

## Writings of Complexity: Rethinking the Codex Form

La trasmissione della conoscenza è storicamente connessa ai dispositivi che la organizzano e la rendono accessibile. Per secoli, i codici di scrittura alfabetica hanno costituito il modello dominante di articolazione del sapere (Lussu, 1999), determinando un accesso all'informazione basato sulla sequenzialità lineare e sulla centralità del segno tipografico. Oggi, le trasformazioni introdotte dalle tecnologie digitali e dalle infrastrutture dell'informazione hanno radicalmente modificato questo paradigma, mettendo in discussione il ruolo stesso della scrittura e il modo in cui essa struttura il pensiero.

L'informazione contemporanea si manifesta in ambienti sempre più ibridi e multimodali, nei quali linguaggi diversi – testuali, visivi, dinamici, interattivi – coesistono, si stratificano e danno vita a nuove modalità di trasmissione e organizzazione della conoscenza (Stoll, 2014; Cukier & Mayer-Schönberger, 2013). L'abbandono della linearità alfabetica apre la strada a sistemi di scrittura più complessi e sinsemici (Perondi, 2012), dove la logica di connessione tra segni e significati non segue più una progressione sequenziale, ma si sviluppa in una rete di relazioni che rispecchia le dinamiche della cultura digitale.

L'aumento esponenziale della produzione e circolazione dei dati, la smaterializzazione dei supporti fisici e la crescente centralità delle interfacce come dispositivi di mediazione del sapere richiedono una riflessione sulla progettazione dell'informazione. La pagina cede il passo a forme più fluide di organizzazione del contenuto, dispositivi mediali in cui l'assetto spaziale, la dinamicità e l'interattività assumono un ruolo centrale (Bolter, 2001; Drucker, 2014). La scrittura si dilata nello spazio digitale, si integra con i linguaggi visivi, si rende interpretabile attraverso modelli di rappresentazione che amplificano la dimensione cognitiva della comunicazione. In questa transizione verso nuove forme di scrittura e trasmissione del sapere, il design della comunicazione visiva assume un ruolo strategico, diventando non solo un mezzo di rappresentazione e sperimentazione progettuale, ma anche un dispositivo epistemologico. Il progetto grafico, storicamente radicato nella tipografia e nell'editoria, deve confrontarsi con l'espansione dei linguaggi visivi e interattivi, interrogandosi sulla propria capacità di rendere accessibile, interpretabile e navigabile la complessità dell'informazione contemporanea.

Questo numero di Progetto Grafico invita a esplorare le trasformazioni della scrittura, della lettura e della rappresentazione della conoscenza nell'era digitale, indagando le loro implicazioni teoriche, progettuali ed etiche. Il tema proposto si inserisce nella più ampia riflessione che Progetto Grafico porta avanti nel suo nuovo assetto editoriale. La rivista, nella sua recente evoluzione, si propone non solo come spazio di analisi critica del progetto grafico, ma anche come laboratorio sperimentale in cui le forme di scrittura accademica e di disseminazione scientifica possano trovare nuove modalità di espressione.

In particolare, la sezione *Visualizzare - Visualize* rappresenta un'opportunità per esplorare nuove forme di rappresentazione della conoscenza, attraverso contributi che facciano emergere il valore della scrittura visiva come strumento di indagine scientifica. La possibilità di presentare artefatti grafici, infografiche, modelli visivi e narrazioni sperimentali risponde all'esigenza di ampliare il campo delle modalità di comunicazione del sapere, rendendo il progetto grafico non solo un oggetto di studio, ma anche un metodo di ricerca in sé.

## Aree tematiche

Il numero 41 della rivista si propone di accogliere contributi che analizzino il tema attraverso diverse prospettive, tra cui:

- La trasformazione della scrittura: dall'alfabeto all'immagine, dall'ordine sequenziale alla struttura reticolare.
- Visualizzazione e rappresentazione della conoscenza: infografiche statiche e dinamiche, mappe concettuali, sistemi di scrittura sinsemica.
- L'evoluzione dei supporti e dei dispositivi: dal codice tipografico al codice digitale, dalle pagine ai flussi.
- Etiche della conoscenza e responsabilità del design: come i principi di responsabilità possono guidare la progettazione dei nuovi ambienti di acquisizione della conoscenza?
- L'influenza della cultura visuale nella costruzione della conoscenza: contaminazioni tra arti visive, cinema, animazione e design dell'informazione.
- Cartografie contemporanee e nuovi paesaggi della conoscenza: dalla mappa analogica alla contro-cartografia digitale.
- Interfacce digitali e architetture dell'informazione: la progettazione di ambienti interattivi per la trasmissione del sapere.
- Storia e teoria della rappresentazione grafica della conoscenza: ripensare il codice visivo attraverso una ricostruzione un'analisi storico-critica.

## Indicazioni bibliografiche

Si invita a considerare i seguenti riferimenti come spunto per le proposte:

Bolter, J. D. (2001). *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Lawrence Erlbaum.

Cukier, K., & Mayer-Schönberger, V. (2013). *Big data: A revolution that will transform how we live, work and think*. Houghton Mifflin Harcourt.

Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. Harvard University Press.

Lussu, G. (1999). *La lettera uccide*. Stampa Alternativa & Graffiti.

Perondi, L. (2012). *Sinsemie*. Stampa Alternativa & Graffiti.

Stoll, M. (2014). Il ruolo del ridimensionamento adattivo nella trasmissione visiva delle informazioni. In *Progetto Grafico*, n. 25. Aiap Edizioni.

## Tipologie di contributo

I contributi pubblicati in *Progetto Grafico Journal* sono suddivisi in quattro sezioni:

- *Ricerca* ▪ *Research* – Saggi scientifici inerenti al tema della call (tra 25.000 e 30.000 battute, spazi inclusi) e collocabili in una delle seguenti categorie:
  - Sperimentare*: ricerche applicate e innovazioni progettuali.
  - Mappare*: studi di caso e analisi critiche di esperienze progettuali.
  - Narrare*: ricerche storiche su fenomeni, personalità o artefatti rilevanti.
- *Visualizzare* ▪ *Visualize* – Artefatti comunicativi scientifici (infografiche, mappe, visualizzazioni sperimentali, video, rappresentazioni interattive).
- *Scoprire* ▪ *Discover* – Recensioni critiche di libri (max. 5.000 battute).

- *Divagare* ▪ *Wander* –Saggi scientifici fuori tema ma di particolare interesse scientifico (tra 25.000 e 30.000, spazi inclusi).

Ogni sezione risponde a un preciso intento editoriale e segue specifiche formattazioni e linee guida. Per i dettagli sulle tipologie di contributo si rimanda al documento “ISTRUZIONI PER GLI AUTORI”.

### **Tempistiche e invio**

Apertura call: 24 aprile 2025

Scadenza invio proposte di volumi da recensire: 8 maggio 2025

Scadenza invio contributi su piattaforma ConfTool: 29 giugno 2025

Notifica accettazione/con richiesta di revisione: 20 luglio 2025

Deadline per la versione finale: 24 agosto 2025

Pubblicazione del numero: settembre 2025

Per l'**apparato iconografico**, ogni autore potrà fornire ca. 10 immagini libere da diritti o per le quali abbia già ottenuto diritto di pubblicazione (sulla rivista online), accompagnate da didascalie complete con indicazione di eventuali crediti.

L'invio dei documenti e le comunicazioni avverranno tramite indirizzo mail [redazione\\_progettografico@aiap.it](mailto:redazione_progettografico@aiap.it).

Le norme redazionali da seguire nella preparazione dei testi e delle immagini sono indicate nel documento “ISTRUZIONI PER GLI AUTORI”.

