



negative design

l'arte di vedere l'invisibile

Maria Teresa Del Bove

INDICE

07.	Introduzione
13.	Le regole del gioco
17.	I valori del paragrafo
25.	Giocare col contrasto
33.	Fattori di leggibilità
41.	Equilibrare il kerning
49.	Conclusioni
53.	Glossario
65.	Contatti

introduzione

PARTIAMO DA ME

Chi sono? Mi chiamo Maria Teresa.

Ma questo, probabilmente, lo avete già letto nel frontespizio o in copertina.

Quello che forse non sapete è che ho studiato Design della Comunicazione presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. Qui ho frequentato il biennio specialistico in Editoria, Illustrazione e Fumetto: ecco l'origine del progetto "*Negative design*".

Lo studio approfondito di metodi e sistemi del design tradizionale e di quello digitale mi ha aperto davvero ad infinite possibilità, tanto da farmi venire la geniale idea di basare il mio progetto di tesi sul Graphic Design e sulla programmazione Web.

Considerando che non avevo mai scritto una riga di codice prima, direste che è folle? Beh, forse lo è, ma è una sfida troppo divertente e io amo divertirmi.



L'idea alla base del progetto è quella di poter giocare un po' con le regole del design, romperne gli schemi (se ci annoiano) e anche imparare qualcosa di nuovo.

Il lavoro nel suo complesso si compone di tre parti indipendenti e complementari: una web app interattiva, una rivista - ad esso correlata - con cui potersi confrontare prima o dopo aver giocato online, e uno studio prettamente teorico sulle caratteristiche e le possibilità di utilizzo dello spazio negativo: "*Invisible design: lo spazio negativo nella progettazione visiva*".

I principali temi trattati nel progetto sono: Carattere, Contrasto, Leggibilità e Kerning; tutte sfaccettature di un unico macro argomento: lo *spazio negativo*, appunto. Quello che trovo interessante è il modo con cui tre media apparentemente così diversi tra loro, abbiano saputo trasmettere - ognuno a suo modo - tutta una serie di input alla mia curiosità sull'argomento. E spero che lo stesso valga anche per voi.

A questo punto, se vi ho convinto a dare un'occhiata, non vi resta che voltare pagina, e allora... buon divertimento!



le regole del gioco



ISTRUZIONI

Ora che abbiamo capito su cosa si basa il progetto, andiamo a vedere in che modo tutto questo può tornarvi utile.

Premessa: se prima di iniziare quest'immersione nello "spazio" volete saperne di più su quello che andrete a provare/leggere/imparare, allora vi consiglio di dare prima uno sguardo a "*Invisible Design*". Altrimenti, ecco cosa troverete qui: 4 sezioni su [Carattere](#), [Contrasto](#), [Leggibilità](#) e [Kerning](#). All'inizio di ogni argomento, sulla pagina di bottello di ciascun capitolo, troverete un *QR Code* ed un *link* cliccabile che vi condurranno direttamente alla pagina web con l'attività corrispondente.

Sta a voi decidere se e quando provare a giocare con i vari parametri, prima o dopo aver letto la spiegazione teorica; perché in realtà questo non ha molta importanza. L'importante è sempre e solo divertirsi.

.01

i valori del paragrafo



<https://mariatdelbove.github.io/carattere.html>



ANATOMIA DEL CARATTERE

Partiamo dall'inizio. Anche perché se partissimo dalla fine non ci capiremmo nulla.

Allora, in questa prima parte cercherò di trasmettervi le nozioni base per poter comprendere al meglio le differenze tra le font e le loro caratteristiche tecniche.

Ogni lettera è costituita da: **nero** (tratti) + **bianco** (controforme).

Le forme bianche, generate dai tratti neri, hanno la funzione di mantenere l'equilibrio del carattere: non si può modificare una parte senza influenzarne l'altra.

Più caratteri adiacenti formano un periodo, più periodi continui formano un paragrafo. In quest'ottica, l'intero fattore **leggibilità** del paragrafo dipende strettamente dall'anatomia dei singoli caratteri che lo compongono.



GLI SPAZI DEL PARAGRAFO

Veniamo ora a definire gli elementi che un insieme di lettere va a delineare attorno a sé all'interno del paragrafo.

Il *corpo* di un carattere è la sua altezza e si misura in punti tipografici ($1pt = 0,35 mm$), così come diversi altri elementi tipografici. Esso comprende l'intero spazio compreso tra la linea dei discendenti e quella delle maiuscole accentate in un dato font.

L'*occhio medio* del carattere coincide invece con l'altezza della "x" e varia a seconda del disegno della font.

Tutti questi elementi determinano una serie di spazi e grandezze che sono; il *tracking*, la variazione della spaziatura complessiva tra tutte le lettere di un paragrafo; la *giustezza*, la larghezza della casella di testo; e l'*interlinea*, la distanza tra la linea di base di una riga di testo e quella della riga immediatamente successiva.



Apelle, figlio di Apollo, fece una palla di pelle di pollo. Tutti i pesci vennero a galla per vedere la palla di pelle di pollo, fatta da Apelle, figlio di Apollo.

track

giustezza

interlinea

EPIGRAFE

Apelle, figlio di Apollo, fece una palla di pelle di pollo. Tutti i pesci vennero a galla per vedere la palla di pelle di pollo, fatta da Apelle, figlio di Apollo.

BANDIERA A DESTRA

Apelle, figlio di Apollo, fece una palla di pelle di pollo. Tutti i pesci vennero a galla per vedere la palla di pelle di pollo, fatta da Apelle, figlio di Apollo.

GIUSTIFICATO

Apelle, figlio di Apollo, fece una palla di pelle di pollo. Tutti i pesci vennero a galla per vedere la palla di pelle di pollo, fatta da Apelle, figlio di Apollo.

BANDIERA A SINISTRA

Apelle, figlio di Apollo, fece una palla di pelle di pollo. Tutti i pesci vennero a galla per vedere la palla di pelle di pollo, fatta da Apelle, figlio di Apollo.

SAGOMATO

Apelle, figlio di Apollo, fece una palla di pelle di pollo. Tutti i pesci vennero a galla per vedere la palla di pelle di pollo, fatta da Apelle, figlio di Apollo.

GLI ALLINEAMENTI

Scegliere un allineamento significa dare una direzione alla lettura e, di conseguenza, scandire un ritmo all'interno del testo.

Tipologie di allineamento del testo:

- A *epigrafe o lapidario*; è usato per testi brevi, a cui dare più enfasi, ma attenzione alla giustezza (se troppa, rende difficile la lettura). Non prevede sillabazione!
- A *bandiera a destra*; può essere usata per citazioni, titoli o piccoli testi, ma con moderazione. Non prevede sillabazione!
- A *bandiera a sinistra*; può essere usata per testi lunghi e libri, ma mai con giustezze troppo lunghe. Non prevede sillabazione!
- A *pacchetto o giustificato*; perlopiù utilizzato nella composizione di testi lunghi o romanzi. Sono percepiti come blocchi di testo statici e prevedono la sillabazione!
- *Sagomato*; non di frequente utilizzo, ma è importante sapere che una casella di testo può anche avere una forma irregolare.

.02

giocare col contrasto



<https://mariatdelbove.github.io/contrasto.html>





CONTRASTO PER SPESSORE

Come abbiamo già detto, il rapporto tra forma e controforma è alla base della percezione; la chiave di lettura sta proprio nel contrasto creato da bianchi e neri. A tal proposito sarà anche interessante sapere che l'occhio si concentra maggiormente sulla parte interna della lettera, fattore importantissimo nella ricerca dell'armonia fra chiaro e scuro.

Tornando a noi; in tipografia esistono infinite variabili che generano contrasto, ma andiamo a vedere le principali.

1. Il *contrasto per spessore*.

Intendiamo, in questo caso, il contrasto come differenza tra i tratti più spessi e quelli più sottili di un carattere. Esistono font a contrasto alto (ad es. Bodoni), ridotto (ad es. Jenson) e assente (ad es. Akkurat). Più i tratti di una font tendono ad essere uniformi, più il testo risulta leggibile.

Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz - 1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Light Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz - 1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz - 1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz - 1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz - 1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Bold Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz - 1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

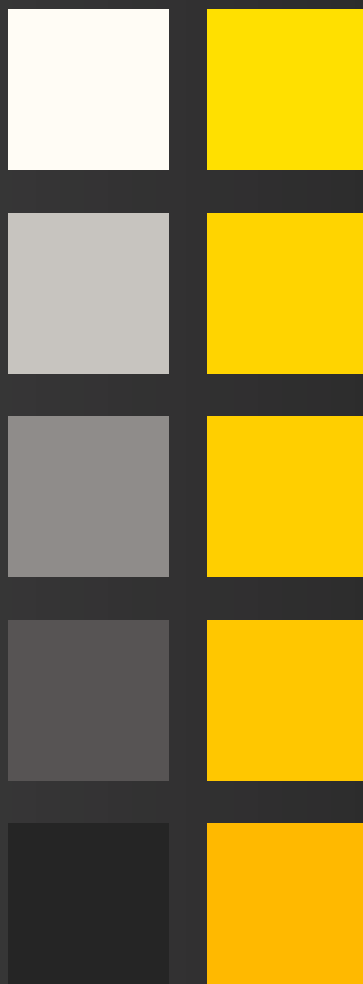
CONTRASTO PER PESO

In maniera simile, ma non del tutto al contrasto per spessore abbiamo:

2. Il *contrasto per peso*.

Parlando di caratteri, con il termine peso intendiamo il rapporto tra area inchiostrata e spazio negativo della font, o meglio lo spessore dei tratti che lo compongono indipendentemente dalla sua dimensione. Insomma, il peso è figlio clandestino dello spessore. Questo, a sua volta, ha una lunga serie di altri figli che vi mostro nella pagina accanto. Chiaramente queste sono solo alcune delle famiglie di peso in cui è possibile declinare un carattere.

Oggi, software grafici come quelli Adobe (ma non solo) hanno introdotto dei veri e propri pionieri nell'ambito del peso del carattere: i font variabili. Basta muovere degli slider per avere infinite combinazioni tra spaziatura, larghezza e spessore dei tratti.



CONTRASTO PER COLORE

Il discorso del contrasto per colore, si fa oltremodo più complesso degli altri trattati finora; al suo interno ritroviamo infatti tutta un'ulteriore diversificazione in:

- 3.1. Il *contrasto di colori puri*; il più semplice in quanto costituito dall'accostamento di colori al più alto punto di saturazione.
- 3.2. Il *contrasto di chiaro e scuro*; estremizzato nella coppia polare del bianco e nero.
- 3.3. Il *contrasto di freddo e caldo*; basato sulla "percezione termica" dei colori, classificati così in toni freddi (con prevalenza di verdi o blu) e caldi (sul rosso o l'arancio).
- 3.4. Il *contrasto di complementari*; colori tra loro complementari tendono ad esaltarsi vicendevolmente, in quanto non contengono l'uno i toni costituenti dell'altro.
- 3.5. Il *contrasto di simultaneità*; alla percezione di un dato colore, il nostro occhio tende ad associarvi e ricrearne il complementare, anche laddove questo non c'è.

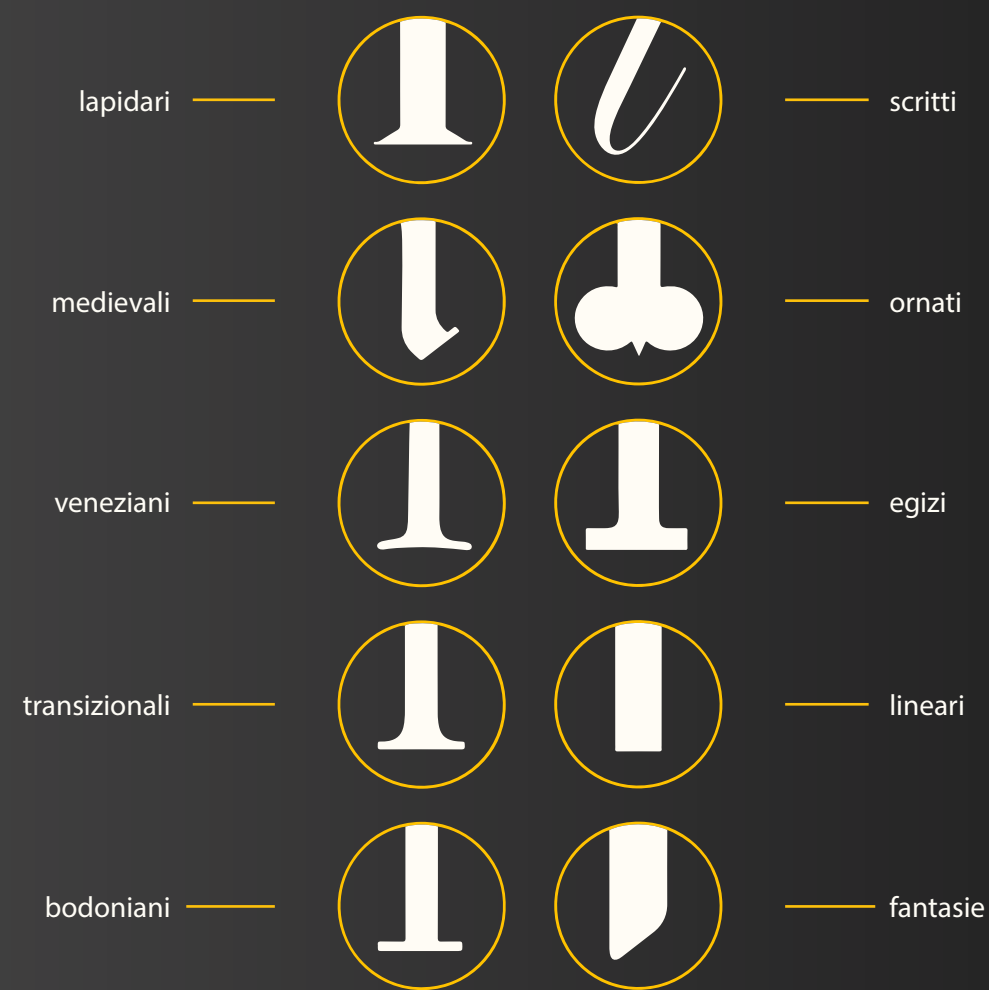
.03

fattori di leggibilità



<https://mariatdelbove.github.io/leggibilità.html>





CHE TIPO DI CARATTERE HAI?

Abbiamo dunque appreso i primi due modi in cui un carattere si rende leggibile: attraverso il contrasto di forme, pesi e colore. Ma ad influenzare fortemente il fattore leggibilità, interviene anche un altro ingrediente: la tipologia del carattere.

Secondo la classificazione di Aldo Novarese (ideatore e disegnatore di caratteri tipografici), le font si suddividono in:

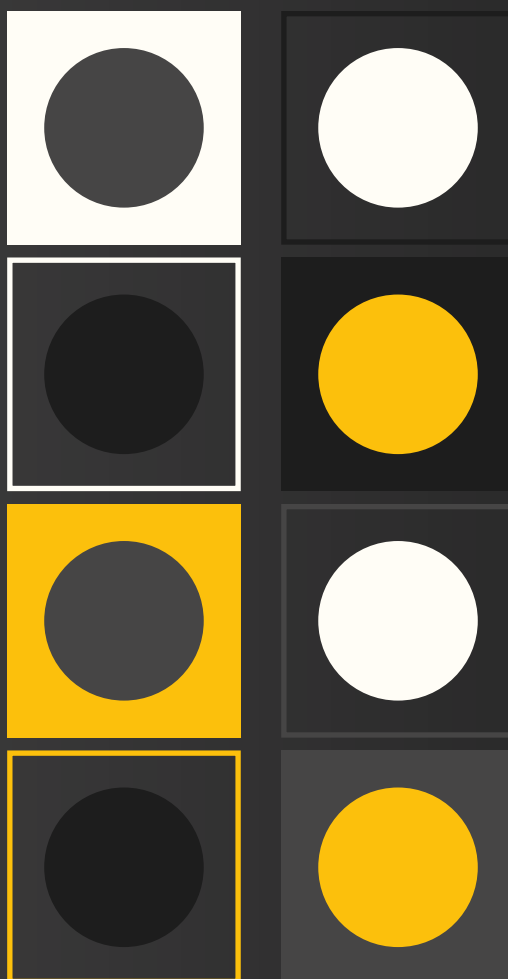
- *Lapidari*, dai caratteri incisi su pietra;
- *Medievali*, chiamati anche gotici;
- *Veneziani*, dai caratteri romani antichi;
- *Transizionali*, con grazie squadrate sottili;
- *Bodoniani*, con forte contrasto tra le aste;
- *Scritti*, o anche calligrafici;
- *Ornati*, con grazie di forme particolari;
- *Egizi*, grazie accentuate ad angolo retto;
- *Lineari*, o anche bastoni, senza grazie;
- *Fantasie*, gruppo difficilmente classificabile, comprende tutti gli altri caratteri.



QUANTO SEI LEGGIBILE?

Secondo la classificazione che abbiamo appena visto, ci sono 10 macro categorie di caratteri, ma queste si sintetizzano in due aree ancora più grandi: le font *serif* (con le grazie), e quelle *sans-serif* (o bastoni, senza grazie), i più lineari e leggibili per antonomasia. Questi, a loro volta, si differenziano in: versione *tonda* e *corsiva*, in quest'ultima l'asse verticale delle singole lettere risulta inclinato. Molto spesso, tuttavia, le font vengono progettate con un disegno totalmente diverso tra la versione tonda e quella corsiva, riservando a quest'ultima una linea molto vicina alla categoria degli scritti.

Abbiamo infine una classe di caratteri che fa capo a sé stessa: quella dei *monospaziati*, utilizzati per determinate scelte tecniche in cui è importante che ogni singola lettera occupi il medesimo spazio delle altre (ad es. nell'informatica e nel cinema).



CHE TIPO DI VISTA HAI?

Nel gioco della leggibilità, anche la *vista* vuole la sua parte. Ma cosa intendiamo per "tipo di vista"? Esso va ad indicare il rapporto cromatico e/o il contrasto visivo tra un soggetto e lo sfondo. Ci sono diverse combinazioni di tali elementi, tra cui:

- *Vista positiva*, soggetto nero su sfondo bianco, massimo contrasto e leggibilità;
- *Vista negativa*, soggetto bianco su sfondo nero, anche qui un fortissimo contrasto, ma una leggibilità più difficoltosa;
- *Positiva a colori*, sulla base della vista positiva classica, al bianco si sostituisce un qualsiasi colore dai toni chiari, e/o al nero uno dai toni molto scuri.
- *Negativa a colori*, stesso principio della precedente ma, essendo negativa, avremo un soggetto chiaro su sfondo scuro. In questi ultimi due casi il contrasto va a ridursi drasticamente, compromettendo notevolmente il risultato di leggibilità.

.04

equilibrare il kerning



<https://mariatdelbove.github.io/kerning.html>





COS'È IL KERNING

Partiamo da una definizione base: il *kerning* è una variazione della spaziatura tra particolari coppie di lettere. Quando i caratteri di un font sono spaziati in modo troppo uniforme, si generano spazi bianchi soprattutto in casi di lettere con forme angolate verso l'esterno (come la A e la V).

Nella tipografia digitale lo spazio tra le lettere è controllato da una *tavola di crenatura* che stabilisce la spaziatura tra diverse combinazioni di due lettere. Tuttavia, anche se con un po' di cautela, a volte è necessario intervenire manualmente, soprattutto quando si lavora con corpi molto grandi (come ad esempio nei titoli).

Attenzione: il kerning è assolutamente da non confondere con il *tracking* che è, come abbiamo già visto, la variazione della spaziatura complessiva tra tutte le lettere di un dato testo (e non tra due soltanto).



GLIFI, LEGATURE E POLITIPI

Considerando la regolazione del tracking per ridurre i buchi nel testo e gli accorgimenti legati al kerning, si corre il rischio che una coppia di lettere possa arrivare ad avvicinarsi a tal punto da sovrapporsi.

Per risolvere problemi di questo genere vengono disegnati caratteri speciali chiamati *glifi*. Questi rappresentano dei veri e propri caratteri a sé, in quanto derivano sì dalla fusione di più lettere, ma vanno a creare un'unica nuova soluzione.

- I glifi si suddividono a loro volta in:
- *Legature semplici*, fusione di una coppia di lettere. La più antica legatura risale al tempo dei romani, in cui i caratteri "A" ed "E" venivano rappresentati con il glifo "Æ".
 - *Politipi*, risultato della fusione di 3 o più lettere. Ne sono esempi molto comuni quelli riportati nella pagina di sinistra (dalla seconda riga in poi) come "ffi" e "ffl".

negative design

KERNING

DOSARE LO SPAZIO

Mi sembra dunque evidente quanto sia fondamentale la definizione dello *spazio bianco* tra due caratteri tipografici. Occorre dunque imparare a dosarlo nel modo giusto per trovare la giusta combinazione tra tipo di carattere, dimensione e kerning.

Esistono tre tipologie di lettere: *arrotondate* (come la O e la P), *lineari* (come la I e la L) e *diagonali* (come la V e la Y). Quando lettere di diverse tipologie vengono appaiate, bisogna fare attenzione al tipo di spaziatura, perché ogni categoria ha bisogno di un kerning particolare. Le lettere arrotondate, ad esempio, creano in alto e in basso un'area aperta maggiore delle altre: per evitare questa percezione le due lettere andranno avvicinate. Allo stesso modo i caratteri tipografici diagonali diventeranno più facili da leggere se viene ridotto lo spazio tra loro; viceversa caratteri lineari necessitano di un kerning maggiore.

conclusioni

TIRIAMO LE SOMME

A questo punto, credo e spero di avervi almeno dato un'infarinatura su quelli che sono "i parametri della leggibilità" nell'ambito della comunicazione visiva; di avervi incuriosito a saperne di più sull'utilizzo dello spazio negativo nel design; di avervi spinto a giocare un po' con la web app per rompere le regole che vi ho sottoposto.

Per ogni approfondimento sul Graphic Design, sul Web Design, su come lo spazio negativo influenzi questi ambiti e molto altro, vi ricordo che allegato a questa rivista troverete anche "*Invisible design: lo spazio negativo nella progettazione visiva*".

Se il progetto vi ha solleticato, in ogni modo, alla fine della rivista e sul sito trovate tutti i miei contatti, così... Per restare connessi qualora facessi qualche altra cosa quantomeno interessante. E ricordate: questa è proprio l'arte di vedere l'invisibile.

glossario



A

- *Allineamento*, disposizione del testo o altri elementi di design lungo una linea o un margine (a destra, a sinistra, in alto, in basso o al centro) allo scopo di organizzare visivamente le informazioni.
- *Altezza della x*, altezza effettiva in un dato corpo del carattere minuscolo "x" che indica l'occhio di una determinata font.
- *Ascendente*, parte di una minuscola che si estende oltre l'altezza della x.

B

- *Bandiera a destra*, l'allineamento al lato destro della colonna del testo, che viene lasciato scorrere liberamente a sinistra.
- *Bandiera a sinistra*, l'allineamento al lato sinistro della colonna del testo, che viene lasciato scorrere liberamente a destra.
- *Bodoniani*, classe di caratteri con elevato contrasto tra aste e grazie.
- *Bold*, peso di un carattere che si frappone tra il Regular e il Black, con uno spessore rafforzato delle aste.

C

- *Carattere*, simbolo usato per esprimere una lettera, un numero o un segno di interpunzione.
- *Carattere tipografico*, insieme di caratteri che condividono lo stesso design, ma variano nello stile e nel peso.
- *Composizione*, disposizione consapevole degli elementi del design per creare un'impaginazione coerente.
- *Corpo*, l'altezza di un carattere, si misura in punti tipografici.
- *Controforme*, aree bianche generate dai tratti neri (forme), hanno la funzione di mantenere l'equilibrio del carattere.

D

- *Diagonali*, tratti obliqui all'interno di un carattere o categoria di lettere quali la A, la V, la Y, ecc.
- *Digitale*, tutto ciò che non è analogico o tradizionale, tecnologia affermata nel campo della grafica sulla base di sistemi computerizzati.
- *Discendente*, parte di una minuscola che si estende al di sotto della linea di base.
- *DPI* ("Dot Per Inch", = punti per pollice), normalmente utilizzati per definire il livello di risoluzione di un'immagine digitale o dei dispositivi di stampa.

E

- *Egizi*, classe di caratteri ereditata dall'omonimo popolo, presenta grazie accentuate disposte a formare un angolo retto con le aste verticali.
- *Epigrafe*, allineamento centrato del testo usato perlopiù per testi brevi, non prevede sillabazione.
- *Equilibrio*, descrive la combinazione degli elementi del design mirata.

F

- *Famiglia*, un insieme di caratteri che sono variazioni di un unico disegno centrale (ad es. tondo, corsivo, neretto, ecc...).
- *Fantasie*, classe di caratteri difficilmente classificabili, comprende tutti quelli non associabili alle altre classi.
- *Font*, un set di caratteri completo per dimensioni e stili.
- *Font variabili*, caratteri digitali con innumerevoli combinazioni di peso e spaziatura.
- *Formato*, dimensioni, forma e canale di produzione di un progetto di design.

G

- *Giustizia*, simbolo usato per esprimere una lettera, un numero o un segno di interpunzione.
- *Giustificato*, allineamento del blocco di testo sia a destra che a sinistra allo stesso tempo.
- *Glifo*, carattere speciale di un dato font.
- *Grazia*, estensione decorativa al termine dei tratti principali di una lettera.
- *Griglia*, struttura invisibile alla base di una composizione o impaginazione grafica.
- *Gutter*, spazio verticale tra colonne di una griglia tipografica.

H

- *Hamburger menu*, icona composta da tre linee orizzontali che indica un menu compresso sullo schermo (generalmente utilizzato nella versione mobile di app e siti web).
- *Hinting*, funzione che consente di correggere e migliorare il disegno dei caratteri digitali quando vengono utilizzati e visualizzati in corpi molto ridotti al fine di preservarne il disegno originale.

I

- *Impaginazione* (o layout), disposizione di tutti gli elementi visivi nello spazio designato dal formato dell'oggetto di design.
- *Interlinea*, distanza orizzontale tra una riga di testo e quella successiva, si misura in punti tipografici.
- *Italic*, peso di un carattere che può essere applicato da solo o abbinato ad un altro stile (ad es. Light Italic, Bold Italic, ...), caratterizzato da assi verticali delle lettere inclinate di almeno 7°.

K

- *Kerning* (o Crenatura), sovrapposizione parziale dello spazio bianco di una coppia di lettere per equilibrare l'effetto ottico del blocco di testo, permettendo ad un carattere di invadere lo spazio bianco dell'altro.

L

- *Lapidari*, classe di caratteri molto antichi, derivati dalle iscrizioni incise a scalpello su pietra.
- *Legatura*, fusione di uno o più caratteri singoli in un nuovo unico carattere speciale.
- *Leggibilità*, facilità con cui si riesce a leggere un testo, consente il rapido scorrimento dello sguardo facilitando la lettura.
- *Linea di base*, linea invisibile sulla quale si allineano e si poggiano i caratteri minuscoli di una data font; i tratti discendenti restano al di sotto di questa linea.
- *Lineari* (o bastoni), classe di caratteri senza grazie e terminali, anche chiamati "sans-serif".

M

- *Macro spazio*, spazio vuoto tra e intorno gli elementi principali di un design, come immagini e colonne di testo.
- *Margine*, area interposta tra il contenuto principale del design e i bordi determinati dal formato.
- *Medievali* (o gotici), classe di caratteri con la caratteristica grazia "a punta di lancia".
- *Micro spazio*, descrive lo spazio vuoto compreso tra lettere e parole in un blocco di testo.
- *Monospaziati*, caratteri in cui lo spazio occupato da lettere diverse è sempre il medesimo (come nelle macchine da scrivere).

N • O

- *Negativo*, il testo o un elemento grafico di colore bianco, molto chiaro o addirittura vuoto che viene ricavato da uno sfondo nero o colorato.
- *Occhiello*, area descritta da tratti di forma circolare in alcuni caratteri quali la B, la P, ecc.
- *Occhio medio*, nell'anatomia del carattere coincide con l'altezza della "x" e varia a seconda del disegno della font.
- *Ornati*, classe di caratteri riconoscibili per le forme bizzarre e articolate delle grazie poste come terminali dei tratti principali di un carattere.

P

- *Peso*, spessore dei tratti di un carattere tipografico che può variare da extra-light a ultra-black.
- *Peso visivo*, la capacità di un elemento di design nell'attrarre l'occhio dell'osservatore.
- *Politipo*, unione di più lettere in un unico glifo (come in fl, fi, ...).
- *Positivo*, il testo o un elemento grafico di colore nero o molto scuro che si staglia su uno sfondo bianco o chiaro.
- *Punto tipografico*, unità di misura tipografica; in Inghilterra e negli Stati Uniti è pari a 0,0138 pollici o a 0,351 mm; in Europa equivale invece a 0,346 mm.

Q • R

- *QR Code*, analogo di un codice a barre, se scansionato con un'app o con la fotocamera di un dispositivo mobile, funge da link diretto con una determinata pagina di destinazione.

- *Raccordo* (o staffa), parte terminale di un carattere che serve da punto di unione/collegamento con la lettera successiva e/o quella precedente.

S

- *Sans-serif*, caratteri tipografici lineari, bastoni, senza cioè grazie o terminali.

- *Scritti* (o calligrafici), classe di caratteri che si rifanno a linee caratteristiche delle font manoscritte.

- *Serif*, caratteri tipografici con aste o tratti terminali ornamentali di diverso genere.

- *Spazio bianco* (o negativo), area vuota ma non necessariamente bianca che contribuisce positivamente all'aspetto elegante ed arioso nonché alla buona riuscita di un progetto di design.

T

- *Tavola di crenatura*, insieme delle regole di spaziatura e kerning associata al disegno di un determinato carattere.

- *Tipografia*, uso creativo e mirato dei caratteri e delle font per trasmettere un determinato significato più o meno palese.

- *Tracking* (o spaziatura), adeguamento uniforme della distanza tra tutti i caratteri di un blocco di testo.

- *Transizionali*, classe di caratteri con grazie squadrate ma sottili, una via di mezzo tra gli egizi ed i bodoniani.

V • W

- *Valore tonale*, insieme delle qualità complessive di una determinata tonalità incluse uniformità, brillantezza e profondità.

- *Veneziani*, classe di caratteri molto antichi derivanti dalla scrittura romana; la loro particolarità è la forma concava alle grazie, assimilabile alla forma delle tipiche gondole.

- *Wireframe*, progetto semplificato di un sito web/app che ne indica i principali contenuti e collegamenti tra le pagine.

contatti

NEGATIVE DESIGN

di maria teresa del bove



la web app/

<https://mariatdelbove.github.io/>



su behance/

<https://www.behance.net/mariadelbove>

Negative design: l'arte di vedere l'invisibile

Progetto editoriale, copertina e testi di *Maria Teresa Del Bove*

Copyright © 2021 - Maria Teresa Del Bove

Tel: **327.8375839** - Email: ***mariat.delbove@gmail.com***

Facebook: ***<https://www.facebook.com/ImmaginartediMariaT>***

Instagram: ***<https://www.instagram.com/mariatdelbove>***