

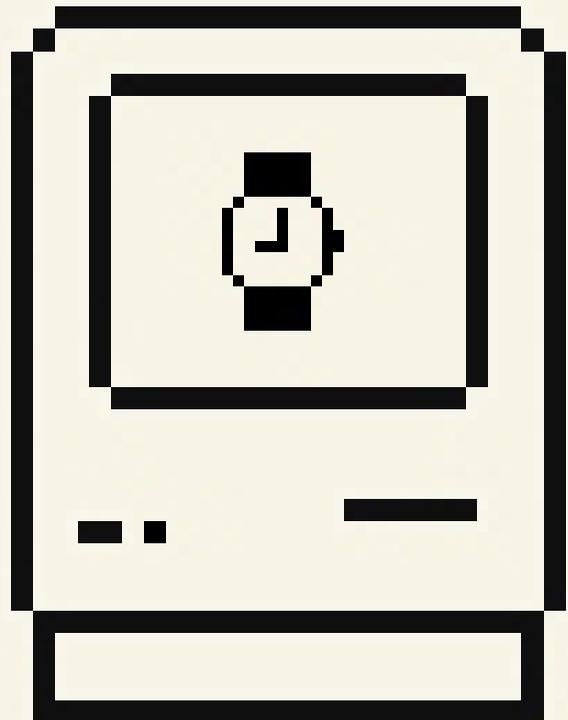
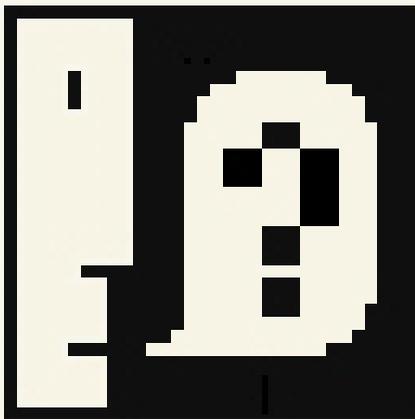
---

# Ais/Design Journal

---

## Storia e Ricerche

---



SUSAN KARE, ICONE, APPLE 1983

---

**AIS/DESIGN JOURNAL**  
**STORIA E RICERCHE**

VOL. 4 / N. 8  
OTTOBRE 2016

**GLI ANNI DEL CONTATTO:**  
**GRAPHIC DESIGN, NUOVE**  
**TECNOLOGIE E NUOVI MEDIA**

**ISSN**

2281-7603

**PERIODICITÀ**

Semestrale

**INDIRIZZO**

AIS/Design  
c/o Fondazione ISEC  
Villa Mylius  
Largo Lamarmora  
20099 Sesto San Giovanni  
(Milano)

**SEDE LEGALE**

AIS/Design  
via Cola di Rienzo, 34  
20144 Milano

**CONTATTI**

[journal@aisdesign.org](mailto:journal@aisdesign.org)

**WEB**

[www.aisdesign.org/ser/](http://www.aisdesign.org/ser/)

---

---

Ais/Design  
Journal

---

**Storia e Ricerche**

---

**DIRETTORE** Raimonda Riccini, Università Iuav di Venezia  
direttore@aisdesign.org

---

**COMITATO DI DIREZIONE** Fiorella Bulegato, Università Iuav di Venezia  
Maddalena Dalla Mura, Università Iuav di Venezia  
Carlo Vinti, Università di Camerino  
editors@aisdesign.org

---

**COORDINAMENTO  
REDAZIONALE** Marinella Ferrara, Politecnico di Milano  
caporedattore@aisdesign.org

---

**COMITATO SCIENTIFICO** Giovanni Anceschi  
Jeremy Aynsley, University of Brighton  
Alberto Bassi, Università Iuav di Venezia  
Tevfik Balcıođlu, Yasar Üniversitesi  
Giampiero Bosoni, Politecnico di Milano  
Bernhard E. Bürdek  
François Burkhardt  
Anna Calvera, Universitat de Barcelona  
Esther Cleven, Klassik Stiftung Weimar  
Elena Dellapiana, Politecnico di Torino  
Clive Dilnot, Parsons The New School  
Grace Lees-Maffei, University of Hertfordshire  
Kjetil Fallan, University of Oslo  
Silvia Fernandez, Nodo Diseño América Latina  
Carma Gorman, University of Texas at Austin  
Jonathan Mekinda, University of Illinois at Chicago  
Gabriele Monti, Università Iuav di Venezia  
Vanni Pasca, past-president AIS/Design  
Catharine Rossi, Kingston University  
Susan Yelavich, Parsons The New School

---

**REDAZIONE** Letizia Bollini, Università degli Studi di Milano-Bicocca  
Rossana Carullo, Politecnico di Bari  
Rosa Chiesa, Università Iuav di Venezia  
Giulia Ciliberto, Università Iuav di Venezia  
Paola Cordera, Politecnico di Milano  
Gianluca Grigatti, Università di Genova  
Francesco E. Guida, Politecnico di Milano  
Luciana Gunetti, Politecnico di Milano  
Chiara Lecce, Politecnico di Milano  
Chiara Mari, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano  
Alfonso Morone, Università degli studi di Napoli Federico II  
Susanna Parlato, Università degli studi di Napoli Federico II  
Isabella Patti, Università degli Studi di Firenze  
Paola Proverbio, Politecnico di Milano  
Teresita Scalco, Università Iuav di Venezia

---

**ART DIRECTOR** Daniele Savasta, Yasar Üniversitesi, İzmir

---

---

|                    |  |     |
|--------------------|--|-----|
| <b>EDITORIALE</b>  | <b>UNA STORIA DA SCRIVERE, ANZI IN FASE DI SCRITTURA</b><br>Maddalena Dalla Mura, Raimonda Riccini, Carlo Vinti  | 7   |
| <b>SAGGI</b>       | <b>WHY IT TOOK SO LONG: DEVELOPING THE DESIGN MINDSET IN THE TECHNOLOGY INDUSTRIES</b><br>Gillian Crampton Smith   | 16  |
|                    | <b>LE PLEIADI: UNA PROSPETTIVA STORICA SULLA COSTELLAZIONE<br/>DELLE PROTAGONISTE DELLA RIVOLUZIONE TECNOLOGICA E DEL DESIGN DIGITALE</b><br>Letizia Bollini   | 29  |
|                    | <b>TAVOLIERI DIGITALI E PERCORSI VIDEOLUDICI</b><br>Isabella Patti   | 44  |
| <b>RICERCHE</b>    | <b>ALLE ORIGINI DI UNA "VISUALITÀ TECNOLOGICA": PERCORSI DI RICERCA SULLA GRAFICA<br/>DELLE SIGLE TELEVISIVE NEL PRIMO DECENNIO DI TRASMISSIONI RAI</b><br>Chiara Mari   | 67  |
|                    | <b>PIXELS AND PAL: COMPUTER DESIGN FOR DUTCH BROADCAST TELEVISION<br/>IN THE EARLY 1980S</b><br>Liselotte Doeswijk, René Koenders  | 90  |
|                    | <b>TOTAL DESIGN AND THE CASE OF THE AESTHEDES COMPUTER:<br/>CHANGING THE TOOLS OF DUTCH GRAPHIC DESIGN IN THE 1980S</b><br>Karin Van Der Heiden  | 112 |
|                    | <b>QUALCOSA CHE NON C'È PIÙ E QUALCOSA CHE NON C'È ANCORA:<br/>L'AVVENTO DEL COMPUTER E DEL DIGITALE NELLE PAGINE DI LINEA GRAFICA, 1970-2000</b><br>Maddalena Dalla Mura  | 131 |
|                    | <b>VISIONI ALLA RINCORSA DEL FUTURO:<br/>IL CAMBIAMENTO TECNOLOGICO NELLA RIVISTA U&amp;LC, 1973-1983</b><br>Carlo Vinti   | 168 |
| <b>MICROSTORIE</b> | <b>"DESIGN BY NUMBERS": JOHN MAEDA E LA COMPUTAZIONE APPLICATA AL GRAPHIC DESIGN</b><br>Giulia Ciliberto   | 200 |
|                    | <b>DIGITALIZZARE, CATALOGARE, VISUALIZZARE LE COLLEZIONI DI ARTEFATTI<br/>GRAFICI PUBBLICITARI: IL CASO DELLA SEZIONE PUBLICITÉ/DESIGN GRAPHIQUE<br/>DEL MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS DI PARIGI</b><br>Simona De Iulio, Fabiola Leone | 213 |
| <b>PALINSESTI</b>  | <b>ESTINZIONI, ADATTAMENTI, ESPLORAZIONI E CONVIVENZE: QUATTRO INTERVISTE<br/>SUL RUOLO DELLE INNOVAZIONI TECNOLOGICHE NEL GRAPHIC DESIGN ITALIANO</b><br>Michele Galluzzo   | 230 |
| <b>RILETTURE</b>   | <b>"DIGITAL TYPE" DI ROBIN KINROSS</b><br>Luciano Perondi  | 258 |
|                    | <b>DIGITAL TYPE</b><br>Robin Kinross   | 275 |
| <b>RECENSIONI</b>  | <b>JOHANNA DRUCKER, "GRAPHESIS"</b><br>Andrea Facchetti  | 290 |
|                    | <b>HELEN ARMSTRONG, "DIGITAL DESIGN THEORY"</b><br>Maddalena Dalla Mura  | 298 |

---

---

# Ricerca

## QUALCOSA CHE NON C'È PIÙ E QUALCOSA CHE NON C'È ANCORA: L'AVVENTO DEL COMPUTER E DEL DIGITALE NELLE PAGINE DI LINEA GRAFICA, 1970-2000

Maddalena Dalla Mura, Università degli Studi di Ferrara  
Orcid ID: 0000-0002-3903-3673

### PAROLE CHIAVE

Computergrafica, DTP, Italia, Riviste, Web

L'articolo esamina la ricezione del computer e della rivoluzione digitale in Italia attraverso la lettura della rivista *Linea grafica* nel periodo 1970-2000. Lo spoglio condotto ha consentito di evidenziare l'apparire di filoni tematici e questioni, come pure esclusioni e silenzi, relativi all'avvento delle nuove tecnologie, offrendo spunti per ulteriori indagini e approfondimenti. L'analisi svolta illumina in particolare l'emergere di un discorso interno alla rivista che evolve da una considerazione primariamente strumentale del computer per la progettazione visiva al riconoscimento del mutamento qualitativo dell'orizzonte di produzione e consumo della grafica, con il configurarsi dell'ambiente digitale come dimensione immersiva e metafora della comunicazione *tout court*.

---

... alla fine di una fase storica, si fa più attento lo sguardo sul presente e sull'immediato futuro. E la fase che si conclude è quella dell'unicità, o della centralità assoluta del supporto cartaceo; è una perdita di egemonia. Si apre invece la fase della convivenza di supporti diversi, forse di un antagonismo, probabilmente di un'integrazione in continuo divenire. (2000/1e)

Con queste parole, Giovanni Baule salutava l'arrivo del nuovo millennio dalle pagine di *Linea grafica*,<sup>[1]</sup> la storica testata che egli aveva contribuito a rifondare, dopo quarant'anni dalla sua nascita (1946), e che dirigeva dal 1985. Quanto egli descriveva come un processo ormai compiuto, ovvero la coesistenza di supporti e media diversi con le cui specificità i progettisti grafici sono chiamati a confrontarsi, era stato oggetto di progressivo riconoscimento e di elaborazione all'interno della stessa rivista nei precedenti quindici anni.

Fin dalla sua costituzione, nell'immediato dopoguerra, *Linea grafica* aveva svolto un ruolo importante nell'esprimere e orientare l'individuarsi della figura del progettista grafico e della idea stessa di progettazione grafica in Italia, a lungo bilanciandosi fra diverse anime, fra tecnica e cultura, fra "mestiere" e "arte", nonché fra tradizione e innovazione. Negli anni settanta, consumata nei fatti la separazione fra operatori della stampa e professionisti della progettazione, la rivista aveva ancora tentato di svolgere una funzione di collegamento, di favorire il dialogo.

---

Nondimeno, i grandi cambiamenti che allora preoccupavano il mondo delle tipografie, come la fotocomposizione e la sempre più diffusa applicazione del computer, sembravano interessare poco i cosiddetti “creativi” (Schenone Garavoglia, 1974/5). A metà del decennio seguente, però, quando *Linea grafica* veniva avviata a un nuovo corso, l’elettronica e il computer stavano ormai bussando alla porta degli stessi progettisti grafici.

Prendendo atto della crescente complessità del sistema della comunicazione e dell’informazione dovuta all’ingresso in scena di nuove tecnologie, la direzione di Baule fin dall’inizio propone la rivista come osservatorio e spazio di discussione critica del “progetto della comunicazione visiva” *oltre* le “caselle della vecchia cassa gutenberghiana” (1986/1e). Tuttavia, ciò che in principio appare come il semplice moltiplicarsi della disponibilità di tecniche e linguaggi – che si tratta al più di imparare a conoscere e gestire (cfr. 1985/3e, 1987/1e) – progressivamente rivela una portata più radicale: un ribaltamento delle premesse e delle condizioni stesse della progettazione visiva che costringe a dare un nuovo senso al ruolo del graphic designer, a pensare una “nuova grafica”.

Questo articolo esamina la ricezione delle tecnologie elettroniche e digitali all’interno di *Linea grafica* nel periodo 1970-2000. Registrando l’apparire di filoni tematici e questioni, così come le assenze e i silenzi, lo spoglio condotto evidenzia le diverse risposte elaborate nella rivista in relazione alle sollecitazioni poste dall’apparire di nuovi dispositivi, supporti e media, e offre spunti per ulteriori approfondimenti dell’incontro fra cultura della grafica e computer nel contesto italiano. In particolare, l’analisi svolta permette di seguire un discorso che evolve dalla considerazione puramente strumentale del computer al riconoscimento del mutamento qualitativo dell’orizzonte di produzione e consumo della grafica, con il configurarsi dell’ambiente digitale quale dimensione immersiva e metafora di una comunicazione che alle soglie del 2000 appare sempre più in “flusso”, e rispetto alla quale il sostegno della tradizione e dei fondamenti della cultura grafica si fa sempre più incerto.

## 1. Gli anni settanta: una rivoluzione in atto, altrove

L’operatore grafico [...] vive già da tempo a ridosso delle tecniche computer che, più che sperimentate, sono applicate alla fotoriproduzione delle immagini per la selezione a stampa, alla composizione e impaginazione dei testi e così via.

(Pagliardini, 1985/1)

Come osservava Wando (Vando) Pagliardini, a metà anni ottanta il computer poteva essere considerato una presenza comune nei processi di produzione e riproduzione di testi e immagini. Eppure, benché l’elettronica fosse entrata di fatto nel loro orizzonte almeno da due decenni, i progettisti grafici avevano continuato a lungo a osservarla da una distanza di sicurezza, come un evento che in definitiva toccava altri lidi e altre professioni.

Dopo un quarto di secolo dalla sua fondazione (1946), *Linea grafica* non aveva più come interlocutore il tipografo-progettista che *dentro* l’officina avrebbe dovuto coniugare tecnica ed estetica, “esecuzione” e “creazione”, mestiere e arte. I lettori a cui la testata si rivolgeva erano ormai, in primo luogo, i “grafici delle agenzie, degli uffici pubblicità, delle direzioni artistiche editoriali, degli studi privati e industriali” (Che cosa, 1977/1; cfr. *Linea grafica* 76, 1976/1), figure attive all’esterno del mondo della tipografia con il quale, se mai, si confrontavano in veste di clienti (cfr. Dradi, 1977/5). Questa separazione di ruoli era stata rispecchiata e sostenuta dalla stessa rivista, attraverso vari cambi di direzione che, come raccontavano le testimonianze raccolte in occasione del

---

venticinquesimo anniversario della testata (cfr. Mataloni, 1972/1), l'avevano portata a distanziarsi dagli interessi dell'industria della stampa per seguire più da vicino le diverse discipline che venivano affermandosi nell'ambito di competenza della grafica come strumento di comunicazione di massa - un processo che si considerava concluso in particolare con la direzione affidata a un uomo esterno all'officina, Giovanni Montanaro (direttore dal 1960 all'anno della sua morte, 1974).

Nonostante le ricostruzioni che i redattori facevano della storia e identità di *Linea grafica*, questa non aveva però completamente "voltato le spalle ai tipografi e ai fabbricanti di macchine", come costoro, secondo quanto si scriveva, pur lamentavano (Montanaro citato da Mataloni, 1972/1). Piuttosto, due anime sembravano coesistere dentro la rivista. Prova ne sono, in primo luogo, le numerose inserzioni pubblicitarie, segnalazioni e recensioni di attrezzature, prodotti ed eventi che riguardano prevalentemente il comparto poligrafico più che quello progettuale e creativo - una presenza chiaramente necessaria alla sopravvivenza della testata, al punto da poter prendere lo spazio della copertina, come accade in concomitanza con una manifestazione di settore nel 1979 (si veda il fascicolo 1979/2, in occasione del GEC, mostra internazionale dell'industria grafica).[2] Prova ne sono altresì i vari articoli che - spesso collocati nella seconda parte dei singoli fascicoli - affrontano questioni tecniche, economiche, organizzative relative all'aggiornamento e alla gestione dell'industria della stampa: un settore che, negli anni settanta, anche in Italia, era posto di fronte a sfide notevoli, con la duplice prospettiva del passaggio dalla stampa tipografica alla stampa offset e dalla composizione a caldo alla fotocomposizione (o composizione a freddo), prima ottico-meccanica e poi a tubo a raggi catodici (CRT) e a raggio laser, nonché con l'espandersi delle possibilità di applicazione dell'elettronica e del computer a ogni fase di lavorazione (cfr. Foto composizione, 1975/5, e ancora Dradi, 1977/5; sulle diverse tecniche di composizione e fotocomposizione cfr. Fioravanti, 1984).

Di fronte a questo sconvolgimento non mancano nella rivista appelli per un coinvolgimento dei progettisti grafici. Se non che, la stessa ripetizione di questi inviti a conoscere e comprendere le nuove tecnologie segnala, più che la loro efficacia, la perdurante "rottura fra designers e stampatori", per riprendere l'espressione utilizzata da un autore che, proprio per contrastare tale condizione, sottolineava l'importanza di considerare la stampa come un processo continuo che richiede conoscenze condivise e dialogo fra le diverse figure coinvolte (Clarke, 1972/3). Qualche anno dopo, Grazia Schenone Garavoglia (1974/5) - autrice di vari approfondimenti - lamentava l'indifferenza e l'ignoranza dei grafici in questi termini: "Da ormai quasi trenta anni si costruiscono macchine per fotocomposizione: eppure ben difficilmente è intervenuto in questo tipo di progettazione un grafico (e sono nate macchine compositrici troppo veloci o troppo versatili o troppo costose); ben raramente un grafico è stato presente ai vari convegni in cui si è discusso del futuro della stampa". Aggiungeva del resto che "la scuola non ha insegnato ad alcuno di essi ad affrontare argomenti e problemi tecnici". A farle eco è Lica Steiner che, annunciando nel 1978 l'intenzione della redazione di *Linea grafica* di dare spazio in ogni numero alle attività delle scuole, indicava la necessità di non tenere separati i corsi per operatori poligrafici e i corsi di comunicazione visiva, "perché oggi non è possibile pensare al grafico che a tavolino 'crei' una pagina, un manifesto, un pieghevole ecc. e non sia aggiornato sui mezzi di stampa, sul modo migliore per realizzare un originale che ne permetta la sua più economica produzione" (Steiner, 1978/1).

---

Anche Carlo Dradi, che era stato il primo direttore della rivista, costantemente attivo nell'informare e riflettere sui cambiamenti in corso, a fronte del mutato scenario tecnologico - di cui vedeva un effetto emblematico nella scomparsa della figura del proto, l'intermediario fra progettista e stampatore - insisteva a più riprese sull'importanza di "creare in primo luogo la figura del nuovo progettista, colui che sappia progettare conoscendo e sfruttando le possibilità delle fotocompositrici" come premessa "per una nuova estetica grafica" (1977/5). E tuttavia lo stesso Dradi, in due interventi apparsi l'anno successivo (1978/2 e 1978/5) nei quali informava i lettori di due incontri organizzati presso il Centro Studi Grafici, l'uno con un esperto di fotocomposizione e l'altro fra tecnici della stampa e un grafico pubblicitario (Daniele Usellini), prendeva atto che ormai la fotocomposizione poteva fare ogni cosa ("la fotocomposizione ci può dare la pagina come l'abbiamo progettata") per cui al progettista, in definitiva, si richiedeva al più la massima precisione nella preparazione degli esecutivi e di conoscere i problemi che "gravitano attorno alla impaginazione" (1978/5).

Negli anni settanta, in breve, mentre le pagine più tecniche di *Linea grafica* raccontano di un cambiamento che, con l'applicazione dell'elettronica e del computer, stava investendo processi e professioni dalla fotoreproduzione delle immagini alla composizione, passando per la correzione e impaginazione dei testi, la "rivoluzione in atto" (Dradi, 1978/2) sembrava solo lambire il mestiere e l'operatività del progettista grafico, restando ancora lontana dalla sua scrivania.

Nel frattempo, comunque, fra articoli che si occupano di formazione e educazione, riconoscimento professionale, pubblicità, fotografia e arte, all'interno della rivista è possibile individuare alcuni primi segnali delle possibilità d'uso del computer più direttamente nel lavoro grafico, in funzione esecutiva e creativa.[3] Già nel 1972 Giancarlo Realini scriveva delle potenzialità della "ricerca grafica col calcolatore elettronico", prendendo spunto dalle sue stesse sperimentazioni realizzate con plotter per la generazione di strutture complesse a partire da figure geometriche semplici. L'autore - scienziato ricercatore e docente della Scuola Politecnica del Design[4] - celebrava il calcolatore elettronico come "la macchina più straordinaria e potente attualmente a disposizione dell'uomo". Sottolineando che le sue capacità operative dipendevano pur sempre dal controllo e dalle "istruzioni fornitegli dall'utilizzatore", prefigurava che la diretta conoscenza del linguaggio della programmazione avrebbe potuto portare a scoprire nuovi "valori" (1972/3). All'epoca, del resto, osservava Realini, le attrezzature erano ancora costose e le difficoltà tecniche molte, una situazione che ne relegava l'utilizzo ancora ai confini della sperimentazione artistica.

Simili considerazioni faceva qualche anno dopo Attilio Giovannini, dal 1975 autore per *Linea grafica* di una consistente serie di interventi volti a delineare un "Contromanuale d'animazione", ovvero a presentare e approfondire - spesso esaminando il lavoro di singoli autori - le varie tecniche impiegate nella cinematografia d'animazione, in particolare per la realizzazione di cortometraggi con apparecchiature e costi modesti. L'animazione era un settore che, per via delle lunghe procedure esecutive (come l'intercalazione), guardava certamente con grande attenzione all'ausilio del calcolatore. Nel 1977, dopo avere trattato le diverse tecniche meccaniche (1977/3), Giovannini esaminava in due articoli le diverse possibilità di utilizzo del computer in due direzioni, creativa ed esecutiva, esemplificandole attraverso il lavoro sperimentale di due artisti, rispettivamente John Whitney (1977/4) e Peter Foldes (1977/5).

---

Nel caso di Whitney, autore di “sinfonie grafiche” - opere astratte di visualizzazione della musica (nelle immagini pubblicate si vedono sequenze del suo film *Permutations* 1968) - il computer era applicato per quel “tipo di animazione in cui progetto ed esecuzione si risolvono istantaneamente sotto lo stimolo della ispirazione”, aprendo una prospettiva che - commentava Giovannini - avrebbe potuto “svelare ai nostri occhi un mondo fino a ieri invisibile” e sviscerare i rapporti dell’arte “con i misteri matematici che regolano l’universo intero” (1977/4). Nel caso di Foldes, interessato viceversa all’animazione e alla metamorfosi figurative, il computer - utilizzato attraverso una penna elettronica su schermo - svolgeva piuttosto la funzione di ausilio. In entrambi i casi, concludeva comunque l’autore, “ci troviamo probabilmente solo agli inizi di un’evoluzione che avrà larghi sviluppi in futuro e che darà anche agli artisti la possibilità di avere la loro macchina per scrivere, non già con le parole ma con le immagini in movimento” (1977/5).

## 2. Gli anni ottanta: un nuovo strumento, nuove tecniche

Se lo strumento è già un mito, resta ancora indefinito l’orizzonte dove si incontrano professionalità nuove e tradizionali, ruoli tecnici e ruoli creativi, programmazione software e cultura del progetto. A una inutile indifferenza o a una fiducia risolutiva nel computer che è già moda, è preferibile una laica attenzione. Non tecnocrati, né creativi alchimisti, né stregoni apprendisti di nuove magie, è possibile continuare a essere grafici modesti tra masse di gente semplice pur con un nuovo strumento a disposizione. (Pagliardini, 1985/1a)

L’avvio degli anni ottanta segna una fase di incertezza e transizione per *Linea grafica*. L’esperienza nata in seno al Centro Studi Grafici si protrae, sempre più esile, fino all’inizio del decennio. Nel 1982 la testata viene rilanciata da un diverso gruppo redazionale (pur ereditando qualche presenza con Massimo Dradi, Attilio Giovannini e Luisa Rollier), con un altro editore, un differente formato[5] e soprattutto un nuovo orientamento. Benché il sottotitolo reciti “Progettazione, riproduzione, stampa”,[6] la nuova *Linea grafica* (destinata peraltro a cambiare due anni dopo) appare decisamente distante da interessi e questioni di prestampa e stampa e rivolta semmai a una congerie di professioni delle arti grafiche e del “disegno”, senza una chiara prospettiva in termini di design[7] e, invece, con una chiara impronta commerciale.

È proprio fra i numerosi redazionali e segnalazioni di eventi, corsi, aziende e prodotti che si trova in questo periodo traccia dell’emergere di un’inedita area di pertinenza grafica: la computergrafica, o “immagine computerizzata”, ovvero “eidomatica” (dalla combinazione di *eidōs*, immagine, e *informatica*).

Nel 1983, per esempio, un articolo dal titolo “La grafica e il computer” (Raffaelli, 1983/5-6), dedicato al lavoro di una società romana, Schema, attiva dal 1980 nel settore, annuncia “una rivoluzione totale nel modo di fare comunicazione visiva” che tocca ogni ambito e professione, dal regista al fotografo, dal grafico all’architetto, al medico -secondo le parole di Guido Vanzetti, fondatore dell’azienda in questione cui si deve quello che è definito il primo film italiano d’animazione realizzato con il computer *Pixnocchio*. In questo articolo si trovano peraltro già poste alcune questioni destinate a caratterizzare la trattazione del computer per tutto il decennio: in particolare la necessità di demistificare il “dio computer”, di sottrarsi alla mitografia alternativamente celebrativa o catastrofista, da un lato rassicurando sul ruolo strumentale della tecnologia rispetto alla creatività del progettista (cfr. anche Dradi 1984/3-4 che riferisce di un incontro organizzato sul tema da Aiap),

dall'altro superando la "barriera di incompatibilità che divide i tecnici dai creativi" (ancora Vanzetti) iniziando a conoscere e approfondire le possibili applicazioni del nuovo strumento, dal disegno tecnico alla grafica "business", dalla cinematografia al CAD, passando per i videogame.[8]



Fig. 1 - Apertura dell'articolo di Massimo Dradi (1984/3-4).

Queste segnalazioni sono comunque solo sparsi segnali. Un deciso impegno verso la computergrafica prende corpo, viceversa, con la successiva, ulteriore, virata della testata, che nel 1985 assume nuova vita come *Linea grafica: Rivista bimestrale di grafica e comunicazione visiva*: [9] direttore responsabile Baule e art director Wando Pagliardini, [10] editore Azzurra Editrice, formato e veste grafica aggiornati per restituire spazio a testi e immagini (progetto Unistudio).

Fin dai primi numeri emerge un duplice obiettivo: da un lato riallacciarsi alla tradizione della rivista come spazio di informazione e di elaborazione critica (cfr. gli articoli dedicati alla storia della "grafica rivista", nell'anno del suo quarantesimo anniversario, Baule & Pagliardini, 1986/1, 2 e 3), dall'altro posizionare la grafica come progetto di comunicazione visiva laddove quest'ultima, proprio per l'avvento di nuove tecnologie, è un universo di artefatti, supporti e media in continua espansione, ben oltre i confini della "grafica di tipografia" (1986/1e; cfr., fra altri, 1985/3e, 1987/1e, 1987/3e).

Nel primo editoriale, nell'elenco di temi che la redazione si propone di affrontare, accanto a immagine coordinata, grafica dei caratteri, tridimensionale, cinetica, editoriale, di pubblica utilità, fotografia e illustrazione compare anche "computer graphic [sic]" (1985/1e).

Rispetto ad altri ambiti per i quali esiste già una tradizione consolidata, tuttavia, per il nuovo settore “resta ancora da capire come il professionista grafico userà tutte le caratteristiche di queste nuove tecniche”, come scrive Pagliardini impostando la questione (Pagliardini, 1985/1a; sulla retorica che circondava il computer cfr. anche Mazzanti, 1985/1 e Polistina, 1986/4). È questo gap che la rivista mira a colmare.

Il primo passo sembra essere quello della normalizzazione: avvicinare il computer come uno fra altri, già noti, strumenti a disposizione del progettista. Così, lo schermo altro non è che il “foglio bianco su cui scrivere e disegnare, la tela - e la tavolozza di colori - su cui dipingere”; i pixel definiscono la qualità dell’immagine non diversamente da quanto fanno “il retino tipografico” o “la grana in fotografia, il pigmento dell’aerografia”; e la possibilità di memorizzare e archiviare “immagini costruite in precedenza” in definitiva ripropone la grafica “come opera di assemblaggio”. Allo stesso tempo si riconoscono anche differenze e alterazioni del processo progettuale, che al computer implica un metodo “non più lineare [bozzetto, layout, esecutivo], ma studio delle variabili - feedback, modifica parametri - attorno a un modello di riferimento” (Pagliardini, 1985/1a).



Fig. 2 - Copertine dei primi due numeri del 1986.

Per tutti gli anni ottanta *Linea grafica* appare impegnata in un’opera di vera e propria alfabetizzazione e introduzione a vocaboli e competenze della computer image/computer graphics/computergrafica/eidomatica (sono i vari termini adottati in maniera intercambiabile), un’impresa che assume inizialmente toni tecnici e tecnicistici, con articoli affidati a esperti del settore, imprenditori e operatori di aziende impegnate nella realizzazione di software e in attività di formazione, progettisti e autori di manuali.[11] Gli ambiti di applicazione che vengono affrontati prevalentemente negli articoli - che spesso, almeno nei primi numeri, contengono brevi ricognizioni storiche sul loro sviluppo, sono talvolta accompagnati da analisi di casi specifici, e sempre corredati di immagini e

didascalie - sono da un lato quello della rappresentazione e dall'altro quello dell'animazione. Si scrive per esempio di simulazione e modellazione (Mazzanti, 1985/3; Pagliardini, 1985/3), di rappresentazione della conoscenza (Mastri, 1987/2), del design e dell'architettura (Polistina, 1986/5 e Marini & Brugnetti, 1985/6), e si affrontano olografia e realtà virtuale, generalmente al confine con ricerche e sperimentazioni artistiche (in particolare Capucci, 1987/2, 1989/1 e 1989/6). Per quanto riguarda l'animazione in ambito cinematografico e, soprattutto, televisivo, oltre a presentare casi internazionali di sigle televisive realizzate al computer (Mazzanti, 1985/1), si comincia a registrare il modificarsi della produzione anche in Italia, dove l'ingresso in scena di nuove strategie e tecniche portate dalle emittenti private e commerciali, in specie quelle di Silvio Berlusconi (Colonetti, 1986/2), improntate al modello americano di comunicazione televisiva come "flusso" (Pagliardini, 1985/1b), provoca un rinnovato utilizzo del progetto grafico da parte delle reti pubbliche / Rai (Colonetti 1986/2). Nel 1987, in un articolo dal titolo significativo "Tanti pennelli in più" (Marcialis & Zanardi, 1987/3), pur segnalando che figure creative quali registi e grafici mancavano ancora di conoscenze tecniche aggiornate, si dichiarava che ormai nel campo dell'animazione l'utilizzo del computer aveva superato "la fase delle mere possibilità" e la computergrafica era "un pennello algoritmico da usare, sporcare, stravolgere e soprattutto da accostare ad altre tecniche" tradizionali.



Fig. 3 - Pagina interna dell'articolo di Marcialis & Zanardi (1987/3).

Se l'utilizzo del computer nel campo dell'animazione si poneva in continuità con la più lunga tradizione della grafica in movimento, per quanto riguarda l'immagine al computer come rappresentazione e modellazione occasionalmente si tenta di esplicitare ed elaborare

---

la sua relazione con i fondamenti e con la cultura del progetto. Così per esempio Tiziano Brugnetti, già autore di un contributo incentrato sugli aspetti tecnici del “colore eidomatico” (1985/4), ovvero il funzionamento e la gestione dei colori sui display grafici, nell’articolo “Il gioco delle tessiture” (1985/5) affronta la generazione di texture mediante computer, segnalandola come nuova prospettiva per il basic design nonché per applicazioni nel campo della moda.[12] Due numeri dopo è Giovanni Anceschi, con un intervento dal titolo “Choreographia Universalis”, a ricollegare l’eidomatica alla più lunga tradizione della scrittura notazionale, proponendola come una “unificazione di ogni forma di notazione” in cui “si fa scrittura ogni tipo di figura, passando attraverso le più diverse e adeguate interpretazioni formalizzanti (algoritmi), e previa la loro trasformazione in catene di istruzioni (programmi)” (Anceschi, 1986/1; cfr. Mastri, 1987/2). Un tentativo diverso, senza seguito, di inquadrare la computergrafica nella cultura del design viene l’anno seguente da Alessandro Polistina che, oltre a indicare l’utilità del computer per la produzione di immagini e interpretazioni visive di oggetti di design e dello spazio architettonico, propone di leggere la computergrafica specificamente come design postindustriale, ovvero un design sempre più legato all’idea di servizio pubblico e alla produzione e comunicazione dell’informazione. In questi anni, accanto a vari articoli che esemplificano e illustrano sperimentazioni ed esplorazioni della grafica 2D e 3D e della realtà virtuale – spesso partendo da quanto viene presentato a manifestazioni internazionali[13] – occasionali incursioni in settori come i videogiochi (Guadagni, 1987/1; cfr. nello stesso numero, sull’influenza dei videogame sul libro a stampa, Bassi, 1987/1) e la “videografica” ovvero la grafica interattiva per i primi supporti al laser disponibili in commercio come cd-rom e dvd (Di Crosta, 1988/3) contribuiscono a raccontare un universo di applicazioni in espansione. Ciò nonostante è probabile che in realtà fossero pochi nell’ambito della progettazione grafica a essersi avventurati a operare in questi campi, o intenzionati a farlo; e che, soprattutto, fossero pochi coloro che avevano diretto accesso a postazioni di computergrafica. Una conferma si trova in alcuni interventi di Carlo Branzaglia, un autore che in questi anni inizia a collaborare con *Linea grafica* aprendo al suo interno una significativa finestra di osservazione (anche propriamente visiva) su fenomeni ed esperienze meno convenzionali, relativamente marginali rispetto alla tradizione tipo-grafica, fra arte, moda, culture giovanili e underground. Interessato all’utilizzo sperimentale di tecniche produttive e riproduttive di grafica e immagini, come la xerografia, in alcuni articoli Branzaglia segnalava per esempio che la “ricerca sull’elaborazione di immagini mediante xerocopie si incontra con le immagini generate o rielaborate da computer in un interfacciamento inusuale”, generando “prodotti anomali e ‘confusi’ nei quali diventa difficile individuare i singoli passaggi tecnologici impiegati” (1988/2; cfr. inoltre 1988/5 e 1994). Ma notava anche che l’interazione di tecniche diverse era ancora un territorio sperimentale a causa della limitata disponibilità e diffusione di apparecchiature elettroniche. Piuttosto, allorché le esigenze dei clienti e dei singoli progetti lo rendevano necessario, gli art director, i grafici e i pubblicitari potevano rivolgersi ai vari studi specializzati in “graphic e computer art” o in “computer graphics”: strutture che, come spiegavano i vari annunci e redazionali che cominciano a comparire in questi anni all’interno di *Linea grafica*, erano attrezzate con apparecchiature e software all’avanguardia per fornire ogni genere di elaborazione al computer, statica o dinamica, per audiovisivi, fumetti, grafica televisiva,

pagine pubblicitarie, brochure, editoria così come - si elenca indistintamente - per convention, conferenze e presentazioni d'affari. (Si vedano per esempio gli annunci e i redazionali relativi a RGB Computer graphics, che è molto presente nella rivista, per esempio nei fascicoli 1987/1 e 2, 1989/1 e 2, 1989/3 e 5; e ancora Siggraph Servizi di Graphic e Computer Art e Animazione, nel fascicolo 1987/2; oppure Equart a cui viene dedicato nel 1986/6 un redazionale dal titolo "Videoarte e comunicazione", dove si dichiara: "Nulla nella sostanza è veramente cambiato tranne nella metodologia progettuale ed operativa ovvero nella capacità di creare, integrare e manipolare i segni. La nuova immagine è il prodotto-sintesi di questa trasformazione".)



Fig. 4 - Doppia pagina pubblicitaria di RGB Computer graphics (1989/1).

Scorrere gli annunci pubblicitari che appaiono in questo periodo in *Linea grafica* serve anche a illuminare, per confronto, una duplice assenza negli articoli che trattano dell'uso del computer: la tipografia digitale e la cosiddetta "editoria da scrivania" (desktop publishing). In merito alla tipografia, invero, nel 1985 un contributo di ampio respiro di Aldo Colonetti (1985/4) affrontava il tema della progettazione dei caratteri e del lettering "dal piombo al computer". Ribadendo che "la cultura della tipografia non può essere soppiantata dalle nuove tecnologie", l'autore rendeva conto di esperienze come il sistema *TeX* e *Metafont* di Donald Knuth[14] e la consulenza di Giancarlo Iliprandi per Honeywell Italia per la progettazione e il redesign di caratteri per stampanti seriali. L'analisi di Colonetti, tuttavia, restava nella cornice dei cambiamenti che riguardavano principalmente le aziende della fotocomposizione e stampa - come la Compugraphic, azienda spesso presente con annunci e segnalazioni nella rivista. Nulla o quasi viene invece detto in questo periodo dell'ondata rivoluzionaria che arrivava dall'altra parte dell'oceano.

È significativo, per esempio, che nel recensire brevemente la mostra *Pacific Wave* che - curata da Giorgio Camuffo a Venezia - presentava per la prima volta in Italia la grafica californiana e il lavoro di autori come April Greiman e Clement Monk, si osservava certamente "l'alto grado di mescolanza dei linguaggi che misura fino alle conseguenze estreme la messa in libertà di parole e immagini nel grande gioco dell'impaginato", superando "[i] vincoli e le inibizioni della tradizione guttenberghiana" (Mostre, 1988/2), ma non si faceva alcuna riflessione sulla natura elettronica e l'apparenza digitale dei lavori esposti, che pure erano esplicitamente dichiarate nel catalogo della mostra (cfr. Camuffo, 1987).

Se la tipografia digitale era ancora questione da fotocompositori, la cosiddetta "editoria da scrivania" - nelle pagine di *Linea grafica* - appariva distante dall'effettivo mestiere del progettista, considerata al più adatta a uffici e impiegati amministrativi, come quelli rappresentati nella pubblicità del "Sistema per l'Editoria Individuale" per i modelli PS/2 IBM (per esempio in 1988/4). È a figure in giacca e cravatta che viene promesso di poter diventare, appunto, "editori dalla propria scrivania" e di realizzare facilmente grafici, listini, diagrammi, relazioni e comunicati, potendo scegliere fra oltre quaranta caratteri tipografici (cfr. anche Maran, 1988/5, e Segnalazioni, 1989/1).[15] Il confronto con le pubblicità di forniture rivolte invece al lavoro creativo presenti in *Linea grafica* e, per uscire dalla rivista, con i vari manuali "del grafico" o "del design grafico" pubblicati in Italia proprio nella seconda metà degli anni ottanta, conferma che il computer non entrava ancora nell'ambiente di lavoro del grafico, o quanto meno era considerato uno strumento specialistico che, in definitiva, non alterava la cassetta degli attrezzi e i principi di base della progettazione (Baroni, 1986, p. 7), e che poteva servire, al più, in supporto o in alternativa alla fotocomposizione (Fioravanti, 1987, pp. 92-93).



Fig. 5 - Pagina interna dell'articolo di Aldo Colonetti (1985/4) in cui si mostra il lavoro di consulenza di Giancarlo Iliprandi per la Honeywell Italia; a destra pagina pubblicitaria del sistema di editoria da scrivania del modello PS/2 IBM (1988/4).

---

Certamente la mancata discussione del desktop publishing era lo specchio di un accesso ancora limitato dei progettisti alle nuove tecnologie. Allo stesso tempo, questo silenzio e la concentrazione sulla computergrafica come un settore *altro*, da aggiungere a quelli già conosciuti, possono anche essere considerati il segno di un'esitazione ad affrontare i mutamenti formali e stilistici ma anche operativi e concettuali che il computer stava cominciando a portare fin dentro la più tradizionale roccaforte della grafica - la produzione editoriale e la tipografia -, cambiamenti che sarebbero divenuti più evidenti nel decennio successivo.

### **3. 1990-1995: Qualcosa che non c'è più e qualcosa che non c'è ancora**

Parlando di grafica oggi, spesso ci riferiamo a qualcosa che non c'è più e a qualcosa che non c'è ancora. Da qui i sintomi di una instabilità disciplinare, di una figura e di un mondo professionale sfuggenti, inafferrabili. Ma i sintomi che avvertiamo segnalano una realtà più vicina al futuro di quanto non si creda. (1992/5e)

Sul finire degli anni ottanta vari editoriali di *Linea grafica* manifestavano una crescente preoccupazione in merito allo stato della grafica in Italia, descrivendo la condizione di una professione "inavvertita" e di una disciplina "disconosciuta" proprio mentre la comunicazione visiva si andava facendo diffusa, molteplice, complessa e anonima (cfr. 1988/1e, 1988/4e, 1989/2e, 1989/3e). Questa "contraddizione" diventa un *leit motif* nella rivista durante l'ultimo decennio del secolo, che viene aperto con la pubblicazione della *Carta del progetto grafico: Tesi per un dibattito sul progetto della comunicazione* (1990/1):[16] un documento sottoscritto da vari progettisti per reagire proprio a tale situazione, imputata, non da ultimo, alla diffusione di nuove tecnologie e di nuovi supporti che si pretendono "autosufficienti" e invece "sono bisognosi di direzioni, di scelte e orientamenti progettati" (*Carta*, punto 1).

Nei primi anni novanta gli editoriali sono una variazione sul tema, in cui si denuncia l'espansione e l'eterogeneità della comunicazione visiva, l'onnipresenza, lo "sfrangiamento" e la diaspora della grafica (1991/5e, 1992/2e), l'alterazione dei linguaggi e della natura stessa dei segni e dei supporti (1992/3e e 5e), la generale assenza di qualità (fra altri, 1994/5e), la standardizzazione e l'appiattimento dovuti all'automazione e democratizzazione della produzione comunicativa (1991/4e, 1992/6e), il disorientamento della cultura progettuale, la mancanza di riferimenti teorici, interpretativi e operativi adeguati all'incedere rapido delle tecnologie (fra altri, 1990/2e, 1992/3e, 1993/5e, 1995/6e), lo sfaldamento dei ruoli progettuali (1992/5e), la dispersione dell'unità disciplinare (1991/4e), la compressione dello spazio di riflessione così come dello spazio dei media tradizionali (1990/4e, 1994/5e; cfr. anche 1990/1e, 2e, 3e). Queste preoccupazioni si riverberano fascicolo dopo fascicolo, tratteggiando un orizzonte che appare tanto più incerto quanto più si cominciano a intuire le sfide della "internazionalizzazione" (1993/1e). Il compito che la rivista si attribuisce in questo scenario è però di "cercare 'in avanti' le risposte sulla propria identità" (Baule 1990/1), di non cedere alla negazione o al catastrofismo (cfr. 1993/2e, 3e e 5e, 1994/1e e 1995/1e). "L'incontro del progetto grafico con nuove tecnologie, nuovi supporti, nuovi media e luoghi della comunicazione", scrive Baule (1991/6e), "è un patto necessario".

---

Alla progettazione visiva spetta infatti dare un orientamento alla tecnica, obiettivo che, come si sottolinea a più riprese, non è nuovo nella storia della grafica, giacché “ogni volta che innovazioni tecniche hanno modificato le procedure di produzione [...] è spettato alla cultura grafica aprire una battaglia per quella qualità del prodotto che l’avanzamento tecnico consente ma non garantisce”

(Baule, 1994/5; cfr. inoltre 1995/6e, e ancora Baule & Pagliardini, 1986/1, 2, 3).

*Linea grafica* si propone dunque di operare nel mezzo del cambiamento (si vedano fra gli altri editoriali 1991/5e, 1991/6e, 1992/3e, 5e e 6e, 1993/2e e 5e), cercando una nuova “misura” progettuale contro gli acritici entusiasmi e la retorica dell’innovazione, ridefinendo un bagaglio teorico e critico utile a discriminare e vagliare i nuovi artefatti e supporti, attingendo alle proprie radici disciplinari e al patrimonio storico; infine, lavorando attorno a una “doppia sensibilità: per il mutamento delle tecniche e per i suoi aspetti tradizionali” (1993/3e). È in questa direzione che, si dichiara ripetutamente, può nascere quella che viene variamente definita “nuova grafica” o “infografica” (come combinazione di *informatica* e *grafica*).[17]

In questo scenario ampliato, l’immagine al computer continua a essere oggetto di vari contributi. Accanto ad altri autori (Consalez, 1991/5; Arzuffi, 1992/6; Torri, 1992/5 che riferisce di esperienze europee; Anceschi, 1995/1 che ritorna sul basic design eidomatico), è soprattutto Pier Luigi Capucci a occuparsene, fino al 1994, affiancando ricognizioni dal panorama internazionale e considerazioni tecniche a riflessioni più ampie sui temi della rappresentazione, della simulazione, del virtuale e della polisensorialità (Capucci, 1990/1 e 3, 1991/1 e 5, 1992/1, 3 e 5, 1993/2 e 5, 1994/2 e 6). Fra l’altro, giudicando ormai superata la fase delle sperimentazioni, Capucci manifesta l’esigenza di elaborare un vocabolario e una critica specifici, non derivati dalla tradizione descrittiva delle arti pittoriche (Capucci, 1992/1). In alcuni articoli vengono anche affrontate questioni relative all’utilizzo di tecnologie elettroniche nel campo dell’immagine fotografica (per esempio Ziliani, 1995/4) e dell’illustrazione per l’editoria (Computergrafica, 1994/4), mentre si continua a informare sull’uso del computer nel campo dell’animazione televisiva e della videografica, con analisi della situazione internazionale (Mattei, 1991/3) e italiana (ancora Mattei, 1991/4, sulla “guerra” fra emittenti pubbliche e private, e Campana, 1992/3, che si occupa del lavoro di Ettore Vitale).



Fig. 6 - Apertura dell'articolo di Pier Luigi Capucci (1991/1).

Durante la prima parte del decennio, tuttavia, il discorso complessivo sulla “nuova grafica” è primariamente volto a cogliere e illuminare il modificarsi dello scenario della comunicazione visiva *oltre* i media e i supporti già conosciuti (la pagina, il libro, la grafica a stampa), verso un panorama di tipologie e funzioni inedite che, se ancora non si danno completamente, già si preannunciano e lasciano intuire.

Nel terzo numero del 1991 viene esplicitamente introdotta la questione del design dell'interazione tra l'uomo e il computer, il progetto dell'interfaccia, nelle parole di Baule “il campo più interessante per le ‘nuove scritture’, la loro messa in pagina, la programmazione che le sostiene” (1991/3e). A sostanziare le dichiarazioni, nel fascicolo veniva ospitato un articolato intervento di Gui Bonsiepe che, nel presentare un'interfaccia da lui progettata per un sistema di gestione della corrispondenza elettronica, argomentava un approccio all'interazione incentrato non sugli aspetti strettamente tecnico-informatici ma, appunto, sull'interfaccia, dunque sulla grafica. Bonsiepe, d'altra parte, riconosceva che il settore oltrepassava “le frontiere delle tradizionali attività del grafico e delle sue competenze” e che i programmi di formazione delle scuole di grafica generalmente non fornivano la necessaria “competenza linguistica” (Bonsiepe, 1991/3).

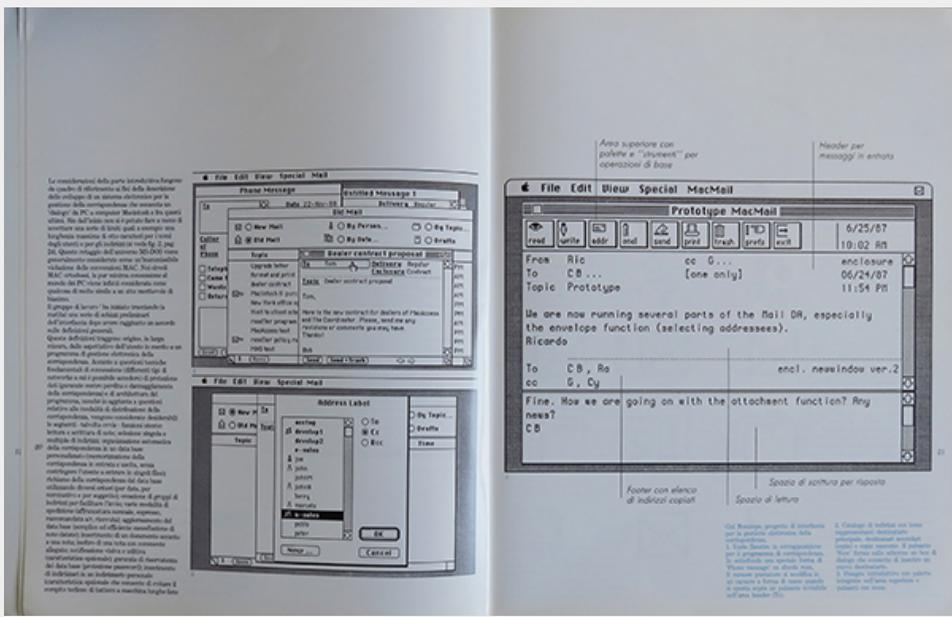


Fig. 7 - Pagina interna dell'articolo di Gui Bonsiepe (1991/3) in cui si mostra il suo progetto di interfaccia per un sistema di comunicazione di posta elettronica.

Interazione e interfaccia - oltre a essere variamente richiamati negli editoriali come nuovo orizzonte della comunicazione visiva - sono successivamente oggetto di analisi in vari articoli dedicati a singoli progetti e prototipi di opere multimediali e di consultazione (cfr. Barbieri, 1993/1), talora nati come esercitazioni e tesi di laurea presso il Politecnico di Milano come, per esempio, punti informativi e strumenti di consultazione per gallerie e musei d'arte (si vedano Bucchetti 1991/3, 1994/5 e 1995/6; Cekarini, 1994/3). Di interfaccia si parla anche in riferimento a esperienze e progetti di realtà virtuale (Capucci 1990/1 e 1991/1; Consalez, 1991/5; cfr. inoltre Capucci, 1994/5).

Ancora nel 1994, con un intervento dal titolo significativo "Chi progetta le interfacce?", Baule manifestava però l'urgenza di lanciare letteralmente un grido d'allarme: mentre da un lato invitava al confronto fra tecnici e grafici - "due culture a confronto" -, dall'altro sollecitava il progettista della comunicazione visiva a "riappropriarsi di un campo del progetto che gli appartiene", perché la "complessità della 'pagina' multimediale non è riducibile ai tecnicismi" e la grafica non può intervenire come mero "decoro finale" o operazione di styling (Baule, 1994/5).

Più che un passo compiuto, effettivamente in questi anni la transizione verso i nascenti nuovi supporti, media e tipologie comunicative appare dalle pagine della rivista come un obiettivo programmatico da raggiungere. I "sistemi di editoria informatizzati", la "comunicazione elettronica multimediale", l'"editoria elettronica" - osservava Baule in vari testi - erano settori nei quali continuava a prevalere l'appiattimento su soluzioni tecniciste e che non avevano ancora acquisito "specificità applicative e caratteri propri". Il grafico, l'"autore della visibilità", da parte sua, doveva ancora assumere "la capacità di governare la transizione" oltre quanto già fatto dai tecnici (Baule 1993/3).

---

Per procedere in tale direzione, ribadiva il direttore di *Linea grafica*, era necessario “emanciparsi dalla pura esecutività degli artefatti tradizionali” (1993/3). Allo stesso tempo, tuttavia, a fronte di un paesaggio ancora esiguo di realizzazioni cui riferirsi, il punto di partenza veniva proprio indicato nell’osservazione attenta del nuovo là dove esso si mescolava con l’esistente e il conosciuto. Il desktop publishing, la progettazione al computer di tradizionali supporti e media - in specie il libro, l’editoria - diventa allora il metro per misurare e comprendere la portata della sfida sempre più imminente.

È questo il tema che lo stesso Baule elabora in particolare in due interventi del 1993 (1993/3 e 5), prefigurando rivolgimenti e questioni che in pochi anni, con il diffondersi del web, sarebbero divenuti attuali. Nel primo, dal titolo “Infografica” egli descriveva la fase in corso come ultima di una serie di rivoluzioni che non si era ancora completata: se, infatti, con il desktop publishing l’informatica era entrata nelle procedure di impaginazione e produzione editoriale di artefatti grafici tradizionali a stampa, l’innovazione si era però fermata al “processo”. La soglia successiva sarebbe stata invece quella della “editoria elettronica avanzata”, con nuovi prodotti da inventare. (Per quanto riguarda il desktop publishing, peraltro, in questi anni aumentano le inserzioni pubblicitarie che aprono e chiudono la rivista - come quelle di Apple e di Delta, distributore in Italia di vari pacchetti - presentando prodotti hardware e software che sono chiaramente rivolti ai progettisti grafici, ai quali si promettono velocità di produzione, interfacce user-friendly, palette di strumenti ed effetti sempre più precisi e ricchi, e integrazione fra applicazioni per seguire tutte le fasi di sviluppo del progetto.) [18] Proprio i processi informatizzati, d’altra parte, permettevano secondo Baule di anticipare i futuri e più radicali mutamenti. Ben oltre gli effetti secondari di “stile comunicativo” e di linguaggio, prodotti dal desktop publishing, questi cambiamenti includevano la compressione della progettualità, dovuta all’avvicinarsi di progettazione ed esecuzione - con conseguente rischio, secondo l’autore, di abbandonarsi a un “creativismo di maniera, fondato sulla ricerca dell’effetto risolutivo, della soluzione ‘in tempo reale’” - e l’“effetto standard” ovvero la tendenza ad affidarsi alle soluzioni “prefabbricate” e ai “facili formulari per la realizzazione di artefatti grafici fortemente stereotipati: un approccio ‘per tutti’, dopo che gli strumenti grafici sono diventati di comune dominio”. Ma soprattutto si trattava del modificarsi della sostanza stessa della grafica, allorché la digitalizzazione stabilisce “un denominatore comune, una unità di codice [che] permette di trattare sullo stesso piano materiali di diversa origine consentendone la gestione trasversale” mentre la scrittura si fa “fluida” e sempre più “operativa”; e, ancora, della nuova modalità di relazione dell’utente con la comunicazione, con l’interattività che contraddistingue “la nuova multimedialità” e con l’emergere di “una vera e propria reciprocità della comunicazione”.



Fig. 8 - Pagina pubblicitaria di Delta (in 1990/2), distributore di software grafici, e di Apple Macintosh 8100/110 (in 1995/3).

Due numeri dopo, con “Libri elettronici” Baule (1993/5) ritornava sul tema, da un lato concentrando lo sguardo sull’evolvere della “forma libro” dall’altro allargandolo sull’insieme del sistema della comunicazione. Il (futuro) libro elettronico viene descritto come un “contenitore d’informazioni”, una macchina governata dall’ipertestualità, che offre a una lettura “di consultazione” un testo fluido, dove la grafica trova una rinnovata funzione “peritestuale”[19] e il progetto diventa regia di un impaginato ipermediale. I nuovi libri o formati, sottolineava però l’autore, erano destinati a convivere, non già a sostituire quelli della tradizione tipo-grafica. Il panorama della comunicazione si prospettava dunque sempre più come una “catena multimediale”, con la compresenza/coesistenza/integrazione di media tradizionali ed elettronici, vecchi e nuovi, con “l’uno e l’altro [che] si modificano e si influenzano reciprocamente, nel travaso di forme e di funzioni”. Insomma, *questo* non ucciderà *quello* - il riferimento è a *Notre Dame de Paris* di Victor Hugo - ma, si ammoniva, la coesistenza non è “un semplice travaso di scritture” e la costruzione dell’interfaccia grafica dei nuovi artefatti doveva essere sorretta dall’invenzione di nuovi e specifici usi, funzioni e tipologie.

Nel frattempo, in attesa che la tras migrazione verso nuovi supporti e la invenzione di nuove funzioni e forme si realizzino, un certo spazio è dedicato al nuovo statuto di immagini e testi, figure e parole, alla loro qualità di scritture portate su un unico piano dalla digitalizzazione (si vedano per esempio gli editoriali 1991/5e, 1992/4e e 5e, 1993/3e, 1994/3e e 4e; cfr. inoltre Lussu, 1991/5, e ancora Mastroianni 1987/2). In particolare per l’immagine si ripercorrono gli sviluppi concettuali e pratici della sua dematerializzazione, il dissolversi dei referenti, il decadere della distinzione fra originali e copie, e della idea di riproducibilità industriale:

ormai ogni immagine nasce apocrifamente, è già sempre una elaborazione, scriveva Baule, e l'“hyperimmagine è ora fonte di migliaia di immagini possibili” (Baule 1994/3).



Fig. 9 - Apertura dell'articolo di Giovanni Baule (1993/5) dal titolo "Libri elettronici".

In questi anni si comincia inoltre a trovare qualche segno di attenzione anche per la tipografia nel contesto digitale. Mentre da un lato si riferiva del ritorno alla materialità - “l’attenzione al segno manuale, alle calligrafie, ai supporti cartacei” come reazione alla dematerializzazione e alla virtualità dei supporti (1992/4e; cfr. 1998/2e) - alcuni contributi rendevano conto, più o meno direttamente, di tendenze ed esperienze provenienti dall’universo delle fonderie digitali. In un articolo di Mara Campana (1992/5) dedicato al lavoro dello studio Roger Black, attraverso immagini e didascalie si offrivano ragguagli su iniziative come la fonderia FontShop (una cui pubblicità compare nel fascicolo successivo 1992/6), le famiglie di caratteri FontFont e la rivista *Fuse* di Neville Brody e Jon Wozencroft. Nel numero successivo Campana (1992/6) trattava inoltre il lavoro di Piero De Macchi che, come informava un articolo apparso due fascicoli prima, era il responsabile per l’Italia del progetto DIDOT (Digitising and Designing of Type), un’iniziativa intrapresa dalla Comunità europea per recuperare il terreno perduto rispetto al predominio statunitense nel mercato delle font e dei relativi standard (Didot, 1992/4). A proposito della *new wave* d’oltreoceano, d’altra parte, un articolo di Giona Maiarelli (1994/1) segnalava già una sorta di ritorno all’ordine, il farsi strada di “un ripensamento delle forme estreme di comunicazione”. Dell’Italia si denunciava invece una certa arretratezza (cfr. Campana, 1992/5 e Didot, 1994/1), tuttavia a metà decennio Carlo Branzaglia (1995/2) nell’articolo “Caratteri e stile”, nel quadro di una ricognizione e riflessione sul proliferare di esperienze nel settore, informava anche su alcuni progetti nati in Italia come quelli di LCD, Fabrizio Schiavi, Piero De Macchi.

---

#### 4. 1996-1999: Il laboratorio della transizione

Questi segnali sulla pelle dei media sono elementi fortemente rivelatori: sono tracce di superficie che testimoniano della rivoluzione sottotraccia del corpo dei media. Sono i segnali visibili che ci avvertono dello stadio di avanzamento di quel laboratorio della transizione che sta trasformando il mondo della comunicazione tradizionale in sistema digitale dei media tra loro integrati - il mondo della multimedialità. È ciò che abbiamo cominciato a chiamare Nuova Grafica. (1997/1e)

Al cinquantesimo anniversario della sua nascita *Linea grafica* arrivava con lo sguardo decisamente rivolto al futuro, o alle sue manifestazioni presenti, che sempre più occupano lo spazio delle copertine. “Sotto i nostri occhi” si osservava nel primo editoriale del 1996 è un “vero e proprio ribaltamento, di cui siamo solo agli inizi”, una mutazione del sistema della comunicazione simile a quello provocato dall’arrivo della stampa a caratteri mobili rispetto agli *scriptoria* (1996/1e). In un periodo che vede diffondersi Internet e il web, la descrizione dello scenario d’azione si arricchisce via via di nuovi contrassegni, che in alcuni casi vengono assunti come titoli di sezioni nel sommario e nelle pagine della rivista. Il sistema della comunicazione visiva è descritto come sempre più complesso e interconnesso, multimediale (1996/5e), globalizzato (1998/5e; Ceppi 1998/5), mutevole e in flusso (1999/1e), simile a un grande palinsesto (1999/1 e e 2e), costituito da segni effimeri e transitori (1996/6e), caratterizzato da un’estetizzazione diffusa (1998/6e) che comportava omologazione e perdita di qualità. Più volte si rimarcava che tuttavia è proprio dalle “nuove prestazioni consentite dall’informatizzazione delle scritture [...] che la grafica ricomincia” (1996/2e), purché il progettista sappia essere non solo utilizzatore ma anche responsabile attivo dell’espansione dei mondi della comunicazione, capace allo stesso tempo di non farsi abbagliare dalla “favola digitale” e di abbandonare “ogni forma di conservazione che ancora imbavaglia non poco la nostra cultura del progetto” (1996/3e; cfr. 1997/4e). Mentre “le tecnologie informatiche spingono perché si risolvano i precedenti equilibri fra tecniche e forme comunicative, tra cultura tecnica e culture del progetto visivo”, ribadisce Baule, si va formando un microcosmo in cui si assiste alla “convivenza di elementi vecchi e nuovi”. E questa “confusione paradossale dell’*epoca di mezzo* è una condizione di forte vitalità, di palpabile mutamento, di occasioni irripetibili e di moltiplicazione delle possibilità” (1996/4e). In breve, i progettisti grafici, e *Linea grafica* per loro, si trovano a operare in un “laboratorio della transizione” (1996/4e, 1997/7e). In questa cornice, la “nuova grafica” è in primo luogo “scrittura”: il tema già presente negli anni precedenti (cfr. ancora Lussu, 1991/5) diviene ora centrale. L’informatizzazione dei componenti della progettazione, testi e immagini, ha reso la loro contiguità e fusione un dato di partenza e non più un punto d’arrivo: da qui, “un cuore antico che è un cuore nuovo”, si tratta di ripensare e rifondare il progetto (1996/2e), una nuova sensibilità e una nuova etica (cfr. 1998/4e). La digitalizzazione “ha prodotto una rivoluzione copernicana: ha rimesso tutto sullo stesso piano, riconciliato gli opposti. Tradotte in una sequenza di bit, le immagini sono della stessa materia del testo; la scrittura è della stessa materia dell’immagine” (1998/2e; cfr. Giardina, 1999/1). Il piano della visione, si confermava, era ormai decisamente una “interfaccia”. I testi, si precisava, sono interattivi, “scritture operative, veri e propri ‘comandi’ per chiedere, per ottenere risposte”; a loro volta “i piani di scrittura si connettono ad altri piani fino a produrre ipertesti” (1996/2e).

---

Allo stesso tempo si individuava l'emergere di nuove sensibilità percettive (1998/6e): la comunicazione si fa "breve" (1999/2; Baule, 1999/2), la lettura è sempre più "lettura di consultazione" (1997/3e; Baule 1997/3) e la visione è sempre più improntata a una accessibilità ininterrotta (1999/1e). Anche il dialogo con le immagini - "variabili o clonazioni" sempre nate "da altre immagini" (1998/4e) - assume i caratteri dell'interazione, e questo tipo di relazione diventa una costante del rapporto con il visivo, anche oltre i confini del digitale (1999/3e). (Sul ciclo di vita delle immagini digitali si veda in particolare Marini, 1997/3; cfr. Faletta, 1996/1, Segnalazioni, 1996/4, Campana, 1998/4 e 1999/5, Foto digitale, 1998/6; inoltre il primo fascicolo del 2000; per l'illustrazione cfr. Baroni 1999/4.) In questa cornice la grafica è dunque ipertestuale (1997/3e), svolge una funzione notazionale e segnaletica (1997/3e, 1999/1e e 4e; cfr. Bucchetti, 1997/2), si occupa di strutturare il palinsesto di ipertesti e di darvi accesso in profondità (1997/3e).

Il discorso sulla grafica come scrittura è sempre teso a contraddistinguerla dal linguaggio dell'informatica. La separazione di ruoli fra progetto della comunicazione e progettazione informatica è precisa, pur con l'auspicio di un loro dialogo. Se già nel 1996 Baule ribadiva che il compito del progettista della comunicazione è partire là dove il progettista informatico ha esaurito le sue possibilità (1996/4e), l'anno successivo interveniva specificamente su quello che reputava un grande equivoco: il "grado zero" dei testi/scritture. Discutendo idee espresse da Pierre Lévy - che nel suo *Il virtuale* riteneva che "il testo sussiste ma la pagina è superata" - e da Sherry Turkle in *La vita sullo schermo* - dove si giudicava che la veste grafica delle scritture occultava la verità tecnologica, facendo trionfare l'opacità sulla trasparenza - Baule ribadisce infatti:

C'è una differenza sostanziale tra la semplice organizzazione delle informazioni a base testuale e la loro comunicazione progettata. Una sorta di abbaglio originato dalla novità dei supporti dinamici riduce tutto al primo livello. Ma il testo, ogni testo, in quanto tale ha un volto tramite il quale si rende visibile e intellegibile un'identità che diventa scrittura. Non c'è una comunicazione a base digitale senza grafica. Se può esistere in termini funzionali sotto forma di memoria, sul piano comunicativo non esiste un testo allo stato puro - o virtuale - senza carattere, senza volto. Le scritture sono interfaccia. (1997/6e)

Mentre si riconosceva che la fase di "interiorizzazione" delle tecnologie (1996/1e, 1997/4e) non si era ancora compiuta, si dichiarava però anche varie volte che la novità tecnologica non poteva più essere accettata come giustificazione per la povertà progettuale o per la rinuncia a progettare (1996/4e, 1998/3e, 1999/4e e 6e; cfr. anche la sovraesposizione della tecnologia 1998/3e). "Più tecnologia significa ancora più esercizio critico, dunque non meno ma più progetto", ammoniva ancora il direttore della rivista (1997/4e).

Guidare criticamente il designer, sottrarlo alla mitologia della disintermediazione e all'accettazione inconsapevole di "soluzioni prestabilite" dalla tecnologia (1997/4e e 5e), è il compito che in chiusura di decennio *Linea grafica* svolge attraverso un crescente numero di articoli.

La rivista fa dunque spazio all'esame di casi e tipologie della comunicazione multimediale, affiancando alla presentazione di progetti specifici l'impostazione di categorie e la discussione di tipologie di artefatti e funzioni, anche ritornando, a distanza di pochi fascicoli,

---

sugli stessi temi - segnale appunto di una elaborazione *in fieri*. In questo sforzo di costruzione teorica e critica si attinge e rimanda in misura crescente a concetti e termini derivati da teorie dei media, della comunicazione, del design, della letteratura, dalla sociologia e, sempre più spesso, dalla semiotica. Così - negli editoriali di Baule in particolare, ma non solo - vengono chiamati in causa, esplicitamente o implicitamente, autori come Roland Barthes, Gérard Genette, Italo Calvino, Jose Saramago, Hans M. Enzensberger, Marshall McLuhan, Nicholas Negroponte, Tomás Maldonado, Armand Mattelart, per citarne alcuni.

Nella discussione della trasmutazione dei contenuti su diversi supporti e delle loro specifiche funzioni, per alcuni anni sono oggetto di attenzione prodotti e opere multimediali su cd-rom e postazioni multimediali interattive, un settore che, come veniva osservato in una recensione dell'annual *Multimedia graphics* (Zapping, 1996/4), era ormai riconosciuto a tutti gli effetti parte del visual design, ma era altresì considerato in parte "inafferrabile e mutevole", come si scriveva in un'altra segnalazione (Zapping, 1998/3a). Presentati in redazionali e brevi recensioni, o come accompagnamento iconografico di articoli che affrontano questioni più ampie, sono prodotti che danno accesso alla storia della musica, del cinema e della letteratura, ma anche romanzi ipertestuali, cataloghi e collezioni d'arte (Carrara, 1996/1, Segnalazioni, 1996/1, Gagliardi, 1996/2), giochi e storie interattivi per bambini con animazioni (si vedano per esempio CD oltre il gioco, 1995/5 e Segnalazioni, 1996/1b), raccolte fotografiche (Segnalazioni, 1996/4). Sono presentati anche iniziative editoriali e opere artistiche e grafiche originali, come la rivista digitale francese di cultura e spettacolo *La Vague Interactive* (Pizzol & Rovagnati, 1996/1) e i cd-rom di Elliott Earls (Branzaglia, 1997/5). Di tutti questi prodotti generalmente vengono descritti struttura e opzioni di navigazione e accesso ai contenuti, funzioni e strumenti disponibili, livelli di multimedialità e interattività, mentre raramente sono discusse le scelte strettamente grafiche e tipografiche. Una recensione più articolata di altre è quella che Marco Susani (1996/5) fa di "Un CD per il design", dedicato ai protagonisti del design italiano e curato da Andrea Branzi. Susani ne elogia l'interfaccia - una sorta di "foglio fluido e tridimensionale" animato dalla presenza di elementi ipertestuali - perché mostra "linguaggio grafico e di navigazione originale che non ha riferimenti con le tendenze correnti delle Graphic User Interface [...] né con le tendenze di grafica multimediale più diffuse [...] che infarciscono ogni schermata di fondi e scenografie prevedibili e scontate".



Fig. 10 - Apertura dell'articolo di Marco Susani (1993/5) in cui si recensisce "Un CD per il design".

Ben presto, però, la scena viene occupata dal web che, in quanto luogo per eccellenza di trasmutazione dei contenuti, riceve attenzione crescente nelle pagine della rivista. In particolare l'area della "grafica in rete" viene delineata nel fascicolo di maggio-giugno 1997 (solo nel 1999 entra in uso stabilmente l'espressione "web design"; si vedano Baule 1999/4 e 1999/6e; cfr. Libri, 1999/6). La realtà di questo settore, riconosceva Baule, era invero ancora immatura: rispetto alla favoleggiata multimedialità del cyberspazio, appariva ancora prevalente la dimensione testuale e ipertestuale - "i siti sono per lo più pagine di foliazione ipertestuale" - non immersiva. In termini semiotici, spiegava poi Ugo Volli nel suo articolo d'apertura "Ideografie dell'interazione" (1997/3), la grafica dell'interfaccia era sempre più "pragmatica" - "mostrare è sempre la premessa di un fare". Seguivano quindi altri articoli che inauguravano una lunga serie di interventi volti a esaminare diverse tipologie e aspetti dei siti web. Fra gli altri, un interessante contributo di Valeria Bucchetti (1997/3) sollevava - a partire dalla segnalazione della pubblicazione *Graphis New Media 1* a cura di Clement Monk - la questione del racconto "sulla pagina" dei "prodotti per i nuovi media", e si soffermava sull'utilizzo di soluzioni notazionali per tradurre ed evocare graficamente "i percorsi ipertestuali e le scelte dell'interazione [...] i modi e le forme della navigazione". Questa direzione, però, non viene poi perseguita nelle pagine di *Linea grafica* dove i numerosi siti web presentati negli articoli sono per lo più illustrati con semplici immagini delle schermate, senza altro supporto informativo che le didascalie.

Fra i vari interventi dedicati da allora in avanti al web, Baule stesso iniziava concentrandosi sulla presenza e presentazione in rete dei media preesistenti, valutando che là dove media diversi si prolungano o entrano l'uno nell'altro l'esame delle specificità di supporti e funzioni potesse essere più eloquente. Baule comincia con i supporti editoriali: prima le riviste - il formato "fra quelli gutenberghiani [che] è forse il più assimilabile al modello digitale in rete" (Baule, 1997/3) - poi i quotidiani online (1998/1), per arrivare successivamente al libro, con la discussione dei siti di case editrici e librerie online (1999/1) - occasione per riflettere sulle ricadute del nuovo medium sulla progettazione e realizzazione dei tradizionali prodotti cartacei. Altri autori presentavano iniziative editoriali nate per la rete, o per esistere in maniera integrata fra analogico e digitale - per lo più progetti e prototipi pensati dall'interno della comunità dei progettisti o per veicolare online la cultura della comunicazione visiva, come la webzine *Tlön* (Branzaglia, 1997/3) e la rivista accademica *poligramma* (nata come tesi di laurea, Cerquetti, Limoli & Volpi, 1999/5). Accanto ai prodotti editoriali, Baule esaminava poi la traduzione online di altri formati: i programmi di news televisive (1998/1) e delle emittenti televisive (1998/5), e ancora il cinema e i film (1998/6). Per la trasposizione online di questi media, egli osserva che, laddove ci si sarebbe attesi il massimo di integrazione multimediale, in realtà si assisteva a una sorta di appiattimento di funzioni e omogeneizzazione d'immagine che contraddicevano l'identità degli emittenti - le reti televisive, le testate d'informazione - così come la spettacolarità dei prodotti originari - in specie i film.

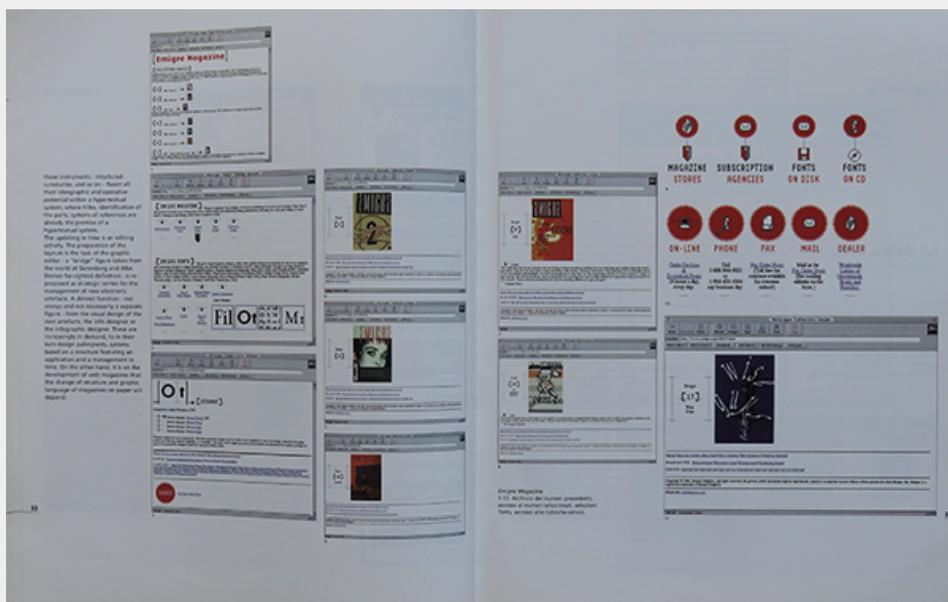


Fig. 11 - Pagina interna dell'articolo di Giovanni Baule (1993/7) dedicato alle riviste in rete.

---

Oltre all'intreccio dei media nella rete, ampio spazio è dedicato anche alla presenza online di aziende e prodotti, soprattutto per quel che essa comporta nel quadro della strategia d'immagine d'impresa e di marca. Si affrontano sia la costruzione di identità mediatica del prodotto, dell'"iperoggetto" (Baule, 1997/5), sia i siti aziendali (Baule, 1997/5 e 1998/4) anche secondo comparti specifici (come la moda 1999/6; questa indagine prosegue nei fascicoli del nuovo millennio). Anche per questo ambito, nondimeno, se da un lato si parla di una sorta di incontro predestinato con la rete, per un universo che punta tutto sulla comunicazione, dall'altro si segnala, nel confronto con tipologie preesistenti (vetrina e negozio, catalogo, brochure, pubblicità), una generale immaturità, una carente individuazione delle funzioni rivolte ai differenti pubblici -operatori interni, venditori e acquirenti - e una generale perdita di fascino del prodotto in rete (su questo punto cfr. Bucchetti, 1997/6).

Non mancano infine analisi dell'utilizzo del web in altri campi come quello del teatro (Trapani, 1997/3), dei musei (un primo accenno in Schianchi, 1998/3) e delle reti civiche, un settore quest'ultimo che, si dichiara, non ha precedenti tipologici e che mettendo al centro l'informazione e la partecipazione dell'utente/cittadino poteva costituire una nuova frontiera per la grafica di pubblica utilità (Bertolino, 1997/3, e Montefusco, 1997/4). Alcune segnalazioni spostavano inoltre lo sguardo sulla dimensione ludica del web (per esempo Zapping, 1998/3b). Alla riflessione sulla comunicazione in rete si affianca e alterna, come già accennato, anche quella relativa agli effetti e alle influenze che la rete e, più estesamente, la grafica ipertestuale producevano sulla grafica tradizionale a stampa. È quello che Baule definisce il "riflesso della multimedialità" che, come spiegava, aveva ricadute a diversi livelli. A un livello, osservava, si assiste al trasformarsi di artefatti grafici tradizionali che assumono nuove funzioni e altre le cedono a diversi supporti; a un altro livello c'è l'influenza "linguistica" per cui "le forme dell'impaginato su carta imitano le interfacce dei mezzi elettronici prendendone l'inflessione, riproducendo in superficie *lo stile* della tecnologia"; infine si ha il dispiegarsi di "effetti indotti dalla tavolozza della computergrafica" che provocano "[m]utamenti morfologici, destrutturazione del testo, impaginati come reti di funzioni" (vedi 1996/5e; ma cfr. anche 1997/1e, e per gli effetti del web sull'immagine delle emittenti televisive cfr. Baule, 1998/315). In effetti in questi anni, nel rendere conto di esperienze internazionali e italiane, la rivista inevitabilmente si trova a documentare e presentare, attraverso l'apparato iconografico, il mutare e diffondersi di nuovi stili e tendenze, molti fra i quali mostrano - o ostentano - la loro origine informatica (cfr. 1999/3e). Ne offrono esempio, ancora una volta, le incursioni che Carlo Branzaglia - anche senza affrontare direttamente la questione del digitale - continuava a fare nelle fenomenologie della cultura giovanile, underground, della moda e della musica dove i segni della grafica informatizzata erano particolarmente esibiti (si vedano 1996/1, 2, 4 e 6, 1997/6, 1997/2). Più in generale, si cominciava a osservare una grafica che viene descritta come destrutturata, discontinua o sfumata (*fuzzy*), come osservava Antonella Giardina (1998/3 e 5). Là dove gli effetti stilistici intersecano le tipologie più tradizionali della grafica, ovvero i prodotti editoriali, il giudizio sugli esiti si fa però dubbioso e critico. E se Valeria Bucchetti (1997/2), discutendo della "ipertrofia peritertestuale" della grafica anni novanta - ovvero dell'evocazione dalla grafica interattiva sui supporti a stampa - la giudicava infine come un pegno da pagare in un'epoca in cui i progettisti si trovavano a dover ridefinire i modi della leggibilità e "la propria sensibilità estetica", più *tranchant* sul tema delle influenze formali e funzionali è invece il giudizio di Daniele Baroni.

In un articolo in cui esaminava le sperimentazioni novecentesche della “immagine della complessità” (1997/5), arrivando al panorama contemporaneo - per intendersi, quello di riviste come *Emigre*, *Metropolis*, *Interview* e *Octavo*, e di autori come Scott Makela, Designers’ Republic e David Carson -egli non esitava a giudicare la complessità di lettura degli impaginati, e la ricercata illeggibilità, come causa di “uno stato di inquietudine e di ansia” nei lettori e arrivava a parlare di un manierismo “capace soltanto di produrre epigoni”, di un vero e proprio “virus”.

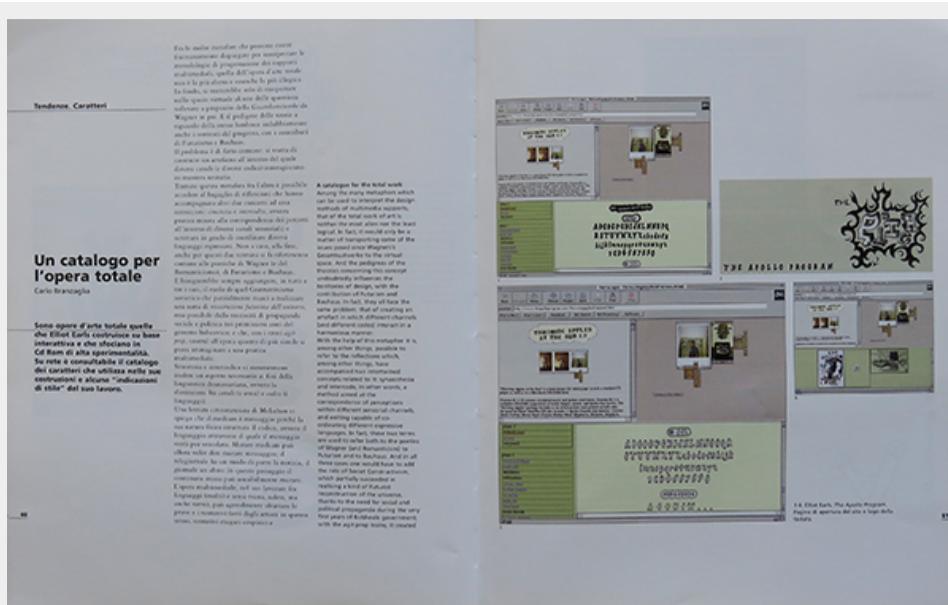


Fig. 12 - Pagine interne degli articoli di Daniele Baroni e di Carlo Branzaglia apparsi nel numero di settembre del 1997 (1997/5).

Uno sguardo al fascicolo di settembre del 1997, del resto, è particolarmente rivelatore della compresenza, dentro la rivista, di diverse anime e voci. Alcune pagine dopo l’articolo di Baroni, per esempio, Branzaglia presentava entusiasticamente il lavoro tipografico di Elliott Earls e i suoi cd-rom come opere d’arte totali, eredi della tradizione delle avanguardie storiche ma su base interattiva. In chiusura di decennio, fra l’altro, gli sviluppi del type design ricevono finalmente un più ampio e continuativo spazio. Accanto a interventi dedicati a riflettere ampiamente su tipografia e lettering (cfr. per esempio Baroni, 1997/1) è in particolare Alessio Leonardi dal 1997 a offrire un attento sguardo sulla scena internazionale e specialmente europea, attraverso cronache da manifestazioni come *Typo* (a Berlino) (1997/1), interviste e approfondimenti di singole figure ed esperienze come quelle di come Luc(as) De Groot (1997/3) e Adrian Frutiger (1997/5) e di studi come LettError (1998/6) (sulle nuove forme tipografiche cfr. anche Giardina, 1999/1, e Zapping, 1999/4).



Fig. 13 - Pagina interna dell'articolo di Alessio Leonardi (1998/6) dedicato al lavoro del duo LettError.

Mentre si approssima il passaggio al nuovo millennio, tuttavia, nelle pagine di *Linea grafica* a dare l'occasione per riflettere sugli estremi sviluppi della comunicazione visiva è la televisione - ancora una volta è il vecchio, o il già noto, a permettere di immaginare il nuovo. Non solo si ritorna in vari articoli sulla grafica televisiva, fra sigle e scenografie digitali (Branzaglia, 1996/2; Grafica e computer, 1996/2; Campana, 1996/3 sul lavoro di Ettore Vitale; Leonardi, 1998/2, su quello di Jonathan Barnbrook; Baule, 1999/3), si presentano progetti per servizi interattivi per la televisione (ancora una tesi di laurea, per esempio, Caporaso & Giacomelli, 1996/6) e, come detto *supra*, si affronta la presenza online di emittenti e programmi televisivi. Ma soprattutto, a fronte di un web che dimostrava di non avere ancora trovato una stabilizzazione di funzioni e di essere ancora molto distante - non da ultimo per questioni tecniche - dalla promessa multimedialità, la televisione con il suo palinsesto ormai continuamente accessibile di programmi viene teorizzata come metafora del nuovo stadio della comunicazione, prefigurazione della vera natura della rete e delle sue possibilità. Riprendendo concetti già apparsi negli anni precedenti (cfr. Pagliardini, 1985/1; Colonetti, 1986/2), in editoriali e interventi apparsi in vari numeri nel 1999 (319-322) Baule torna più volte sull'idea della "comunicazione di flusso" e del "sistema generale del palinsesto" entro il quale si organizzano gli artefatti comunicativi, nello spazio e nel tempo. Di fatto, egli argomenta, è stata la televisione, ovvero la "neotelevisione" - derivata dal modello di televisione commerciale statunitense, e poi diffusa anche in Italia - a portare a "forme di emissione senza soluzione di continuità", a mutare il regime di visibilità e spostare lo stato della comunicazione a favore di un sistema fluido. Nella comunicazione di flusso "nasce la visione ininterrotta e, con essa, una diffusa lettura di consultazione:

---

mette radici la cultura dello zapping, il montaggio costruito in diretta dal fruitore, una navigazione sempre trasversale, e per segmenti, nell'universo della visione" (1999/1e).

E ancora:

Oggi la diffusione della Rete come sistema esteso di contatti, come accessibilità ininterrotta, come offerta continua di canali, come infinita possibilità di interazione è alla base della comunicazione di flusso. L'integrazione di molti sistemi comunicativi preesistenti in un sovrasisistema a controllo digitale va ancora di più in direzione della messa in rete globale e dei suoi flussi. La comunicazione allora non è più costituita da tanti eventi a sé stanti, funzionanti separatamente, fruibili e progettabili in quanto tali. Tutti gli artefatti si trovano immersi in un tessuto, una struttura spaziale e temporale all'interno della quale prendono forma.

Un'anticipazione di quello scenario che sarebbe ben presto diventata la rete nel nuovo millennio.

## 5. Una storia inavvertita

Ancora verso la fine del millennio vari editoriali e articoli in *Linea grafica* esprimevano preoccupazione per la perdita d'identità della progettazione grafica, per lo spaesamento innescato a vari livelli dall'informatizzazione della comunicazione e dalla tecnologia *tout court*, dalla democratizzazione degli strumenti di produzione grafica alla ibridazione dei media e del sistema degli oggetti (1999/5e), alla globalizzazione (1998/4e). "È la tecnologia che mina l'identità [...] che mette in forse i ruoli consolidati" sintetizzava Baule (1998/1e; cfr. 1998/3e, e 6e). Di fronte a una rivoluzione che non accennava a fermarsi e prometteva ulteriori evoluzioni, si cominciava però a sentire la necessità di rivolgere "uno sguardo storico sul mondo del visual design". In un articolo dal titolo "Grafica: una storia inavvertita?", Baule osservava come il "bisogno di memoria storica si accentua di fronte alla perdita dei vincoli materiali nella progettazione grafica" e che "la *distanza* e la *prospettiva*" fornivano ormai la possibilità di raccontare una, anzi, più storie (Baule, 1998/3).

Oggi la distanza e la prospettiva impongono che lo sguardo sia rivolto anche a quel passato relativamente vicino in cui sono stati avviati grandi cambiamenti i cui effetti entrano nell'attualità. Questo articolo vuole essere un contributo in questa direzione. Lo spoglio di *Linea grafica* evidenzia l'evolversi, fra gli anni ottanta e novanta, di un'elaborazione discorsiva che mira ad accompagnare e orientare l'interiorizzazione delle tecnologie da parte dei progettisti, a confronto con un panorama di nuovi strumenti, supporti e media. Si tratta di uno sforzo che, nel periodo considerato, appare sempre sostenuto dalla concezione di una alterità fra progetto e tecnologia, di una separazione di ruoli e compiti fra designer e tecnici/informatici, pur nella necessità invocata del loro dialogo. Il "nuovo" viene progressivamente calato dentro o vicino la cultura del progetto. Se inizialmente sembra possibile una composizione in chiave strumentale e additiva (la computergrafica come nuove tecniche e diversi campi di specializzazione), in seguito, quando l'informatizzazione si rivela quale condizione immersiva di un universo mediatico espanso e integrato, la progettazione grafica sembra esserne travolta, costretta a ritrovare la propria posizione, a rivendicare la propria funzione, a farsi essa stessa "nuova". La lettura dei diversi interventi che nella rivista si occupano di affrontare tali questioni (nonché il confronto con altri contributi presenti nella rivista, di cui non è possibile rendere conto in questa sede) illumina un discorso che, mentre si impegna programmaticamente a mantenere le continuità (terminologiche, concettuali,

---

operative) con il “patrimonio storico”, con i “fondamenti” e la “tradizione” della grafica, si trova però via via costretto a elaborare quella che sempre più chiaramente si configura come una discontinuità radicale, di fronte alla quale tali riferimenti sembrano avere poco da offrire, almeno in termini operativi. In questo senso è significativo l’appello di Letizia Bollini (1998/3) a “ri-fondare” le comunicazioni visive, ad accordarsi sul loro significato, a procedere a una loro mappatura.

La ricostruzione presentata in questo articolo indubbiamente richiede ulteriori approfondimenti e contestualizzazioni, dentro e fuori *Linea grafica*. Si potrà per esempio procedere, per l’Italia, a confronti con altre pubblicazioni che all’epoca hanno alimentato la cultura grafica - per esempio *Grafica e Quaderni Aiap* e successivamente *Progetto grafico*, interne alla cultura del progetto,[20] e *L’Italia Grafica e Graphicus*, dal versante più tecnico del mondo della stampa - come pure a comparazioni con i discorsi elaborati in altri contesti nazionali e secondo diverse prospettive (e si veda in questo numero il contributo di Carlo Vinti; cfr. inoltre il testo di Giulia Ciliberto). Ancora si dovrà affiancare all’esame dei discorsi la documentazione e l’analisi delle pratiche interne alla professione e alla vita di studio (ancora in questo numero si vedano le interviste condotte da Michele Galluzzo), esaminando nel dettaglio diversi ambiti, dal web design all’animazione, passando per i videogiochi (cfr. in questo numero Isabella Patti). Gli spunti non mancano. Le storie da raccontare sono molte.

---

### Riferimenti bibliografici

Nel testo principale e in bibliografia si è cercato di fare riferimento a tutti i contributi individuati in *Linea grafica* che, in maniera significativa, hanno affrontato questioni relative all’impatto del computer e del digitale. Pur con alcune esclusioni e mancanze, si può ritenere la lista di riferimenti uno spoglio della testata presso che esaustivo in relazione al tema e al periodo studiati.

Al fine di consentire una lettura più immediata dello spoglio svolto, sia nel testo sia nella bibliografia, si è deciso di derogare a vari criteri dello stile citazionale adottato da *AIS/Design: Storia e ricerche* (APA style), pur adottandolo in larga misura. Si è deciso innanzi tutto di distinguere in bibliografia fra i riferimenti alla rivista (A.) e riferimenti ad altre fonti (B.).

Per i primi si è scelto di organizzarli a un primo livello cronologicamente, per decennio, quindi alfabeticamente, secondo lo stile autore-data. Per contenere la lunghezza dei riferimenti si è deciso: di non ripetere il nome della rivista in ogni riferimento e non ripetere cognome e nome per gli autori di cui si riportano diversi contributi; di omettere l’indicazione dei mesi di pubblicazione e indicare viceversa nel riferimento breve, fra parentesi, il numero del fascicolo subito dopo l’anno. (A parte che nel periodo 1982-1984, quando la pubblicazione è irregolare, la rivista è bimestrale, dunque il primo numero corrisponde a gennaio/febbraio, il secondo a marzo/aprile e così via.) Per la numerazione dei fascicoli, a partire dal 1992 in copertina e dal 1996 anche nel sommario/colophon la rivista adotta la numerazione progressiva dalla fondazione della testata; si è scelto, tuttavia, di riferirsi sempre al numero del fascicolo all’interno dell’annata (che comunque appare sempre nella rivista, sul dorso o sul piatto della copertina). Nel corpo dell’articolo, inoltre, si è deciso di non specificare i numeri di pagina di eventuali citazioni, per non appesantire la lettura.

---

Sotto ciascun decennio sono dati per primi i riferimenti agli editoriali. Per contraddistinguere gli editoriali si è aggiunta la lettera “e” al numero del fascicolo. Nel corpo principale dell’articolo, là dove si rimanda agli editoriali, inoltre, generalmente non viene ripetuto il nome dell’autore che, almeno dal 1986, è sempre Giovanni Baule (nel periodo 1982-1984 gli editoriali sono inizialmente non firmati e successivamente a firma dei vari direttori; per gli anni settanta non sempre è presente un editoriale). Per articoli e redazionali senza autore il riferimento è dato a una versione abbreviata del loro titolo o al titolo della rubrica in cui compaiono.

Infine, non si riportano in bibliografia le pubblicità di cui nel testo dell’articolo è pur segnalata la presenza e posizione (sempre secondo il criterio anno/fascicolo); sono viceversa elencati redazionali e recensioni.

## **A. Riferimenti in Linea grafica**

### **A.1 Anni settanta**

Che cosa. (1977/1). Che cosa ci proponiamo, 2.

Clarke, E. P. (1972/3). Continuità del processo di stampa, 144-145.

Dradi, C.

— (1972/1a). Da Campo Grafico a Linea Grafica, 7-8.

— (1972/1b). 1946, il clisciografo primato italiano, 9.

— (1977/5). Una esperienza che non può ripetersi, 178-179.

— (1978/2). La fotocomposizione: una rivoluzione in atto, 69.

— (1978/5). Incontro con i grafici pubblicitari: ma servono?, 174.

Fenocchio, U. (1974/2). Milano: Mostra della Scuola Politecnica di Design, 78-81.

Foto composizione. (1975/5). Foto composizione o No?, 158-159.

Giovannini, A.

— (1975/2). Immagini di presa: Note di attualità sulla fotografia, il cinema e la TV, 84.—

(1977/3). Contromanuale d’animazione: introduzione all’animazione meccanica, 105-108.

— (1977/4). Contromanuale d’animazione: il “pianoforte” meccanico di Whitney /McLaren e Whitney, 105-108.

— (1977/5). Contromanuale d’animazione: il computer umanizzato di Peter Foldes, 185-188.

Il Premio Milano/Liegi. (1972/1). Il Premio Milano/Liegi e l’evoluzione della tipografia, 11-12.

Linea Grafica. (1972/1). Linea Grafica per la qualificazione del messaggio stampato all’interno delle aziende, 13.

Linea grafica 76. (1976/1). Linea grafica 76, 2.

Mataloni, F. (1972/1). Parlano i direttori di Linea Grafica, 14-17.

Notiziario (1976/6). Notiziario, 266.

Realini, G. (1972/3). La ricerca grafica col calcolatore elettronico, 120-121.

Schenone Garavoglia, G.

— (1974/5). Il ruolo del grafico nella comunicazione visiva, 210-211.

— (1976/6). Schede tecniche, 265.

Steiner, L. (1978/1). Un invito a confrontarsi, 2.

Un quarto di secolo. (1972/1). 1946-1971. Un quarto di secolo di Linea Grafica, 6.

---

## A.2 Anni ottanta

Editoriali (dal 1986 a firma di Giovanni Baule)

- (1985/3e). [Editoriale], [2].
- (1986/1e). [Editoriale], [2].
- (1987/1e). [Editoriale], [2].
- (1987/3e). [Editoriale], [2].
- (1988/1e). [Editoriale], [2].
- (1988/4e). [Editoriale], [8].
- (1989/2e). [Editoriale], [6].
- (1989/3e). [Editoriale], [8].

Anceschi, G. (1986/1). *Choreographia Universalis*, 40-47.

Aziende. (1987/5). *Aziende. Computer Image: Aesthedes*, 65-67.

Bassi, B. (1987/1). *Nei labirinti del romanzo interattivo*, 50-54.

Baule, G. (1984/5-6). *Figurarsi lo sport*, 8-17.

Baule, G., & Pagliardini, W.

— (1984/7-8). *Prima Biennale della grafica*, 6-10.

— (1986/1). *La grafica rivista. Il Risorgimento Grafico: l'arte della tipografia*, 4-15.

— (1986/2). *La grafica rivista. Campo Grafico: palestra della nuova grafica*, 4-13.

— (1986/3). *La grafica rivista. Linea grafica: la grafica, professione e progetto*, 4-11.

Branzaglia, C.

— (1988/2). *La copia e l'elettronica*, 44-51.

— (1988/5). *La grafica in copia*, 38-43.

Brugnetti, T.

— (1985/4). *Il colore eidomatico*, 32-38.

— (1985/5). *Il gioco delle tessiture*, 34-39.

Capucci P. L.

— (1987/2). *Intorno all'olografia*, 34-45.

— (1989/1). *Nuovi strumenti della rappresentazione*, 54-61.

— (1989/6). *La realtà restituita*, 36-45.

Colonetti, A.

— (1985/4). *Il carattere: l'ABC della grafica*, 4-17.

— (1986/2). *La sigla televisiva: il sipario come spettacolo*, 22-31.

Di Crosta, M. (1988/3). *Memorie ottiche*, 44-49.

Dradi, M. (1984/3-4). *A Bologna Una giornata tutta di graphic emotion*, 24-29.

Gaggio, F. (1988/1). *Prospettive della computer graphics*, 30-37.

Guadagni, A. (1987/1). *Le immagini dei videogiochi*, 44-49.

Iliprandi, G.

— (1982/1). *Una responsabilità collettiva*, 24-25.

— (1983/1-2). *Grafica e creatività*, 20-23.

Lineagrafica Notizie. (1984/3-4). *Lineagrafica Notizie* [segnalazione del libro di Alessandro

Polistina, *Computer graphics, Cad, Elaborazione di immagini: sistemi ed applicazioni*, Gruppo editoriale Jackson], 45.

Lineagrafica Report. (1984/10-11-12). *Lineagrafica Report* ["L'immagine computerizzata" e "Creatività e tecnologia"], 74-75.

Maran, G. (1988/5). *Prospettive nell'editoria aziendale*, 62.

Marcialis, N. (1989/2). *Animazione tra manualità e computer*, 46-51.

- 
- Marcialis, N., & Zanardi, N. (1987/3). Tanti pennelli in più, 46-53.
- Marini, D. & Brugnetti, T. (1985/6). L'architettura digitalizzata, 28-31.
- Mastri, M. (1987/2). L'immagine infinita, 46-55.
- Mazzanti, M.
- (1985/1). ID Logos, 42-46.
  - (1985/3). La costruzione del modello, 32-39.
- Mostre. (1988/2). Mostre: Pacific Wave, California Graphic Design, 52.
- Pagliardini, W.
- (1985/1a). Grafici e computer, 40-41.
  - (1985/1b). La grafica nel televisore, 47.
  - (1985/3). Simulare la guerra, simulare la pace, 33.
  - (1985/4). Corso di grafica col computer [recensione del volume di Daniele Marini, *Corso di grafica col computer*, Milano: Fabbri], 62
- Polistina, A.
- (1986/4). Computegrafica: mimesi o retorica?, 42-51.
  - (1986/5). Computergraphica come design post-industriale, 40-47.
- Raffaelli, L. (1983/5-6). La grafica e il computer: Una rivoluzione nel mondo della comunicazione visiva, con una introduzione di Guido Vanzetti, 34-37.
- Redazionale. (1986/6) Prima delle segnalazioni tre pagine su fondo nero, un redazionale dal titolo "Videoarte e comunicazione"
- Segnalazioni. (1989/1). Segnalazioni [*Editoria da ufficio* di F.E. Davis , J. Barry e W. Wiesenberg, Tecniche Nuove], 66.
- Videoarte e comunicazione. (1986/6). Videoarte e comunicazione, 52-54.

### **A.3 Anni novanta**

Editoriali (a firma di Giovanni Baule, dal 1992 con titolo proprio)

- (1990/1e). [Editoriale], [8].
- (1990/2e). [Editoriale], [8].
- (1990/3e). [Editoriale], [8].
- (1990/4e). [Editoriale], [8].
- (1991/3e). [Editoriale], [12].
- (1991/4e). [Editoriale], [12].
- (1991/5e). [Editoriale], [12].
- (1991/6e). [Editoriale], [12].
- (1992/2e). Onnipresenza, 8.
- (1992/3e). Misura, 8.
- (1992/4e). Materialità, 8.
- (1992/5e). Virtualità, 8.
- (1992/6e). Standardizzazione, 8.
- (1993/1e). Europa della grafica, 8.
- (1993/2e). Una nuova visibilità, 8.
- (1993/3e). La grafica sensibile, 8.
- (1993/5e). Nuova grafica, nuovi media, 8.
- (1994/1e). Transizioni, 8.
- (1994/3e). Elaborazioni, 8.
- (1994/4e). Parole/figure, 8.
- (1994/5e). Compressioni, 8.

- 
- (1995/1e). Identità, 8. Identità nuovi strumenti.
  - (1995/6e). L'arcipelago della grafica, 8.
  - (1996/1e). Sotto i nostri occhi, 10-11.
  - (1996/2e). La grafica ricomincia, 10-11.
  - (1996/3e). La favola digitale, 10-11.
  - (1996/4e). Laboratorio della transizione, 10-11.
  - (1996/5e). Il riflesso della multimedialità, 10-11.
  - (1996/6e). Segni del tempo, 10-11.
  - (1997/1e). Il corpo della scrittura, 10-11.
  - (1997/3e). La grafica in rete, 10-11.
  - (1997/4e). Sulla ragione informatica, 10-11.
  - (1997/5e). Tecnologia / formazione, 10-11.
  - (1997/6e). Il testo senza volto, 10-11.
  - (1998/1e). L'identità difficile, 10-11.
  - (1998/2e). Le tracce, 10-11.
  - (1998/3e). Alle soglie dell'infografica, 10-11.
  - (1998/4e). Il paradosso digitale, 10-11.
  - (1998/5e). Comunicazione globale, 10-11.
  - (1998/6e). L'effetto Alka Seltzer, 12-13.
  - (1999/1e). La grafica di flusso, 8-9.
  - (1999/2e). Figli della comunicazione breve, 10-11.
  - (1999/3e). L'immagine profonda, 10-11.
  - (1999/4e). Comunicazione globale, 10-11.
  - (1999/5e). Ibridi nella trama della comunicazione, 12-13.
  - (1999/6e). Che cos'è il web design, 12-13.
  - Anceschi, G. (1995/1). Elementare e fondativo, 10-21.
  - Arzuffi, E. (1992/6). Figurazioni digitali, 54-61.
  - Barbieri, D. (1993/1). Progettare l'interazione, 10-21.
  - Baroni, D.
    - (1996/5). Per quale lettura?, 12-23.
    - (1997/1). La lettera riscritta, 12-21.
    - (1997/5). L'immagine della complessità, 12-23.
    - (1999/4). Illustrazione: dalla manualità all'elettronica, 26-35. Baule, G.
  - (1990/1). Un promemoria per la grafica italiana degli anni 90, 10.
  - (1993/3). Infografica, 10-19.
  - (1993/5). Libri elettronici, 10-21.
  - (1994/3). Oltre la copia, 52-57.
  - (1994/5). Chi progetta le interfacce?, 10-13.
  - (1997/3). Riviste: una nuova trama, 16-23.
  - (1997/4). L'altra faccia del quotidiano, 18-29.
  - (1997/5). La marca e il prodotto: presentare, consultare, 24-33.
  - (1997/6). Siti d'impresa, 12-21.
  - (1998/1). L'immagine pallida delle news, 22-29.
  - (1998/2). Il ritorno delle scritture, 12- 21.
  - (1998/3). Grafica: una storia inavvertita?, 12-19.
  - (1998/4). Siti di immagine, 12-21.
  - (1998/5). Dalle reti alla Rete, 12-21.

- 
- (1998/6). Il film nella rete, 14-23.
  - (1999/1). Il libro nella Rete, 10-21.
  - (1999/2). La neosigla, 14-25.
  - (1999/3). Verso l'ipersigla, 14-25.
  - (1999/4). WebDesign, 12-23.
  - (1999/5). Lo specchio dell'interfaccia, 14-25.
  - (1999/6). Siti di Moda, 14-23.
- Bertolino, L. (1997/3). In rete con la città, 32-36.
- Bollini, L. (1998/3). Comunicazioni visive, 20-21.
- Bonsiepe, G. (1991/3). Il progetto dell'interfaccia, 14-24.
- Branzaglia, C.
- (1995/2). Caratteri e stile, 44-55.
  - (1996/1). Questioni di stile, 34-43.
  - (1996/2). Segnali dal video, 12-21.
  - (1996/4). Sopra la pelle lo stile, 12-21.
  - (1996/6). Stili per la musica pop, 24-29.
  - (1997/3). L'edicola virtuale, 60-64.
  - (1997/5). Un catalogo per l'opera totale, 60-64.
  - (1997/6). Prima del digitale, 44-49.
  - (1999/2). Il mondo visto da altrove, 26-35.
- Bucchetti, V.
- (1991/3). Punto informativo eidomatico per Malpensa, 25-27.
  - (1994/5). Coordinare l'interfaccia, 14-19.
  - (1995/6). Trame Virtuali, 26-33.
  - (1997/2). Nuovi segni, 36-45.
  - (1997/3). Interfacce su carta, 44-49.
  - (1997/6). Una nuova raffigurazione, 36-43.
- Campana, M.
- (1992/3). Grafico di rete, 48-55.
  - (1992/5). La pagina e il computer, 38-45.
  - (1992/6). Progetto scrittura, 48-53.
  - (1996/3). Un sistema aperto, 36-39.
  - (1996/6). Progetto scrittura, 48-53.
  - (1998/4). Cyberealismo, 48-55.
  - (1999/5). La foto scritta, 58-69.
- Caporaso, G., & Giacomelli, M. (1996/6). Interfaccia per la tv interattiva, 46-53.
- Capucci, P.L.
- (1990/1). Arte della comunicazione, 44-53.
  - (1990/3). Tecnologie della creazione, 48-55.
  - (1991/1). Ultime nuove immagini, 38-47.
  - (1991/5). Comunicare con tatto, 44-51.
  - (1992/1). Computer identities, 62-73.
  - (1992/3). Mondi della computigrafica, 44-47.
  - (1992/5). Rappresentazione e simulazione, 10-19.
  - (1993/2). Mitologie virtuali, 22-31.
  - (1993/5). Vita di mondi possibili, 48-57.
  - (1994/2). Nuove dimensioni della comunicazione, 22-33.

- 
- (1994/6). Interfacce non esclusive, 48-57.
- Carrara, P. (1996/1). L'arte italiana in digitale, 50-53.
- Carta del progetto grafico. (1990/1). *Carta del progetto grafico: Tesi per un dibattito sul progetto della comunicazione*, 10-11. Disponibile anche dal sito di AIAP (Associazione italiana design della comunicazione visiva), <http://www.aiap.it/documenti/8046/71> (ultimo accesso agosto 2016).
- Cecarini, S. (1994/3). Punto informativo per l'arte, 26-33.
- CD oltre il gioco. (1995/5). CD oltre il gioco [*Adventures with Edison, Bernard of Hollywood's Marilyn*], 61.
- Cepi, G. (1998/5). Immagine della globalizzazione, 22-31.
- Cerquetti, G., Limoli, L., & Volpi, M. (1999/5). Un periodico integrato, 28-35.
- Computergrafica. (1994/4). Computergrafica: L'illustrazione d'attualità, 46-51.
- Consalez, L. (1991/5). Tra computer e animazione, 62-67.
- Didot. (1992/4). Didot o della tipografia numerica, 62-65.
- Faletta, M. (1996/1). Sulla fotografia virtuale, 55-67.
- Foto digitale. (1998/6). Foto digitale: Reinventare la realtà, 58-67.
- Gagliardi, I. (1996/2). La Gioconda digitale, 54-60.
- Giardina, A.
- (1998/3). Grafica sfumata, 22-31.
- (1998/5). Immaginari dell'infografica, 40-46.
- (1999/1). Nuove forme tipo/grafiche, 26-35.
- Grafica e computer. (1996/2). Grafica e computer: Tra cinema e televisione, 48-51.
- Leonardi, A.
- (1997/1). Cronache dal mondo dei caratteri, 22-31.
- (1997/3). Verso il carattere totale, 50-59.
- (1997/5). Sulla carta, sui sassi, 50-59.
- (1998/2). La voce delle parole, 34-43.
- (1998/6). LettError, 24-33.
- Libri. (1999/6). Libri: Colori e caratteri per lo schermo, 66-67.
- Libri. (1999/6). Libri: Hypergraphics [di Roy McKelvey], 68-69.
- L'illustrazione. (1994/4). L'illustrazione d'attualità, 46.
- Lussu, G. (1991/5). La grafica è scrittura, 14-19.
- Maiarelli, G. (1994/1). Nuovi riti della new wave, 30-41.
- Marini, D. (1997/3). Il ciclo di vita delle immagini, 38-43.
- Mattei, M.G.
- (1991/3). Identità videografica, 50-58.
- (1991/4). Il disegno del video, 54-63.
- Montefusco, P. (1997/4). Un sistema per la rete civica, 30-37.
- Pizzol, D., & Rovagnati, F. (1996/1). La Vague Interactive, 48-49.
- Schianchi, F. (1998/3). I nuovi musei, 56-65.
- Segnalazioni. (1992/2). Segnalazioni: Editoria da tavolo [*Il Manuale del desktop publishing*, di D. Hewson, J. Miles, J. Taylor, S. Heale, Zanichelli], 77.
- Segnalazioni. (1996/1). Segnalazioni [*NN'nNToyMakers, RedRhino e Palazzo Ducale di Mantova*], 69.
- Segnalazioni. (1996/4). Segnalazioni: Collezioni [*Taglia & Incolla - Italian Photography & Digital Quality*, Olivetti Telemedia e Fotografi Associati], 70.

- 
- Susani, M. (1996/5). Un CD per il design, 56-61.
- Torri, G. (1992/5). Europa: grafica e computer, 34-43.
- Trapani, P. (1997/3). La Scala Web, 24-31.
- Volli, U. (1997/3). Ideografie dell'interazione, 12-15.
- Ziliani, G. (1995/4). Foto-montaggi, 12-21.
- Zapping. (1996/4). Zapping: Cento facce dell'interattività, 42-43.
- Zapping. (1998/3a). Zapping: Il design dei new media, 32-33.
- Zapping. (1998/3b). Zapping: Il giardino segreto [*The Secret Garden of Mutabor*], 64-65.
- Zapping. (1999/4). Zapping: Caratteri indiscreti [*2Rebels* di Fabrizio Gilardino e Denis Dulude], 24-25.
- B. Altri riferimenti
- Anceschi, G. (1989). Scena eidomatica e Basic Design, il campo unificato della presentazione visiva, *Quaderni Aiap*, 13/14, 64-73.
- Baroni, D. (1986). *Il manuale del design grafico*, Milano: Longanesi.
- Baule, G.
- (2000/1). Il millennio di carta, 12-13.
- (2015/6). "La Carta del Progetto Grafico venticinque anni dopo. Una rilettura", in *AIS/Design: Storia e ricerche*, <http://www.aisdesign.org/aisd/la-carta-del-progetto-grafico-venticinque-anni-rilettura>.
- Branzaglia, C. (1994). *Fotocopie: l'uso creativo della fotocopiatrice nella comunicazione visiva*. Milano: Azzurra Editrice.
- Camuffo, G. (1987). *Pacific Wave: California Graphic Design*. Udine: Magnus.
- Colombo, F. (1990). Breve storia teorica della Computer graphics, *Grafica*, 9.
- D'Ambrosio, G., & Grimaldi, P. (1990). Entrare in campo: la videografica di Convertino, 9.
- Fioravanti, G.
- (1984). *Grafica & Stampa*. Bologna: Zanichelli.
- (1987). *Il manuale del grafico*. Bologna: Zanichelli.
- Turchi, D. (1988). Chi ci aiuta a progettare? Il computer, al limite, *Grafica*, 6.
- 

#### NOTE

1. Nel corso dei decenni presi in esame per questo articolo, il nome della testata è variamente riportato sulle copertine, nei sommari e negli editoriali (*linea grafica*, *Linea Grafica*, *Linea grafica*, *Lineagrafica*). In questa sede si è deciso di uniformare la dicitura in *Linea grafica*.↵
2. La copertina è una pubblicità realizzata da Studio BW Pubblicità per Macchingraf. A proposito della coesistenza di diverse anime nella rivista e della dipendenza di quest'ultima dagli annunci pubblicitari del settore poligrafico, si veda anche quanto scrivono Baule & Pagliardini (1986/3) secondo i quali tuttavia il fenomeno sarebbe limitato fino agli anni sessanta: "I due volti della pubblicistica di settore, quello dell'informazione tecnica e quello della esposizione del progetto, saranno destinati in *Linea grafica*, fino alla svolta degli anni Sessanta, a convivere contraddittoriamente; una convivenza che si fa via via più forzosa resa inevitabile dagli introiti pubblicitari provenienti dalle industrie del settore grafico".↵
3. Oltre ai testi di Realini e Giovannini menzionati di seguito si vedano anche alcune notizie riportate fra le segnalazioni e le "schede tecniche". Per esempio nel 1975 nella rubrica "Immagini da presa: Note di attualità sulla fotografia, il cinema e la TV", a cura dello

---

stesso Giovannini si parla di “Anney al computer”: si apprende che dalla X edizione delle Journées Internationales du Cinéma d’animation ad Anney è emerso come “[l]’attenzione degli interessati in questi ultimi anni è stata particolarmente attratta dalle esperienze di animazione realizzate con il computer fra le quali si sono distinte quelle portate avanti presso il National Research Board of Canada da Peter Foldes” (Giovannini, 1975/2). Nel 1976, fra le schede a cura di Schenone Garavoglia, si parla di “Software la regina degli anni 80”; si riportano alcune proiezioni sul mercato dei software in espansione negli Stati Uniti e si fanno previsioni sul loro futuro per le telecomunicazioni: “in 24 anni computers e telecomunicazioni avranno eliminato i giornali. E per il 2000 i computers saranno divenuti la più importante industria USA che coinvolgerà il 90% dei lavoratori” e ancora “per 500\$ la famiglia media sarà in grado di installare una transcrivevole sul tetto e ricevere, inviando un messaggio in codice, qualsiasi cosa, dai corsi universitari al più recente film pornografico” (Schenone Garavoglia, 1976/6). Nello stesso fascicolo, nel “Notiziario” si rende conto di un corso/seminario di impaginazione dei libri col computer promosso dalla Società Fotocomposizione Firenze/Milano con Olivetti, tenuto presso la Rizzoli, e durante il quale è stato presentato un programma realizzato da Datalab e dalla Fotocomposizione Firenze/Milano in base al quale “comunicando attraverso nastro magnetico all’elaboratore un testo corredato dalle dovute istruzioni (corpo tipografico, giustezza, altezza della pagina, rientranze, richiami di formato ecc.) esso restituisce sempre su supporto magnetico il testo correttamente impaginato, pronto per essere passato, dopo una conversione su nastro perforato, in fotocomposizione e quindi in stampa”. Si aggiunge che c’è la possibilità di collegarsi in remoto collegandosi al centro con terminali di trasmissione usando una linea telefonica.↵

4. Cfr. l’articolo di Fenocchio (1974/2) dedicato alla Scuola Politecnica del Design di Nino Di Salvatore, nel quale si trova che Realini era parte del corpo docente e scienziato ricercatore di Euratom (Comunità europea dell’energia atomica).↵
5. Il primo editore è Linea Editrice; poi, dal numero 4-5-6, Antonio Ghiorzo. Accanto a Roberto Maria Saldari, direttore responsabile, compaiono successivamente come direttori Francesca Nazzani Gallietti, nel 1983, e Cante Rossi, nel 1984. La presenza sulla copertina di alcuni numeri della scritta “Graphics World”, e la presenza di alcuni contributi di autori stranieri, farebbe pensare che alcuni articoli fossero tratti e tradotti dall’omonima rivista britannica. Non ho potuto trovare riscontro in merito a questa ipotesi.↵
6. Titolo e sottotitolo cambiano temporaneamente nel 1983 - “Nuova Linea grafica: Design, colore, tecnica e cultura” - per poi tornare dal 1984/3-4 alla versione “Lineagrafica: Progettazione, produzione, stampa”.↵
7. Nonostante la presenza di alcuni accorati interventi di Giancarlo Iliprandi incentrati sulla responsabilità e educazione dei graphic designer (1982/1 e 1983/1-2).↵
8. In questa direzione si colloca per esempio anche l’attività di una azienda milanese, Eidos, e l’organizzazione corsi per “tecnici eidomatici” di cui si dà annuncio in un fascicolo successivo; si veda “L’immagine computerizzata” e “Creatività e tecnologia” in Lineagrafica Report (1984/10-11-12). Nella stessa pagina appare l’annuncio di corsi di formazione per “tecnici eidomatici”, un corso coordinato da Daniele Marini dell’Istituto di Cibernetica dell’Università di Milano e che coinvolge fra i docenti Giovanni Anceschi (allora DAMS, Bologna) e Tiziano Brugnetti proprio di Eidos.↵
9. Dal 1992 *Rivista internazionale di grafica e comunicazione visiva*.↵
10. Il primo articolo di Baule nella rivista è nel 1985/5-6, “Figurarsi lo sport”, mentre nel successivo fascicolo 7-8 appare un articolo firmato da Baule e Wando Pagliardini dedicato alla Prima Biennale di Cattolica e alla grafica di pubblica utilità.↵
11. Fra i più presenti in questi anni, in particolare, Tiziano Brugnetti è della già citata Eidos (si veda supra nota 9); Daniele Marini, dell’Istituto di Cibernetica dell’Università di Milano, è autore di un *Corso di grafica col computer* (Milano: Fabbri) recensito da Pagliardini

- 
- (1985/4), e ha anche organizzato corsi in Lombardia in collaborazione con Eidos; Massimo Mazzanti si occupa di grafica cinetica e computergrafica (il suo lavoro viene menzionato da Colonetti, 1986/2); Alessandro Polistina è autore di articoli in pubblicazioni specialistiche e curatore di un libro dal titolo *Computer graphics e CAD per l'architettura e il territorio* (Milano: Jackson, 1984), che viene segnalato in *Lineagrafica Notizie* (1984/3-4); Pier Luigi Capucci, che inizia a collaborare nel 1987 e contribuirà fino a metà anni novanta, si occupa invece dei rapporti fra arte e tecnologia.↵
12. Presumibilmente questa direzione era stata sollecitata dallo stesso Anceschi. Come si evince da una segnalazione di un corso per "tecnici eidomatici" apparsa nella sezione *Lineagrafica Report* (1984/10-11-12) Brugnetti e Anceschi erano stati docenti nello stesso programma. Sul basic eidomatico cfr. inoltre Anceschi (1995/1 e 1989).↵
  13. Oltre agli articoli citati nel testo si vedano anche ricognizioni e report da eventi internazionali, così come segnalazioni e recensioni di manifestazioni e pubblicazioni, come Gaggio (1988/1), ancora Capucci (1989/1), Marcialis (1989/2).↵
  14. Nell'articolo Colonetti scrive che il sistema di Knuth era stato importato in Italia da Giovanni Canzii e Giovanni degli Antoni, docente presso l'Istituto di Cibernetica di Milano, per l'applicazione dell'informatica all'editoria.↵
  15. Fra l'altro anche in *Linea grafica* viene presentato il sistema Aesthedes di cui scrive Karin van der Heiden in questo numero nel suo articolo (si veda *Aziende*, 1987/5).↵
  16. Per una rilettura della Carta a distanza si veda in questa rivista Giovanni Baule (2015).↵
  17. Il termine "infografica" come combinazione di informatica e grafica, come precisa Baule in una nota dell'articolo omonimo (1993/3), è ricavato da René Berger, *Il nuovo Golem*, Milano 1992.↵
  18. Cfr. anche la recensione del *Manuale del desktop publishing* edito da Zanichelli in *Segnalazioni* (1992/2).↵
  19. Nei testi di Baule in particolare il riferimento alle categorie elaborate da Gérard Genette sono spesso presenti in questi anni, implicitamente o esplicitamente.↵
  20. Si vedano per esempio Turchi (1988), Colombo (1990), D'Ambrosio, G., & Grimaldi, P. (1990) e Anceschi (1989).↵

---

**AIS/DESIGN JOURNAL**  
**STORIA E RICERCHE**

VOL. 4 / N. 8  
OTTOBRE 2016

**GLI ANNI DEL CONTATTO:**  
**GRAPHIC DESIGN, NUOVE**  
**TECNOLOGIE E NUOVI MEDIA**

**ISSN**  
2281-7603

---