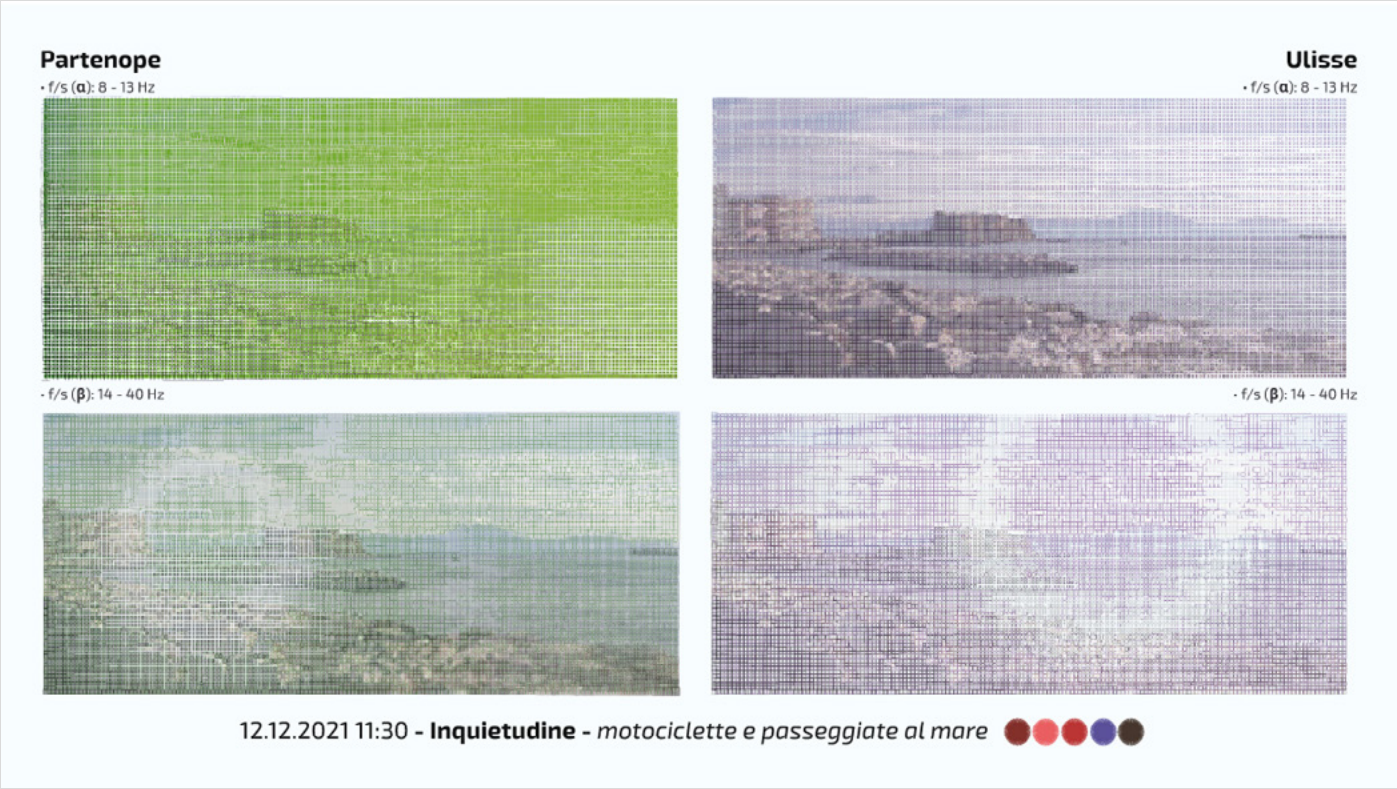
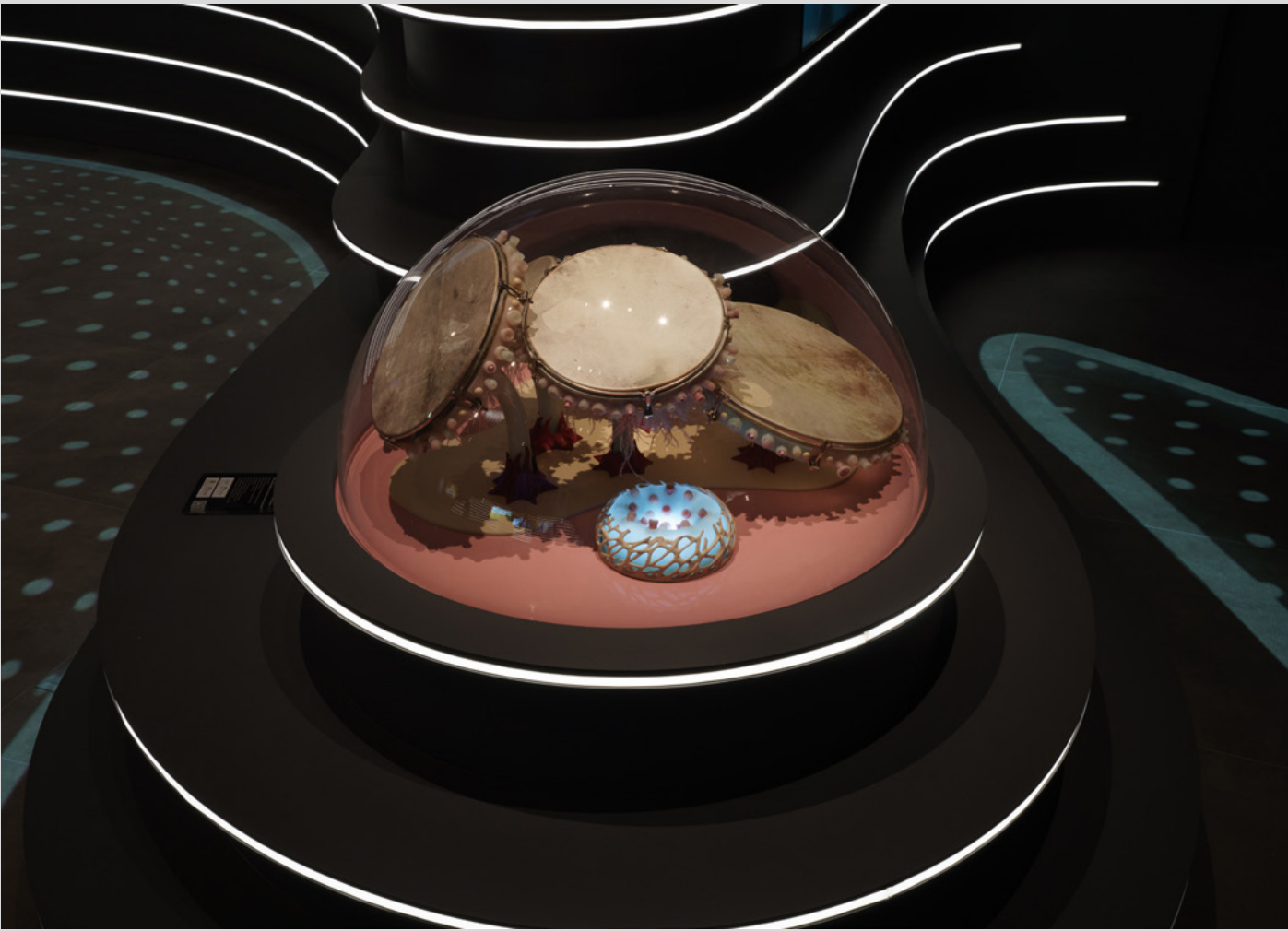
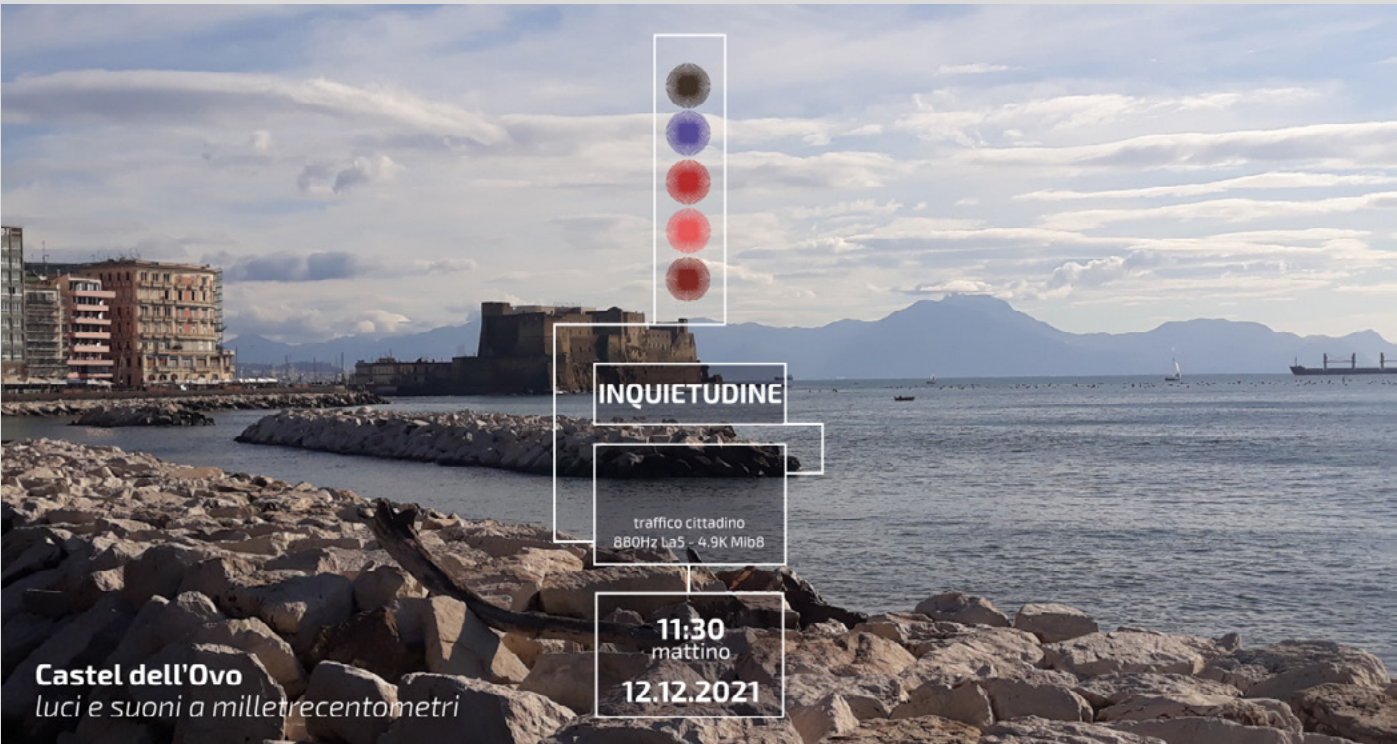
*Layout of the site under study, main sound stimuli correlated to emotion, correlation of musical notes to colors, the users. Graphic results obtained from the interaction between Alpha wave and Beta wave of Subject 1 (Partenope) and Subject 2 (Ulisse) to visual and sound stimuli detected at 11:30 on 12-12-2021, extracting data and generating signs from other emotions and external interferences.*



②  
*Explorations5, NONOIADICE  
Fabio Catapano, 2022  
Algoritmo Alpha Soggetto 1  
Esempio di flusso per la generazione degli output visivi. Interazione dell'onda Alpha del Soggetto 1 (Partenope) con l'immagine fotografica del paesaggio alle ore 11:30*

*Explorations5, NONOIADICE  
Fabio Catapano, 2022  
Alpha Algorithm Subject 1  
Example of flow for the generation of visual outputs. Interaction of Subject 1's Alpha wave (Partenope) with the photographic image of the landscape at 11:30*





②③  
pneumOS (Oriana Persico, 2022) trasforma i dati sulla qualità dell'aria di Ravenna in un organo cibernetico respiratorio composto da cinque membrane sonore e un sacco respiratorio. L'opera interattiva converte i dati meteorologici in una "grammatica del respiro", rendendo le condizioni atmosferiche accessibili culturalmente e sensorialmente. Commissionata dal Comune di Ravenna nell'ambito del progetto europeo "DARE", sviluppata da un team transdisciplinare con collaborazione scientifica di Educational.City/Hi-storia, Università Federico II di Napoli e Università La Sapienza di Roma. Prodotta da HER she Loves Data Research Center.

*pneumOS (Oriana Persico, 2022) transforms Ravenna's air quality data into a cybernetic breathing organ composed of five sonic membranes and a respiratory sac. The interactive artwork converts meteorological data into a "grammar of breath," rendering atmospheric conditions culturally and sensorially accessible. Commissioned by the Municipality of Ravenna within the EU-funded "DARE" project, developed by a transdisciplinary team with scientific collaboration from Educational.City/Hi-storia, Università Federico II di Napoli, and Università La Sapienza di Roma. Produced by HER she Loves Data Research Center.*



## Conclusions

*Epistemological diffraction* is naturally incorporated in the latest-generation projects that nonetheless start from distant experiments, in that laboratory of innovation that is the *Media Lab Institute of Technology*, within which Tod Machover, already in 1996, was trying to understand how much technologies could enhance writings, in his case musical ones. These are the *Hyperinstruments*, but above all, it is to him that we owe the *Brain Opera*, a symphony resulting from interferences with the audience. Machover, exploiting the concepts of Marvin Minsky, guru of nascent artificial intelligence, collects in a *Brain* – precisely – the movements caused by the audience, that is, hundreds of different agents who, unconsciously, produce thought, generating through their own movement, musical scores. This is an approach that crosses much of contemporary graphic production, where technology from technical knowledge becomes part of the construction of narratives, is an integrated part of bodies, thoughts, and digital environments, where the virtual becomes inhabitable, traversable, narratable space.

58

The very knowledge of programming codes becomes a "non-technical humanistic activity," where "coding can be compared to a choreography of actions and decisions" (Reas, 2016, p. 12-11) and algorithmic design symphony and writing ☺.

Projects like *Thi.ng* in which literature facilitates the creation of digital visual artifacts (Schmidt, 2016, p. 68) or doctoral research (Rosmino, 2022-2025) that studies the influences of *Brain Computer Interface* as an opportunity to question the very objectivity of the visible☺☺, or still the experiments of *Neuroknitting* (Gulijajeva & Canet, 2016, p. 74) useful for translating people's affective states into personalized textile traces; or still the latest works by Oriana Persico, such as *U-DATInos* from 2020 in which water *guardians* collect with their sensors the sensitive data of the Oreto river, or also her latest work, *PneumOs*, from 2025, an interactive sensory installation – datapoetic – that transforms the city's data flows into collective and global breathing ☺; or finally the experiments that use software like *TouchDesigner*, are only some of the concrete expressions that, having abandoned aesthetic poetics, research, in interferences with the digital, new forms of dwelling: that is, the attempt to transform the great deposits of data, the uninterrupted recordings, into new forms of literature.

More human, more democratic.

Writings – all writings – perform a miracle, that of *constructing social objects*. Through the web, we can understand the true nature of action and social reality, which cannot prescind from the possession of inscriptions and recordings, archives and documents, and from that technique of techniques which is writing (Ferraris, 2016).

In all its forms. Without ever forgetting a fundamental paradox: where space dilates and writing becomes landscape to traverse, linear strings of code multiply. *Where scripta volant, codes manent*.

## REFERENCES

- Abruzzese, A. (1996a). *Analfabeti di tutto il mondo uniamoci*. Costa & Nolan.
- Abruzzese, A. (1996b). *È un'occasione per tutti diventare attori, e artisti*. Telèma - Arte, Telematica, Segni e Linguaggio, Fondazione Ugo Bordoni.
- Barad, K. (2017). *Performatività della natura: Quanto e queer*. Edizioni ETS.
- Baricco, A. (2006). *I barbari*. Fandango.
- Barthes, R. (1979). *Frammenti di un discorso amoroso* (Opera originale pubblicata nel 1977). Einaudi.
- Benjamin, W. (2002). Tolgo la mia biblioteca dalle casse. In E. Ganni (A cura di), *Opere complete, IV: Scritti 1930-1931*(F. Desideri, Trad.). Einaudi. (Opera originale pubblicata nel 1930)
- Blisset, L. (2014). *Q*. Einaudi.
- Clément, G. (2005). *Manifesto del terzo paesaggio*. Quodlibet.
- Clément, G. (2020). *Elogio delle vagabonde: Erbe, arbusti e fiori alla conquista del mondo*. DeriveApprodi.
- Clément, G. (2023). *Il giardino in movimento*. Quodlibet.
- Cukier, K., & Mayer-Schönberger, V. (2013). *Big data: Una rivoluzione che trasformerà il modo in cui viviamo, lavoriamo e pensiamo*. Houghton Mifflin.
- Dattilo, V. (2022). “In memoriam”. Antropocene, natura e cultura: Bruno Latour e gli ibridi. *Dialoghi Mediterranei*. <https://www.istitutoeuroarabo.it/DM/in-memoriām-antropocene-natura-e-cultura-bruno-latour-e-gli-ibridi/>
- Debord, G. (1977). *La società dello spettacolo*. Stampa Alternativa Editrice.
- Dorfles, P. (2010). *Il ritorno del dinosauro: Una difesa della cultura*. Garzanti.
- Dulac, G. (1926-1931). Les esthétique. Les entraves. Le cinégraphie intégrale. In *L'art cinématographique* (Vol. 2). F. Alcan.
- Eco, U. (1965). *Apocalittici e integrati*. Bompiani.
- Ferraris, M. (1992). Monogramma e ologramma nell'età di Vico. *Aut Aut*, 271-272. Il Saggiatore.
- Ferraris, M. (2016). *Documerialità: Una ragion pratica per il web*. Infonews. [https://infonews.notartel.it/index.php/2016/10/14/home\\_n3\\_2016/](https://infonews.notartel.it/index.php/2016/10/14/home_n3_2016/)
- Glissant, É. (1997). *Poetics of relation* (B. Wing, Trad.). University of Michigan Press.
- Goodman, S. (2010). *Sonic warfare: Sound, affect, and the ecology of fear*. MIT Press.
- Goody, J. (1990). *L'addomesticamento del pensiero selvaggio* (Opera originale pubblicata nel 1977). Franco Angeli.
- Grandi, P. (2016). *Futureworld*. FN Editoria. <https://federiconovaro.eu/digital-harmony-pietro-grandi/>

- Guljajeva, V., & Canet, M. (2016). Neuroknitting: Macchina da maglieria. *Progetto Grafico*, 30. Edizioni Aiap.
- Han, B.-C. (2022). *Le non cose*. Einaudi.
- Harris, R. (1998). *L'origine della scrittura* (Opera originale pubblicata nel 1986). Nuovi Equilibri.
- Harris, R. (2003). *La tirannia dell'alfabeto*. Stampa Alternativa & Graffiti.
- Howard, J. (1995). *Internet voyeur: Immagini, suoni, animazioni, multimedia*. Apogeo.
- Iaconesi, S., & Persico, O. (2020). *U-DATInos // sensibili all'acqua: Her: She loves data*. <https://udatinos.eu/>
- Iaconesi, S., & Persico, O. (2021). *DataMeditation: Una meditazione per l'ambiente*. <https://www.maxxi.art/events/opencall-datameditation-una-meditazione-per-lambiente/>
- Iarlori, F. (2014). *Flash fiction: Un vizio francese*. Doppiozero. <https://www.doppiozero.com/flash-fiction-un-vizio-francese>
- Latour, B. (2016). *Non siamo mai stati moderni*. Elèuthera.
- Lévy, P. (1996). *L'intelligenza collettiva: Per un'antropologia del cyberspazio* (Opera originale pubblicata nel 1994). Feltrinelli.
- Lussu, G. (1998). *Scritture: Le forme della comunicazione*. Aiap Edizioni.
- Lussu, G. (1999). *La lettera uccide*. Stampa Alternativa & Graffiti.
- Lussu, G. (2013). *Tebe dalle sette porte*. ISIA Urbino.
- Lussu, G. (2014). *Altri fiumi, altri laghi, altre campagne e altre storie di grafica*. Stampa Alternativa - Nuovi Equilibri.
- Manchia, V., & Zingale, S. (A cura di). (2024). *Visualità della scrittura nelle arti e nella comunicazione visiva. Occhio Semiotico sui Media*, 25(30). <https://doi.org/10.57576/ocula2024-3>
- Montagano, G. (1992). Nota del curatore: Da *L'insécurité du territoire* a *L'inertie polaire*. In P. Virilio, *L'estetica della sparizione*. Liguori Editore.
- Pagano, C. (2025a). Endless ends: Between sacred music and phantom sounds on the brink of dark ages. In F. Cervera, K. Iwaki, E. Laine, & K. van Baarle (A cura di), *Performance Journal* (Vol. 29, Issue 7). [In fase di stampa]
- Pagano, C. (2025b). *Insurrezioni visuonanti: Per una politica della frequenza tra performance theory e sound studies*[Progetto di ricerca dottorale; manoscritto inedito].
- Perondi, L. (2012). *Sinsemie*. Stampa Alternativa & Graffiti.
- Perondi, L., & Romei, P. (2024). Letture da recuperare. In L. Rosati, *Sensemaking*. <https://www.lucarosati.it/blog/sinsemia>
- Persico, O. (2025). PneumOS: L'opera d'arte datapoietica di Oriana Persico. *Arte.go: L'arte in Movimento*. <https://www.arte.go.it/pneumos-lopera-darte-datapoietica-di-oriana-persico/>
- Piscitelli, D. (2025). *Transizioni e fughe in avanti* [Pre-print]. ISIA Roma Design. [In fase di stampa]
- Prattico, F. (1996). La lingua è più povera, più veloce e corale: Omerica. *Telèma - Arte, Telematica, Segni e Linguaggio*. Fondazione Ugo Bordoni.
- Reas, C. (2016). Coding: Come modo di pensare (Intervista a cura di S. Cangiano). *Progetto Grafico*, 30. Edizioni Aiap.
- Riccò, D., & de Cordoba, M. J. (2007). *MuVi: Video and moving image on synesthesia and visual music*. Edizioni Polidesign.
- Rosmino, A. (2022-2025). *Emphatic identities: Brain-computer interface as a tool for interactive visual landscape*[Progetto di ricerca dottorale; manoscritto inedito].
- Schmidt, K. (2016). Thi.ng: Libreria open source in linguaggio funzionale. *Progetto Grafico*, 30. Edizioni Aiap.
- Steiner, G. (1997). *Nessuna passione spenta: Saggi 1978-1996*. Garzanti.
- Stoll, M. (2014). Ridimensionamento adattivo. *Progetto Grafico*, 25. Aiap Edizioni.
- Virilio, P. (1992). *L'estetica della sparizione*. Liguori Editore.

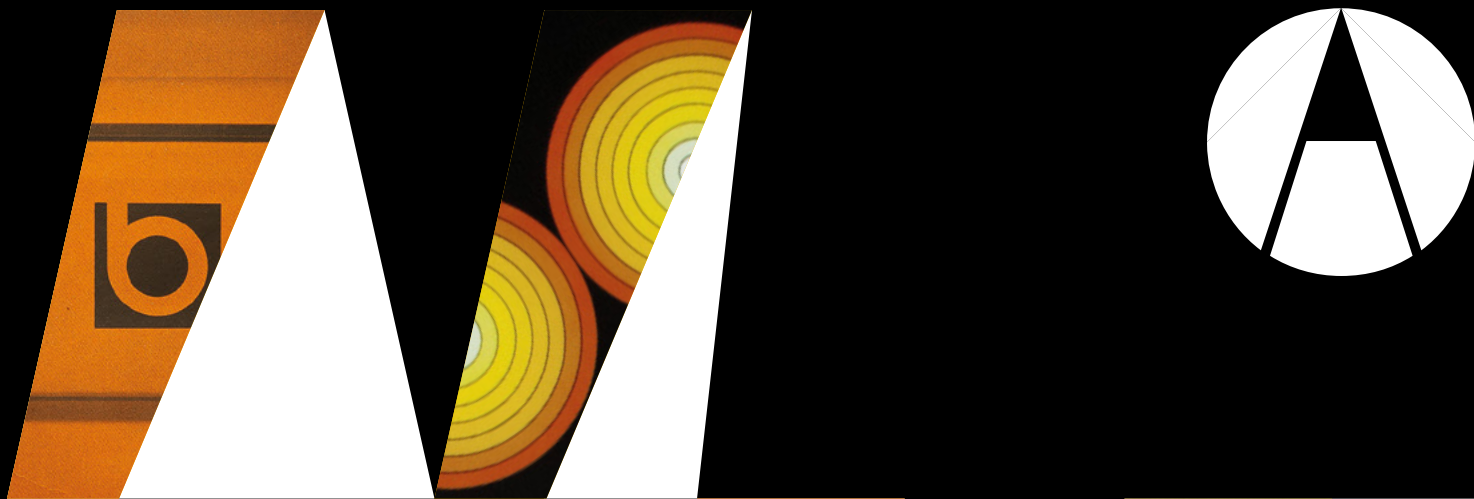
## BIO

### Daniela Piscitelli

Professore Ordinario presso la Vanvitelli”. Si occupa di Comunicazione per l'emergenza; Comunicazione per i territori; linguaggi e culture vive del contemporaneo; scritture della complessità per l'accesso alla conoscenza. È stata vice Presidente SID Società Scientifica Italiana del Design; World Regional representative di IIID International Institute for Information Design, Segretario Generale e Vice Presidente di ICOD; membro della Commissione per l'Individuazione di politiche di supporto e sviluppo del Design del Mibac e del Tavolo sul Design del MUR; Presidente Nazionale AIAP.

*Full Professor at Vanvitelli University. She deals with emergency communication; communication for territories; contemporary visual languages and cultures; writing about complexity for access to knowledge. She has been Vice President of SID (Italian Scientific Society of Design); World Regional Representative of IIID (International Institute for Information Design), Secretary General and Vice President of ICOD; member of the Commission for the Identification of Policies for the Support and Development of Design of Mibac and of the Design Round Table of MUR; National President of AIAP*





**AIAP CDPG > CENTRO  
DI DOCUMENTAZIONE  
SUL PROGETTO GRAFICO**  
AIAP CDPG > GRAPHIC  
DESIGN DOCUMENTATION  
CENTRE



**PIÙ DI UN ARCHIVIO**  
MORE THAN AN ARCHIVE



**WWW.AIAP.IT > AIAP.IT/CDPG/**

The new AIAP CDPG digital platform is a project funded by the European Union – Next Generation EU within the framework of the PNRR (National Recovery and Resilience Plan) in accordance with Directorial Decree No. 385 dated 19/10/2022 – Sub-investment 3.3.2 – Support to cultural and creative sectors for innovation and digital transition. Project Ref. No. TOCC 0001515, COR 15905620, CUP C87J23000580008.



**Co-funded by  
the European Union**



**MINISTERO  
DELLA  
CULTURA**



## DESIGN UNDER ATTACK

### POLITICS, VALUES AND RESPONSIBILITY PRINCIPLES

Il design della comunicazione visiva ha storicamente operato come vettore di trasformazione sociale, veicolo di valori democratici, dispositivo di costruzione del senso. Oggi assistiamo a un'inversione sistemica: derive autoritarie, disinformazione orchestrata, regressione dei diritti civili e ambientali sovvertono i presupposti etici su cui si fonda la pratica progettuale.

Questo numero interroga la capacità del design di rispondere quando i suoi valori fondanti vengono attaccati. Non si limita all'analisi degli artefatti comunicativi, ma scandaglia le condizioni materiali, istituzionali e organizzative che abilitano o inibiscono l'azione progettuale come forma di resistenza. Mappando strategie di contrasto alla comunicazione dominante, pratiche di ibridazione linguistica come atto civico, strumenti per amplificare soggettività marginalizzate, il volume riafferma che ogni scelta progettuale è inevitabilmente politica.

La riflessione si articola attraverso contributi che abbandonano pretese universalistiche per confrontarsi con le ricadute concrete delle pratiche progettuali. Designer, teorici e attivisti documentano come il progetto di comunicazione possa operare simultaneamente come forma di militanza, dispositivo di decodifica critica e laboratorio di immaginari alternativi, interrogando quali sistemi oggi determinano l'accesso agli strumenti del progetto e chi viene sistematicamente escluso dalla possibilità di prendere parola visivamente.

Visual communication design has historically operated as a vector of social transformation, carrier of democratic values, device for constructing meaning. Today we witness a systemic inversion: authoritarian drifts, orchestrated disinformation, regression of civil and environmental rights subvert the ethical premises on which design practice is founded. This issue interrogates design's capacity to respond when its founding values come under attack. It does not limit itself to analyzing communicative artifacts, but probes the material, institutional and organizational conditions that enable or inhibit design action as a form of resistance. Mapping strategies to counter dominant communication, practices of linguistic hybridization as civic act, tools to amplify marginalized subjectivities, the volume reaffirms that every design choice is inevitably political.

The reflection articulates through contributions that abandon universalist pretenses to confront the concrete repercussions of design practices. Designers, theorists and activists document how communication design can operate simultaneously as form of militancy, device for critical decoding and laboratory of alternative imaginaries, interrogating which systems today determine access to design tools and who gets systematically excluded from the possibility of taking visual voice.

## Progetto Grafico

International Journal  
of Communication Design

ISSN PRINT 1824-1301  
pgjournal.aiap.it