

## Indicazioni per l'esame integrativo di Tecniche professionali e Laboratorio grafico espressivo per entrare in TERZA

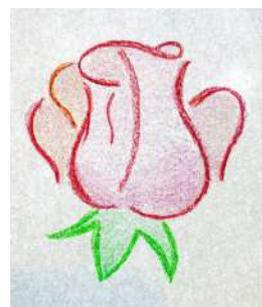
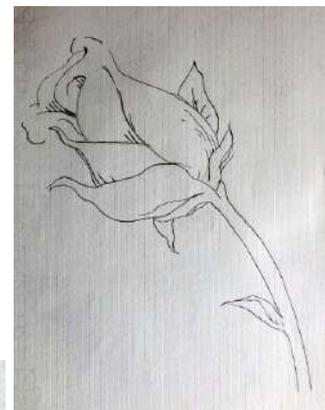
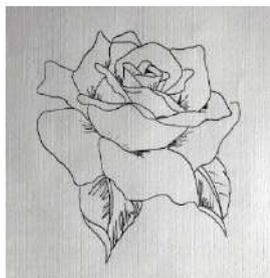
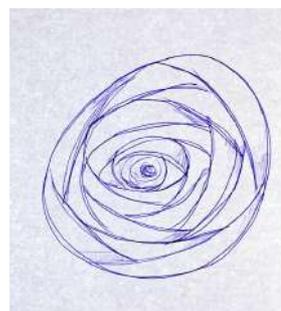
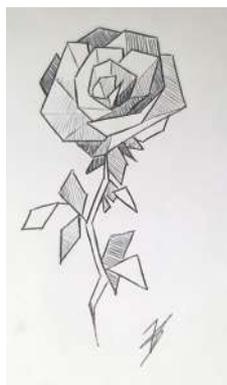
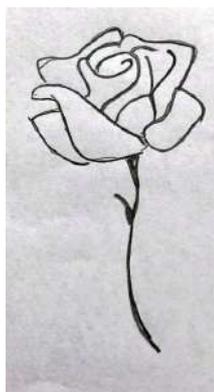
Nella prima parte della prova vi verrà chiesto di disegnare un oggetto con diverse tecniche come in questo esempio:

Disegna una rosa (o più) con ciascuna di queste tecniche:

- matita
- biro
- matite colorate
- collage
- tecnica libera

Non ti preoccupare che sia fedele alla realtà, piuttosto cerca un tuo stile

Osservate gli esempi, non metteteci più di 10-15 minuti a disegno, esercitatevi disegnando qualcosa che vi piace: un gatto, una scarpa, un ombrellone, una casa, una sedia, quello che volete.



## **La seconda parte della prova andrà svolta con Illustrator,**

Per esercitarvi ispiratevi agli esempi [in questa dispensa](#) e realizzate delle composizioni grafiche con le parole “Scrivere bene”

Studiate [questo schema degli strumenti di Illustrator](#)

Per impraticarvi con Illustrator, se già non lo possedete potete scaricare la versione gratuita per una settimana dal sito di Adobe col trial gratuito a questo [link](#)

Potete visionare questi video tutorial per iniziare:

[Le Basi di Adobe Illustrator in 3 Minuti](#)

[Vettorializzare un'immagine https://www.youtube.com/channel/UC-WfwKaWOXrTuRbElix6Twg](https://www.youtube.com/channel/UC-WfwKaWOXrTuRbElix6Twg)

[Accedi ad Illustrator Startup \(4 video gratis\):](#)

**Nella terza parte della prova dovrete rispondere ad alcune domande su queste dispense:**

- Il colore, sintesi additiva RGB e sintesi sottrattiva CMYK
- I caratteri e il testo
- Le immagini
- La gestalt

Potete allenarvi con queste sfide Kahoot che scadono il 30 Agosto 2020 alle 12:

[Il colore](#)

[I caratteri e il testo 1](#)

[I caratteri e il testo 2](#)

[Le immagini](#)

[La Gestalt](#)

Per ulteriori chiarimenti potete scrivere a: [marilena.benini@persolinostrocchi.istruzioneer.it](mailto:marilena.benini@persolinostrocchi.istruzioneer.it)



#### 4.2 Forma

Le forme più diverse vengono inventate per creare spazi e relazioni tra le parti tipografiche, per evidenziarle o separarle. Possono servire da appoggio per blocchi di testo o per creare sovrapposizioni tra forma e carattere.

WHO\*S WHO

LIU·JO



#### 4.3 Segno

I segni, o dingbat, le rosette, gli asterischi e le frecce, fanno parte della composizione tipografica, sono disegnati per accompagnare font specifici. L'alterazione dei simboli con il software può produrre inattesi risultati.



#### 4.4 Immagine

Le immagini possono comparire come fondo o adiacenti agli elementi tipografici oppure essere contenute da lettere o parole. I caratteri, come le immagini, possono essere a loro volta manipolati e distorti in vari modi nelle forme e nei colori.

OSSERVA

Utilizzando la tabella dei caratteri di Rob Carter, classifica i sei logo proposti sulla base dei fattori tipografici, formali, spaziali e di supporto.



frankie morello



## COMBINAZIONI E CONTRASTO

La grafica di tipografia, fatta solo di caratteri e parole senza l'uso o la necessità delle immagini, si affina prestando attenzione ai dettagli nella scelta dei font, alle dimensioni e al rapporto reciproco tra lettere e parole, all'interlinea, e infine alla posizione dei segni tipografici, cioè tratti, punti, linee.

Si può lavorare su piccoli gruppi di parole o un titolo preso dalle pagine dei quotidiani.

### Alcuni spunti:

- "Pensare creativamente"  
sottotitolo "Sbloccare l'immaginazione";
- "Leggibilità o visibilità";  
sottotitolo "Scelta difficile";
- "Integrare vecchio e nuovo"  
sottotitolo: "Design grafico".

In questo capitolo, usando il titolo "Scrivere Bene" e il sottotitolo "Chiarezza", mostreremo

forme espressive diverse secondo i criteri enunciati. A partire da quanto mostrato, si trovano innumerevoli spunti per allargare la ricerca e inventare soluzioni interessanti e sempre nuove.

### Caratteri e corpi diversi

Nella composizione si mettono insieme caratteri o stili diversi e si gioca innanzitutto sul contrasto per ottenere efficacia visiva. Deve esserci una vera e forte contrapposizione, non solo una accennata diversità; quindi due stili estremi dello stesso carattere, con spessori delle aste molto diversi, oppure un carattere bastoni contro un calligrafico o un graziato, un corsivo leggero e arrotondato contrapposto ad un tondo verticale condensato.



**scriverebene**  
c h i a r e z z a

La differenza di spessori è troppo debole tra Univers nero e nerissimo: ambedue le parole sono minuscole, per cui si attiva una similitudine, non un vero contrasto.

*ScrivereBene*  
C H I A R E Z Z A

Palatino nero e nerissimo corsivo per "bene", e tutto maiuscolo contro minuscolo: ancora troppo poco contrasto ancora.

**ScrivereBene**  
c h i a r e z z a

La barra di sottolineatura poteva diventare un elemento forte, però ha lo stesso spessore delle aste del carattere.

*ScrivereBene*  
CHIAREZZA

I due caratteri calligrafici, Balzano e Barmeno, sono abbastanza diversi, ma hanno forme morbide e la stessa dimensione: ancora una volta si crea una stridente similitudine, non contrasto.

### Il contrasto di forme

Applicazioni del principio del contrasto: grande-piccolo, con grazie-bastoni, grosso-sottile, scritto-bastoni, corsivo-tondo, formale-informale. I caratteri usati sono molteplici e mescolati.



Carattere Frutiger tondo, nero e corsivo chiaro per "chiarezza"; due diversi pesi per un carattere bastoni. Anche se il carattere è unico, lo stile è diverso: la variazione di peso è talmente forte da creare contrasto.



Un carattere nero e bastoni contrapposto ad un carattere spiccatamente calligrafico. Un tratto di penna modulato sottolinea il tutto. La differenza di peso tra le tre parole è forte.



Bastoni alto-basso contrapposto ad un carattere con grazie interamente maiuscolo, leggermente allungato: un forte riquadro che contiene il bastoni con pallino bianco agli estremi.



Un piacevole carattere scritto, Felt, si contrappone ad uno con grazie dal disegno molto classico con slancio e forti chiaroscuri nelle aste e nelle grazie. La terza parola crea una texture leggera.



Bastoni tutto minuscolo, di due misure diverse, e una "B" in carattere Bodoni, che diventa protagonista: la situazione instabile delle due parole "scrivere" e "bene" viene bilanciata dalla terza, tutta in maiuscolo e robusta, che crea un sostegno visivo alla grande B. L'insieme è fatto di pesi e contrappesi.

### L'aggiunta di elementi

Non serve trovare espedienti strani o aggiungere illustrazioni per caricare o enfatizzare il significato delle parole. A volte la grafica più sottile e forte si ottiene lavorando sui particolari, introducendo un tocco di colore o alterando una lettera o un capolettera. Si sfruttano tutte le modulazioni offerte dalle possibilità combinatorie della tecnica tipografica e dall'impiego, non fine a sé stesso, del programma di disegno. Meglio evitare di aggiungere clip art o illustrazioni: gli unici mezzi impiegati saranno quelli offerti dal set di caratteri, compresi i segni dingbat.

### Note linguistiche

Dingbat = ¶ (tip) segno grafico di richiamo o di stacco (es. pallino o asterisco).

Le clip art sono quelle immagini – illustrazioni, fotografie, caratteri – che si possono trovare in vari formati, disponibili gratuitamente o a poco prezzo in internet. Usarle per lavori professionali è indice di scarsa serietà, perché le clip art denunciano immediatamente la loro origine.



Font Meridien: una nota di colore sulle iniziali e l'espediente di compattare verso l'alto le minuscole di "bene".



Font Onyx: è un carattere classico dal disegno molto allungato e contrastato, che può risultare perfino difficile da leggere. Il pallino, dello stesso corpo delle parole, risulta enorme, per cui è stato dimezzato, carattere 18 pt pallino 9 pt, colorato e sollevato verso la linea mediana orizzontale del corpo. Tre pallini in verticale marcano la separazione tra le parole.



Scrivere  
Bene

Font Frutiger Roman, compattato su due righe: il punto di attenzione viene creato dal segno rosso, dal font Zapf Dingbat, che sostituisce la lettera "e", di cui ripete vagamente il disegno circolare senza compromettere la leggibilità dell'insieme.



SCRIVERE-BENE

Font Herculanum, derivato da iscrizioni archeologiche romane, spaziato. La "R" è ridisegnata accorciando e rad-drizzando l'asta diagonale; il pallino contenuto dalla "C" è disegnato in modo irregolare e il tratto di separazione è composto da un'asta sforbiciata dal carattere per conservarne l'ingrossamento dell'estremità. Il box nero irregolare è duplicato e messo sotto in percentuale, e imita l'ombra: il medesimo colore su "BENE" suggerisce uno sfondamento del fondo.



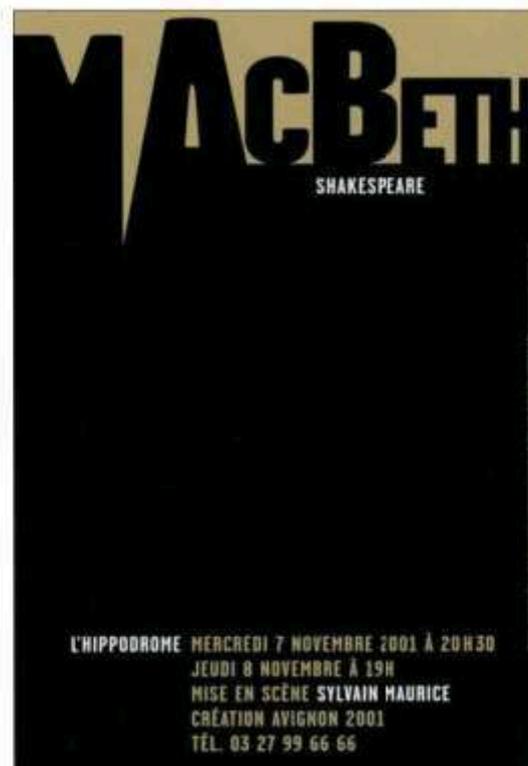
SCRIVERE  
BENE

Font Univers maiuscolo: la diversa dimensione delle parole dà l'idea di spazialità, di prospettiva. La semplice aggiunta di un filetto grigio argento accentua l'aspetto tridimensionale, epigrafico e solenne del carattere, in consonanza con il significato testuale.

#### Poster per Macbeth.

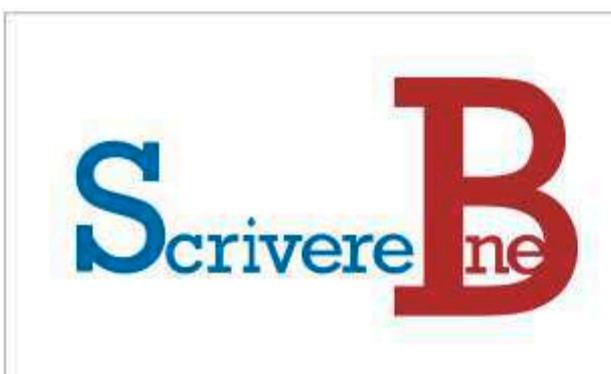
Colore, forma tipografica, scala esagerata, contrasto e proporzioni, tutto contribuisce ad accentuare il tono cupo del messaggio. Macbeth infatti è un'opera molto drammatica di Shakespeare.

CATHERINE ZASK.



### Il contrasto di colore

Usare una gamma ristretta di colori e toni contrastanti. Aggiungere forme semplici. Usare tecniche grafiche per manipolare i caratteri. Si possono inoltre ottenere delle aggregazioni alterando attentamente le spaziature in modo manuale; ecco alcuni esempi di incastro tra lettere e parole di cui uno dei più memorabili esempi è rappresentato da "Mother and Child" di Herb Lubalin.



Font Rockwell, un bastoni con grazie marcate che ricorda il carattere della macchina da scrivere. Forte ingrandimento del capolettera e riallineamento: lo spessore della lettera "B" consente un gioco di positivo/negativo e di sovrapposizione.



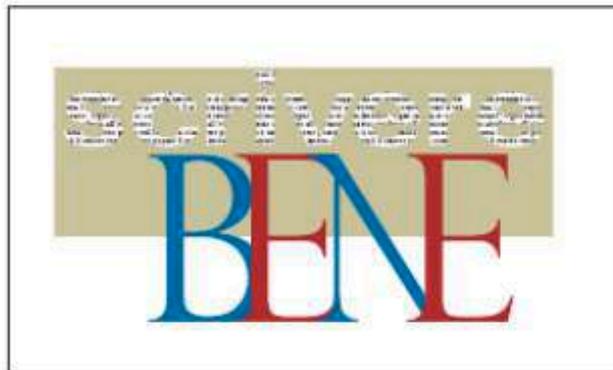
### Caratteri tagliati.

Un poster che rievoca una composizione anni Cinquanta. Il font è Bell Gothic, e raggiunge un effetto di astrazione componendo parti di carattere.

MIKE JOYCE.



Font Univers black extended, per "scrivere bene", e font Univers 45 light per "chiarezza". L'asta verticale della "b" è stata ridotta. Dal punto di vista tecnico è solo leggermente più complesso collegare al tracciato semiellittico "chiarezza".



Font Univers extended bold con testo incollato all'interno delle lettere, come se fosse un collage ottenuto da pagine di quotidiano, per creare una texture evocativa che parla di "scrittura".

Un classico e slanciato Perpetua Titling MT su "bene" tutto maiuscolo, con un accurato lavoro di sovrapposizione e gioco sui due colori alterni, rosso e blu.



Font Colossalis regular, tutto maiuscolo iscritto dentro un campo. L'iniziale ingrandita come un capolettera ha lo stesso trattamento di colore dell'elemento decorativo, che proviene dal font Caslon Ornament.



Font Edwardian Script ITC: è un calligrafico inglese che va accuratamente spaziato a mano per far sì che le terminazioni si colleghino esattamente. Si può intendere come metafora del Bello scrivere (calligrafia = kalòs grafòs); "bene" è tutto minuscolo su fondino scuro; l'asta verticale della "b" è allungata perché esca decisa dal rettangolo che la contiene.

## OSSERVA

Seguendo gli esempi osserva il contrasto tra caratteri in base:

- al disegno;
- al peso;
- al colore.

Descrivi gli accostamenti annotando:

- nome dei font;
- operazione effettuata;
- colori in CYMK.

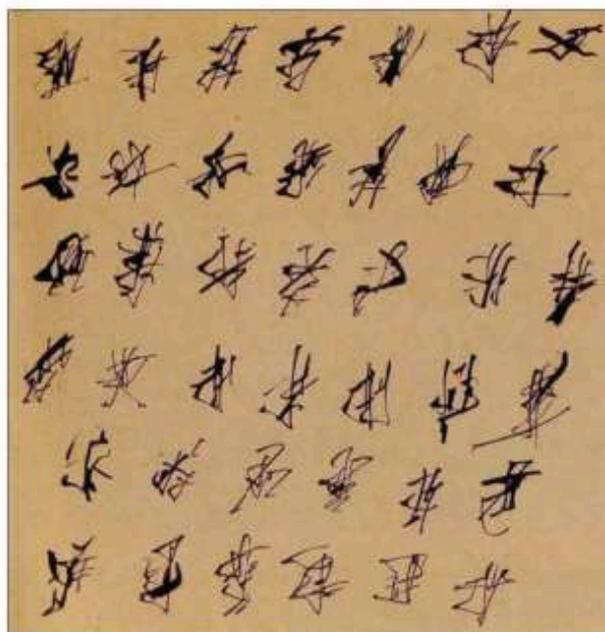
## LA CALLIGRAFIA

Scrivere in bella forma è il significato della parola "calligrafia". Di solito si intende la scrittura fatta a mano, e fino agli anni Cinquanta del secolo scorso tale materia faceva parte del programma di insegnamento delle scuole. Scrivere in calligrafia migliora la gestualità fine e aiuta a comprendere meglio anche la "composizione" fatta con il computer. Si può parlare infatti di bella o cattiva scrittura anche per i risultati dell'uso del programma di videoscrittura.

Nel mondo anglosassone esistono molti calligrafi professionisti e molte associazioni che li

raggruppano: l'uso della scrittura manuale è ancora florido per disegnare logotipi e insegne, ma anche per impieghi più "domestici" come la scrittura di diplomi o dei biglietti di invito di avvenimenti, lauree e matrimoni.

La calligrafia è un'esperienza estetica che coinvolge molto l'attività motoria del corpo e la respirazione, in maniera quasi zen, e può dare notevoli soddisfazioni.



Si può iniziare con qualsiasi strumento e inchiostro fluido tracciando una serie di segni ritmici, privi di significato, su carta da pacchi liscia; si disegna sulla carta creando ritmi liberi, senza ripetizioni schematiche e successioni di forme determinate, e si passa gradualmente dal segno continuo al tracciare segni staccati che devono rimanere circoscritti in uno spazio limitato di 5 x 8 cm in un formato standard A4.

the five types of political  
good one, has been dea  
re. or less bad.

Book 5 Socrates  
chos, who asks him to,  
ty in more detail, before  
This leads to a long dia

Il passo successivo è lo studio di una forma di scrittura codificata, per esempio del corsivo umanistico del XV secolo, adatto al primo apprendimento. La sua forma complessa può essere padroneggiata grazie ai precedenti esercizi manuali liberi. In questo caso lo strumento scrittoria è il pennino di metallo sulla carta quadrettata, che usato in modo adeguato produce un tratto sottile o largo.



Nel mezzo del cammin  
di nostra vita  
mi ritrovai  
per una selva oscura  
che la diritta via  
era smarrita...

Dante Alighieri

L'esercitazione calligrafica si può arricchire con lo studio dei tre grandi caratteri d'uso al tempo dei Romani: capitale quadrata, capitale onciale, capitale rustica.

Gli studi si possono completare con un lavoro di ampie dimensioni dove viene dato particolare rilievo alla composizione di una pagina su un foglio grande, ponendo particolare attenzione alla significatività del testo: per esempio, un sonetto con il suo titolo.

Un esercizio con la calligrafia è la trascrizione di un testo di prosa in righe molto corte, quattro o cinque parole, dopo aver fatto una suddivisione attenta al ritmo della lettura: servirà poi a far capire come dividere titoli e intestazioni seguendo il senso della frase anziché casualmente.

Italo	<i>a quick brown fox jumps over the lazy dog.</i>
Gotico	<b>a quick brown fox jumps over the lazy dog.</b>
Onciale	<b>λ quick BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.</b>
Foundational	<i>a quick brown fox jumps over the lazy dog.</i>
Rotonda	<i>a quick brown fox jumps over the lazy dog.</i>
Corso inglese	<i>a quick brown fox jumps over the lazy dog.</i>

Le illustrazioni sono tratte dal testo di Andersch Martin (1989), *Tracce segni caratteri*, Ulisse edizioni, e da Carol Fiorile (1992), *Fare Calligrafia*, Stampa Alternativa, Roma.

## TESTI SCRITTI A MANO

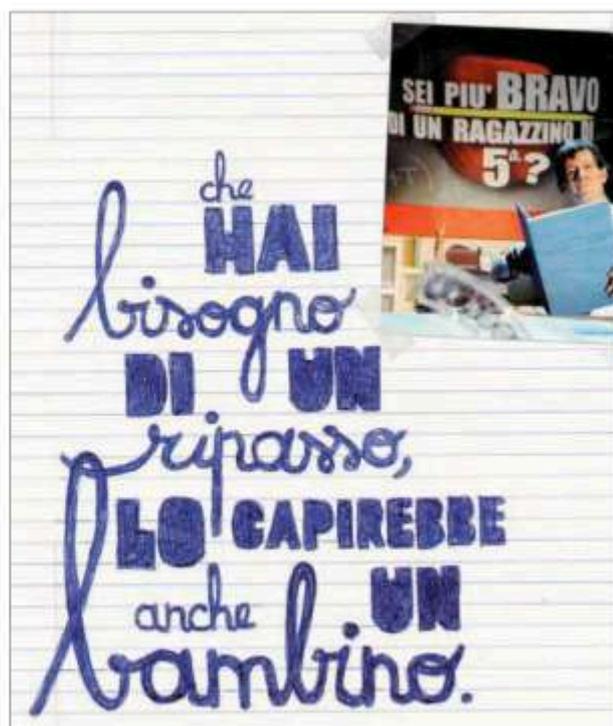
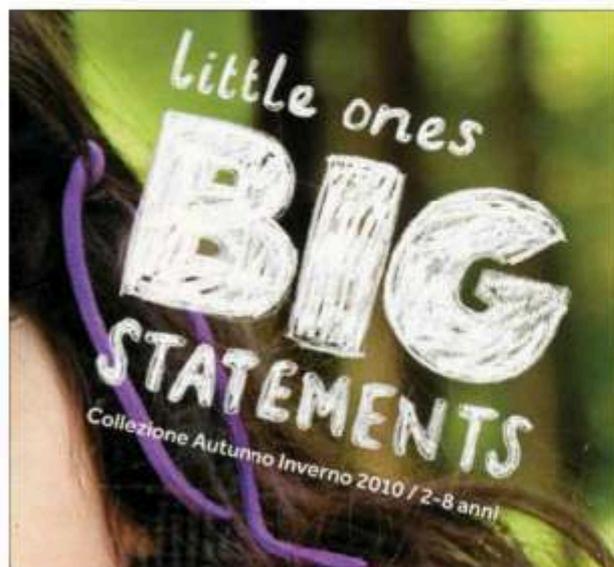
L'uso generalizzato di una tecnologia porta inevitabilmente alla saturazione. Il computer ha lo stesso effetto sulla grafica, e sul gusto generalizzato. Come reazione comincia ad emergere in modo molto interessante il recupero di tecniche diventate marginali a causa del computer, come la calligrafia nel lettering, oppure l'integrazione di tecniche artigianali manuali di produzione e stampa con i più sofisticati strumenti digitali.

Qui abbiamo alcuni esempi di inserzioni pubblicitarie pubblicate su riviste del 2011, con headline e testi scritti a mano, chiaramente ricalcati su composizioni stampate in digitale: la composizione è sofisticata ed elaborata e lascia intuire la partenza digitale, mentre il ricalco lascia percepire nettamente l'uso "selvaggio" dello strumento di scrittura, la penna biro in alcuni casi.

Il processo, facilmente replicabile, è il seguente:

- comporre un testo al computer;
- stampare su carta;
- copiare a mano;
- rilevare con lo scanner.

L'uso di una tavoletta grafica consentirebbe di saltare alcuni di questi passaggi.



**Sì** alla vita, DOLCE, bella,  
MERAVIGLIOSA o da strega,  
tanto Sarà Sempre  
come una scatola di cioc

**Sì** A CHI SI LASCIA  
CON UN BACIO. **Sì** a chi  
L'ULTIMO **Sì** a chi

**Sì** AI ROMANZI CHE DIVENTANO GRANDI  
QUELLI ROSA, E ANCHE QUELLI  
QUELLI NOIR, CRIMINALI.

**Sì** A QUEI FILM CHE VORRESTI RIVEDERE ALL'INFINITO CON I TUOI AMICI. **Sì** A CHI VA AL CINEMA DA SOLO E HA IL CORAGGIO DI SCEGLIERE IL FILM CHE GLI PIACE.

**Sì** A CHI AIUTA IL CINEMA INDIPENDENTE, PERCHÉ DA QUALCUNO DEVE PUR DIPENDERE. **Sì** A VENEZIA, PERCHÉ TRA TUTTE LE SUE PASSERELLE, CE N'È UNA DEDICATA ALLE STELLE.

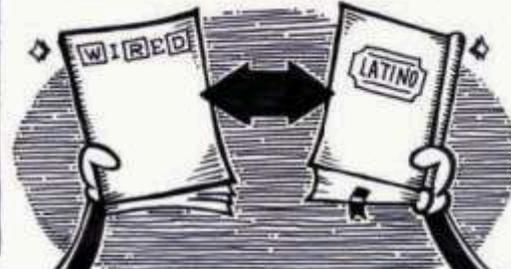
**Sì** a chi ha sete di **GRANDE CINEMA** e di passioni.

**- E SÌ**  
**PER SODDISFARLE**  
**FINO IN FONDO**   
**SAY YES**



**THE WIRED EXCHANGE**

UN PROGETTO DI WIRED ITALIA + DLY BDDO



IL SERVIZIO SARÀ AL SERVIZIO MALIZI LION PIAZZI  
PER INFORMAZIONI AGGIUNTE SI SARÀ:

**UNA COPIA DI WIRED PER UN LIBRO DI TESTO**

TUO VOIAC' PUNTO E PUNTO IN RETE!

☆☆☆☆☆

## DISEGNARE UN FONT

Per disegnare un carattere e poterlo usare al computer occorre trasformare il disegno in un applicativo, in sostanza in un font TrueType.

Il programma FontLab Studio è lo standard del settore, molto costoso, ma ha 30 giorni di prova gratuita. TypeTool è meno professionale, ma costa molto meno. FontForge apparentemente può fare tutto quello che fa FontLab, ed è gratuito e open-source, per Linux, Mac e Pc. Resta inoltre il vecchio Fontographer, disponibile per Mac e Pc. Fontstruct è online e gratuito: non sofisticato, ma semplice e amichevole. Tutti questi programmi operano sugli stessi principi, ma hanno potenzialità e costi di diverso livello.

Una volta che si è installato un buon programma di editing dei font, esistono tre percorsi di base per la creazione di un font.

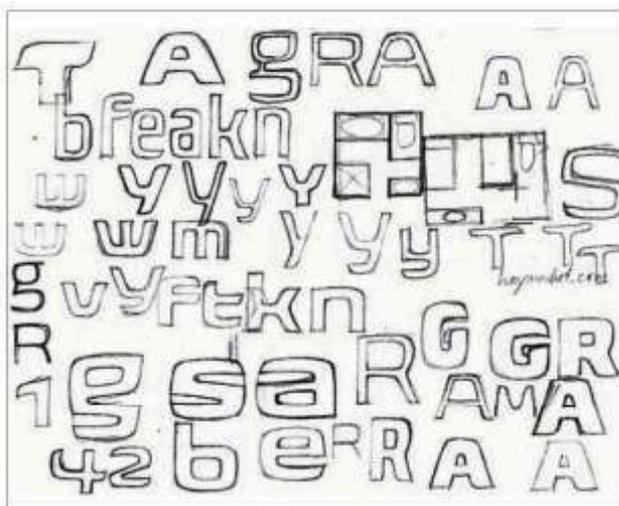
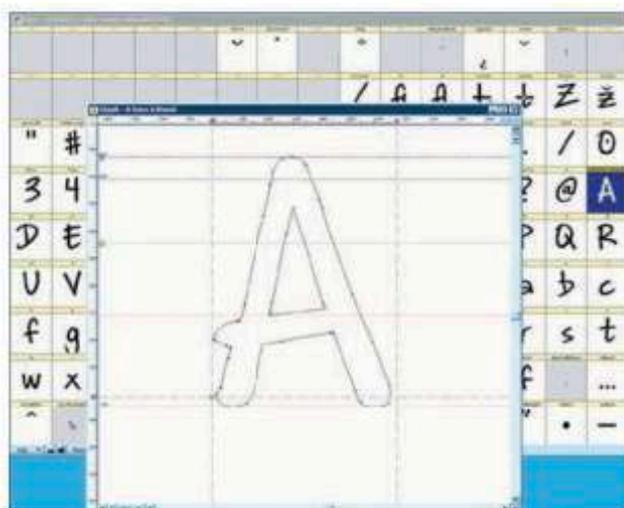
### Metodo 1: Disegnare sulla carta

Strumenti necessari: una buona penna, fogli A4, il righello è opzionale, lo scanner, Adobe Photoshop, ScanFont, un software di editing a scelta.

Da non trascurare la scelta della penna.

Il carattere sarà di spessore e grosso? Meglio usare un pennarello. Sarà calligrafico? Meglio usare allora un set di penne stilografiche. Sarà sottile e delicato? Si sceglie una penna tecnica con molte punte, come un Rapidograph.

Si disegna su grandi dimensioni, un foglio A4 per lettera almeno, perché ci sono numerosi dettagli da catturare, e bisogna assicurarsi che i caratteri siano tutti dell'altezza corretta; a questo scopo è meglio aggiungere le linee di base a matita sulla carta prima di iniziare. Non dimenticare di disegnare tutti i glifi di cui ha bisogno un buon carattere! Ciò significa che servono, oltre alle maiuscole, le minuscole e i numeri, anche la punteggiatura, la tilde, gli accenti, le parentesi e così via.



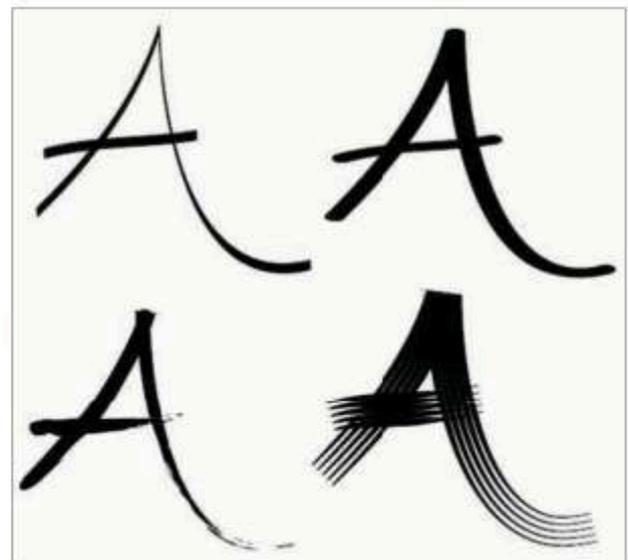
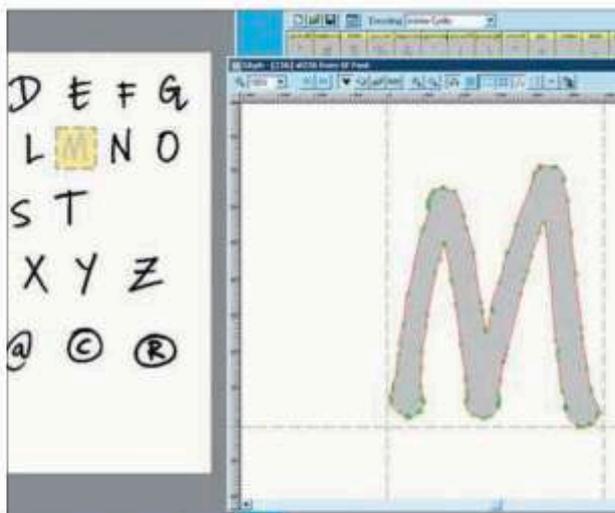
Occorre poi scandire il lavoro e importarlo in Photoshop, e poi trasformare l'immagine in modalità bitmap, bianco e nero, senza sfumature di grigio.

Aprire l'immagine bitmap in ScanFont di FontLab. Si tratta di un piccolo programma, che viene fornito in *bundle* come parte della versione Mac di FontLab. Consente di convertire le immagini bitmap nei glifi dei font. ScanFont trasforma in vettori le immagini bitmap; lo farebbe anche Illustrator, ma manca dell'ultimo passaggio, il più importante. Fatto questo è possibile salvare i font in ScanFont, o copiare singoli glifi da ScanFont in FontLab Studio. E una volta che tutti i glifi sono in FontLab, è possibile iniziare il lungo e faticoso processo di modifica del carattere verso la perfezione, agendo sui tratti vettoriali.

### Metodo 2: Disegnare su una tavoletta

Strumenti necessari: la tavoletta grafica, un programma vettoriale come Adobe Illustrator, font software di editing a scelta

È possibile saltare molti dei passaggi precedenti, utilizzando una tavoletta per disegnare i glifi dei caratteri direttamente in un programma di grafica vettoriale. FontLab Studio, per esempio, supporta il copia e incolla direttamente da Illustrator. Una cosa interessante di Illustrator per disegnare l'alfabeto è che si dispone di una vasta gamma di pennelli, in modo che è possibile cambiare lo stile dell'intero alfabeto con un paio di clic del mouse. Tuttavia, per quanto buona sia la tavoletta, non c'è davvero alcun sostituto per carta e penna; un alfabeto disegnato su una tavoletta sarà diverso dallo stesso alfabeto disegnato su carta.



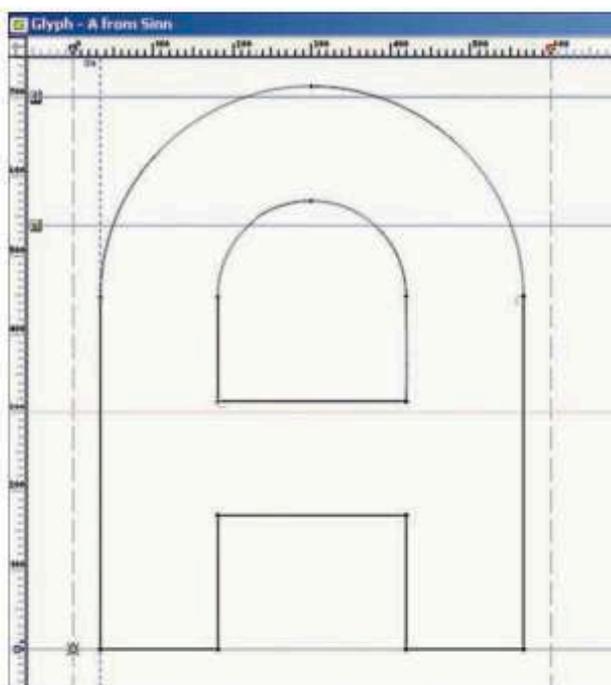
### Metodo 3: Disegnare con un programma

Strumenti necessari: mouse, software di editing a scelta, mano ferma e pazienza, tanta. Si può fare, e in questo modo si è potenzialmente in grado di generare i caratteri più precisi, invece di disegnare i glifi al di fuori dell'editor di font e poi importarli. Esistono, come ci si potrebbe aspettare, molti strumenti nei programmi di editing che sono orientati a questo processo: strumenti che generano linee rette e curve perfette, e guide che consentono di allineare tutto con la massima precisione.

### Le scelte fondamentali

Prima di tutto naturalmente, vanno fatte le scelte di fondo: per esempio con grazie o senza grazie, e le numerose sottocategorie di ciascuna di queste, e cioè se il font sarà scritto a mano contro la precisione di stampa di qualità; infine, lettere larghe e strette, grassetto contro chiaro. Ma al di là di queste scelte sono evidenti alcune specificità sulle quali occorre decidere:

- il "4" chiuso, semi-aperto o aperto?



- la "Y" composta con tre aste o due?
- la "J" con discendenti o allineata alla base?
- la "g" con uno o due ganci?
- la "a" con uno o due ganci?
- la "W" incrociata, chiusa o arrotondata?

Meglio spendere un po' di tempo a pensare alcune di queste cose prima di tuffarsi nel creare il font e risparmiare tempo dopo, piuttosto che correggere i problemi o ricreare glifi.

Si passa poi a esaminare un gruppo di font preferiti per avere idee su queste specifiche e per vedere se c'è un metodo nel processo decisionale altrui. Fare una "Y" composta da tre aste sembra più tradizionale? È questo che si sta cercando? Contenere una "j" dentro la linea di base dà la misura del carattere, o si solo cercando di costringerlo a stare lì?

### Metrica verticale

Un'altra serie di decisioni da prendere sulle metriche verticali riguardano le misure che definiscono le altezze dei glifi. Alcuni termini:



- La linea delle ascendenti definisce la posizione della parte superiore dei caratteri minuscoli per esempio il punto più alto di "b".
- La linea delle maiuscole definisce davvero l'altezza dei caratteri maiuscoli; corrisponde di solito all'altezza della "H".
- L'altezza della "x" è l'altezza della maggior parte dei caratteri minuscoli, come "v".
- La linea di base è quella su cui poggiano i glifi.
- La linea delle discendenti definisce la posizione della parte inferiore dei caratteri minuscoli, per esempio il punto di fondo di "p".
- Dove sarà collocata l'altezza della "x"? È possibile ottenere effetti interessanti alzando o abbassando l'altezza "standard" della "x", altezza detta "occhio medio".
- La linea di base è davvero quella dove poggiano tutti i glifi?
- La linea delle discendenti definisce la posizione delle aste discendenti, tipicamente della "p"?

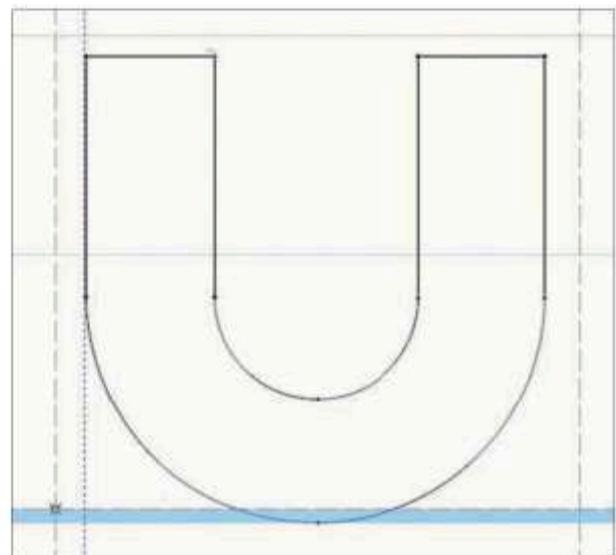
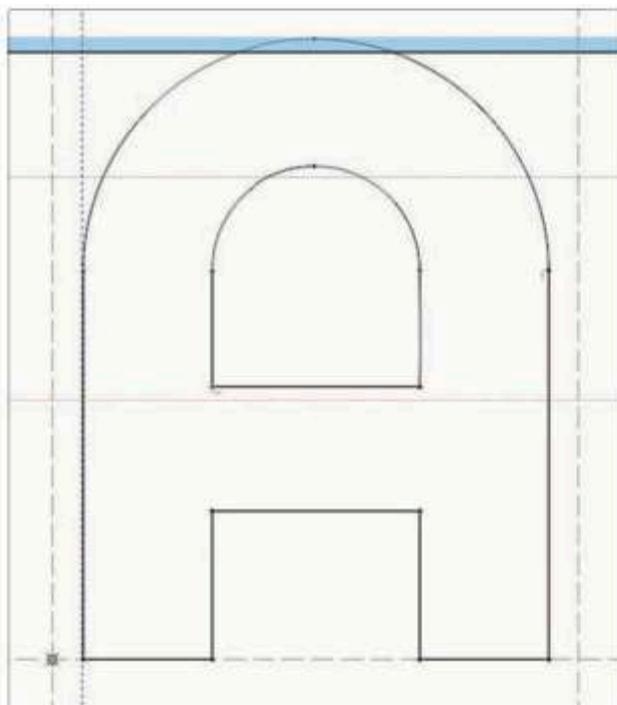
I glifi che curvano in basso in genere scendono di un po' al di sotto della linea di base. Allo stesso modo, i glifi che curvano sopra vanno un po' oltre lo standard dell'altezza della "x".

Questi aggiustamenti ottici si usano perché in genere se un glifo arrotondato non sale o scende più di un glifo rettilineo, sembra ad occhio che il glifo arrotondato non abbia le stesse dimensioni delle sue controparti dritte. Ma non c'è nessuna legge che stabilisca che si devono osservare questi accorgimenti.

### Dubbi

Le domande relative alle metriche verticali, che si dovrebbero assolutamente affrontare prima di iniziare a creare il font, sono:

- La linea delle ascendenti definisce anche la massima altezza delle minuscole? In molti casi è così, ma non sempre.
- L'altezza delle maiuscole definisce l'altezza complessiva?



### Metrica orizzontale

È una faccenda che richiede molto tempo: impostare bene la spaziatura può contribuire a rendere più facile la crenatura.

Le spaziature sono gli spazi a sinistra e a destra dei glifi. Nell'immagine, la "U" ha la stessa simmetrica spaziatura a sinistra e a destra. Generalmente è così, ma non sempre. In alcuni casi, la spaziatura può essere positiva da una parte e negativa dall'altra, cioè può essere all'interno del font stesso!

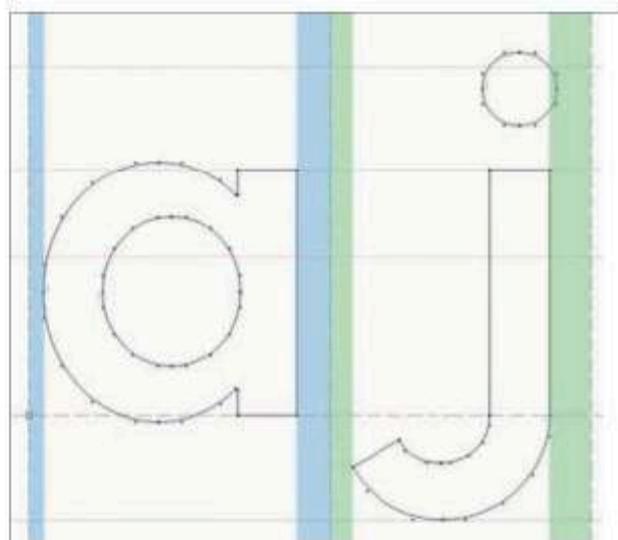
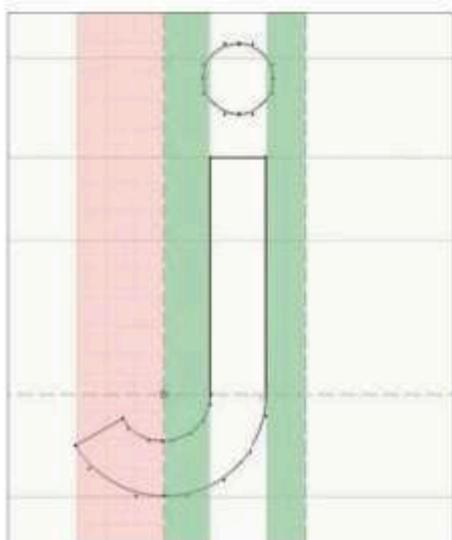
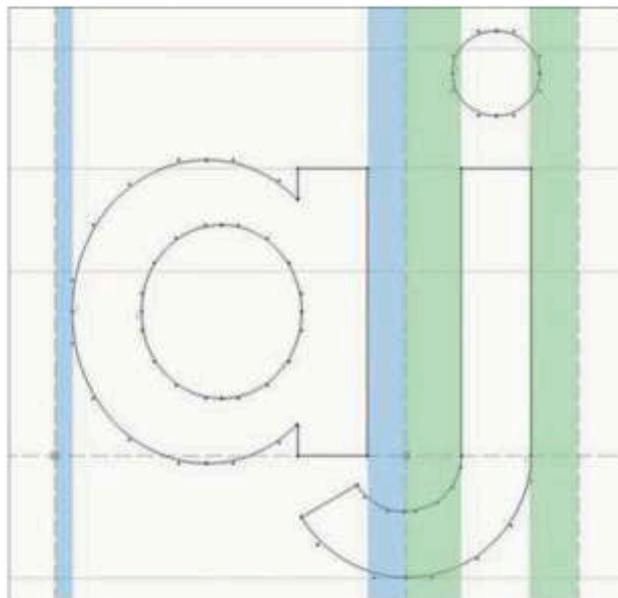
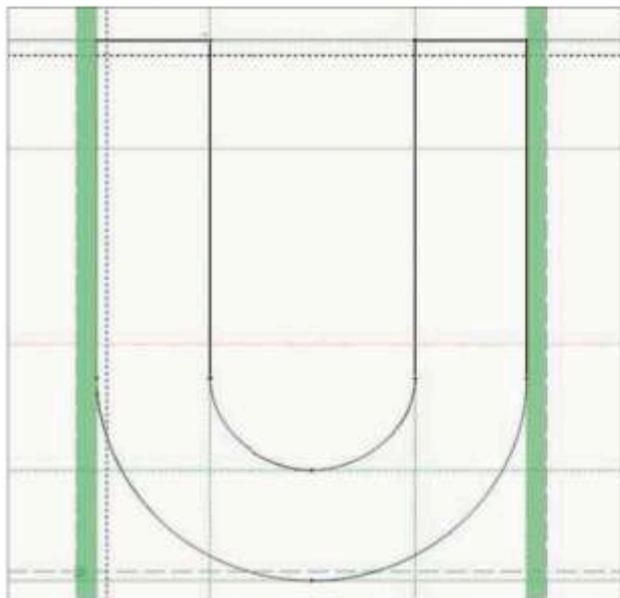
Si noti che la spalla sinistra per la "j" è all'interno

del confine del glifo reale. Ecco come la "j" interagisce con le lettere vicine e ciò accade perché è asimmetrica.

### Crenatura

Dopo aver configurato la spalla delle lettere può essere utile stampare una lista di coppie del carattere e ispezionare visivamente i punti problematici che avranno bisogno di un aiuto nella crenatura.

Una volta identificate le coppie problematiche, è il momento di sporcarsi le mani e di risolvere le cose.



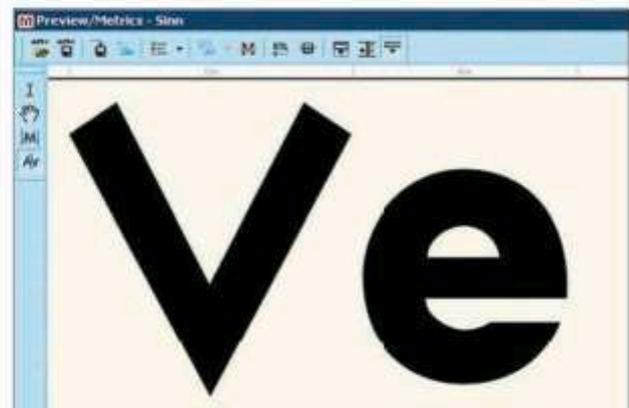
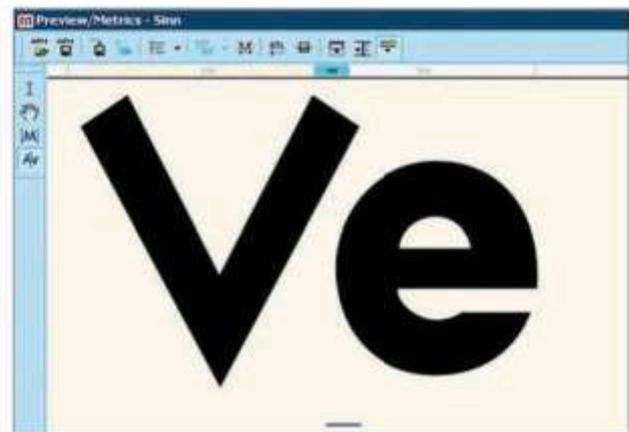
L'idea è di rendere il flusso di lettere naturale da una all'altra. È uno studio interessante quello di come far stare i glifi comodi uno accanto all'altro.

### Un paio di cose ancora

Se vi trovate a regolare la crenatura per ogni coppia nel vostro carattere, si potrebbe avere un problema con le spalle. Una buona spaziatura dovrebbe generalmente significare che alcune delle vostre coppie non devono aver bisogno di crenature individuali. Vi diranno che è necessario **crenare** le coppie più

usate: chi vorrà mai usare una coppia "Qz"? Ma è preferibile essere pignoli e curare più coppie possibili.

Tradotto e liberamente adattato da: Alec Julien, *So you want to create a font.*



"Ecco un esempio di uno dei miei caratteri, e di come la coppia 'Ve' è stata accostata. Notate come è ampio lo spazio tra i glifi. Sopra: la coppia 'Ve' pre-crenatura, e sotto come appare dopo la crenatura."

ALEC JULIEN, 2011.

## OFFICINA CARATTERI

Happycentro, di Vercna, ha creato un poster di auguri natalizi mettendo insieme tipografia e pasticceria. Il risultato è quello che vediamo, a testimonianza che quel che conta è l'idea, ma occorre anche "sporcarsi le mani" per realizzarla. La procedura è documentata in tutti i passaggi: una tiporicetta.

"Ogni anno ci troviamo a progettare un nuovo biglietto d'augurio. Ci piace di solito cimentarci nella realizzazione di un messaggio di saluto. Questa volta ci siamo concentrati sul metodo: la ricetta per un buon messaggio di auguri. Non è difficile, basta un po' di farina, burro, zucchero, tre tuorli d'uovo e un po' di tempo da dedicare alla giusta cottura.

Un po' di cura. Provate anche voi a casa, è divertente!"



### How we did it

1. Place the flour on the work surface, put the butter in the center, add 40 g sugar and yolks. Knead vigorously until you get a soft and homogeneous mixture.
2. Roll out the dough about 1 cm high and cut the letters as many small biscuits.
3. Arrange the biscuits on a plate lined with greaseproof paper. Sprinkle with the remaining sugar.
4. Bake in hot oven at 150-160°C until they are lightly golden.
5. Take out and serve hot.

ART DIRECTION: FEDERICO GALVANI

GRAFICA ED ESECUZIONE: GIULIO GRICOLLO

FOTO: FEDERICO PADOVANI

HAPPYCENTRO, 2010.





### Materassi Corrado

Lo scopo della campagna era descrivere come irresistibili i materassi Corrado: appena vi sdraiate non fate in tempo a pronunciare l'intera frase che il sonno vi coglie. Le immagini sono interamente realizzate senza l'uso del computer.

Agenzia: Saatchi&Saatchi Milano.

FOTOGRAFO: FEDERICO PADOVANI E MARCO DIO OLIOSSI PER RITOCCH  
CREATIVO, 2009.

### Crash Blossoms

Abbiamo avuto il piacere di lavorare per il New York Times con un'illustrazione per un articolo sul linguaggio intitolato "Crash Blossoms".

HAPPYCENTRO, 2010.





### Calendario

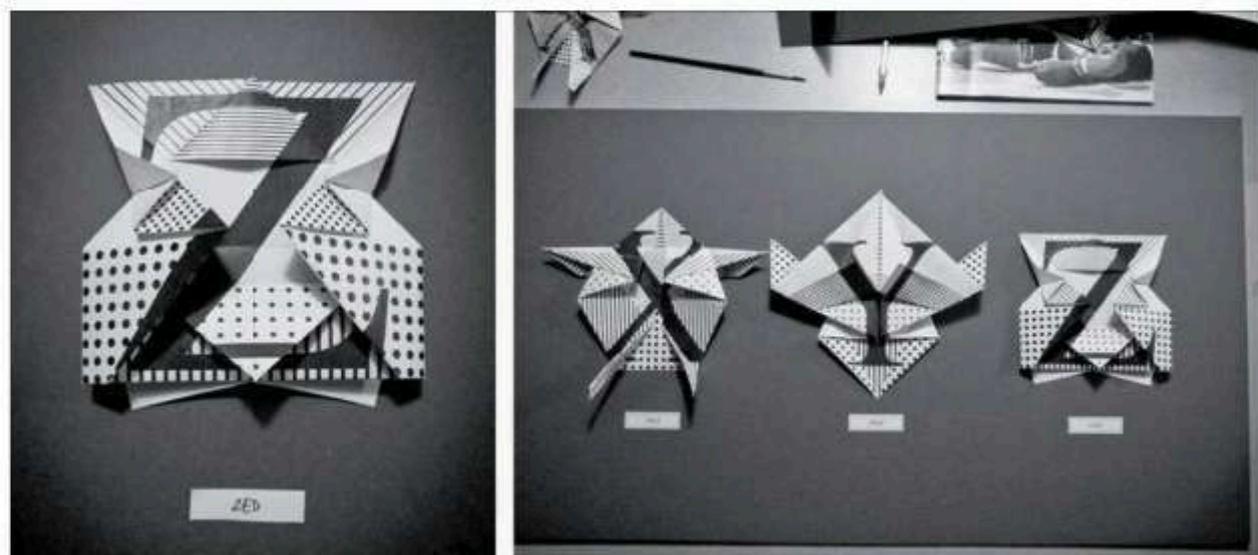
Un'esperienza tipografica del 2010 per la CISL: un calendario. Il concept è ispirato al mondo del lavoro. L'illustrazione è eseguita interamente a mano e poi fotografata.

HAPPYCENTRO, 2010.

### Alfabeto-origami

La Gallery Nucleus, Alhambra, California, ha allestito una mostra dedicata a 30 grafici con caratteri disegnati e tipografia sperimentale. Happycentro ha presentato questo alfabeto-origami.

HAPPYCENTRO, 2004.



## CARATTERI E VETTORIALI

Particolarmente utile è una serie di semplici esercizi di preparazione alla creazione di logotipi: si possono eseguire sul carattere solo dopo averlo trasformato in Contorno > Testo > Crea contorno, applicando poi effetti e trasformazioni.

Gli esercizi hanno una procedura progressiva, ad accumulo, pertanto si consiglia di seguire l'ordine proposto.



### Aggiungere un'ombra

Il modo più semplice è quello di raddoppiare il testo attribuendo il colore blu alla copia che sta sotto. Si ricorda che, convenzionalmente, l'ombra si colloca in basso a destra, come se la fonte luminosa provenisse dall'alto a sinistra.



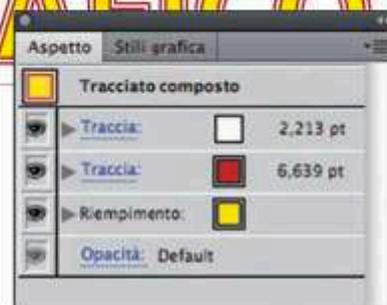
### Dare spessore

Ogni lettera va pensata come una scatola che occorre chiudere e della quale abbiamo solo la faccia superiore e inferiore. Pertanto dopo aver aggiunto il duplicato al testo come nell'esercizio precedente, si congiungono i punti analoghi nelle versioni blu e rossa costruendo delle forme di chiusura come nell'esempio.



### Traccia

Dare una traccia rossa di spessore 4 pt. Lavorare sull'accostamento dei caratteri affinché non vi siano accavallamenti tra le lettere. Si possono sormontare più tracce con Aspetto > Aggiungi traccia. L'ultima traccia aggiunta sta sopra le altre pertanto occorre dare uno spessore decrescente.





### Elaborazione tracciato

Si selezionano i due testi, rosso e blu, quindi sulla palette Elaborazione tracciati > Sotto meno sopra si sottrae la forma della versione rossa a quella blu. La banda in colore evidenzia che in realtà la forma blu risulta scavata.



### Effetto riflesso

Si duplica il testo con la palette Trasforma > Rifletti in verticale. Alla versione ribaltata si attribuisce riempimento sfumato da rosso a bianco. Quindi si applica Effetto Stilizzazione > Contorno sfocato. Il rettangolo è sfumato da ciano a bianco per avere la superficie riflettente.



### La sfumatura

Attribuire la sfumatura lineare. In automatico ogni singola lettera risulterà sfumata da bianco a nero. Per avere un effetto complessivo, usare lo strumento Sfumatura, trascinandolo sopra l'intera parola.



### Strumento Larghezza

Nelle ultime versioni di Illustrator compare lo Strumento Larghezza. Si possono ispessire a piacere le tracce intervenendo su ciascuna di esse. Si può ritornare in seguito per correggere l'effetto dove necessario, agendo sulle maniglie.

Se si preme Maiusc + doppio clic direttamente sul punto di larghezza applicato sulla traccia, la casella di controllo viene selezionata automaticamente.

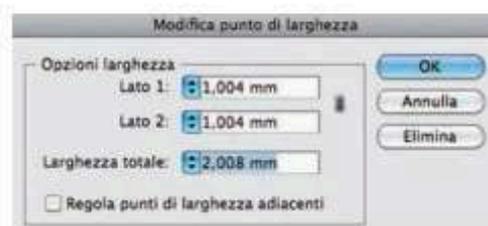


GRAFICO  
GRAFICO  
GRAFICO

GRAFICO  
ICO  
GRAFICO

#### A pezzi ❶

Per ritagliare le lettere, basta sovrapporre una traccia, il segno nero trasversale, poi tenerdola selezionata selezionare Oggetto > Tracciato > Scomponi oggetti sottostanti, quindi Oggetto > Separa.

A quel punto le lettere sono tagliate in due e si possono staccare e muovere.

A destra i pezzi sono "ri-attaccati con lo scotch".

La striscia di scotch è trasparente al 75%.

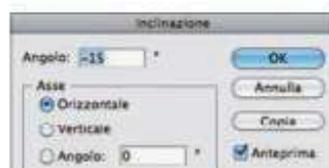


#### A pezzi ❷

Per accrescere l'effetto tridimensionale è stata applicato un Effetto > Stilizzazione > Ombra esterna ad alcune parti delle lettere.

Lo scotch è reso più trasparente con Trasparenza 30% e l'applicazione sullo strappo dell'Effetto > Stilizzazione > Angoli arrotondati.

GRAFICO



### L'effetto tridimensionale

Sopra, si ottiene ritagliando le lettere in orizzontale, come nel caso precedente.

Selezionando l'intera parte inferiore si inclina con lo Strumento Inclinazione inserendo il valori del gradc desiderato.

Ripetere l'operazione con la parte superiore.

L'effetto si accentua avendo cura di attribuire gli stessi colori alle due parti, ma in un tono più chiaro sotto.



### L'effetto spot

Si ottiene ritagliando le lettere come nel caso dell'esercizio intitolato "A pezzi", solo in modo irregolare e verticale.

L'effetto si accentua avendo cura di attribuire gli stessi colori alle diverse parti, alternando il tono più chiaro a quello scuro.

Nell'esempio sono visibili le tracce in nero per comprendere meglio il passaggio. Alla fine ovviamente si tolgono.

Sotto, l'effetto più spettacolare ottenuto in Photoshop applicando > Effetto > Rendering > Luci. Occorre avviare il programma in modalità 32 bit.



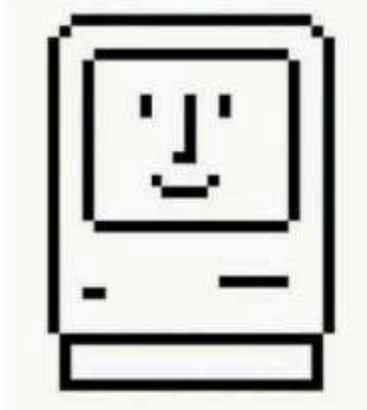
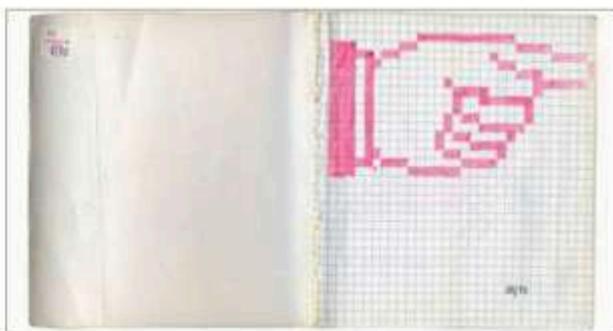
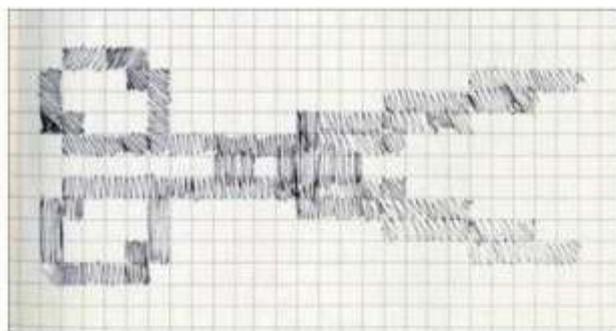
## LE ICONE

Siamo nel 1984. Steve Jobs chiama una grafica a disegnare le icone per il suo primo computer: è Susan Kare.

“Le icone di Susan contribuiscono a dare un’immagine del personal computer totalmente nuova: il Mac non è uno strumento per addetti ai lavori, è una macchina che può essere usata anche da chi non ha competenze informatiche specifiche e da chi di tecnologia non ne sa nulla. Tra il codice e l’utente finalmente c’è un’interfaccia intuitiva che ti dice che il computer è tuo amico e ti può aiutare. Susan non è stata la prima a creare icone digitali per un sistema operativo... ma Susan è riuscita a creare con le sue icone un’esperienza d’uso nuova perché piacevole. Il Mac ha una faccia e un carattere ben preciso e riconoscibile. Per i suoi schizzi, Susan usava album a quadretti: lavorando con i pixel e

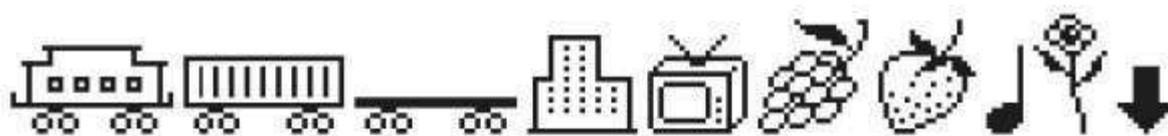
non avendo a disposizione programmi di grafica, il modo più semplice per pensare era riempire i quadretti uno a uno e poi guardare il foglio da lontano. In riquadri di 30 per 30 pixel, Susan doveva rappresentare concetti anche complessi. Racconta Karen ‘Alcune icone sono semplici da disegnare perché sono oggetti: un calendario, ad esempio. Ma i verbi sono difficili da rappresentare. ‘Undo’ è particolarmente difficile, mi scervello ogni anno su ‘undo’ [...]. Credo che delle buone icone siano più simili a segnali stradali che a illustrazioni, dovrebbero presentare un’idea in modo chiaro, conciso e memorabile.”

Articolo comparso il 25 novembre 2011 sul blog *Personal Report: L’album per schizzi di Susan Kare, madre del Mac che sorride e del cursore a freccia.*

**Il font Cairo**

Cairo è stato realizzato da Susan Kare, la grafica che ha realizzato le prime interfacce Apple, distribuito gratuitamente da Apple con il sistema operativo Mac OS6. È scaricabile gratuitamente in internet per Mac e Pc.





torna a pagina 2

## ADOBE ILLUSTRATOR CS5

È un programma per il disegno vettoriale, si utilizza principalmente per progettare marchi e logotipi, oppure per realizzare illustrazioni anche molto complesse, come le istruzioni per il montaggio di macchinari.

Analizziamo la finestra degli strumenti:

**Strumento selezione (v)**

serve a selezionare interi oggetti

**Strumento penna (p)** serve a creare tracciati, nasconde gli strumenti aggiungi punto, elimina punto e converti punto curvo o ad angolo.

Se, mentre uso la penna, premo mela, ottengo la freccina bianca per spostare i punti che sto creando.

**Strumento linea retta**, serve a creare segmenti, lo spessore si regola dalla finestra traccia. Nasconde gli strumenti arco, spirale e griglie.

**Strumento pennello (b)** esegue un segno a mano libera utilizzando i pennelli della biblioteca pennelli o quelli scaricati dal web

**Strumento rotazione (r)** nasconde lo **strumento riflessione (o)**

**contagocce (i)**

**colore del riempimento**

**colori di default** (traccia nera e riempimento nessuno)

**Strumento selezione diretta**

per selezionare singole parti di oggetto (a)

**Strumento testo (t)** serve a scrivere, nasconde altri strumenti testo: su tracciato, in area, verticale ecc

**Strumento rettangolo (m)**, nasconde gli strumenti **ellisse (L)** **rettangolo con angoli arrotondati**, **poligono**, **stella**, **riflesso**. Con freccia su, freccia giù si modifica il numero di lati o punte

**Strumento matita (n)**, nasconde gli strumenti cancella tracciato e arrotonda

**Strumento ridimensiona (s)**, nasconde gli strumenti inclinazione e cambia forma

**Strumento sfumatura (G)**, crea sfumature fra 2 o più colori

**Strumento fusione (W)**, crea passaggi fra 2 o più forme

**Strumento zoom (z)**, ingrandisce o riduce (premendo alt) la visualizzazione

**scambia colori (X)**

**colore della traccia**



## IL COLORE

### Sintesi additiva e sintesi sottrattiva

Le due forme basilari di mescolanza dei colori sono chiamate 'additiva' e 'sottrattiva'.

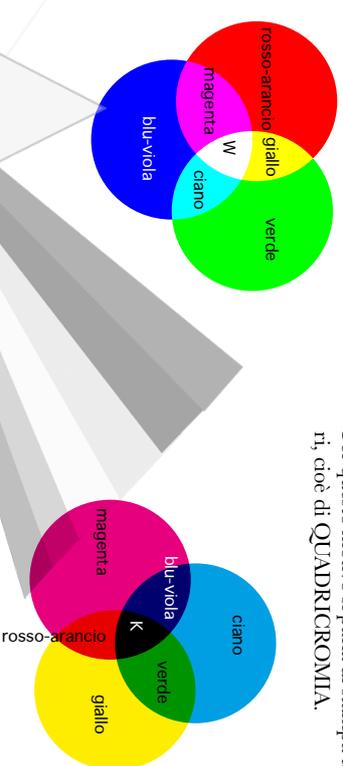
La **sintesi additiva** si riferisce ai colori primari della luce. Questi colori sono: il rosso, il verde e il blu presenti nel mezzo e ai due estremi dello spettro della luce visibile. Miscelati fra loro in proporzioni diverse è praticamente possibile ottenere tutti i colori della gamma spettrale. La somma dei tre colori produce "luce bianca".

#### sottrattiva

La sintesi sottrattiva, si riferisce invece ai colori primari dei pigmenti. Una caratteristica della materia, e quindi dei pigmenti, è quella di assorbire in maniera selettiva solo alcune lunghezze d'onda della luce e di rifletterne le altre. Il colore del pigmento quindi è determinato dalle radiazioni sottratte alla luce bianca, per questo si parla di sintesi sottrattiva. I colori primari della sintesi sottrattiva sono: il ciano, il magenta, il giallo, (C, M, Y). Dalla somma di tutti e tre si ottiene il nero. In sintesi sottrattiva, il nero (K) è il risultato della totale sottrazione delle radiazioni colorate riflesse dai pigmenti.

#### Sintesi additiva

- Colori luce (fasci di luce, monitor, videoproiettori, immagini digitali)
  - I colori primari sono RGB: RED (rosso-arancio), GREEN (verde), BLUE (blu-viola)
  - La somma dei tre colori primari è il bianco (W)
- È una TRICROMIA



#### Sintesi sottrattiva

- Colori pigmento (tempere, inchiostri, pastelli, pennarelli ecc.)
  - I colori primari sono CMY: CYAN (azzurro ciano), MAGENTA (rosso magenta), YELLOW (giallo)
  - La somma dei colori primari dà il nero (K) che però in stampa va rinforzato da un quarto colore: il nero puro, che serve anche per i testi.
- Per questo motivo si parla di stampa a 4 colori, cioè di QUADRICROMIA.

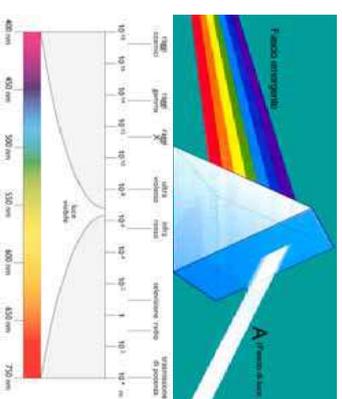
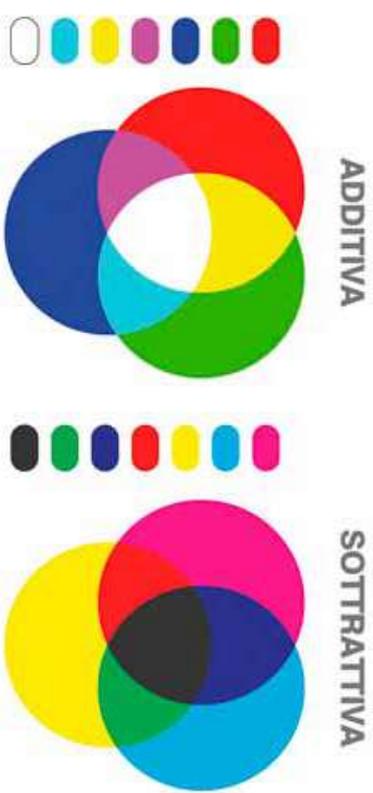
I colori primari della sintesi additiva corrispondono ai colori secondari della sintesi sottrattiva e viceversa  
i colori primari della sintesi sottrattiva corrispondono ai secondari della sintesi additiva.

### Colori complementari

Un colore primario e il colore secondario composto dai due primari rimanenti sono fra loro complementari e, accostati, danno un contrasto di grande effetto.

Sono fra loro complementari:

- rosso-arancio e ciano
- verde e magenta
- blu-viola e giallo



torna a pagina 2

## ICARATTERI E IL TESTO

Uno dei compiti del grafico è impaginare i testi in modo che siano più leggibili e gradevoli possibile nello spazio disponibile.

Per farlo abbiamo a disposizione molti strumenti.

La prima scelta da fare è il tipo di carattere, a nostra disposizione ce ne sono migliaia, ma per ogni progetto ne useremo al massimo 3 tipi, evitiamo le carnevalate.

Aldo Novarese, un famoso disegnatore di caratteri, li ha classificati in 10 famiglie, ma per ora vediamo solo i tre gruppi principali:

### Lineari Graziati

#### FAMMISTIA

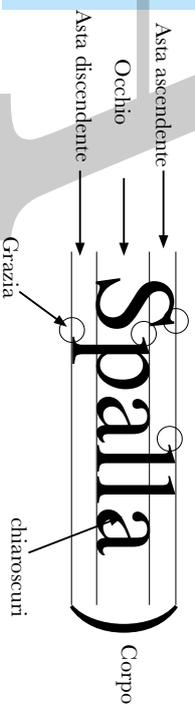
**I Lineari o Bastone o Sans Serif** sono tutti i caratteri senza grazie.

I **Fantasia** sono quelli più strani generalmente disegnati nel '900,

I caratteri **Graziati** o **Serif** sono quelli con le grazie, cioè dei piccoli tratti terminali che migliorano la leggibilità.

Analizziamo ora le componenti principali dei caratteri:

**Il corpo del carattere** è la sua dimensione, si misura in punti (pt), un punto equivale a circa 0,4 mm (0,3759715104 mm). Il testo



corrente deve essere di corpo compreso fra i 9 e i 12 pt.

Si possono usare corpi maggiori per i testi destinati a bambini o anziani.

I titoli possono essere più grandi, mentre le didascalie e le note a piè di pagina vanno più piccole.

**L'occhio del carattere** è la parte centrale, a parità di corpo un carattere con un occhio più grande risulta più leggibile, ad esempio:

Occhio più grande (big Caslon)  
Occhio più piccolo (Cochin)

**Le aste ascendenti e discendenti** sono quelle che partono dall'occhio verso l'alto, come nella b, o verso il basso, come nella p.

I **chioscuri** sono i punti in cui il carattere si assottiglia o inspessisce, nel Times ci sono molti chioscuri, nell'Helvetica no.

**L'interlinea** è lo spazio fra una riga e l'altra, l'interlinea automatica è pari al 120% del corpo del carattere, ad esempio per un corpo 10 pt l'interlinea automatica è 12 pt e si scrive 10/12 pt.

Se ho poco spazio come ad esempio in questo paragrafo posso usare anche un'interlinea minore, ma risulterà più difficile la lettura.

Se invece non ho problemi di spazio e voglio ulteriormente migliorare la leggibilità, posso usare un'interlinea maggiore (senza esagerare) come in questo paragrafo: 12/18 pt.

Altri termini da conoscere sono:

**Spaziatura:** lo spazio fra una parola e l'altra.

**Crenatura o Kern:** lo spazio fra una lettera e l'altra.

**Giustezza:** la larghezza di una colonna di testo, si misura in righe tipografiche, una riga tipografica è pari a 12 pt.

#### Tipi di allineamento:

**Allineamento a bandiera a sinistra**

È un allineamento molto comune e facilita la lettura agli occidentali, che leggono da sinistra a destra.

È bene deselezionare la sillabazione quando si usa questo allineamento.

Risultano sgradevoli anche i monosillabi alla fine della riga.

**Allineamento a bandiera a destra**

È un allineamento poco usato perché poco leggibile: ogni volta occorre cercare l'inizio della riga. Può servire a dare un aspetto moderno e dinamico agli impaginati.

Questo tipo di allineamento è stato inventato nei primi anni del '900.

#### Allineamento a epigrafe o centrato

È il più antico degli allineamenti: prende spunto dalle lapidi romane.

Ha quindi un carattere molto tradizionale e classico, si usa solo in determinate applicazioni, come ad esempio i menu.

**Allineamento giustificato o a pacchetto o a blocchetto**

È quello più utilizzato per i testi lunghi perché risulta più leggibile e compatto. Da distinguere dal giustificato forzato, che allunga anche l'ultima riga alla giustezza della colonna, e che si usa molto di rado.

#### Allineamento a sagoma

È quello che si usa per contornare col testo le immagini scontornate (cioè prive di sfondo). Dà un effetto molto dinamico e moderno all'impaginato.

Si esegue con la finestra "contorna con testo"



#### Stili di testo

Stile Regular o Medium: è quello più utilizzato nei testi correnti

**Stile Bold o grassetto o neretto: si usa per evidenziare parti di testo, per i titoli e i sottotitoli**

**Stile Italic o corsivo: si usa per i titoli, le parole straniere, le citazioni e le didascalie**

I caratteri più importanti hanno anche altri stili, ad esempio:

**Condensed, più stretto del regular**

Light, più sottile

**Extended o nerissimo**

**Extended più largo**

Inoltre il testo può essere: TUTTO MAIUSCOLO: DA USARE CON PARSIMONIA

MAIUSCOLETTI: SI USA IN RARI CASI PER ARRICCHIRE GRAFICAMENTE UN IMPAGINATO

Alto/Basso, cioè il testo che si usa normalmente

Apice, per le note a piè di pagina e le poranze

Pedice, per le formule matematiche e chimiche

(ad esempio H<sub>2</sub>O)

## Metodi di colore

A **colori** possono essere

- RGB – Red Green Blue
- CMYK – Cyan Magenta Yellow Black



a **scala di grigi** o **mezzatinta** (in bianco e nero con gradazioni di grigio)



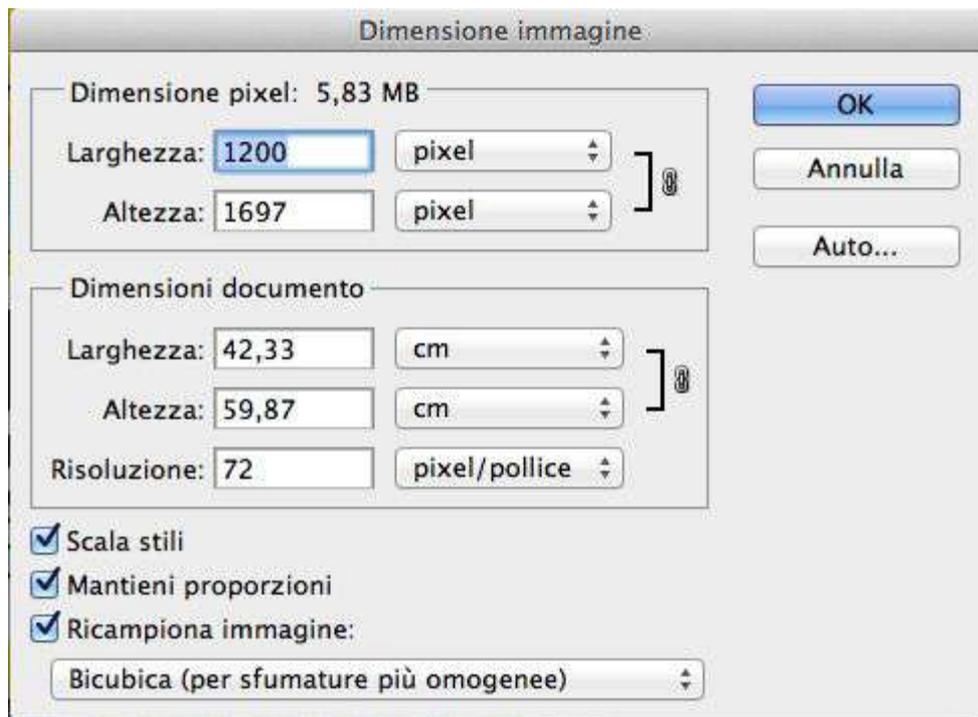
**al tratto** (con solo bianchi e neri assoluti)



## Immagini raster o bitmap

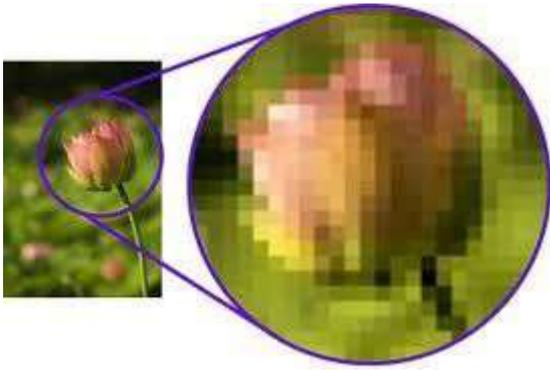
Sono immagini composte da pixel, ad esempio le fotografie digitali: più pixel ci sono, maggiore è la risoluzione; se le ingrandisco sgranano e aumentano di peso, Bitmap significa mappa di bit.

Le immagini bitmap vengono trattate con Photoshop, per ingrandirle o rimpicciolirle si va in menu immagine/dimensione immagine (mela alt i): compare una maschera che specifica di quanti pixel è composta l'immagine. Se la voglio ingrandire devo dire a Photoshop di aggiungere pixel, cioè di ricampionare l'immagine. Questa operazione va fatta con estrema cautela, un file si può di regola ricampionare al massimo 3 volte al 120%, senza comprometterne la qualità.



Strettamente correlato alle immagini raster è il concetto di RISOLUZIONE che si esprime in pixel per pollice (PPI) o punti per pollice (DPI), dove I sta per Inch, cioè pollice, e D sta per Dots, cioè punti.

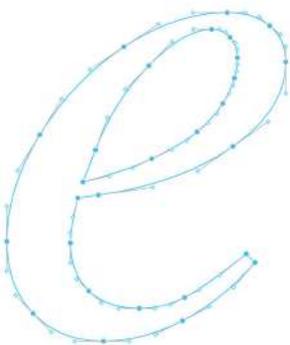
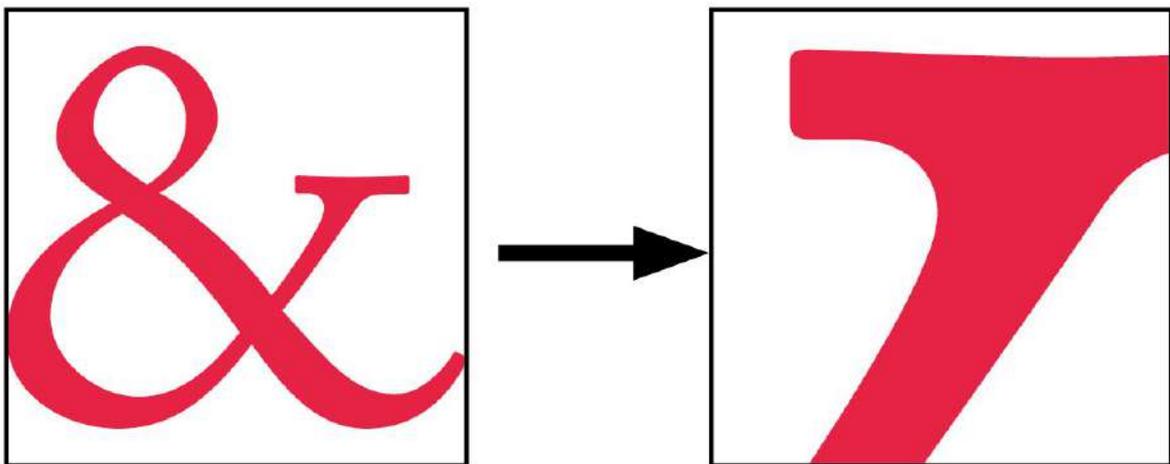
- Per le immagini destinate ad essere viste esclusivamente su un **monitor**, come ad esempio quelle che compaiono nei siti web, nelle newsletter inviate per email, le slide di una presentazione, ma anche i fotogrammi di un film o una trasmissione tv, è sufficiente una risoluzione di **72 pixel per pollice** (un pollice equivale a circa 2,5 cm).
- Per le immagini destinate alla **stampa** invece occorre una risoluzione di **300 pixel per pollice**.



## Le immagini vettoriali

Vengono create con i vettori, che derivano da formule matematiche come la parabola e l'iperbole. Ne sono un esempio i pittogrammi fatti con Illustrator: se ingranditi non sgranano e non aumentano di peso. Non si parla di risoluzione e di pixel.

È possibile vettorializzare un'immagine raster abbastanza efficacemente con il comando "ricalco dinamico" da Illustrator.



## Immagini impaginate

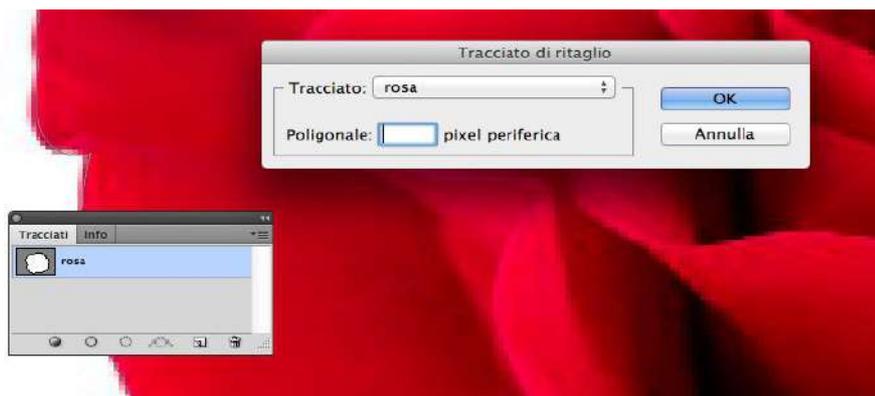
Quando le immagini vengono inserite in un impaginato grafico, possono essere:

- **In gabbia**, cioè all'interno di una gabbia grafica, rispettando margini e colonne.
- **Al vivo**, cioè che escono dalla pagina da uno o più lati, in questo caso il grafico le deve accostare ai cosiddetti margini "al vivo" o "abbondanze", cioè un'area più grande del foglio (da 1 a 3 mm su ogni lato) che serve ad evitare filetti bianchi dovuto a errori in fase di taglio



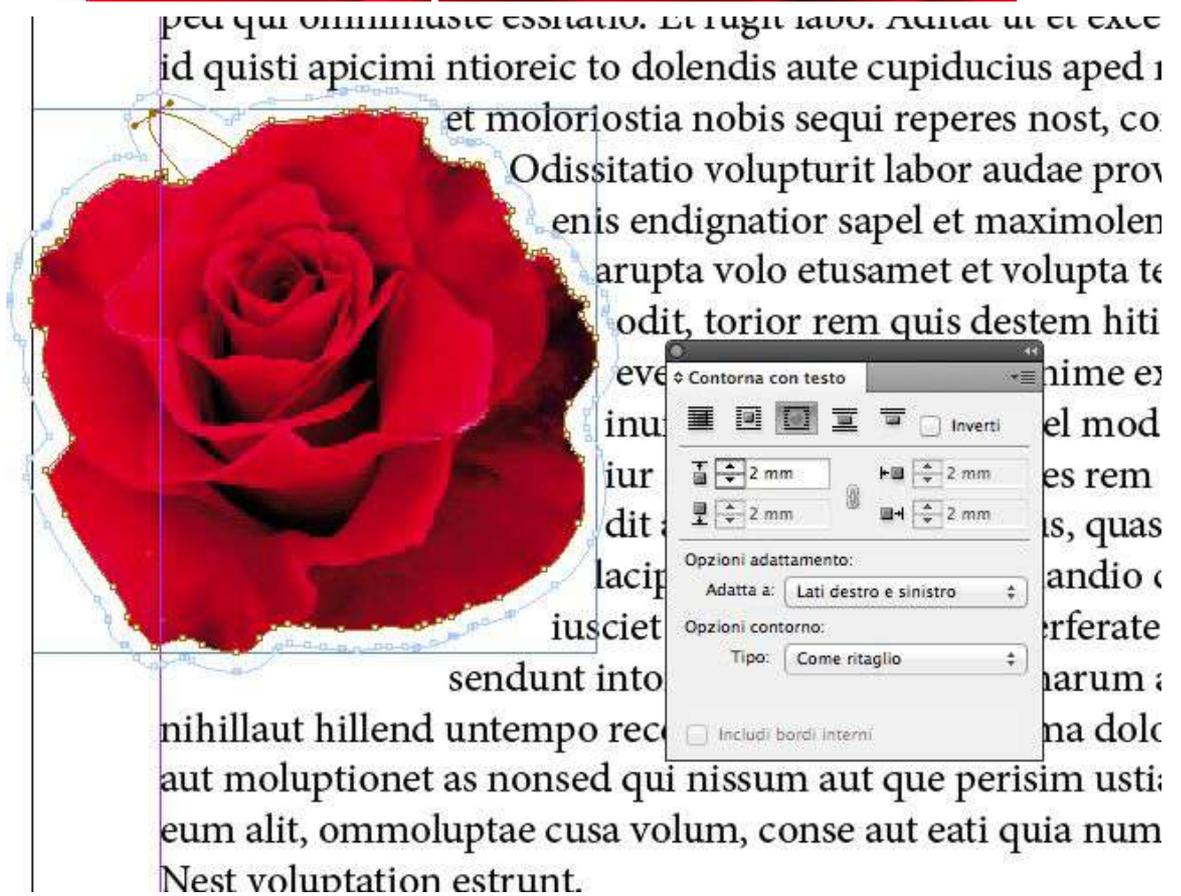
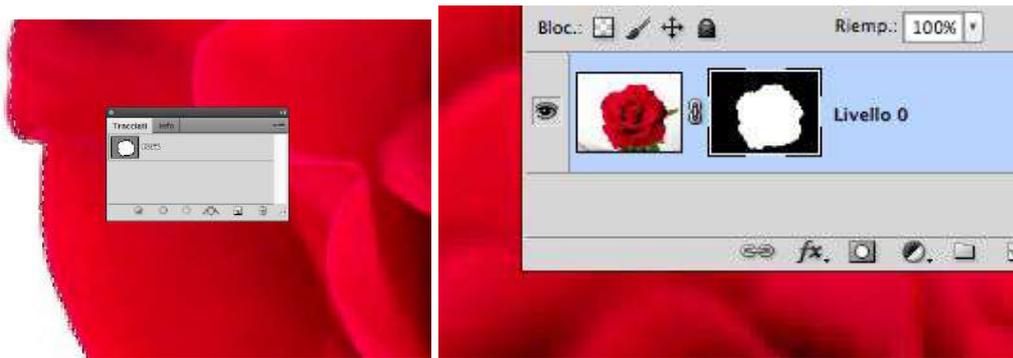
- **Scontornate**, cioè private dello sfondo. Per il web ad esempio si usano i file PNG, che supportano la trasparenza.

Per la stampa si possono usare i file **TIFF con tracciato di ritaglio**.



Il tracciato si gestisce nella finestra tracciati, dove va prima salvato e poi definito come tracciato di ritaglio

Oppure con i file **PSD con maschera di livello** che si può creare sempre a partire da un tracciato, convertito in selezione col tasto nella finestra tracciati



Con la **finestra contorna con testo**, in Indesign e Illustrator, si regola il testo in rapporto all'immagine





A sinistra un'immagine scontornata, a destra un'immagine al vivo

## I principi fondamentali della Gestalt

La psicologia della Gestalt è una corrente psicologica che si sviluppò all'inizio del '900 in Germania e studiava principalmente la percezione delle forme e l'esperienza.

Alla base della psicologia della Gestalt c'è questa frase, pronunciata da uno psicologo tedesco:

**“Il tutto è diverso dalla somma delle singole parti”.**

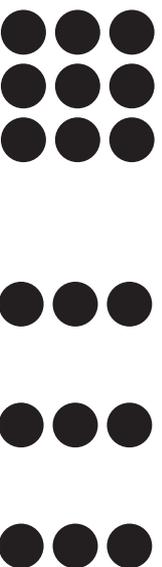
La famosa frase di Kurt Koffka, alla base della Gestalt, significa sostanzialmente che noi esseri umani percepiamo gli elementi in modo diverso a seconda dell'insieme di cui fanno parte.

Non percepiamo i singoli elementi uno affianco all'altro, ma percepiamo un qualcosa di differente.

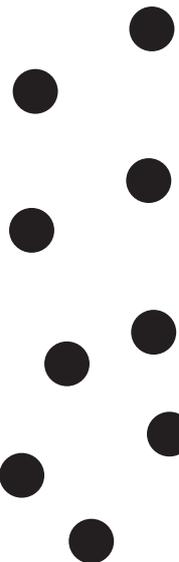
### Principio della vicinanza

Il primo principio della Gestalt è il principio della vicinanza, il quale afferma che all'interno di una composizione o di un'immagine, gli elementi vicini tra loro vengono percepiti come un elemento unitario.

In questo esempio questi nove cerchi, disposti in questo modo, ci fanno percepire una forma quadrata. Ma se li si separa con un po' di spazio tra loro, diventano tre colonne.



E ancora, se si aggiunge ancora più spazio e li si posiziona senza alcun ordine, si percepiscono semplicemente nove cerchi disposti sulla pagina.



## Il principio della vicinanza applicato alla grafica

L'esempio più importante, nella grafica, è quello delle colonne e dei paragrafi di testo e quindi della Tipografia.

Funzionano esattamente allo stesso modo, finché le righe di testo sono poste una vicino all'altra le percepiamo come un elemento unico: che sia un paragrafo o una colonna di testo.

Triuno tempore porerum qui occus eatur? Rti accerquo velit fuga. Nam istioror resitis ullupatur, tota quidus dicitens et quate simolorum quae nos perorop uiditae dent, as sapiciis eorum acienhilit perena reseri san denda sam dolupatus explandi aut pra niet aut occum faep-same re perepudias es dolo cum ut repeditur? Quibusse. Ita denta volotionse num accus volatur? Quat volore volupnis estis estrum di dolor saes et mini pilbus nato ventotatur repti tem voloremum hii in eos doloritatis, conserrum re volorat iuntis alla volupiae come verum ide dolentia simus dolam que re inullotempit esin coratiqua autem fuga. Gritorent laetis natias cur aut estat escquo dolentotatqu quid quasperm et fuga. Nequo breaquis ut dertem niat volenis hiqui officis matorem la vel tur adon peroris es accae verbusism, quatem figit rate sim cultiquisque occusetae nossed equit dolupatae que nullitae. Itaqueum, verum hit dolup-tur aut et aut que voloret et cum quias se nosse et et credia quo optatissam, coram haccssum aliqui conscediquia sunt aut expleceptae

Nel momento in cui inseriamo troppo spazio tra una riga e l'altra, le righe iniziano a sembrarci come elementi distinti tra loro e non come parte dello stesso testo.

Triuno tempore porerum qui occus eatur? Rti accerquo velit fuga. Nam istioror resitis ullupatur, tota quidus dicitens et quate simolorum quae nos perorop uiditae dent, as sapiciis eorum acienhilit perena reseri san denda sam dolupatus explandi aut pra niet aut occum faep-same re perepudias es dolo cum ut repeditur? Quibusse. Ita denta volotionse num accus volatur?

Quat volore volupnis estis estrum di dolor saes et mini pilbus nato ventotatur repti tem voloremum hii in eos doloritatis, conserrum re volorat iuntis alla volupiae come verum ide dolentia simus dolam que re inullotempit esin coratiqua autem fuga. Gritorent laetis natias cur aut estat escquo dolentotatqu quid quasperm et fuga.

Nequo beaquis ut dertem niat volenis hiqui officis matorem la vel tur adon peroris es accae verbusism, quatem figit rate sim cultiquisque occusetae nossed equit dolupatae que nullitae. Itaqueum, verum hit dolupatur aut et aut que voloret et cum quias se nosse et et

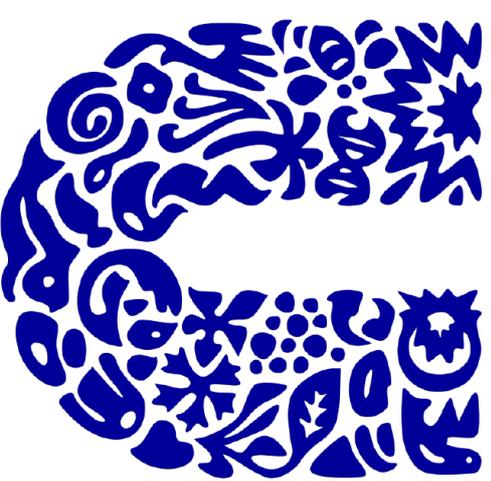
Triuno tempore porerum qui occus eatur? Rti accerquo velit fuga. Nam istioror resitis ullupatur, tota quidus dicitens et quate simolorum quae nos perorop uiditae dent, as sapiciis eorum acienhilit perena reseri san denda sam dolupatus explandi aut pra niet aut occum faep-same re perepudias es dolo cum ut repeditur? Quibusse. Ita denta volotionse num accus volatur?

Questo principio è anche alla base di una **buona leggibilità di un testo**.

Stessa cosa avviene ovviamente con lo spazio tra le parole o tra le lettere. Se lo spazio tra i vari elementi è troppo non percepiamo più un'unità tra essi.

Ma il principio della vicinanza può essere applicato ad altri ambiti del graphic design, come ad esempio nel **logo design**.

Prendiamo ad esempio **il logo di Unilever**, progettato nel 2004 dall'agenzia Wolff Olins.



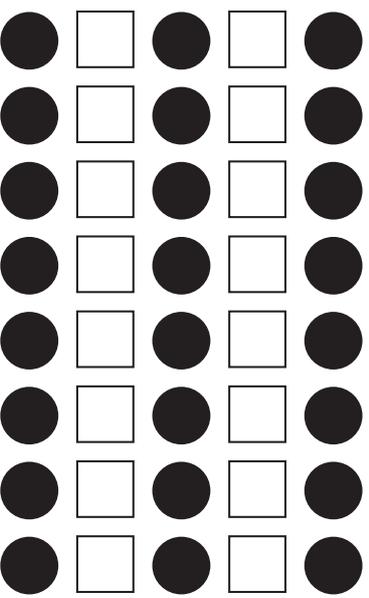
Unilever

In questo logo vengono inseriti alcuni dei moltissimi prodotti venduti da questa multinazionale e vengono posizionati in modo tale da formare una U. Questo sfrutta proprio il principio di vicinanza della Gestalt.

## Principio della somiglianza

Il secondo principio è quello della somiglianza. Afferma che all'interno di una composizione o di un'immagine, gli elementi simili tra loro vengono raggruppati e percepiti come un elemento unitario. Questa somiglianza può essere data dalla forma, dal colore, dalla dimensione o dalla posizione.

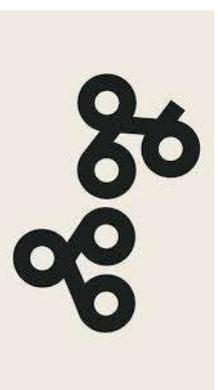
In questo esempio percepiamo cinque righe diverse. Il primo gruppo formato da righe di tondi neri, e il secondo gruppo formato da righe di quadrati bianchi.



Se fossero tutti dei cerchi neri, la nostra percezione ci avrebbe detto che era un rettangolo, come nel principio della vicinanza che ti ho spiegato prima.

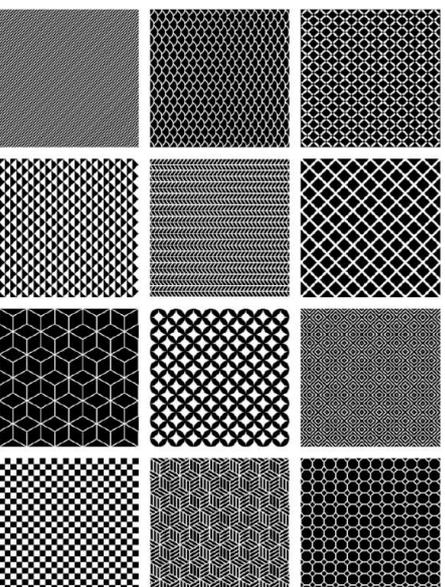
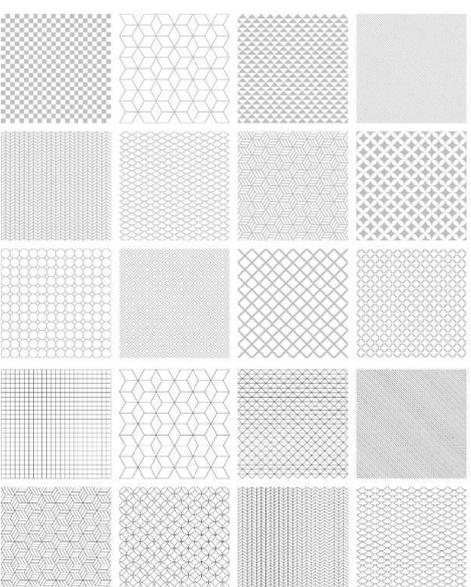
Il fatto che siano elementi diversi, ma somiglianti tra loro, ci trasmette un'idea di cinque righe composte da cerchi neri o quadrati bianchi.

Questo principio fa sì che il nostro cervello raggruppi elementi con caratteristiche simili tra loro, e questo può essere sfruttato in tanti modi nel graphic design.



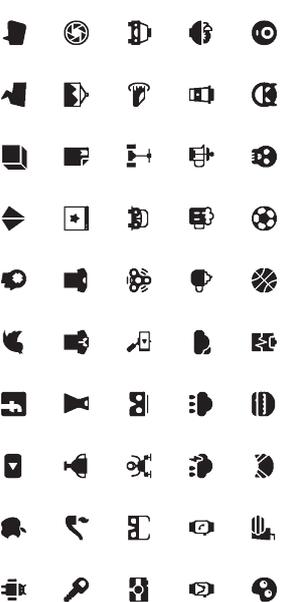
## Il principio della somiglianza nella grafica

Tutti i pattern e le texture, ad esempio, si basano su questo principio. Un modulo si ripete sempre uguale formando una tessitura omogenea.



Ma non solo, anche quando si costruisce una serie di icone.

Le icone devono essere simili tra loro per funzionare all'interno di un insieme che sia visivamente coerente.



Anche se ogni icona ha una forma diversa, ha caratteristiche simili alle altre: ha lo stesso colore, ha lo stesso spessore delle linee e lo stesso stile grafico e questo fa sì che le percepiamo come un insieme unico.

Lo stesso principio si applica poi al branding, alla progettazione di un'immagine coordinata.

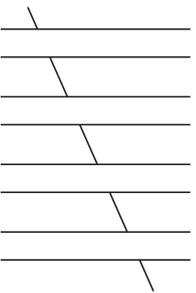
Quando si va a costruire l'immagine coordinata di un brand, infatti, si va ad utilizzare determinati elementi ripetendoli in ogni applicazione di quel logo o di materiale coordinato aziendale. Creando ritmo, consistenza.

Come si può vedere in questo esempio della nuova brand identity di Slack, progettata dall'agenzia Pentagram.



## Principio della “curva buona” o del “destino comune”:

Gli elementi con un movimento uguale tra loro e diverso dagli altri, vengono raggruppati tra loro.



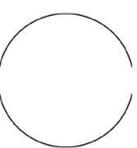
In questo esempio percepiamo quattro colonne verticali e una sola linea obliqua che passa dietro. Mentre in realtà si tratta di elementi spezzati che percepiamo come unici tra loro.

Qui sotto alcuni marchi che sfruttano questo principio, contrapponendo elementi statici ad elementi in movimento:

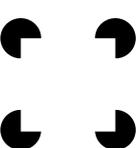


## Principio di chiusura o completamento

Afferma che il nostro cervello tende a percepire delle forme chiuse, anche se non lo sono.



In questo esempio non vediamo due linee curve, ma percepiamo un cerchio.



In questi altri esempi, percepiamo distintamente le figure di un quadrato e di un triangolo poste sopra a dei cerchi, che in realtà non esistono.



Tendiamo a preferire le forme chiuse, e quindi anche quando una forma non è chiusa, il nostro cervello la completa in automatico, ricostruendo una forma in base alla memoria che abbiamo di quella forma specifica.

Un esempio famoso che sfrutta questo principio della Gestalt è quello del logo WWF, dove noi percepiamo la forma completa del Panda, pur non vedendolo davvero per intero.

Percepiamo anche la parte che in realtà è mancante e quindi completiamo la forma.

Questo succede anche grazie al **principio dell'esperienza passata**, poiché se non avessimo saputo come fosse fatto un panda, non sarebbe stato possibile percepirlo.



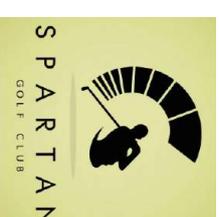
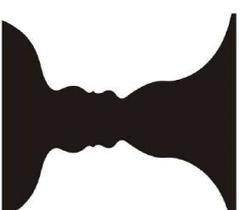
## Principio di Figura/Sfondo

Un principio secondo il quale noi, in una composizione tendiamo sempre a percepire alcune figure come un'immagine e le altre come uno sfondo.

Alla fine è proprio come il nostro occhio funziona: quando parliamo con una persona distinguiamo il viso di quella persona dallo sfondo.

Questo è alla base di alcune delle illustrazioni ottiche più belle della Gestalt.

L'applicazione più famosa è sicuramente **l'illusione ottica del Vaso di Rubin**, in cui si vede sia la silhouette di un vaso nella parte nera, sia due persone che si guardano.



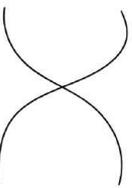
Alcuni esempi del principio figura/sfondo applicato alla grafica:

- Copertine di libri
- Il marchio del golf club Spartan, dove si vedono nello stesso momento la figura di un golfista che ha appena colpito la pallina, e quella di un guerriero spartano.
- Il logo Rai
- Il logo dello zoo di Pittsburgh: la silhouette di un albero come figura e il profilo di un gorilla e di una leonessa come sfondo.
- Un logo elaborato sul concetto della lettera H legata alle parole ingles help e humanities.



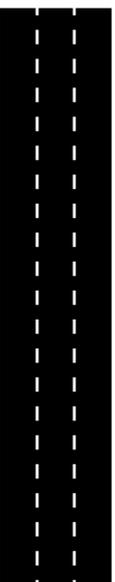
## Principio di continuità

Molto simile al principio del destino comune, è il principio di continuità, dove **gli elementi vengono uniti secondo la loro direzione**.



In questo esempio da manuale, noi percepiamo due linee curve, ma in realtà potrebbero essere quattro righe completamente separate tra loro, ma semplicemente poste visivamente nello stesso punto.

L'esempio lampante è la linea tratteggiata delle strade che ci appare, appunto, come linea continua tratteggiata, quindi come un elemento unico, e non come segmenti separati.



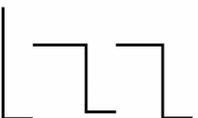
Nel graphic design questi principi vengono utilizzati nelle immagini per dare un senso di armonia nel movimento, e far percepire come un tutt'uno degli elementi che in realtà sono slegati tra loro.

Un esempio molto bello è il logo per l'Association des Hôtels du Canada:



## Principio dell'esperienza passata

Secondo questo principio, l'esperienza modella la nostra percezione. E quindi gli elementi di un insieme che riescono a far rivivere le esperienze percettive di un determinato oggetto, vengono raggruppati e formano una figura.



In questo esempio infatti non vediamo tre segmenti distinti, ma percepiamo in modo molto chiaro una lettera E maiuscola. Questo perché conosciamo la lettera E e le linee posizionate in quel modo sfornano il nostro ricordo e fanno sì che la percepiamo, anche se in realtà non c'è.

Questo principio è spesso utilizzato in combinazione con altri, come vediamo in questo logo progettato dallo studio Pentagram nel 2018, per Vibia, che si occupa di illuminotecnica.



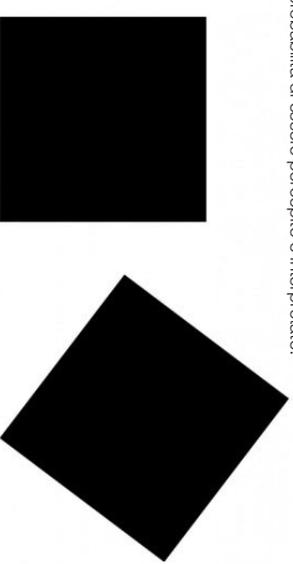
Noi leggiamo facilmente la scritta Vibia, anche se è quasi tutto bianco e grigio, ma lo percepiamo grazie alla nostra esperienza passata e al **principio di chiusura** (per quanto riguarda la lettera B).

## Principio della Pregnanza o della "buona forma"

Più un elemento è semplice e stabile, più appare "d'impatto".

Il primo quadrato ci sembra più "forte", poiché sembra poggiare su un lato anziché su un vertice.

Quanto più regolari ed equilibrati sono le forme tanto è maggiore la loro probabilità di essere percepite e interpretate.



## Principio di Simmetria

**Elementi simmetrici sono percepiti come appartenenti allo stesso gruppo.** In questo poster per la Bike Expo di New York, il design mirava ad avere un cerchio come figura: pur composto da due elementi separati e diversi (mezza ruota di bicicletta e mezzo tombino, diversi per colore, texture, scala), la nostra mente percepisce senza difficoltà un unico cerchio.

