

TAVOLA SEI _ RELAZIONE DESCRITTIVA DELL'IDEA PROGETTUALE

INFORMARE: dotare di una forma, modellare secondo una determinata forma, figura, struttura. Metter al corrente, ragguagliare, fornire di notizie, mettere in grado di operare.

COMUNICARE: trasmettere, diffondere, propagare. Essere in rapporto di comunicazione con qualcuno o condividere idee, sentimenti profondi.

PROMUOVERE: far avanzare, far progredire, favorire, avviare, iniziare, provocare, eccitare, stimolare.

Il logo è un simbolo visivo, una rappresentazione grafica convenzionale o analogica di un "oggetto".

Il logo dà una forma ed ha per "oggetto" l'atto dell'informare, del comunicare e del promuovere, tenta di essere la FORMA dell' INFORMAZIONE, della COMUNICAZIONE e della PROMOZIONE.

Uno scambio informativo è qui inteso come un atto comunicativo, che necessita per definizione di almeno due partecipanti, due interlocutori: il richiedente e l'informatore, il giovane e la struttura, necessità e risposta alle necessità.

Il logo osserva e fotografa, ritrae e astrae le attività ufficiali delle Politiche Giovanili del Comune di Uggiano la Chiesa:

- nel primo "tasto" o riquadro blu la "i" di INFORMAZIONE o anche la sagoma stilizzata di una figura umana, risponde, informa, afferma;
- nel secondo "tasto" o riquadro arancio due individui, in questo caso il giovane e la struttura, COMUNICANO;
- nel terzo "tasto" o riquadro verde attraverso l'informazione si fa PROMOZIONE.

Si è tentato dunque di restituire graficamente la funzione essenziale e connotativa delle Politiche Giovanili del Comune di Uggiano la Chiesa ritraendo la dinamica dell'informazione: due sagome interagiscono, una domanda e una risposta, la diffusione dell'informazione stessa.

La grafica volutamente asciutta, che sembra ricalcare i tratti di un fumetto, un disegno quasi infantile, chiaro, pulito, lineare, minimale, essenziale, rende il logo immediatamente riconoscibile e fresco.

Tre tasti, comandi di tre essenziali funzioni.