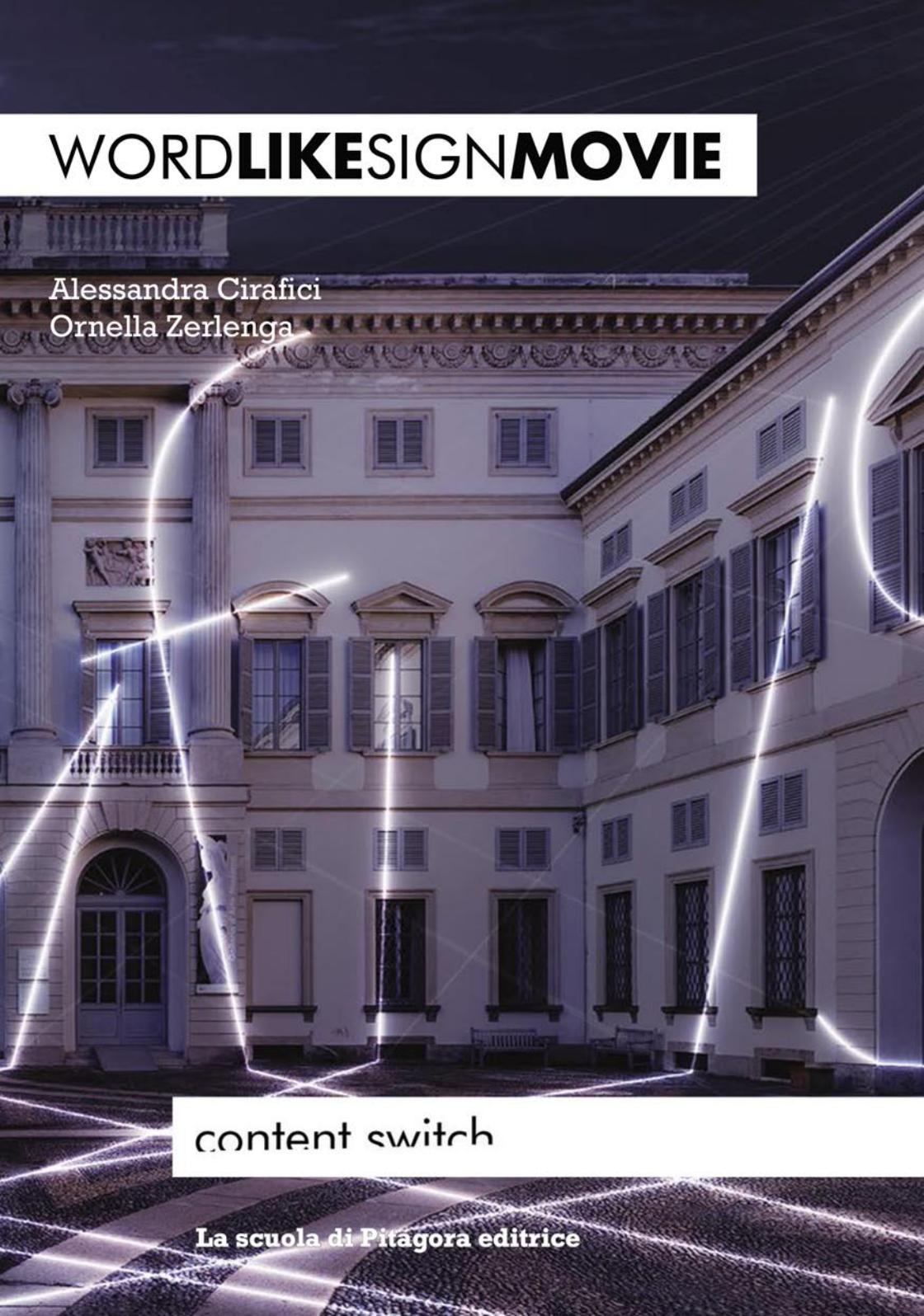


# WORDLIKESIGNMOVIE



Alessandra Cirafici  
Ornella Zerlenga

content switch

La scuola di Pitagora editrice



**Temi e frontiere  
della conoscenza e del progetto**

Themes and frontiers  
of knowledge and design

10\_2020

## TEMI E FRONTIERE DELLA CONOSCENZA E DEL PROGETTO

### Direttore scientifico

ORNELLA ZERLENGA, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", Italia

### Comitato scientifico

MAURIZIO ANGELILLO, Università degli Studi di Salerno, Italia

PILAR CHÍAS NAVARRO, Universidad de Alcalá, Spagna

AGOSTINO DE ROSA, Università IUAV di Venezia, Italia

ANTONELLA DI LUGGO, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Italia

MARIA LINDA FALCIDIENO, Università di Genova, Italia

MARINA FUMO, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Italia

LAURA GARCÍA SÁNCHEZ, Universitat de Barcelona, España

PAOLO GIANDEBIAGGI, Università degli Studi di Parma, Italia

MILENA KICHEKOVA, Varna Free University "Chernorizets Hrabar", Bulgaria

KARIN LEHMANN, Hochschule Bochum, Germania

MARIO LOSASSO, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Italia

RICCARDO SERRAGLIO, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", Italia

ALEXANDRA SOTIROPOULOU, National Technical University of Athens (NTUA), Grecia

### Coordinamento scientifico-editoriale

VINCENZO CIRILLO, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", Italia

DANIELA PALOMBA, Università degli Studi di Napoli Federico II, Italia

MARIA INES PASCARIELLO, Università degli Studi di Napoli Federico II, Italia

La collana, di carattere multidisciplinare, accoglie volumi che propongono una riflessione critica sull'architettura, sulla città, sull'ambiente (materiale e immateriale) e sull'industrial design, indagandone fonti disciplinari e tendenze culturali con attenzione ai temi della forma, della struttura, dell'innovazione, della rappresentazione e della comunicazione | The book series, of multi-disciplinary nature, includes volumes related to a critical reflection about the architecture, the city, the environment (tangible and intangible), and the industrial design, investigating the disciplinary sources and the cultural trends with regard to the themes of form, structure, innovation, representation and communication.

### Sottomissione e referaggio

I volumi pubblicati in questa collana vengono preventivamente esaminati da almeno due membri del Comitato scientifico, i quali valutano se il contributo risponde alle linee di ricerca della Collana, se si basa su un'adeguata analisi bibliografica relativa al tema proposto e se offre una attenta disamina delle fonti e/o delle tendenze in atto rispetto al tema proposto. Superata questa valutazione preliminare, il volume viene sottoposto al criterio internazionale della Double-blind Peer Review ed inviato a due referees anonimi, di cui almeno uno è esterno al Comitato scientifico. I referees, ovvero i docenti e ricercatori afferenti a diverse Università ed Istituti di ricerca italiani e stranieri e di riconosciuta competenza negli specifici ambiti di studio, costituiscono il Comitato di referaggio. L'elenco dei referees anonimi e delle procedure di referaggio è a disposizione degli enti di valutazione scientifica nazionale e internazionale | The volumes published in this series are first examined by at least two members of the Scientific Committee, who evaluate whether the contribution meets the series lines of research, if it is based on an adequate literature review concerning the topic proposed, and if it offers a careful examination about sources and/or trends about the proposed theme. After this preliminary assessment, the volume is subjected to the international criteria of Double-blind Peer Review from two anonymous reviewers, or faculty and researchers from Italian and foreign Universities and Research Institutes, with recognized competence in the specific study fields, constitute the refereeing committee. The list of anonymous reviewers and refereeing procedures is available for the national and international scientific evaluation institutions.



Alessandra Cirafici, Ornella Zerlenga

**WordLIKESignMOVIE**  
Content switch

**WordLIKESignMOVIE**  
Content switch

La scuola di Pitagora editrice

# Indice

7	<b>Prefazione</b>
11	<i>Preface</i> Alessandra Cirafici, Ornella Zerlenga
15	<b>Scrittura 'in carta'</b> , Alessandra Cirafici
29	Questioni di lettere
45	Dialoghi a distanza
59	Flowing. Flussi di memorie
75	<b>Scrittura 'in video'</b> , Ornella Zerlenga
87	Arte & Schermo. Video-grafica
111	Percezione & Sensazione. Video-ambienti
125	Scrittura & Workshop. Video-esperienze
134	<b>Intervista ad Anna Maria Pugliese</b>
138	<i>Interview with Anna Maria Pugliese</i> Alessandra Cirafici
142	<b>Intervista ad Arthur Duff</b>
146	<i>Interview with Artur Duff</i> Ornella Zerlenga
	<b>Workshops</b>
150	La grafica della parola. Declinazioni e sperimentazioni Alice Palmieri
162	Il disegno delle video-esperienze Vincenzo Cirillo
173	<b>Content switch: sito web   website</b>
178	<b>English Abstract</b>
187	<b>Bibliografia   References</b>
222	<b>Credits e ringraziamenti   Acknowledgements</b>

Copertina: *Adaptation 2016*, installazione laser site specific di Arthur Duff. Galleria d'Arte Moderna di Milano, cortile d'ingresso. Mostra "La finestra sul cortile. Scorci di collezioni private" a cura di Luca Massimo Barbero, 23 nov. 2016-26 feb. 2017. Foto di *Delfino Sisto Legnani e Marco Cappelletti* | Cover: *Adaptation 2016*, site specific laser installation by Arthur Duff. Galleria d'Arte Moderna of Milano, entrance courtyard. Show "La finestra sul cortile. Scorci di collezioni private" by Luca Massimo Barbero, 23 nov. 2016-26 Feb. 2017. Photo by *Delfino Sisto Legnani and Marco Cappelletti*.

È assolutamente vietata la riproduzione totale o parziale di questa pubblicazione, così come la sua trasmissione sotto qualsiasi forma e con qualunque mezzo, anche attraverso fotocopie, senza l'autorizzazione scritta dell'editore | The total or partial reproduction of this publication, as well as its transmission in any form and by any means, even though photocopies, without the written permission of the author and the publisher is strictly forbidden.

© 2020 - La scuola di Pitagora editrice  
Via Monte di Dio, 14  
80132 Napoli  
Telefono e Fax +39 081 7646814  
www.scuoladipitagora.it  
info@scuoladipitagora.it

ISBN 978-88-6542-394-3 (versione elettronica del formato PDF)

Printed in Italy - Stampato in Italia in novembre 2020

# Prefazione

*Alessandra Cirafici  
Ornella Zerlenga*

Questa esperienza di ricerca si è costruita nel tempo facendo interagire la prassi del design grafico con esperienze dell'arte e provando a delineare un approccio metodologico che renda efficace, anche sul piano della sperimentazione didattica, il rapporto tra processi creativi che afferiscono a differenti domini del pensiero progettuale.

Nello specifico, i temi della scrittura visiva e della multimedialità sono stati rivisitati a partire dall'incontro con due artisti contemporanei Anna Maria Pugliese ed Arthur Duff, nelle cui poetiche la scrittura - e per essa la lettera - e l'uso di avanzate tecnologie medialie assumono un ruolo rilevante.

L'incontro con Anna Maria Pugliese prende spunto da una mostra allestita dall'artista al Museo Archeologico Nazionale di Napoli sul tema "La memoria come strumento di coscienza creativa" dove al lavoro espositivo dell'artista sono stati associati appuntamenti settimanali di *reading* poetico sul tema della memoria finalizzati alla realizzazione di un'opera *in progress*, che Pugliese ha definito una "scultura a più voci".

Partendo proprio dalla lettura dei cinquantuno testi di poeti italiani ed americani coinvolti nel progetto itinerante della “scultura a più voci”, i testi sono stati destrutturati, indicizzati e graficamente interpretati in forme di scrittura semantica e/o restituiti attraverso un progetto di comunicazione multimediale in cui la parola, nella sua dimensione scritta quale immagine figurativa e spaziale, si è integrata con le dimensioni temporali del suono e del movimento. Il progetto grafico ha dunque assunto un valore sistemico, proponendosi in forma di itinerario investigativo finalizzato in prima istanza ad un corposo lavoro di design grafico e multimediale sin da subito immaginato come contenuto di nuovo allestimento espositivo composto di parole, immagini, suoni e movimento. Il processo di lettura e trascrizione che ha letteralmente preso forma nell’idea progettuale ha, dunque, costruito un’inedita opportunità di confronto fra processo artistico e percorso disciplinare, incentrando gli esiti sul valore dell’ascolto e della memoria nei processi di creazione e sul ruolo della parola nei nuovi linguaggi multimediali. L’esperienza progettuale si è infine orientata anche ad intessere un dinamico rapporto sensoriale fra Arte e Territorio, spingendosi sino a proporre un prototipo di installazione multisensoriale dalla grande capacità adattiva.

E proprio il rapporto fra Arte e Territorio, Arte e Città, Arte e Luogo, ha costituito spunto per interpretare graficamente l’opera artistica di Arthur Duff che, da più anni, sperimenta la sua poetica a dimensione urbana adattando la scrittura alle architetture (e viceversa). In particolare, il tema della scrittura viene pro-

posto da Duff attraverso installazioni *site specific* in cui il disegno di parole viene ‘scritto’ su pareti e superfici attraverso l’utilizzo della tecnologia laser, creando un effetto dinamico di diffusione della luce in virtù della riflessione e rifrazione della stessa sulle superfici degli edifici. In tal senso, la proiezione laser in continuo movimento si offre come fonte poetica generatrice di sensazioni ed emozioni, ma anche come veicolo di possibili contenuti informativi. A Shanghai, Duff mette in scena questa dinamica progettuale fra proiezione di luce e scrittura, creando un’installazione emozionale dal titolo *Love Letters*. Questo progetto, che Duff definisce “un lavoro forte e importante per la mia crescita artistica”, attraverso l’ausilio di un programma automatico, trasforma le lettere d’amore dei suoi genitori in frasi casualmente ricomposte eppure cariche di suggestione. Analoga logica, che fa dialogare casualità e poesia visiva con la suggestione della proiezione laser ha ispirato l’esperienza progettuale svolta in forma di workshop e realizzata utilizzando liste di sostantivi, verbi, aggettivi e avverbi selezionati in relazione a temi assegnati, che inserite nel programma e riaggregate in modalità *random* hanno permesso di ottenere ‘lettere’ che sono state proiettate negli spazi antichi e restaurati di una rilevante abazia benedettina.

Dunque, in entrambe le esperienze la ‘parola’, e per essa la parola scritta, letta e pronunciata nella sua dimensione statica, dinamica e sonora, ha finito per rappresentare l’elemento fondativo di un itinerario ampio intorno al progetto della scrittura: *word like sign movie* come recita allusivamente il titolo del volume in un continuo

rimando dall'una all'altra delle sue dimensioni sensoriali e cognitive. Un itinerario fatto di molteplici tappe di cui questo volume rappresenta temporalmente l'ultima e al tempo stesso la sintesi di una riflessione sviluppatasi in arco temporale non breve, in cui mantenendo coerente il presupposto iniziale - lavorare intorno al progetto della scrittura indagando potenzialità espressive nelle molteplici dimensioni del progetto grafico a partire dall'esperienza dell'arte - gli esiti si sono via via modulati nel tempo in un continuo *content switch*: un progressivo, modulato e consapevole 'cambio di programma' in cui dal rapporto e dalla interazione con l'opera d'arte e dall'approfondimento del senso dei gesti creativi, si è passati all'esperienza progettuale e, da questa, all'ipotesi dell'allestimento espositivo alla performance, per poi ricondurre nuovamente l'esperienza compiuta nell'alveo della riflessione teorica e metodologica sui temi della creatività e multimedialità.

Una riflessione in cui hanno trovato spazio questioni fondative e disciplinari del disegno: dalla scrittura alla percezione, alla comunicazione e alla narrazione visiva, di cui sono testimonianza i contributi che il volume raccoglie sinergicamente organizzati a più mani, e che rivisitano in un continuo rimando fra tradizione e innovazione il rapporto dinamico fra parola, immagine, suono e movimento.

*Content switch*, quindi, quale sentinella di nuove frontiere che si affacciano sulla scena e di cui alla data solo in parte si è in grado di capire appieno senso e portato. E tutto ciò, sia in termini di modificazione del contesto tecnologico che di sviluppo del pensiero creativo.

## Preface

*Alessandra Cirafici*  
*Ornella Zerlenga*

This research experience has over time led to interacting graphic design practices with Art experiences, while also trying to outline a methodological approach with the relationship between creative processes that pertain to different domains of design thinking.

The themes of visual writing and multimedia were revisited starting with the meeting with two contemporary artists Anna Maria Pugliese and Arthur Duff, in whose poetics writing - and for her the letter - and the use of advanced media technologies play an important role.

The meeting with Anna Maria Pugliese was inspired by an exhibition set up by the artist at the National Archaeological Museum of Naples on the theme "Memory as an instrument of creative conscience" where the artist's exhibition work was associated with weekly appointments of poetic reading on the theme of memory aimed at the realization of a work in progress, which Pugliese has defined as a "sculpture with several voices".

Starting from the reading of the fifty one pieces by Italian and American poets involved in the itinerant project of "multi-voice sculpture". They were deconstructed, indexed and graphically interpreted in forms of semantic writing and/or returned through a multimedia communication project in to which the word, in its written dimension as a figurative and spatial image, is integrated with the temporal dimensions of

sound and movement. The graphic project has therefore assumed a systemic value, proposing itself in the form of an investigative itinerary aimed in the first instance at a full-bodied graphic and multimedia design work immediately imagined as the content of a new exhibition set-up composed of words, images, sounds and movement. The reading and transcription process that literally took shape in the design idea has therefore built an unprecedented opportunity for a comparison between the artistic process and the disciplinary path, focusing the results on the value of listening and memory in the creation processes as well as on the role of the word in the new multimedia languages. Finally, the design experience was also oriented towards weaving a dynamic sensorial relationship between Art and Territory, going as far as to propose a multisensory installation prototype with great adaptive capacity. The relationship between Art and Territory, Art and City, Art and Place, which was the starting point for graphically interpreting the artistic work of Arthur Duff who, for several years, has been experimenting his poetics with an urban dimension by adapting his writing to architecture (and vice-versa). The theme of writing is proposed by Duff through site specific installations in which the drawing of words is 'written' on walls and surfaces through the use of laser technology, creating a dynamic effect of diffusion of light by virtue of reflection and refraction of the same on the surfaces of buildings. In this sense, laser projection in continuous movement offers itself as a poetic source that generates sensations and emotions, but also as a vehicle for possible information contents. In Shanghai, Duff stages this design dynamic between light projection and writing, creating an emotional installation entitled *Love Letters*. This project, which Duff defines as "a strong and important work for my artistic growth", through the help of an automatic program, transforms his parents' love letters into sentences that are randomly recomposed yet full of suggestion. A similar logic, which brings together randomness and visual poetry with the suggestion of laser projection, has inspired the design experience carried out in the form of a workshop and created using

lists of nouns, verbs, adjectives and adverbs selected in relation to assigned themes, which are included in the program and re-aggregated in a random way made it possible to obtain 'letters' that were projected into the ancient and renovated spaces of a significant Benedictine abbey.

Therefore, in both experiences the 'word', and for it the written word, read pronounced, in its static, dynamic, sonorous dimension ended up representing the founding element of a broad itinerary around the project of writing: *word like sign movie* as the title of the volume allusively states in a continuous reference from one to the other of its sensory and cognitive dimensions. An itinerary made up of multiple stages of which this volume represents temporally the last and at the same time the synthesis of a reflection developed over a not short period of time, in which, keeping the initial assumption consistent - working around the project of writing, investigating its expressive potential in the multiple dimensions of the graphic project starting from the experience of art - the results have gradually modulated over time in a continuous *content switch*: a progressive, modulated and conscious 'change of program' in which the relationship and interaction with the work of art and from the deepening of the sense of creative gestures, we moved on to the design experience and from this to the hypothesis of the exhibition layout and to the performance, to then bring the experience back into the bed of theoretical and methodological reflection on the themes of creativity and multimedia. A reflection in which foundational and disciplinary issues of drawing have found space: from writing to perception, to communication to visual narration, witnessed by the contributions that the volume collects synergistically organized by several hands, which they revisit in a continuous reference between tradition and innovation the relationship between word, image, sound and movement. *Content switch*, therefore, as a sentinel of new frontiers that face the scene and of which to date, we are only partially able to fully understand its meaning and scope... and all this, both in terms of technological context and creative thinking.

WORD like



SIGN

## Scrittura 'in carta'

*Alessandra Cirafici*

*Il campo della stampa si restringe,  
quello della comunicazione si espande.*

**Elle Lupton, 2011<sup>1</sup>**

Il territorio del progetto grafico è ampio e di difficile delimitazione. Piuttosto che come un ambito dai confini delineati appare, oggi più che mai, come una regione del pensiero visivo da cui si propagano mutevoli percorsi di investigazione che, in funzioni di differenti contesti, descrivono pluralità di mondi.

Pur restando fermo il “baricentro disciplinare”, per usare una definizione di Giovanni Ance-schi, le prospettive appaiono oggi molteplici e tutte, piuttosto che indugiare sulla definizione di una specificità tecnica o professionale, si interrogano sul possibile ruolo che il graphic design può svolgere nel contesto della società e della cultura contemporanea e si preoccupano di interpretare le potenzialità del suo bagaglio di competenze, al di là delle dimensione auto-referenziale che talvolta in passato ne ha contraddistinto l'agire.

La crisi del termine 'grafica', la sua marginalità semantica, è infondo il segnale di questa profonda evoluzione in atto.

Grafica deriva da 'grafo' e dunque graffio, incido, quindi scrivo. Grafica è scrittura. È innanzitutto

ALLE PAGINE 14, 16, 18, 20, 22:  
*Quoad vides? Word like Sign*,  
progetto grafico di Arianna Valeria  
Busico, Corso di Laurea in *Design  
e Comunicazione*, Università della  
Campania "Vanvitelli".

<sup>1</sup> Lupton, E. (2011), p. 40.

WORD like



SIGN

sistema 'notazionale' che si «occupa di trasformare cose in 'segni', in 'tratti' ancor prima che nei 'segni' della semiotica»<sup>2</sup>. Eppure se già solo aggiungiamo la parola design come appunto in graphic design, la prospettiva si allarga enormemente e il concetto di grafica si allontana da quello di puro sistema notazionale.

La definizione di graphic design come 'composizione di tipografie e immagini per comunicare idee e messaggi attraverso prodotti contenuti nella pagina stampata' cede il passo ad una interpretazione del ruolo assai più ampia e complessa che abbraccia l'intera cultura dei linguaggi visivi contemporanei.

È, sì, ancora sistema grafico di parole, segni visivi, immagini, combinati tra loro, ma è anche spazio, tempo, movimento, declinati in una vasta gamma di media e di stili. Il tutto in una prospettiva culturale in cui appare prioritario, piuttosto che concentrarsi sulla coerenza formale di ogni singolo oggetto/artefatto, provare a salvare quanto è ancora culturalmente significativo nella comunicazione.

Il che significa salvare il 'significato' dal peso schiacciante dei dati che minacciano di sommergerlo, mostrare la 'comunicazione tra le cose', garantire l'efficacia dei prodotti della comunicazione non nel senso di un virtuosismo formale, ma di funzionalismo concettuale. Spostare, insomma, l'attenzione dal visualizzare al concettualizzare.

In un mondo governato da una evidente estetica della transitorietà, la coerenza visiva è così effimera, da far apparire rischioso - se non futile - restare concentrati sugli aspetti 'formali' del progetto. Meglio puntare su quelli che mirano a costruire e rendere possibile, attraverso le

<sup>2</sup> Anceschi, G. (2011), p. 20.

WORD like



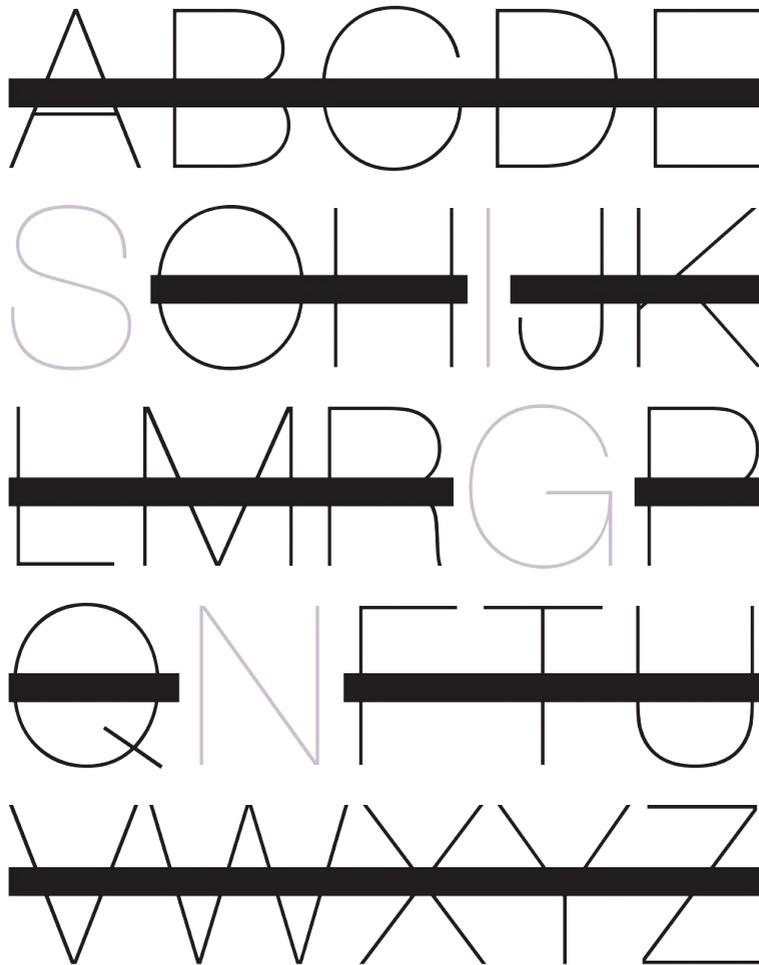
SIGN

nuove strategie del progetto grafico, la relazione tra contesti culturali diversi e che facilitano l'accesso ad un universo di sapere infinitamente ampio e diversificato. L'innovazione formale che ha impegnato tutto il '900 nella definizione di un vocabolario visivo da esplorare e manipolare, cede il passo ad un'idea di 'contesto' in cui appare fondamentale riuscire a creare 'relazioni' e in una ottica che vede il graphic designer come operatore in grado di 'far accadere cose'. Molto meno artefatti molti più eventi, verrebbe da dire, in una dimensione creativa in cui i grafici si devono sempre più spesso occupare di progettare sequenze, atmosfere, trasformazioni...

In questa complessità si muove oggi chi opera nell'ambito della grafica, sia se i suoi interessi sono diretti all'azione progettuale sia se invece il suo è un ambito di riflessione teorica, di ricerca e didattica all'interno degli ambiti disciplinari sempre più numerosi che coinvolgono quello che in senso ampio abbiamo imparato a definire come il 'design della comunicazione'. Il paradigma intorno al quale i nuovi ambiti del design della comunicazione si animano è quello generato dalla *birth of users*, la nascita di una nuova categoria di fruitori intesi come 'utenti' rispetto ai quali gli stessi punti fermi del lavoro del grafico (lavorare sulla base di vincoli, definire gerarchie, comunicare con la tipografia...) necessitano di una ridefinizione, di un nuovo punto di vista che prenda in considerazione il fatto che «in un'epoca sovraccarica d'informazione è più importante saper progettare i mezzi di accesso all'informazione e alla navigazione che la forma dei singoli messaggi»<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> Bruinisma, M. (2011), p. 29.

WORD like



SIGN

È l'approccio *UCD*, *User Centred Design*, funzionale al miglioramento dell'interazione fruitore-oggetto sia esso un prodotto, o un servizio... che poi è anche la condizione per cui, come direbbe Bonsiepe, tutti i design sono 'design d'interfaccia'<sup>4</sup>.

Eppure in questa nuova funzione di *editor* che occupa gran parte del lavoro del graphic designer - il cui compito sempre più è quello di aiutare il destinatario del messaggio a connettersi in modo efficace con la cultura dell'informazione - la tipografia, con il suo ricco potenziale di strutturazione ed espressione del contenuto, continua ad esercitare un ruolo fondamentale. E non solo perché disporre lettere sulla pagina bianca è ancora una sfida continua per il graphic designer, ma anche - e soprattutto - perché nonostante il peso sovrastante che nella nostra cultura il 'visivo' ha assunto rispetto al 'verbale', è innegabile lo straordinario potenziale comunicativo che quel linguaggio dei segni che chiamiamo 'alfabeto' continua ad esercitare.

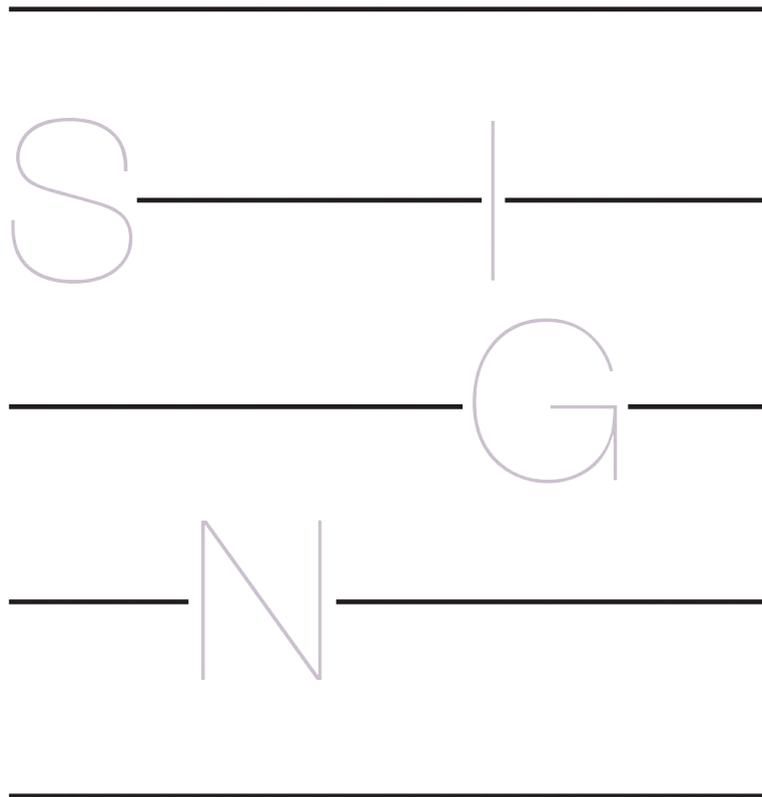
Strutturare percorsi di senso visivo a partire dall'atomo della singola lettera sino alla organizzazione delle parole in corpi coerenti e in sistemi flessibili, è al tempo stesso un universo di azione progettuale e un luogo di spericolata sperimentazione e dunque di ricerca.

Ma che cosa significa 'fare ricerca' nel graphic design? Christofer Fryling in un bel saggio dal titolo *Research in Art and Design*<sup>5</sup> individua tre diversi approcci con cui è possibile elaborare itinerari di ricerca nel design, ed è interessante mutuare il senso della sua teoria nel contesto del progetto grafico: è possibile fare ricerca 'intorno' al progetto grafico in una pro-

<sup>4</sup> Al riguardo tra gli altri testi di Gui Bonsiepe, si segnala *Design as Tool for cognitive Metabolism: From Knowledge Production to Knowledge Presentation*, Atti del Convegno internazionale *Ricerca+Design*, Politecnico di Milano maggio 2000.

<sup>5</sup> Fryling, C. (1993-94).

WORD like



SIGN

spettiva storico-critica che si ponga l'obiettivo di studiare le storie, gli stili, le influenze e i contesti in cui si sono sviluppati: il progetto grafico come *tema*.

È possibile, poi, fare ricerca 'sul' progetto grafico analizzando i metodi e le pratiche di quelle sperimentazioni - essenzialmente visive - che ne sono l'essenza, in una prospettiva di comprensione del processo progettuale: il progetto grafico come azione. Se riferita a questo ambito la ricerca può essere considerata come «un'attività fondante e caratterizzante basata in gran parte sulla nozione di *problem solving* (soluzione del problema) attuata attraverso strumenti e metodi visivi»<sup>6</sup>. Ricerca intesa, dunque, come processo necessario per individuare la risposta più significativa alla necessità di un committente o di un destinatario.

È, poi, possibile fare ricerca 'attraverso' il progetto grafico, ponendosi l'obiettivo di sviluppare artefatti comunicativi in cui non sia la pratica grafica l'obiettivo principale, ma piuttosto la volontà di comunicare visivamente nuove forme di conoscenza. Una prassi in cui la dimensione visiva si dimostra capace di sviluppare indagini e costruire approcci innovativi nell'articolazione di un sapere che può anche essere lontano dai propri ambiti d'azione. Una modalità di investigazione visiva in cui assume un ruolo essenziale il concetto di mappatura, di *information design* in un contesto in cui la ricerca si sviluppa come azione di categorizzazione e visualizzazione di dati.

Progetto grafico, dunque, come ricerca di nuovo significato e come attribuzione di senso.

Se riferita a questo orizzonte più ampio, la 'ricerca visiva' ci sembra possa essere intesa

<sup>6</sup> Noble, I., Bestley, R. (2012), p. 9.

come una attività di *problem finding* (individuazione del problema) e cioè come pratica che si sviluppa non tanto intorno alla ricerca di risposte, ma piuttosto intorno alla qualità delle domande possibili e sul modo più appropriato di porle.

La domanda più importante, tuttavia, è quelle che riguarda il cosa fare della ricerca nel graphic design: lasciare che sparisca nei contesti accademici o riuscire a fare in modo che contribuisca ad innescare nuovi modi di pensare il design definire nuovi schemi, nuove categorie di lavoro. In un momento di estrema permeabilità delle barriere disciplinari, come quello che viviamo attualmente, questo significa anche individuare territori di ricerca in cui navigare in collaborazione con altri saperi, altri atteggiamenti culturali e creativi.

Pluridisciplinarietà e transdisciplinarietà sembrano ormai essere atteggiamenti imprescindibili della investigazione critica, a cui non pare volersi sottrarre anche la riflessione sui linguaggi visivi che investe il design della comunicazione.

Ebbene, lavorare sulla 'poesia' e cioè sul gesto che più di ogni altro celebra la parola come evocazione, come suono, come ritmo, come attribuzione di senso, è stato, in questa ottica, estremamente interessante.

L'occasione offerta dal lavoro di Anna Maria Pugliese e dalla possibilità di manipolare visivamente in percorsi di attribuzione di nuovo significato il flusso di parole e pensieri scaturiti sia dall'allestimento in sé, sia dalla sequenza delle performance che hanno accompagnato il tempo dell'esposizione, ha spesso superato le aspettative.

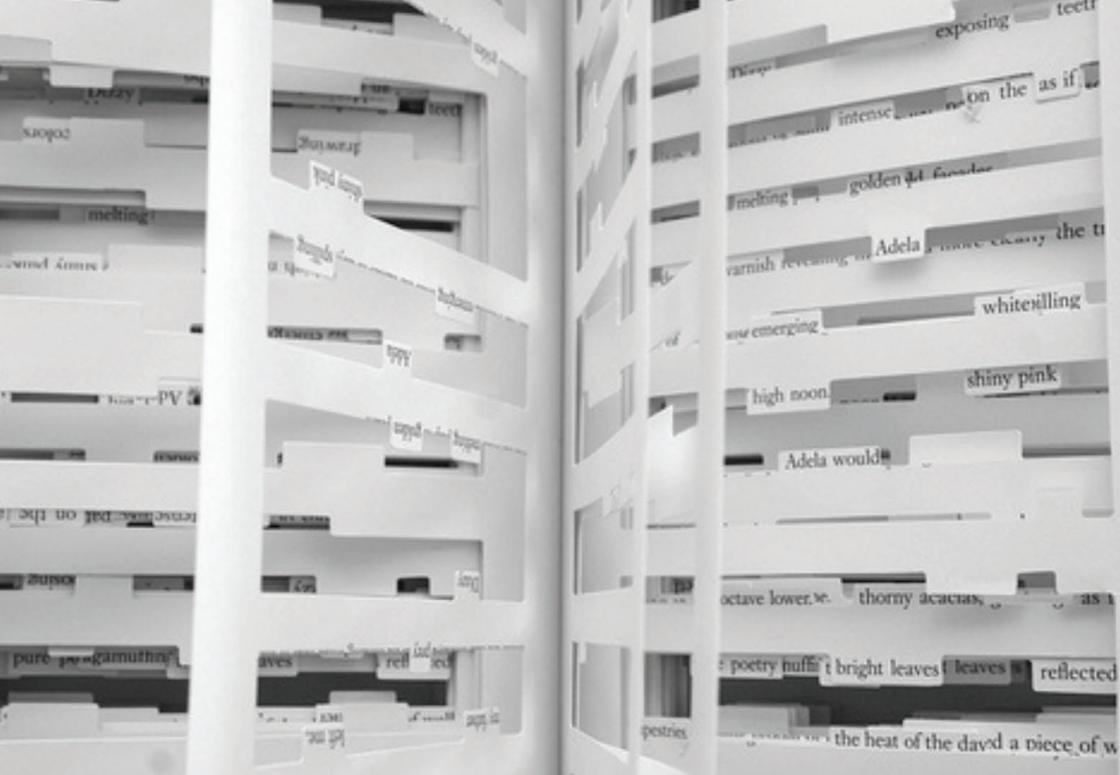
Ma quel che più importa ha dischiuso un terreno di discussioni su questioni antiche eppure sempre attuali nel lavoro del graphic designer, relative al carattere tipografico e alla sua articolazione in parole e testi, alla sua organizzazione in gabbie, griglie e allineamenti, alla relazione tra corpo del carattere e contrasti di scala, tra filetti e righe, tra sequenze e flussi... E tutto all'interno di un discorrere sulla parola scritta in cui i concetti di semantica, sintattica e prammatica si sono rincorsi e intrecciati nel tentativo di dare 'eleganza intellettuale', per usare le parole di Vignelli<sup>7</sup>, al lavoro di riscrittura che si andava compiendo.

Semantica intesa come imprescindibile ricerca del senso da assegnare ad ogni gesto progettuale. Una azione che si distilla attraverso un processo complesso di ricognizione intorno al soggetto in ogni suo aspetto, intorno alla relazione tra soggetto, emittente e ricevente in modo che l'idea progettuale abbia senso per entrambi; intorno alla ricerca della forma progettuale più appropriata da utilizzare perché capace di interpretare o trasformare un particolare soggetto all'interno di un particolare contesto d'uso.

Sintattica intesa come disciplina che controlla l'uso della grammatica nella costruzione della frase che nel linguaggio visivo significa non solo il controllo della struttura della gabbia, dei caratteri tipografici dei testi...ma soprattutto il controllo del modo in cui questi elementi si relazionano tra loro come parti di un insieme dando luogo a quella continuità sintattica nella 'messa in pagina' che è essenziale nel progetto grafico.

Prammatica, intesa come attenzione rivolta a che ciò che si immagina di aver progettato in

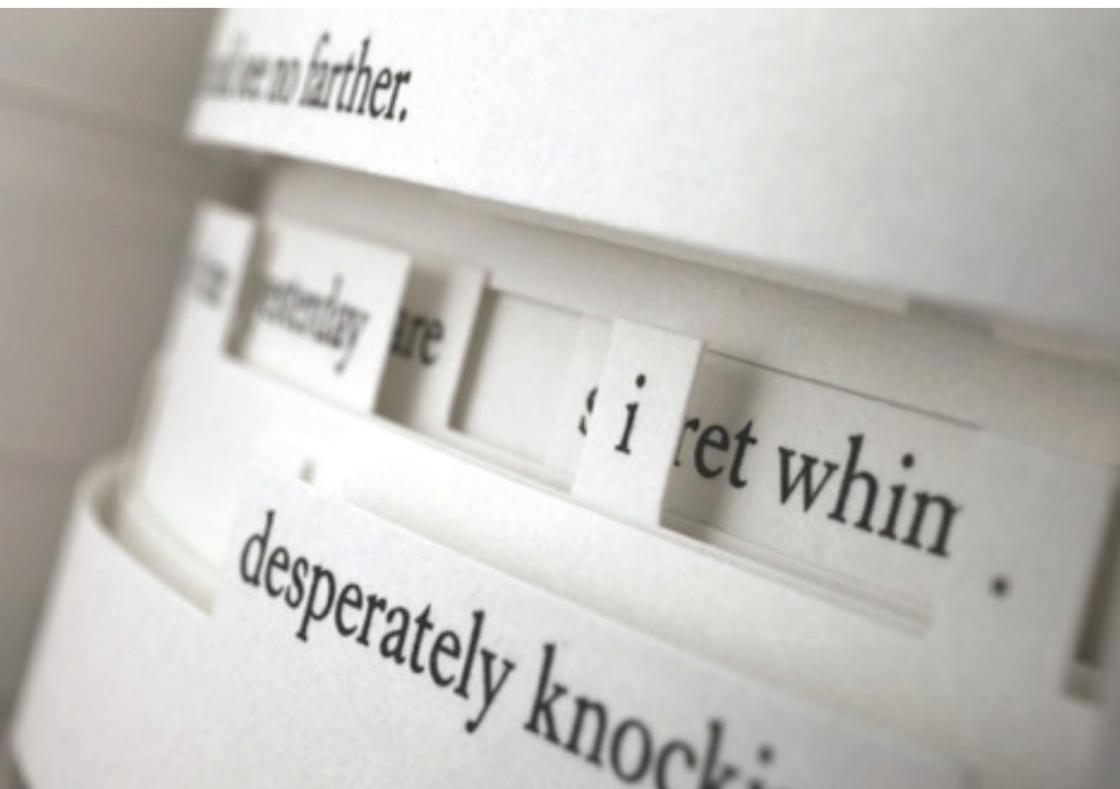
<sup>7</sup> «Parliamo spesso di eleganza intellettuale, da non confondersi con l'eleganza dei modi o maniere. [...] è il filo che ci guida alla migliore soluzione di qualunque cosa si faccia. È l'obiettivo finale del nostro pensiero al di là di ogni compromesso. È ciò che eleva l'oggetto più umile a un nobile livello». Vignelli, M. (2012), p. 28.



Alessandra Cirafici - Scrittura 'in carta'

modo semanticamente significativo e sintatticamente corretto sia anche comprensibile, chiaro, appropriato, coerente ed efficace, sul piano della comunicazione. Intellettualmente elegante, mai arbitrario, concettualmente complesso, se necessario, ma mai complicato. In altre parole comprensibile!

A PAGINA 26:  
Safran, J. *Foer tree of codes*. Londra: Visual Edition., 2010.



A B C D E  
S O H I J K  
L M R G P  
Q N F T U  
V W X Y Z

**Quoad vides?**

## Questioni di lettere

*No, non va da sé che la scrittura serva a comunicare;  
è solo per un abuso del nostro etnocentrismo  
che noi attribuiamo alla scrittura  
delle funzioni puramente pratiche  
di contabilità, di comunicazione, di registrazione,  
censurando il simbolismo che anima il segno scritto.*

**Roland Barthes , 1982<sup>8</sup>**

Scopo ultimo del graphic design è dare forma alla forma, infondere significato nei segni e nelle superfici. Si tende sempre a pensare, tuttavia, alla grafica in termini di prodotto finito: un logo, un manifesto, un *layout* perfettamente curati e in sé conclusi. Ma il progetto grafico è innanzitutto un processo, un itinerario di riflessione viva in cui prima che la soluzione definitiva emerga, gli elementi grafici si rincorrono in ipotesi e soluzioni intermedie.

Ebbene, è proprio in questa ottica che vanno lette le sperimentazioni grafiche che qui si presentano come corredo al testo. Esse si mostrano come esito del processo di ridefinizione concettuale e visiva dell'universo di parole, versi, pensieri, memorie che hanno dato vita alla performance di Anna Maria Pugliese. Un lavoro raffinato sul segno e sul linguaggio, quello della Pugliese, che ha rappresentato l'occasione intorno a cui si è articolato il lavoro di progetto degli allievi del corso di Design e Comunicazione<sup>9</sup>. Una sorta di ragionamento in itinere il cui obiettivo non è stato tanto quello di giungere a soluzioni definitive - lo stesso

A PAGINA 28:  
*Quoad vides? Word like Sign*,  
progetto grafico di Arianna Valeria  
Busico, Corso di Laurea in *Design  
e Comunicazione*, Università della  
Campania "Vanvitelli".

ALLE PAGINE 30-31:  
*Quoad vides? Word like Sign*,  
progetto grafico di Arianna Valeria  
Busico, Corso di Laurea in *Design  
e Comunicazione*, Università della  
Campania "Vanvitelli".

<sup>8</sup> Barthes, R. (1982), p. 13.

<sup>9</sup> Si tratta degli allievi del terzo  
anno del Corso di Laurea in *Desi-  
gn e Comunicazione* e del lavoro  
compiuto all'interno del Laborato-  
rio di Multimedia graphics (prof.  
Alessandra Cirafici), a.a. 2011-12.

AGRIFOGLIO  
**T**  
QUERCIA VERDE  
LAMON

La betulla, benché dotata di grande coraggio,  
fu l'ultima a raggiungere il suo posto.

L'aspetto dell'abete  
è quello di uno straniero e di un selvaggio.

Crudele il cupo frassino  
non indietreggiò di un passo  
gli ontani in prima linea si mossero.  
La quercia si spostava rapidamente  
davanti a lei tramavano il cielo e la terra,  
solido bastione in faccia al nemico  
il suo nome è celebre in tutte le contrade.

L'agrifoglio verde cupo fu molto coraggioso  
il nocciolo è l'arbitro gli olmi sono i suoi paggi.

PRUNO NERO  
**M**  
VITE  
OIRAO

Prospero sia il faggio!  
Avviluppate sono le fronde della quercia  
lo ho spogliato la felce di miriadi di segreti  
di nove tipi di facoltà sono provvisto  
dal frutto dei frutti di Dio mi fece.  
Prugno, cotogno, mirtillo, mora e pero  
lampone, sorbo, susino e ciliegio  
in me sono commisti.  
Io ero a Cear tefynedd quando vi accorsero  
per la ripresa dei combattenti provocata da Gwyddion  
Lasciando il tempo della felicità  
prendete la forma dei principali alberi  
disponetevi in ranghi serrati sostenete quelli  
che non hanno esperienza nella lotta.

ALLORO  
**F**  
ORAMENON  
ONTANO

Benedetto sia il melo selvatico sorridente  
al fianco dell'impetuosa vite  
da me caldamente esaltata alla presenza dei re.  
L'erica consolava e confortava ogni combattente.  
I pioppi si fecero spezzare combattendo.  
Alcuni furono bruciati,  
altri contati sul registro delle perdite  
dovute alla grande violenza sul campo di battaglia.  
Come fu per il sambuco lento del bruciare.  
I frutti del tasso sono la tua dote.

Là si spargerà una nera malinconia.  
Da parte mia ha combattuto, sebbene piccolo,  
Nella battaglia di Goddeu Brig.

FRASSINO  
**N**  
ACACIA  
E: GATON

BETULLA  
**B**  
BOIBALION  
ULIVO

SORBO  
**L**  
OTO

lavoro della Pugliese si dichiara convintamente mai concluso, bensì continuamente *in progress* - ma di percorrere itinerari di riflessione e di rielaborazione centrata sui meccanismi della visione interpretata come attività in sé creativa.

Un ragionamento visivo sulle 'lettere' innanzitutto.

I caratteri tipografici sono una risorsa essenziale per il graphic designer e l'allestimento al Museo Archeologico ne ha fornito esempi di straordinaria suggestione, utilizzando le 'lettere' come metafora di quella struttura simbolico-cognitiva di cui è parte significativa la struttura segnico-linguistica che costituisce il tema dominante della ricerca della Pugliese. Il tema del Calendario Silvestre, «sistema simbolico espressivo della sacralità degli alberi e dei grafemi, archetipo dell'invenzione del tempo e delle lettere dell'alfabeto, testimonianza dell'estro e del talento umano» - per usare le parole stesse dell'artista- si sono offerti nella installazione dell'Archeologico, come terreno fertile di reinterpretazione creativa e di sperimentazione grafica. Lettere dell'alfabeto e segni di interpunzione, liberati da ogni possibile contestualità discorsiva si articolavano e declinavano nell'allestimento, in segmenti di attenzione visiva su cui è stato interessante ragionare in termini di progetto grafico. Peso, risalto, aste verticali, aste orizzontali, grazie, angoli, curve... sono tutti elementi di quella dimensione formale dei caratteri in cui la potenza espressiva travalica di gran lunga la dimensione funzionale della lettura aggiungendo alla scrittura quel valore di 'immagine' che, nella citazione di

apertura, Roland Barthes superbamente sintetizza nella forza del 'simbolismo che anima il segno scritto'. *Words like sign ...* appunto! Liberata dalla necessità della loro sequenzialità, le lettere si esibiscono nel dinamico intreccio tra i processi di scrittura e quelli di lettura, legando così un atto essenzialmente percettivo, il 'vedere', a un altro intrinsecamente cognitivo, il 'leggere'. È il passaggio dall'uno all'altro che affascina e sorprende: «vediamo il testo, lo guardiamo, cominciamo a leggere e il testo visibile sparisce, mentre si manifestano comprensione e significato. Ogni tanto guardiamo ancora, vediamo il testo e il contenuto per un istante svanisce di nuovo»<sup>10</sup>. Il tema è di straordinario fascino. Chiama in causa i fenomeni percettivi che 'il gioco della lettura' - parafrasando il titolo del bel testo di Gerard Unger - è in grado di innescare e la tentazione di guardare al tema della 'scrittura' «non già attraverso il messaggio di cui essa è lo strumento, ma attraverso il gioco delle parole di cui essa è teatro»<sup>11</sup> è irresistibile.

Il lavoro di sintesi grafica compiuto dagli allievi va proprio in questa direzione ed è possibile interpretarlo come un lavoro sulla scrittura intesa come il «complesso grafico delle tracce di una pratica: la pratica dello scrivere»<sup>12</sup>, che proprio nell'intreccio, tra le due dimensioni della leggibilità e della comunicazione trova la propria cifra espressiva. Lo scopo è stato quello di dare 'forma' alla messe di parole che sia nell'ambito dell'allestimento della Pugliese che durante le *performance* e i *reading* ad esso collegati, hanno raccolto intorno all'autrice flussi di pensieri, poesie, parole, memorie... Un obiettivo che non poteva che ispirarsi al

<sup>10</sup> Unger, G. (2006), p.139.

<sup>11</sup> *Ibidem*.

<sup>12</sup> R. Barthes, R. (1982), p. 11.

Alfabeti che riSvelano  
 l'eco sacrale degli alberi,  
 rievocano l'antica osmosi  
 uomo Natura,  
 grafemi del visibile e dell'invisibile  
 sigillati nell'ikona polisemica della Phisis,  
 mano illuminata a sapienza,  
 diffusa da mare a mare,  
 da città a città,  
 piombo e oro di conoscenza  
 dispersa nelle rughe della memoria,  
 corpo nudo  
 in attesa di parole da riscrivere  
 rare come foglie gemmate domani  
 dai sotterranei del sapere  
 per restituire

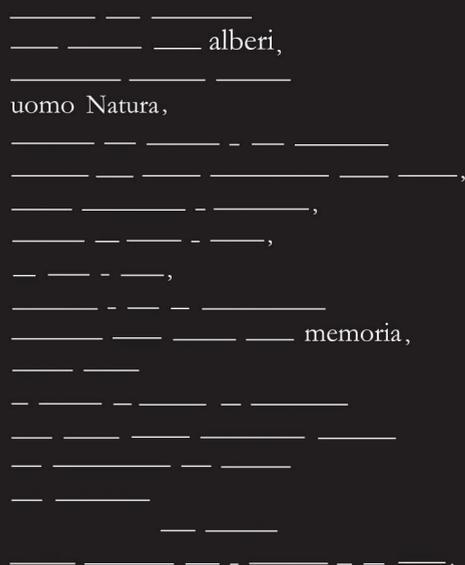
alla Natura

quella sacralità che il mondo le ha tolto.

Alfabeti che riSvelano  
 l'eco sacrale degli alberi,  
 rievocano l'antica osmosi  
 uomo Natura,  
 grafemi del visibile e dell'invisibile  
 sigillati nell'ikona polisemica della Phisis,  
 mano illuminata a sapienza,  
 diffusa da mare a mare,  
 da città a città,  
 piombo e oro di conoscenza  
 dispersa nelle rughe della memoria,  
 corpo nudo  
 in attesa di parole da riscrivere  
 rare come foglie gemmate domani  
 dai sotterranei del sapere  
 per restituire

alla Natura

quella sacralità che il mondo le ha tolto.



Alessandra Cirafici - Scrittura 'in carta'

percorso di quanti nella storia del progetto grafico - dai manifesti delle avanguardie, all'esperienza della poesia visiva, sino al contemporaneo *type design* digitale - hanno scelto la 'scrittura' come ragione stessa del progetto e hanno affidato al 'testo' e alle sue molteplici valenze, un ruolo significativo nel proprio linguaggio espressivo.

Immediato, e in qualche modo scontato, appare il riferimento alla sperimentazione che tutti i movimenti delle avanguardie storiche - dal Futurismo al Costruttivismo, dal Suprematismo, al Dadaismo... - hanno portato avanti a partire dagli anni Dieci del secolo scorso, sconvolgendo ogni precedente logica di *mise en page*, distruggendola per ricomporla in senso accentuatamente figurativo, in funzione di nuove poetiche, nuovi miti - quelli della modernità e della velocità innanzitutto - e nuove ricerche espressive sorte intorno alle sinestisie surrealiste.

Il pensiero e la sperimentazione delle avanguardie, che furono ispirazione significativa per lo sviluppo della cultura del progetto grafico e tipo-grafico degli anni Venti, trovarono, poi come è noto, un luogo di verifica e di ricerca all'interno dell'esperienza del Bauhaus, nel cui immenso patrimonio didattico ed espressivo si è investigato frugando a piene mani<sup>13</sup>. Non è stato possibile, poi, rinunciare a guardare anche all'esperienza della fine degli anni Sessanta e a personaggi come Emil Ruder, con il suo *Typographie*<sup>14</sup> o Karl Gerstner con *Programme entwerfen*<sup>15</sup> - considerati entrambi testi culto del settore. Si tratta, per dirla con le parole di John Maeda, dei 'grandi pionieri del *type design* - che individuarono i fondamenti di

A PAGINA 34:  
 Esercizio di poesia visiva, progetto grafico di Debora Ciglione, Corso di laurea in Design e Comunicazione, Università della Campania 'Vanvitelli'.

<sup>13</sup> Si pensi, ad un personaggio straordinario come László Moholy-Nagy che nel 1923 a Weimar, nel suo 'corso propedeutico', affrontava i temi dei rapporti armonici nella scrittura, del fenomeno del contrasto tra bianco e nero, tra pieno e vuoto, tra linee continue e linee spezzate, con un'attenzione alla pagina scritta intesa, ben al di là del suo significato verbale, come un campo di tensioni percettive innescate da quei 'segni' (linee, punti, curve, ...) elementi primari dalla cui articolazione si genera la scrittura.

<sup>14</sup> Ruder, E. (1967).

<sup>15</sup> Gerstner, K. (1964).



quella 'tipografia oggettiva'<sup>16</sup>, fondata su una logica del progetto editoriale rigorosa e razionale sino al limite del purismo, senza per questo dover rinunciare ad un approccio fortemente creativo<sup>17</sup>.

Da questo itinerario di ricerca 'intorno' al progetto grafico e ad un suo particolare aspetto - quello della sperimentazione tipografica - sono emersi con chiarezza, alcuni elementi che hanno poi trovato riscontro nella fase di ricerca 'sul' progetto grafico e dunque sulle proposte progettuali. Innanzitutto è emerso come il *lettering* abbia compiuto e compia per sé un'operazione essenziale e fondativa, lavorando, in modo più o meno accentuato, nella direzione dell'iconico e cioè ripercorrendo a ritroso il processo di astrazione compiuto dalla scrittura, riportando, così, la parola scritta alla 'grafia' che non a caso in principio significò allo stesso tempo e senza distinzione 'scrittura' e 'disegno'<sup>18</sup>.

Testo come tessuto, come *texture*, come immagine, che vive una propria dimensione, indipendentemente dal significato verbale che porta con sé e che, attraverso la scrittura, «si dipana come un filo più o meno largo, più o meno compatto: è un *nastro grafico*»<sup>19</sup>. Un'idea che rimanda di nuovo allo statuto narrativo e temporale della scrittura – un raccontarsi di un 'prima' e un 'poi' – ma ne sottende la dimensione figurativa, racchiusa nel concetto di 'direzione' che quel nastro grafico, nelle sue infinite declinazioni, è in grado di sperimentare.

Tipografia, dunque, come forma narrativa. Narrazione, che è innanzitutto narrazione visiva, e che si sviluppa in una condizione di

A PAGINA 36:  
Pascal Dombis, *Eurasia*, floor-print installation, pigment print on vinyl floor, 13x8 m, TZR Galerie Kai Brückner, Düsseldorf, DE, 2012.

<sup>16</sup> Nota inizialmente come la 'grafica svizzera' ha dominato il panorama internazionale del progetto tipografico negli anni Sessanta e Settanta imponendo un approccio non solo oggettivo, ma in qualche modo razionalista e purista. I suoi elementi essenziali sono riassumibili in: composizioni rigorosamente asimmetriche, impostazione in gabbia rigida, utilizzo generalizzato dell'Helvetica o comunque di caratteri senza grazie.

<sup>17</sup> Basta, infatti, sfogliare l'indice dello testo di Emile Ruder per rendersi conto del peso che assume, nella progettazione della pagina, la dimensione della scrittura come sistema di immagini: ricorrono i riferimenti agli aspetti geometrici, cinetici, ai concetti di forma, alla definizione dei ritmi, alla individuazione dei fenomeni ottici, al concetto di unità fra testo e forma, al rapporto tra *lettering* e illustrazione.

<sup>18</sup> Si veda al riguardo Marcolli, A. (1979).

<sup>19</sup> Barthes, R. (1982), p. 34.

'spettacularizzazione' che impone di riflettere sul ruolo del progettista. Come osserva Giovanni Anceschi «la messa in pagina del grafico, cioè proprio l'operazione che impaginando modula il susseguirsi dei *coup de théâtre* della pagina aperta per il lettore, va vista come un caso particolare cioè come una riduzione dimensionale, una riduzione alle due dimensioni del foglio della 'messa in scena' dello spettacolo vero e proprio»<sup>20</sup>.

Ebbene, sulla definizione di questa 'scena', l'impatto che ha avuto, a partire dagli anni Ottanta, la diffusione delle tecnologie digitali è stato assai rilevante ed è di un certo interesse considerarne le conseguenze. La semplicità con cui le tecniche informatiche hanno reso possibile le sperimentazioni più azzardate sull'uso dei caratteri (avvicinamenti, sovrapposizioni, sottrazioni, 'con-fusioni' ...) e la possibilità progettuale praticamente illimitata offerta dai sistemi digitali, hanno aperto al campo del progetto tipo-grafico uno scenario vastissimo che ha trovato interessanti forme espressive già a partire dagli anni Novanta, nelle nuove applicazioni della grafica digitale<sup>21</sup>.

L'abbandono di ogni regola che in apparenza sembra essere essenziale al *type design* contemporaneo deriva in gran parte proprio dall'introduzione dei sistemi informatici: ogni esigenza del progetto è resa possibile e infinitamente accelerata dall'utilizzo dei *new tools*, che consentono di risolvere l'intero processo progettuale - dalla scelta del carattere, alla composizione, ai processi di stampa... - in un ambiente, il *software*, che 'simula' l'intera area del progetto. Questa condizione, che in senso generale coinvolge e riguarda l'intero

ambito del progetto grafico, rappresenta una novità significativa, il cui esito più evidente è nella centralità del ruolo assunto da una 'regia visiva' che privilegia, decisioni espositive e sintattiche capaci di rafforzare la reale costruzione di trame di senso, l'individuazione di nessi visivi e verbali e la definizione di trame narrative, con il chiaro obiettivo, ben al di là dell'esaltazione per l'infinita libertà offerta dal mezzo infografico, di creare legami di significato con il proprio fruitore.

In questo senso il *type design* rappresenta, anche a livello didattico, uno straordinario laboratorio di ricerca e di sperimentazione di nuove sensibilità della cultura grafica<sup>22</sup>.

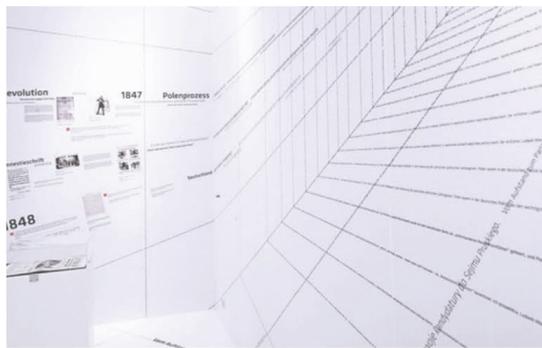
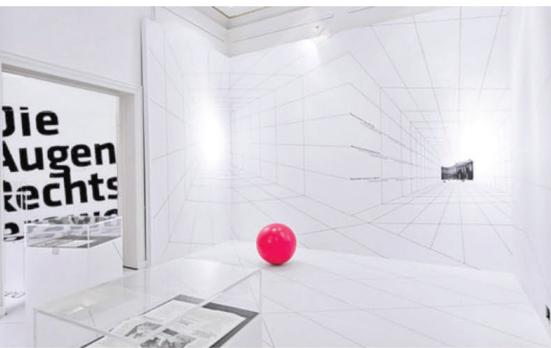
La possibilità di sperimentare attraverso i soli caratteri tipografici il significato delle 'azioni' del progetto - che si articolano in costruzione delle 'relazioni di posizionamento', attribuzione di valori morfologici, dimensionali e cromatici, individuazione di nessi topologici, definizione di gerarchie di significato e di valore percettivo, costruzione di sequenze spazio-temporali - si dimostra estremamente utile a sottrarre il processo creativo dall'equivoco della libera sperimentazione formale che spesso il passaggio dall'analogico al digitale ha generato. Anzi in un momento in cui l'enfasi della rivoluzione digitale sembra lasciare il posto ad un più cauto atteggiamento di continuità con la tradizione dei sistemi analogici, il *type design* spesso si mostra capace di contaminare i linguaggi e ibridare le tecniche, innestando virtuosamente nella tradizione i nuovi modi di interazione con i supporti digitali, diventando così un vero terreno di sperimentazione e ricerca 'sul' progetto grafico<sup>23</sup>.

<sup>20</sup> Anceschi, G. (1989), p. 15.

<sup>21</sup> In un regime comunicativo che si rivolge ad un 'fruitore repentino' che privilegia i canali della televisione e del *World Wide Web*, non sorprende che le scelte del progetto grafico siano ricadute su dinamiche e modalità che rinunciano al 'discorso' per fare l'occhiolino alla percezione più spontanea e immediata, quella che si lascia sedurre dal ritmo, dalla pausa, dalla forma assai più che dal contenuto. Sul tema si veda quanto già espresso in Cirafici, A., Fiorentino, C. C., Lagnese, G. (2008).

<sup>22</sup> Sul panorama contemporaneo dei protagonisti e delle sperimentazioni della grafica digitale e in particolar modo del *web design* si veda: Branzaglia, C. (2006), pp. 121-162.

<sup>23</sup> Si veda quanto già scritto al riguardo in *Disegno e Graphic Design*. Dall'investigazione grafica all'attribuzione di senso, in particolar modo al capitolo *Basic*, *New Basic* e altre storie in relazione al rapporto tra pensiero creativo e nuove tecnologie. Cirafici, A. (2012), p. 34 e seg.



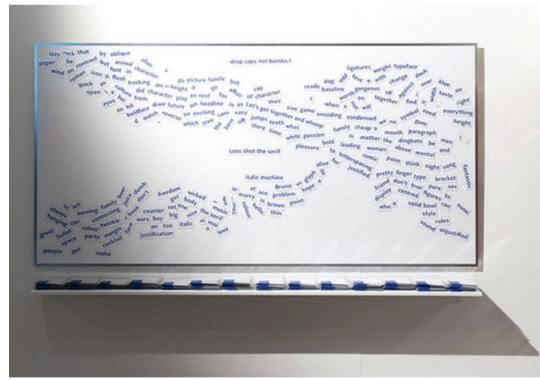
Alessandra Cirafici - Scrittura 'in carta'

Questo ricco orizzonte di riflessioni e di riferimenti ha fatto da sfondo al lavoro compiuto dagli allievi del corso di Design e Comunicazione intorno al 'nastro grafico'- mai definizione fu più appropriata! - rappresentato dalla sequenza di esiti poetici prodotti nell'ambito dall'esperienza performativa "La memoria come strumento di coscienza creativa", mostra/evento di Anna Maria Pugliese.

A PAGINA 40:  
Plasia 30 Design Group, *Tu rozgrywała się polityka, Fabrykanci rewolucji, Pod czerwonym sztandarem*, 2009. Foto di Maciej Kuszela; direttore artistico / concept: Danuta Słomczyńska (direttore artistico del dipartimento di Graphic Design); team di progetto: Marcin Markowski, Sylwia Klimczak, Rafał Koczan, Marcin Markowski, Robert Mieniok, Paweł Szurek, Eliza Karczyńska, Katarzyna Mucha-Wiśniewska, Zuzanna Paul.

A PAGINA 42:  
*ONTYPE, Texts on Typography, Typography you can touch in the Bauhaus Archive, Gutenberg Museum, Berlino*, 2012. Foto a cura di Lena Giovanazzi.

A PAGINA 43:  
Troy Hide, *NOKIA PURE TYPOGRAPHY EXHIBITO*, Londra, 2011.



## Dialoghi a distanza

Alfabeti che riSvelano l'eco sacrale degli alberi  
rievocano l'osmosi uomo Natura  
grafemi del visibile e dell'invisibile  
sigillati nell'Ikona polisemica della Physis  
mano illuminata a sapienza diffusa da mare a mare  
da città a città piombo e oro di conoscenza  
dispersa nelle rughe della memoria  
corpo nudo in attesa di parole da riscrivere  
rare come foglie gemmate domani  
dai sotterranei del sapere per restituire alla Natura  
quella sacralità che il mondo le ha tolto.

Anna Maria Pugliese, 2012<sup>24</sup>

In occasione dell'allestimento, come già accennato, al lavoro grafico e concettuale dell'artista sono stati associati appuntamenti settimanali di *reading* poetico sul tema della memoria, finalizzati alla realizzazione di un'opera *in progress*, che Anna Maria Pugliese ha definito una "scultura a più voci". Un esito a cui si è sommato quello dell'analogo esperimento realizzato qualche mese dopo presso l'*Italian Cultural Institute* di New York nel cui prestigioso contesto la Pugliese ha presentato il video-poema *Landscapes of memory*.

Di questa "scultura a più voci", opera aperta e collettiva il cui senso più profondo è la coralità dell'esperienza compiuta, il lavoro degli allievi ha cercato di individuare nuove modalità comunicative capaci di estenderne la possibile fruizione in un differente dominio comunicativo, quello del visivo, e in un tempo differito

APAGINA.44:  
Gli autori e le parole chiave della scrittura a più voci, progetto grafico di Carmen Orlo, Corso di Laurea in Design e Comunicazione, Università della Campania 'Vanvitelli'.

<sup>24</sup> Anna Maria Pugliese, *L'alfabeto degli alberi*. Napoli: MANN, 2012.

MEMORIA  
NOME  
PAROLA  
RICORDO  
CONOSCENZA  
PASSATO  
FRAMMENTO  
SUONO  
TEMPO  
SPAZIO  
PASSI  
NATURA  
LUCE  
TERRA  
CIELO  
ALBERI  
CORPO  
ANIMALI  
F. SQUADRITI  
E. LUCREZI  
K. MARTINO  
F. COPPOLA  
M.P. RUGGIERO  
L. NUNGNE  
P. SANTUCCI  
S. CIRIC  
V. AMARELLI  
B. MADECCIA  
P. CASULLI  
W. MARASCO  
L. PIGNOTTI  
C. DAVINIO  
R.C. P. DA SILVA  
C. IONI  
E. FAGNANO  
B. GALLUCCIO  
M. BAINO  
C. VITTELLO  
A. SPAGNUOLO  
M. GRASSO  
E. BASILE  
S. GANDLEVSKY  
M. TORTORA  
R. URRARO  
A. ANDREOTTI  
E. SILVESTRI  
G. VETROMILE  
B. TEMPESTA  
U. PICCOPO  
C. BERTICA  
R. FELERICO  
A. URUSOV  
A. MESSINA  
M. DE GEMMIS  
S. DI MARE  
N. FRANGIONE  
A. M. PUGLIESE  
G. FONTANA  
ROBERT GRAVES  
S. M. MARTINI  
TOMASO BINGA

L'antico e' prestanza recente...  
Vento che fai ondeggiare...  
Galleggio senza approdo...  
La mia memoria e'...  
Io sono l'intero...  
Graffiti cerchi nel grano...  
Le immagini sono...  
Malgrado gli occhi...  
A valle gli ultimi...  
La forza furiosa del...  
Che ci resta...  
Vedo chiaro per questa...  
Da quando non ha...  
Un giorno dopo...  
QR CODE discussione...  
Non tutto si concentra...  
La dove ogni cosa...  
Sottratte alla volta...  
L'oscillare del corpo...  
Chi puo' sapere...  
Nei rinnovati accostamenti...  
Perche' diventi specchio...  
Memoria di caverna...  
Grazie a Dio...  
Azzurro merite stavamo...  
L'azzurro e' un filo...  
Miseddimentocullata...  
Non ci sono sogni...  
Ecco ultime memorie...  
Ecco la pasta di...  
O senza volgersi...  
Gli alberi stanno...  
Memotamore e'...  
Se guardate attentamente...  
Ma dice nu poeta...  
Nell'ultimo tono del...  
Entrava nelle case...  
Andiamo sempre oltre...  
Alfabeti che rivelano...  
Ceruli abissi squass...  
Prospero sia il...  
La memoria e'...  
Opl' ooo...



Alfabeti che rivelano  
l'eco sacrale degli alberi  
rievocano l'antica osmosi  
uomo Natura  
grafemi del visibile e dell'invisibile  
sigillati nell'ikona polisemica  
della Physis mano illuminata  
a sapienza  
diffusa da mare  
a mare da  
citta  
a  
citta  
piombo  
e  
oro  
di  
conoscenza  
dispersa  
nelle

**L. Nugnes**  
graffiti  
cerchi  
nel  
grano  
rune  
mudra  
mitocondri  
quanti

**B. Galluccio**  
Sottratte  
alla  
volta  
del  
tempo  
le  
vite  
rimbalzano  
senza  
rumore.  
Il ritorno  
è  
nel  
buio  
di  
di  
brilla  
un  
corridoio  
riparato  
da  
un  
sole  
innocuo  
di  
tramonto  
autunnale.

**S. Ciric**  
Malgrado  
gli  
occhi  
cavali  
Guardo  
Malgrado  
le  
orecchie  
tagliate  
ma  
Malgrado  
la  
lingua  
strappata  
Parlo  
E  
i  
miei  
aguzzini  
lo  
sanno  
Che  
anche  
se  
nudo  
Sono  
un  
osso  
duro  
Sono  
ora  
alle  
tempie  
a  
con  
l'assedio  
che  
s'incarna  
alle  
pareti  
e  
il  
porto  
delle  
palpebre  
privo  
di  
cuore  
dei  
Balcani ...

**E. Silvestrini**  
non  
ci  
sono  
sogni  
o  
loro  
ricordo  
ma  
profonda  
secolare  
assenza  
mi  
sono  
parlita  
un'infinità  
di  
volte  
Azzurra  
mente  
Silvavamo  
crespi  
di  
onde  
Nella  
nostra  
adusa  
rete  
pescatrice  
Millenni  
prima  
di  
ogni  
eretto  
matteone  
Di  
ogni  
emozione  
Fummo.  
Saremo.

**M. Tortora**  
Azzurra  
mente  
Silvavamo  
crespi  
di  
onde  
Nella  
nostra  
adusa  
rete  
pescatrice  
Millenni  
prima  
di  
ogni  
eretto  
matteone  
Di  
ogni  
emozione  
Fummo.  
Saremo.

**R. Urraro**  
l'azzurro è un filo di memoria  
una scorza che copre l'involucro  
fatto di nubi ed ombre  
e ci tengo ai tesori della memoria  
ed è giusto: lo stagno  
è "ciò che sta", l'immobilità  
il mercurio  
è volatilità  
(così è il ricordo  
che dorme, in pace agitato  
perché ha perso il presente  
ed il futuro).

**M. Grasso**  
perché diventi specchio  
occorre che il vetro abbia  
appena un velo di stagno e mercurio.  
ed è giusto: lo stagno  
è "ciò che sta", l'immobilità  
il mercurio  
è volatilità  
(così è il ricordo  
che dorme, in pace agitato  
perché ha perso il presente  
ed il futuro).

**C. Davinio**  
Un giorno dopo l'altro  
accendo le macchine,  
dispiego la loro immensa  
memoria,  
ogni giorno  
incendio i motori,  
poi dentro mi spengo.

**M. Papa Ruggiero**  
io sono  
l'intero  
sate  
sparso  
in  
assenza  
di  
nome  
sul  
ciglio  
di  
ogni  
agguato  
in  
questo  
boccio  
di  
carne  
viva  
tagliato  
e  
ricucito  
per  
titoli  
d'onore  
e  
sto  
in  
infinite  
orme  
o  
che  
solo  
non  
divide.  
a  
punto  
croce.  
ha  
più  
nulla  
da  
perdere,  
la  
parola  
scrive e riscrive rabbiosamente di se  
stessa, per soprassalti, deviazioni,  
stupori, abbandoni improvvisi subito  
contra il passato e il futuro  
l'azzurro è un filo di memoria  
una scorza che copre l'involucro  
fatto di nubi ed ombre  
e ci tengo ai tesori della memoria  
ed è giusto: lo stagno  
è "ciò che sta", l'immobilità  
il mercurio  
è volatilità  
(così è il ricordo  
che dorme, in pace agitato  
perché ha perso il presente  
ed il futuro).

**M. Amarelli**  
quercia  
il  
con  
i  
morti  
che  
ha  
tolto.  
e  
sto  
in  
infinite  
orme  
o  
che  
solo  
non  
divide.  
a  
punto  
croce.  
ha  
più  
nulla  
da  
perdere,  
la  
parola  
scrive e riscrive rabbiosamente di se  
stessa, per soprassalti, deviazioni,  
stupori, abbandoni improvvisi subito  
contra il passato e il futuro  
l'azzurro è un filo di memoria  
una scorza che copre l'involucro  
fatto di nubi ed ombre  
e ci tengo ai tesori della memoria  
ed è giusto: lo stagno  
è "ciò che sta", l'immobilità  
il mercurio  
è volatilità  
(così è il ricordo  
che dorme, in pace agitato  
perché ha perso il presente  
ed il futuro).

**V. Amarelli**  
quercia  
il  
con  
i  
morti  
che  
ha  
tolto.  
e  
sto  
in  
infinite  
orme  
o  
che  
solo  
non  
divide.  
a  
punto  
croce.  
ha  
più  
nulla  
da  
perdere,  
la  
parola  
scrive e riscrive rabbiosamente di se  
stessa, per soprassalti, deviazioni,  
stupori, abbandoni improvvisi subito  
contra il passato e il futuro  
l'azzurro è un filo di memoria  
una scorza che copre l'involucro  
fatto di nubi ed ombre  
e ci tengo ai tesori della memoria  
ed è giusto: lo stagno  
è "ciò che sta", l'immobilità  
il mercurio  
è volatilità  
(così è il ricordo  
che dorme, in pace agitato  
perché ha perso il presente  
ed il futuro).

**W. Marasco**  
scintille,  
pura  
polenza  
nel processo tra il segnale pun-  
ti-forme  
dello schermo e la memoria  
non tutto  
si ferma nei proiettersi  
dei codici  
al di là  
dell'ostacolo  
scrive e riscrive rabbiosamente di se  
stessa, per soprassalti, deviazioni,  
stupori, abbandoni improvvisi subito  
contra il passato e il futuro  
l'azzurro è un filo di memoria  
una scorza che copre l'involucro  
fatto di nubi ed ombre  
e ci tengo ai tesori della memoria  
ed è giusto: lo stagno  
è "ciò che sta", l'immobilità  
il mercurio  
è volatilità  
(così è il ricordo  
che dorme, in pace agitato  
perché ha perso il presente  
ed il futuro).

**R. C. Pereira da Silva**  
QR CODE  
Discussione scientifica,  
letteraria o storica;  
consapevolezza del passato;  
Memoria.  
Monumento commemorativo.  
Codice bidimensionale.  
Quick response code.  
Semplicemente bianco e nero.  
Un quadrato  
e combinazioni alfanumeriche.  
Collettività digitale.

**E. Fagnano**  
QR CODE  
Discussione scientifica,  
letteraria o storica;  
consapevolezza del passato;  
Memoria.  
Monumento commemorativo.  
Codice bidimensionale.  
Quick response code.  
Semplicemente bianco e nero.  
Un quadrato  
e combinazioni alfanumeriche.  
Collettività digitale.

**E. Basile**  
Collettività digitale.

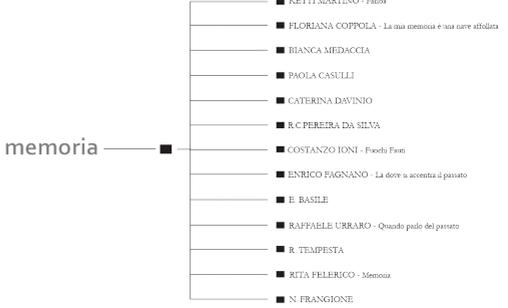
**L. Pignotti**  
Da quando non  
ha più nulla da  
perdere, la parola  
scrive e riscrive  
rabbiosamente  
deviazioni, stupori,  
abbandoni improvvisi subito  
contra i suoi elementi fondativi  
e delle connessioni tra le diverse componen-  
ti dell'esperienza performativa analizzata nel  
suo complesso. Una operazione a cui ha fatto  
seguito una azione di 'organizzazione' e codifi-

altri è rimasto fluido in ipotesi di mappe in-  
fografiche, elenchi mobili, possibili itinerari  
di navigazione interattiva, performance, istal-  
lazioni immaginate come possibili metafo-  
re sulla coscienza della contemporaneità.  
Il corpus letterario costituito in principio da  
39, poi 42, poi 51 testi di altrettanti poeti ita-  
liani e internazionali che hanno voluto lascia-  
re in tempi e luoghi diversi il proprio segno  
nell'opera 'in progress' della Pugliese ha co-  
stituito una sorta di 'metatesto' letterario nel-  
le cui pieghe il lavoro degli allievi ha tentato,  
innanzitutto, di rintracciare ricorrenze concet-  
tuali, schemi narrativi intorno a cui costruire  
trame di senso cognitivo, prima ancora che  
visivo. Si è trattato dunque di immaginare nar-  
razioni visive e percorsi di possibile naviga-  
zione all'interno di un testo la cui specificità  
non risiedeva nella coerenza discorsiva, ma  
nella ricorrenza di alcuni tematismi e di alcu-  
ne modalità di elaborazione di contenuti tutti  
profondamente legati alla ricerca estetica del-  
la Pugliese e certamente presenti nell'intenso  
testo poetico *L'alfabeto degli Alberi* – citato in  
apertura di paragrafo - che in un certo senso  
del 'metatesto' rappresenta l'incipit.  
Si è dunque trattato innanzitutto di un *brain-  
storming* nell'universo poetico ed estetico  
dell'artista, alla ricerca dell'epicentro del  
suo immaginario, dei suoi elementi fondativi  
e delle connessioni tra le diverse componen-  
ti dell'esperienza performativa analizzata nel  
suo complesso. Una operazione a cui ha fatto  
seguito una azione di 'organizzazione' e codifi-

A PAGINA 48:  
Esercizio di poesia visiva, pro-  
getto grafico di Arianna Valeria  
Busico sul materiale poetico rac-  
colto durante gli eventi connessi  
all'allestimento di Anna Maria Pu-  
gliese, Corso di laurea in Design  
e Comunicazione, Università della  
Campania "vanvitelli".

l'antico è prestanza recente rispetta storia militanza orgoglio dei vivi articolare salvare enumerare anche il minimo indizio prova di umana baldanza imessa in gioco nella **soliditudine** della paura vento che fai ondeggiare neri bambù scuoti la mia **soliditudine** questo mondo è una prigione se lo abbatti hai ragione se galoppi da solo chi trottava con te galleggiava senza approdo la **memoria** mi è segno **aterrito** ora marea che si rifiora e crea impronta d'appartenenza che convive con le mie cellule è donna rubino e quercia il mio inventarmi adesso qui dentro al passato e fuori la mia **memoria** è un coltello affilato sul dorso della mano incide nella carne ciò che non so decifrare ha un debito con i vivi e con i morti che non vuole estinguere lo sono l'intero sale sparso in assenza di nome sul ciglio di ogni agguato in questo boccio di carne viva tagliato e riscuote per titoli d'onore e stori in infinita orme o in sudari di scena riscritti a punto croce graffiati cerchi nel grano rune mudra mitocordici quanti oggi anche il libro m'appare privo di senso brilla un **frammento al fuoco** della luna mi han visto nudo oltrepassare la linea di gioco provo a fissare nel vetro quel canto che solo non divide le immagini sono fuggiasche i ricordi fotografie perciò occorre guardare il mondo di fuori affacciarsi alla finestra osservare il fornicacio malgrado gli occhi cavati guardo malgrado le orecchie tagliate sento malgrado la lingua strappata parlo e i miei aguzzini lo sanno che anche se nudo sono un osso duro sono la costola dalla quale egli mi creò e mi mise proprio quel cuore dei balcani a valle gli ultimi lutti atrocità nascoste per ora fusoliere fumo e scintille pura potenza in movimento le vive c'è vivente tutto s'allarga la fine della guerra la forza furiosa del risucchio trascinava tutto in basso la **memoria affondava lento** fino ai fondali bui nel fango in bilico tra putrefazione e pietra che ci resta ora la **memoria** è il remo sottovento che per primo infilò la superficie dello sguardo che abbiamo messo addosso ognuno sull'altra come diappio moltiplicato del proprio vedo chiaro per questa prova della grazia che non ho guardo della grazia che non ho guardo del futuro del mio cuore se non fosse per l'ombra che mi affianca per il sigillo fra le ossa per la parola che m'incarta da quando non ha più nulla da perdere la parola scrive e riscrive rabbiosamente di se stessa per soprassalti deviazioni stupori abbandoni improvvisi subito contraddetti **sogetto** parlante e oggetto di indagini dietro cui si ravvisa ciò che passa attraverso di lei e poi scompare un giorno dopo l'altro accensione delle macchine dispiego la loro immensa **memoria** ogni giorno incendio i motori poi dentro mi spengo discussione scientifica letteraria o storica consapevolezza del passato **memoria** monumento commemorativo codice bidimensionale quick response code semplicemente bianco e nero un quadrato e combinazioni alfanumeriche collettività digitale non tutto si concentra nel gesto nel suo presagio apparente formato nel processo fra il segnale punti forme dello schermo e la **memoria** non tutto si ferma nei proiettrarsi dei codici al di là dell'ostacolo là dove ogni cosa rimane non detta sospesa a metà tra il passato e il futuro là dove la **memoria** ritorna su se stessa e diventa parte del tutto sottratta alla volta del **tempo** e vite rimbalsano senza rumore il ritorno è nel buio di un corridoio riparato da un sole innocuo di tramonto autunnale l'orologio batte la sua ora alle tempie con l'assedio che s'incarna alle pareti e il porto delle palpebre privo di risoluzione adatta l'oscillare del corpo sulle linee del narrare pistilli di camelie quel fiorire e schiudersi su cui c'è da puntare a sciamè e adesso è l'ora di firmare con chiara cifra l'aria è da cedere il nome di nessuno poi virare chi può sapere dove è il centro se nello spazio o nel **tempo** è lo spirito che illumina il segreto esistere sospeso a una corda catramata ora ti trovo nella città di confine socrate non è il doppio di platone la conoscenza non dissolve la desiderata uguaglianza all'ombra di memorie nei rinnovati accostamenti attraverso memorie impegniamo gli specchi per ricostruire quanto abbiamo atteso e rivissuto il segreto del ritorno il timore e il **ricordo** della strada rientra negli argini della consapevolezza quando presenze nascoste annullano gli spazi per creare le forme infrante delle coincidenze perché diventi specchio occorre che il vetro abbia appena un velo di stagno e mercurio ed è giusto lo stagno è ciò che sta l'immobile il mercurio è volatilità così è il **ricordo** che dorme in pace agitato perché ha perso il presente ed il futuro **memoria** di caverna platonica mettere nella poesia immagini reali la città riempie di riti l'essenza della **memoria** gli opposti vengono conciliati solo allora si rientra nel discorso simbolista del mito greco grazie del mito sicuro mente stivavamo cespiti di onde nella nostra adusa rete pescatrice millenni di ogni eretto mattone di ogni emozione fummo saremo l'azzurro è un filo di **memoria** una scorta che copre l'invulcoro fatto di nubi ed ombre e ci tengo ai tesori della **memoria** è il che i colori si mescolano e danno il tono vero della vita m'addormento cullata dal **ricordo** di quando la mia corsa inseguiva l'allungo dello sguardo ora solo nel **tempo** dell'orizzonte accoglie il mutamento non ci sono sogni o il loro **ricordo** ma solo profonda scolare assenza mi sono partorita un'infinità di volte ecco le ultime memorie le ho raccoltate nel cavo della mano fluide o dense d'intrugli smeraldini come un piccolo lago alpino in tempesta le ultime memorie e un lapislazzulo dorato un monile antico e prezioso chiuso in teca d'osso la forza del passato che mantiene le gambe diritte verso il tenebroso fondo della sera ecco la pasta di cui è fatto l'uomo la densa elastica forma di passato presente futuro unica è l'essenza in tutto ritorna e contiene in ogni **ricordo memoria** predice guarda gli **alberi** adesso guarda gli olivi che camminano gli uni sull'orma degli altri e percorrono migliaia di anni per restare pressappoco dov'erano migliaia di anni orsono e senza volgersi ascolteranno i tonfi di mille naufragi i nomi di tutte le erbe i loro alti ahi al taglio dei prati soneranno con occhi di luna l'infanzia dei fiumi il accanto incontro **liberi** allora avere la **libra** **libra** che intreccia memorie le fiabe dell'oggi con i fieri gli **alberi** stanno e a lungo possiamo ritrarli non scrivo ma non il dimentico **memoria mare** è il peso della storia e delle reti nel corpo stanco speranza nel trattenere fra le dita gli sfuggenti ricordi perché non si dimentichi non si inciampi di nuovo e di nuovo se guardate attentamente oggi si capisce bene che dante notoriamente famoso come il nostro vate cantore insigne del nostro popolo sia anche il nostro dio di prosperità invece le sue poesie avrei bruciato sono poco chiare con parole difficili smisurano la sua magnifica immagine ma dice un poeta che nn'è ovvero pechè só rragge can 'a stella manna come si fosse 'o cuorpo suo sincero che fa sapé' a pussia ca maie ce nganna nell'ultimo tomo del volume del **tempo** chiudendo il corso ininterrotto dei fatti che saranno tutti d'improvviso cessati parlerà **tempo** finalmente di sé noi intanto non sappiamo cosa pensa e perché di lui ci sfugge il senso entrava nelle case solitamente alla buon'ora raccogliendo così i cocci delle notti insomni e deliranti davanti a un caffè le confidenze scorrevano nere e profumate non c'è il **tempo** per raccontare andiamo sempre oltre - per trovare qualcosa di diverso e troviamo - lo stupefacente apparire mentre lo stupefacente essere - è già in noi che attende sempre - i **paesi** del nostro tempo oggi perché siamo la porta di noi stessi nella **memoria**

minimo indizio prova di umana baldanza imessa in gioco nella **soliditudine** lo abbatti hai ragione se galoppi da solo chi trottava con te galleggiava senza vive con le mie cellule è donna rubino e quercia il mio inventarmi adesso ciò che non so decifrare ha un debito con i vivi e con i morti che non vuole le vive tagliato e ricuote per titoli d'onore e stori in infinite orme o in sudari m'appare privo di senso brilla un **frammento al fuoco** della luna mi han hi sono fuggiasche i ricordi fotografie perciò occorre guardare il mondo di gliate sento malgrado la lingua strappata parlo e i miei aguzzini lo sanno e dei balcani a valle gli ultimi lutti atrocità nascoste per ora fusoliere fumo del risucchio trascinava tutto in basso la **memoria affondava lento** fino he per primo infilò la superficie dello sguardo che abbiamo messo addosso grazia né scorta del futuro del mio cuore se non fosse per l'ombra che mi scrive e riscrive rabbiosamente di se stessa per soprassalti deviazioni stuo- o un quadrato e combinazioni alfanumeriche collettività digitale non tutto schermo e la **memoria** non tutto si ferma nei proiettrarsi dei codici al di là **memoria** monumento commemorativo codice bidimensionale quick response code semplicemente bianco e nero un quadrato e combinazioni alfanumeriche collettività digitale non tutto si concentra nel gesto nel suo presagio apparente formato nel processo fra il segnale punti forme dello schermo e la **memoria** non tutto si ferma nei proiettrarsi dei codici al di là **memoria** ritorna su se stessa e diventa parte del tutto sottratta alla volta del **tempo** e vite rimbalsano senza rumore il ritorno è nel buio di un corridoio riparato da un sole innocuo di tramonto autunnale l'orologio batte la sua ora alle tempie con l'assedio che i narrare pistilli di camelie quel fiorire e schiudersi su cui c'è da puntare a pere dove è il centro se nello spazio o nel **tempo** è lo spirito che illumina il il platone la conoscenza non dissolve la desiderata uguaglianza all'ombra abbiamo atteso e rivissuto il segreto del ritorno il timore e il **ricordo** della le forme infrante delle coincidenze perché diventi specchio occorre che il volatilità così è il **ricordo** che dorme in pace agitato perché ha perso il pre- essenza della **memoria** gli opposti vengono conciliati solo allora si rientra ostra adusa rete pescatrice millenni prima di ogni eretto mattone di ogni o ombre e ci tengo ai tesori della **memoria** è il che i colori si mescolano e dello sguardo ora solo nel **tempo** dell'orizzonte accoglie il mutamento non to le ultime memorie le ho raccoltate nel cavo della mano fluide o dense un monile antico e prezioso chiuso in teca d'osso la forza del passato che istica forma di passato presente futuro unica è l'essenza in tutto ritorna e sull'orma degli altri e percorrono migliaia di anni per restare pressappoco erbe i loro alti ahi al taglio dei prati soneranno con occhi di luna l'infanzia monie le fiabe dell'oggi con fieri gli **alberi** stanno e a lungo possiamo ritrar- non scrivo ma non il dimentico **memoria mare** è il peso della storia e delle ti si inciampi di nuovo e di nuovo se guardate attentamente oggi si capisce osto dio di prosperità invece le sue poesie avrei bruciato sono poco chiare agge can 'a stella manna come si fosse 'o cuorpo suo sincero che fa sapé' rtti che saranno tutti d'improvviso cessati parlerà **tempo** finalmente di sé buon'ora raccogliendo così i cocci delle notti insomni e deliranti davanti a re - per trovare qualcosa di diverso e troviamo - lo stupefacente apparire ma la porta di noi stessi nella **memoria**

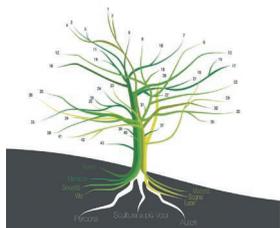


cazione dell'intero *corpus* di immagini mentali e testi per categorie concettuali, aree tematiche, ritmi espositivi, caratteristiche metriche, strutturali, linguistiche...

Ne sono emerse alcune categorie concettuali connesse all'esperienza della Pugliese e stanno in pace attente nel suo sviluppo poetico. Innanzitutto il concetto di MEMORIA, intesa come "strumento di coscienza creativa", genesi della sintesi tra pensiero e immaginazione; e poi quello di NATURA intesa come spazio di elezione per la ricerca, tra arcaismo e contemporaneità, di una identità primaria, un'identità esistenziale che si genera proprio nel riconoscimento di una ancestrale empatia tra natura e uomo; UOMO, dunque altra parola nodale nella ricerca della Pugliese e ricorrente nel corpus poetico; e poi ancora, SUONO, attributo essenziale della parola e del suo diffondersi nelle dimensioni dello spazio e del tempo; e ancora ALFABETO, PAROLA, GRAFEMA...

A partire da questi concetti, che si rincorrono nel corpus poetico e ne sostanziano il messaggio, si è ipotizzata una aggregazione tematica dei testi poetici per poi immaginarne innanzitutto una fruizione dinamiche che a partire da quei concetti e attraverso interazioni con l'utente ne dischiudesse i contenuti in termini di relazioni tra la parte ed il tutto. Non un lavoro sul testo, ma piuttosto un lavoro intorno al testo. Ipertesti, ovvero strutture di navigazione capaci di svelare al fruitore/lettore, attraverso nessi logici, il significato 'collettivo' dell'opera. L'elaborazione in termini visivi del 'metatesto'

A PAGINA 50: Debora Gigliore. Storybord dell'organizzazione ipertestuale delle poesie visive raccolte durante gli eventi connessi all'allestimento di Anna Maria Pugliese, Corso di laurea in Design e Comunicazione, Università della Campania 'Vanvitelli'.



ha rintracciato, poi, nei concetti di 'flusso' - di parole, pensieri e memorie - di 'sovrapposizione' - di voci distinte e simultanee -, di 'interazione' e relazione tra le parti del progetto espositivo, altrettante strategie del progetto grafico: comporre visivamente sulla pagina i testi in un unico flusso di parole come in un unico pensiero poetico cui fanno da àncora e contrappunto i nomi dei singoli autori; sovrapporre i testi poetici come in una sequenza di voci narranti simultanee, sino a far perdere completamente il valore testuale e a rintracciare il valore visivo di *texture* sonora in cui far emergere solo alcune parole, concetti, nomi, numeri; e poi ancora elaborare sintesi di riduzione di senso, per successive cancellazioni sino a ridurre ciascun componimento a semplice sequenza ritmata, in cui far emergere solo 'una' parola significante; costruire mappe concettuali in cui i testi poetici scompaiano in termini di contenuto verbale a vantaggio della comunicazione della sola logica di aggregazione intorno a concetti e parole chiave... sono queste le azioni che hanno guidato un fare progettuale il cui obiettivo è stato quello di rendere 'manifesto' il lavoro di sintesi concettuale elaborato sul patrimonio poetico emerso dall'evento della Pugliese e ricollocarlo in un nuovo processo di fruizione visiva, rafforzandone la dimensione narrativa di 'storia in progress' e accentuandone quella interattiva nella relazione provocata con il fruitore. Protagonista indiscusso di questo racconto è stato il carattere tipografico. Liberato, ancora

una volta, dal suo ruolo funzionale, il carattere ha conquistato la pagina bianca con tutto il suo valore formale. Si è esibito in arditi fuori-sca-la esaltando la gerarchia semantica degli elementi della *mise en page*; si è messo alla prova in improbabili operazioni di *layering* sino a rendere incomprensibile non già il contenuto verbale, ma anche quello simbolico del testo e a trasformarlo in *texture* rarefatte o addensate intorno ad singoli elementi significanti; ha citato sfacciatamente Isgro<sup>26</sup> nel processo di autocancellazione selettiva sino a trasformarsi in tratto, linea, punto; ha esaltato i segni d'interpunzione; ha scardinato gabbie, ha dialogato con altri elementi figurativi nella composizione di sintesi visive. Senza mai indugiare, tuttavia, sull'esercizio di stile, ma ricercando sempre le ragioni di scelte formale e compositive che dessero senso visivo al lavoro concettuale che sul quel corpus di parole pensieri e memorie si andava compiendo, nel tentativo, di restituirne il significato e di sollecitarne la intima comprensione.

A PAGINA 52:  
*Ipertesto*, progetto grafico di Sara Nappa, Corso di laurea in Design e Comunicazione, Università della Campania 'Vanvitelli'.

ALLE PAGINE 54, 55, 56, 57:  
*Esercizio di poesia visiva*, progetto grafico di Arianna Valeria Busico sul materiale poetico raccolto durante gli eventi connessi all'allestimento di Anna Maria Pugliese, Corso di laurea in Design e Comunicazione, Università della Campania 'Vanvitelli'.

<sup>26</sup> Ci si riferisce ovviamente ad Emilio Isgro, e alla sua poetica della cancellazione. A riguardo si veda Isgro, E. (2007).

BRANI SCULTI  
po-  
sp-  
to- esi-  
a una corsa ca-  
L'antico è prestanza  
di-  
za-  
di-  
glio dei vivi  
articolare salvare  
enumerare  
anche il minimo non  
indizio la deside-  
prova di umana  
baldanza rimessa in

# Parole/ quoad vides?

Sono un osso duro  
Sono la costola  
Da lui quale Egli mi  
Mi Papa Ruggiero  
ro: scimmione  
lit-  
measenza di nome  
sul ciglio di ogni  
aggua tolevskij  
... ma solo pro-  
fonda  
secolare  
V. Amarelli  
mi sono par-  
Avante gli ultimi lutti,  
atrocità in infinità di  
nascoste per ora  
fusoliere,  
fumo e scintille, pura  
m'incarta  
U. Piscopo  
L. Pignotti  
Da quando non ha  
più nulla da perdere  
la parola i fragi  
scrive e riscrive  
rabbiosamente di se  
stessa el prati  
per soprassalto de-  
viazioni; stuporizia  
abbandoni improvvisi  
subito contraddetti,  
soggetto parlante le-  
oggetto di indagine re-  
dietro cui si ravvisa e  
apparente formazione  
nel processo fra il  
segnale punti-forme  
dello schermo e la  
memoria non tutto  
si ferma nel proiet-  
tarsi che só rragge  
den codici la manna  
ab di là fosse 'o cuo-  
dell'ostaco lo-  
che fa sapé 'a puisia  
E. Fagnano ganna  
là dove ogni cosa  
rimane non detta  
sospesa a metà

nella solitudine della  
paù paguoto

E. Lucrezi  
accostamenti, attraverso  
Vento che fai ondeg-  
giare  
gniamo gli spec-  
neri  
scuol  
dines  
riv-  
segni  
Questo  
prigione  
rientra  
tagione  
volozza,  
quali  
resenze  
Se gal-  
di sola  
ghistr  
le forme  
infrante

# Memoria

riscritti a punto croce  
l'altezza,  
E. Nugnes all'alto del  
vuoto  
K. Martino Galleggio senza approdo, la memoria mi è segno eterno ora, marea  
che si riforma e crea impronta d'appartenenza che convive con le mie cellule. È  
donna rubino e quercia il mio inventarmi adesso, qui, dentro al passato e fuori.  
/ F. Coppola la mia memoria è un coltello affilato sul dorso della mano incide  
nella carne ciò che non so decifrare ha un debito con i vivi e con i morti che non  
vuole estinguere. / B. Madeccia la forza furiosa del risucchio del trascinato tutto  
in basso la memoria affondava lenta fino ai fondali bui nel fango in bilico tra  
putrefazione e pietra. / Paola Casulli Che ci resta Ora? La memoria è il Remo  
sottovento Che per primo infilò la superficie Dello sguardo che abbiamo messo  
addosso Ognuno sull'altra Come drappo migliore del proprio. / C. Davinio Un  
giorno dopo l'altro accendo le macchine, dispiego le loro immense memoria  
ogni giorno incendio i motori, poi dentro mi spengo. / R. C. Pereira da Silva QR  
CODE Discussione scientifica, letteraria o storica; consapevolezza del passato;  
Memoria Monumento commemorativo. Codice bidimensionale. Quick respon-  
se code. Semplicemente bianco e nero. Un quadrato e combinazioni alfanume-  
riche. Collettività digitale. / C. Lori non tutto si concentra nel gesto, nel suo pre-  
sagio apparente formato nel processo fra il segnale punti-forme dello schermo e  
la memoria non tutto si ferma nel proiettarsi dei codici al di là dell'ostaco lo-  
/ E. Fagnano là dove ogni cosa rimane non detta sospesa a metà tra il passato e il  
futuro là dove la memoria ritorna su se stessa e diventa parte del tutto. / E. Ba-  
sile Memoria di caverna platonica mettere nella poesia immagini reali. La città  
riempie di riti l'essenza della memoria, gli opposti vengono conciliati solo allora  
si rientra nel discorso simbolista della musica. / R. Urraro l'azzurro è un filo di  
memoria una scorza che copre l'involucro fatto di nubi ed ombre e di tengo ai  
tesori della memoria è lì che colori si mescolano e danno il tono vero della vita  
/ R. Tempesta Ecco la pasta di cui è fatto l'uomo, la densa elastica forma  
di passato presente futuro Unica è l'essenza in tutto ritorna e contiene. In ogni  
ricordo - memoria - predice! Guarda gli alberi adesso, guarda gli Olivi che cam-  
minano gli uni sull'orma degli altri e percorrono migliaia di anni per restare pres-  
sappoco dov'erano migliaia di anni orsono. / R. Felice memoria more è il peso  
della storia e delle storie nel corpo stanco. Speranza nel trattenere fra le dita gli  
sfuggenti ricordi perché non si dimentichi, non si inciampi di nuovo e di nuovo.  
/ N. Frangione andiamo sempre oltre - per trovare qualcosa di diverso e trovia-  
mo lo stupefacente apparire mentre lo stupefacente essere è già in noi che  
attende sempre - i passi del nostro tutto oggi perché siamo la porta di noi stessi  
nella memoria

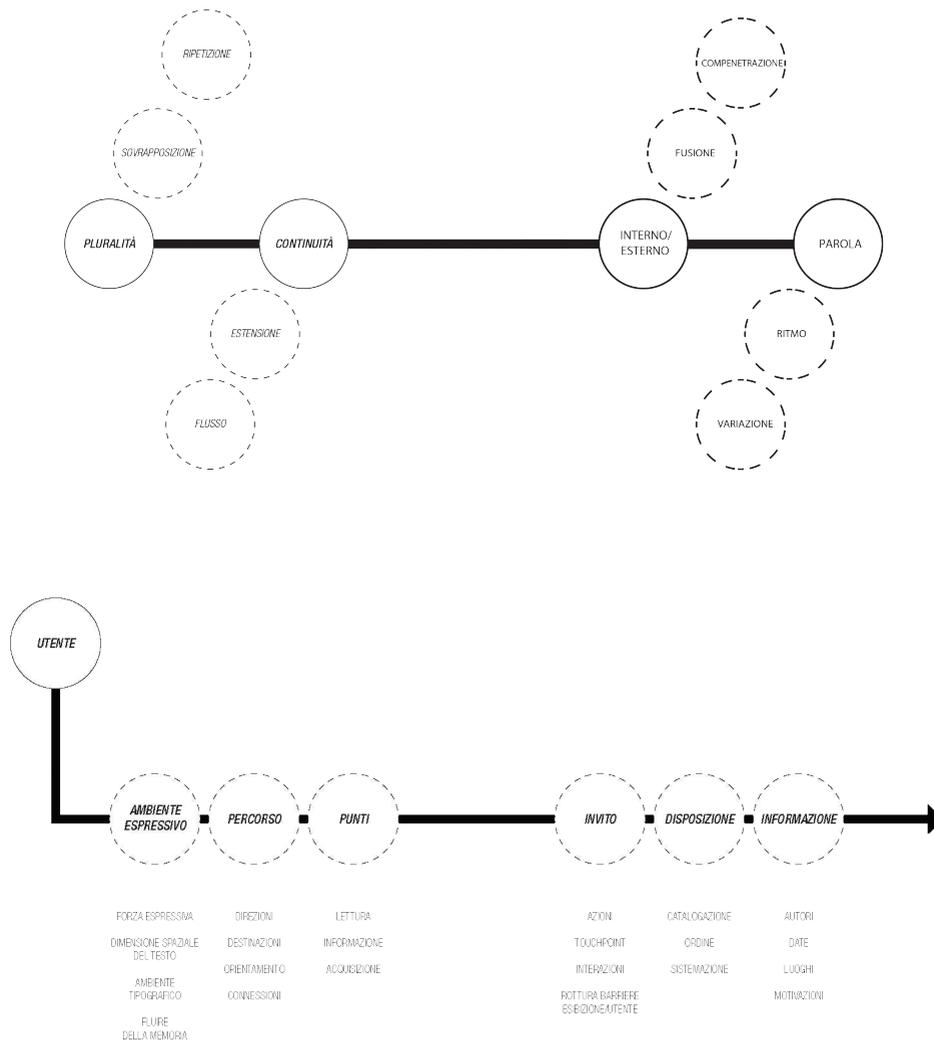
# 15

# Parole/ quoad vides?









intrigante sul piano della interazione, in grado di restituire l'intensità del lavoro compiuto intorno alla parola e all'idea di memoria con eleganza intellettuale e compostezza grafica. Il dibattito contemporaneo intorno ai temi della fruizione e del consumo di 'prodotti culturali' ha messo ormai in evidenza la necessità di centrare l'attenzione sull'utente, sottolineandone, con convinzione, il diritto alla partecipazione, all'immaginazione e, infine, all'accrescimento cognitivo. Che si tratti della visita ad un museo piuttosto che la partecipazione ad un allestimento espositivo, una mostra o una performance artistica, quello che è fondamentale è comprendere cosa abbia 'senso' per il visitatore e, al tempo stesso, come sia possibile riuscire a provocare l'attenzione necessaria perché quell'esperienza abbia per lui un reale significato, superando la dilagante condizione di inquinamento semantico che spesso non consente più di distinguere messaggi e contenuti cognitivi. Un intero filone di ricerca ritiene che la dimensione 'empatica' sia quella da privilegiare nel progetto dei luoghi espositivi. Una dimensione che consente quel 'flusso di coscienza' in grado di generare interesse affettivo, appagamento, motivazione e che, in piena coerenza con quello che abbiamo definito l'approccio *User Design Centred* è in grado di trasformare il visitatore nel vero protagonista dell'interazione adattiva con l'ambiente espositivo determinandone così la 'esperienza ottimale'<sup>28</sup>.

In un simile contesto, che è fondamentalmente un contesto 'comunicativo' ampi orizzonti si di-

A PAGINA 60:  
*FLOW*, progetto grafico di Ciro Barone, Corso di Laurea in *Design e Comunicazione*, Università della Campania 'Vanvitelli'.

<sup>28</sup> Al riguardo si veda Csikszentmihalyi, M. (1990).

schiodono per il lavoro del graphic designer, specie se si intende il suo come quel sottile lavoro di *editor*, il cui scopo è quello di creare le condizioni perché si generino relazioni di senso tra contesti e fruitori.

Con questo spirito si sono posti all'opera alcuni allievi del gruppo di lavoro del DADI che hanno scelto questo interessante tema come obiettivo della loro 'prova finale' nel percorso di laurea triennale in Design e Comunicazione<sup>29</sup>.

La ricerca teorica sul tema e l'individuazione dei casi studio, sono state finalizzate ad immaginare un 'nuovo' allestimento in cui narrare innanzitutto il significato - in termini di sperimentazione di metodo e di ricerca - dell'inedita esperienza di interazione tra arte, *performance* e didattica, progettarne l'identità visiva, ma soprattutto riflettere sulla 'esperienza ottimale' e dunque sulla migliore modalità espositiva e sulle dinamiche di interazione tra contenuto espositivo e potenziale utente.

L'intero lavoro di categorizzazione, connessione ed organizzazione del materiale poetico insieme a tutto il materiale di documentazioni (immagini, interviste, testi, foto, video ecc) degli eventi e degli attori che, a vario titolo, ne hanno fatto parte si è trasformato in una sorta di *data system*, vero punto di partenza di un iter progettuale che si è posto innanzitutto l'obiettivo di riflettere sui livelli di informazione da fornire e sui livelli di attenzione che l'utente è in grado di garantire durante l'esperienza della visita. Ne è emersa l'esigenza di far coesistere nella stessa esperienza differenti registri

informativi: alcuni più 'didascalici' (quelli relativi alla narrazione temporale degli eventi di cui si intendeva lasciar traccia); altri più 'empatici' (quelli relativi al rapporto emotivo con i contenuti poetici e con il patrimonio di memorie e suggestioni che la poesia, nel senso ampio del termine, è in grado di suscitare); altri ancora, più interattivi (quelli legati alla precisa volontà di rendere l'esperienza espositiva una sorta di percorso non unidirezionale, ma gestito dall'utente e con multiple possibilità di scelta e di esiti esperienziali).

A rendere più complesso il lavoro progettuale c'era *l'a priori* di voler dare, in qualche modo, forma espositiva a tutti i 51 testi poetici (assai diversi tra loro per dimensione, tipologia, lingua...) e al contempo superare, anche in termini di *audience development*, una certa resistenza ad immaginare la poesia come possibile leva motivazione alla fruizione di uno spazio espositivo.

In questa direzione si è mosso il progetto di allestimento che nello spazio circoscritto di una singola sala del PAN (Palazzo delle Arti Napoli), ha immaginato un itinerario espositivo inserito nel calendario del museo dal 15 febbraio al 15 marzo 2012. Un percorso espositivo in cui è offerta la possibilità all'utente di insinuarsi quasi in modo inconsapevole nel flusso di eventi, memorie, poesie... di intuire attraverso la potenza comunicativa della infografica la logica di organizzazione dei dati e degli eventi, di operare scelte e di agire modificando in certo senso con la sola presenza

<sup>29</sup> Si tratta di Ciro Barone e Rossella Frezza che hanno concluso il loro percorso triennale discutendo una tesi dal titolo *Interactive Spatial Typography. Dimensioni spaziali del testo*, (a.a. 2012/2013 Relatore prof. A. Cirafici, correlatore prof. O. Zerlenga). Gli allievi hanno affrontato il lavoro di analisi, la ricerca dei casi studio e la fase di concept in modo congiunto per poi dedicarsi in modo autonomo alla declinazione progettuale dei due aspetti dell'allestimento e della progettazione dell'identità visiva.

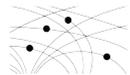




scegli

trova

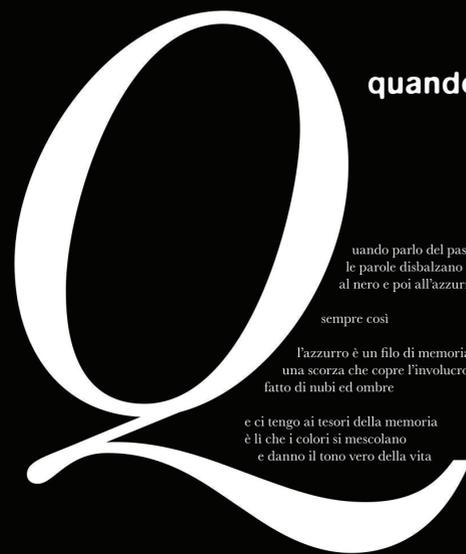
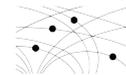
stampa



scegli

trova

stampa



## quando PARLO del passato

quando parlo del passato  
le parole disbalzano dal grigio  
al nero e poi all'azzurro

sempre così

l'azzurro è un filo di memoria  
una scorza che copre l'involucro  
fatto di nubi ed ombre

e ci tengo ai tesori della memoria  
è lì che i colori si mescolano  
e danno il tono vero della vita

*Raffaele Urraro*

## parametri

Il coraggio di dirsi ha parametri diversi  
nelle dimensioni del senso,  
uno spazio di contraddizioni per il pretesto  
di aggiungere alla memoria le crisi di una sinfonia.

Noi ripetiamo ai giorni le nostre fantasie  
quasi un colore inciso fra le ombre  
per rileggere ancora i pochi versi  
che ristagnano nelle pieghe del cervello.

Mentre si libera la rassegnazione,  
nevrotica e controfigura, fingo di rispecchiarti  
scavando le impotenze dell'attesa.

Secondo l'ora del tempo  
vago lungo le strisce ormai usuali dei ritmi,  
trascinando diafane figure  
nella metafora affannata ove rimane  
il rituale al prezzo che la vita risparmia.

Volgemmo segni e dialettiche,  
secondo sguardi, vagando lungo strisce del ricordo:  
ogni crepuscolo breve vuota le mani da pensieri,  
e le interrotte parole degli amplessi  
ripetono gli odori del fumo,  
ove ripeto gli abbandoni,  
tra le vibrazioni irriverenti e gli infiniti risvegli  
gonfi di altre notizie entro nella libertà della poesia...  
le notti strette intorno alla mia gola  
inviolabili matasse dell'attesa  
o vulnerabili pagine nell'asfissia dei pensieri  
ed impariamo che il raccontare è sillaba  
delle confusioni, di segreti ormai logori  
così capovolgiamo il consumarsi dell'aria,  
in aperture impossibili come al fondo dei dubbi.

Nei rinnovati accostamenti, attraverso memorie,  
impegniamo gli specchi per ricostruire  
quanto abbiamo atteso: il segreto del ritorno.

Il timore e il ricordo della strada rientra  
negli argini della consapevolezza,  
quando presenze nascoste  
annullano gli spazi per creare  
le forme infrante delle coincidenze.

E colma la memoria dei cancelli limite,  
dei frammenti che ricuciamo a stento  
per creare profili ed orizzonti...  
Ormai l'improvvisa speranza offre orizzonti  
ove plasmiamo le nuove luminose immagini.

*Antonio Spaguolo*



racchiude in sé l'evocativo riferimento al concetto di "memoria come strumento di coscienza creativa" che attraversa l'intera esperienza, ma ne proietta il senso nella dimensione temporale del futuro possibile e del vissuto individuale. Per nulla casuale la scelta del *FF Blur*, geniale *font* progettata da Neville Brody nel 1992, che ha rappresentato con la sua estetica *fuzzy* e la sua immagine 'fuori fuoco' l'ambiente tipografico ideale per evocare i processi della memoria e raccontare delle 'sfumature di senso' e delle 'variazioni sul tema' che il corpus poetico racchiudeva nel suo insieme. L'abilità del progettista visivo sta nel far vedere, nel definire gerarchie percettive fra scritture e figure, ma anche nella capacità di orchestrare i registri sensoriali e di scegliere cosa lasciar catturare all'occhio, cosa lasciare all'immaginazione, cosa ancora suggerire alla possibile 'azione'. E questo non vale solo per gli artefatti dichiaratamente pluriregistro, come quelli multimediali, ma anche per quelli che lavorano eminentemente sul registro grafico, se tengono d'occhio nel loro complesso le relazioni fra gli intrecci fenomenici e i corrispettivi linguistici, tra le sensazioni e le parole. Al di là degli esiti, pur se interessanti sul piano del progetto grafico, l'intero *iter* progettuale ha in sé rappresentato un terreno di verifica straordinario sul ruolo del design grafico nell'ambito dell'*exhibit design* e più in generale ha aperto orizzonti di interesse sul dominio sempre più vasto del design della comunicazione. Ha infine offerto sul campo la riprova

IN ALTO E ALLE PAGINE 71-73:  
FLOW. *Flussi di memorie*. Progetto grafico, artefatti comunicativi e progetto di allestimento del percorso espositivo. Tesi di Laurea di Ciro Barone e Rossella Frezza in *Design e Comunicazione*, Università della Campania "Vanvitelli".

di come esperienza didattica e ricerca possano trovare punti di convergenza significativi su terreni pluridisciplinari e transdisciplinari. Ha dimostrato come sia possibile fare ricerca 'attraverso' il progetto grafico, in una prassi in cui la dimensione visiva si dimostra capace di sviluppare indagini e costruire approcci innovativi nell'articolazione di un sapere che anche se apparentemente lontano dai propri ambiti d'azione, (e la poesia abita poco nelle aule universitarie!) può contribuire ad innescare nuovi modi di pensare il design definire nuovi schemi, nuove categorie di lavoro. Ancora una volta, dunque, progetto grafico come ricerca di nuovo significato e come azione esaltante di attribuzione di senso nell'agire comunicativo!

flowing  
memorie future





## Scrittura 'in video'

Ornella Zerlenga

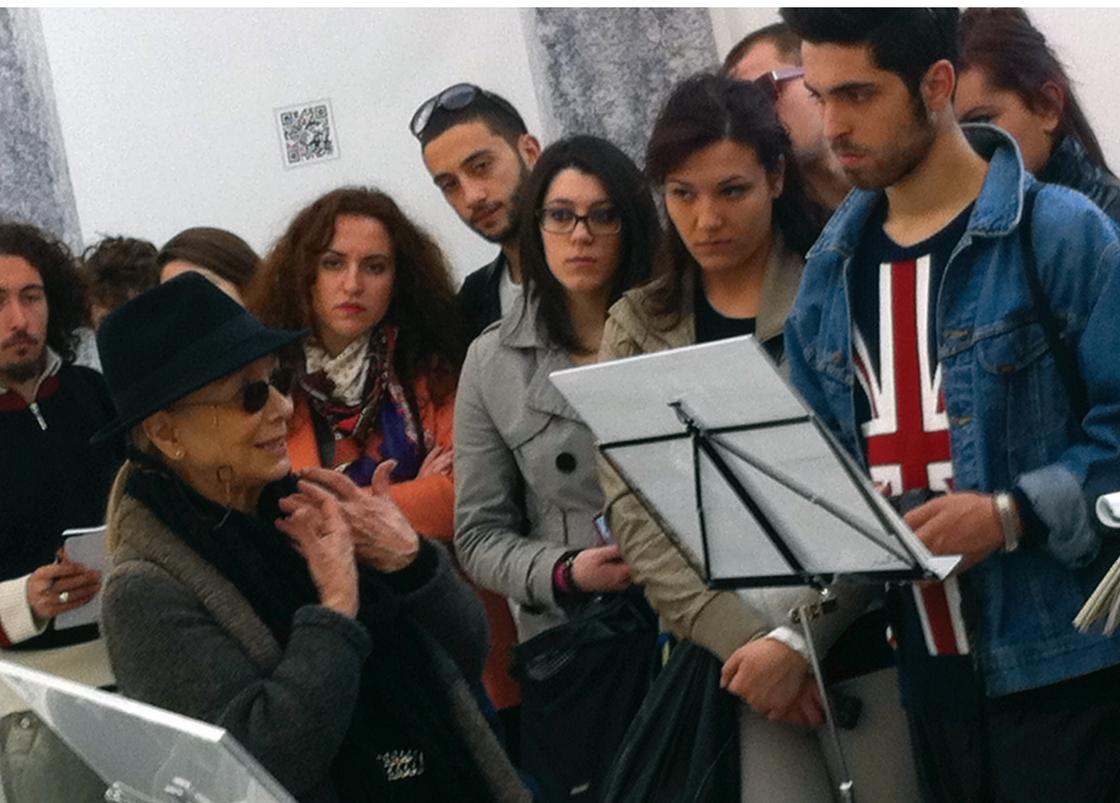
*Il movimento è il più forte richiamo visivo dell'attenzione [...].  
Il moto equivale a un mutamento delle condizioni ambientali,  
e il mutamento può richiedere una reazione,  
può segnalare l'avvicinarsi di un pericolo [...].  
E il senso della visione,  
che si è sviluppato come strumento di sopravvivenza,  
è programmato per il suo compito.*

**Rudolf Arnheim, 1954<sup>1</sup>**

Dalla fine degli anni Ottanta del secolo scorso l'orientamento dei linguaggi visivi contemporanei diventa sempre più multimediale. Il termine, composto dal latino *multi* e *media* (plurale di *medium*), indica un mezzo ovvero un dispositivo di elaborazione delle informazioni. In tal senso, un linguaggio multimediale è una forma di comunicazione in cui il supporto o contesto informativo è costituito dall'interazione di più linguaggi come scrittura, suoni, immagini visive e animazioni. Questa interazione comporta la nascita di prodotti nuovi nel campo delle discipline del disegno grafico e, al contempo, un modo diverso di guardare all'arte in quanto fonde assieme le più tradizionali forme dello spazio (scrittura e immagine visiva) con quelle del tempo (suoni e animazione). Ciò che rende possibile questa interazione è l'invenzione di un nuovo mezzo attraverso cui veicolare il prodotto: non più la 'carta' ma lo 'schermo' per il 'video', la cui tecnologia innovativa accoglie in sé sia le più tradizionali forme di 'arte dello spazio' come il disegno, che quelle appartenenti alle

A PAGINA 74:  
Una trasparente per la raccolta delle poesie durante la mostra di Anna Maria Pugliese, *La memoria come strumento di coscienza creativa* al Museo Archeologico Nazionale di Napoli, 3 marzo-19 aprile 2012 (foto di O. Zerlenga).

<sup>1</sup> Arnheim, R. (1981), p. 303.



'arti del tempo' come il suono e l'animazione<sup>2</sup>. Questi nuovi prodotti multimediali consentono di progettare narrazioni in cui spazio e tempo sono collegati secondo un'estetica della velocità di futurista memoria<sup>3</sup> e secondo logiche discontinue, interstiziali, brevi, interattive e, soprattutto, immersive, che coinvolgono sempre più gli aspetti sensoriali come riflessione cruciale e centrale nel rapporto con il reale e con il progetto. È noto che ogni forma vivente (e per essa, quella umana) entra

IN ALTO:  
Laboratorio di graphic creations: incontro con Anna Maria Pugliese durante la mostra *La memoria come strumento di coscienza creativa* al Museo Archeologico Nazionale di Napoli, 3 marzo-19 aprile 2012 (foto di O. Zerlenga).

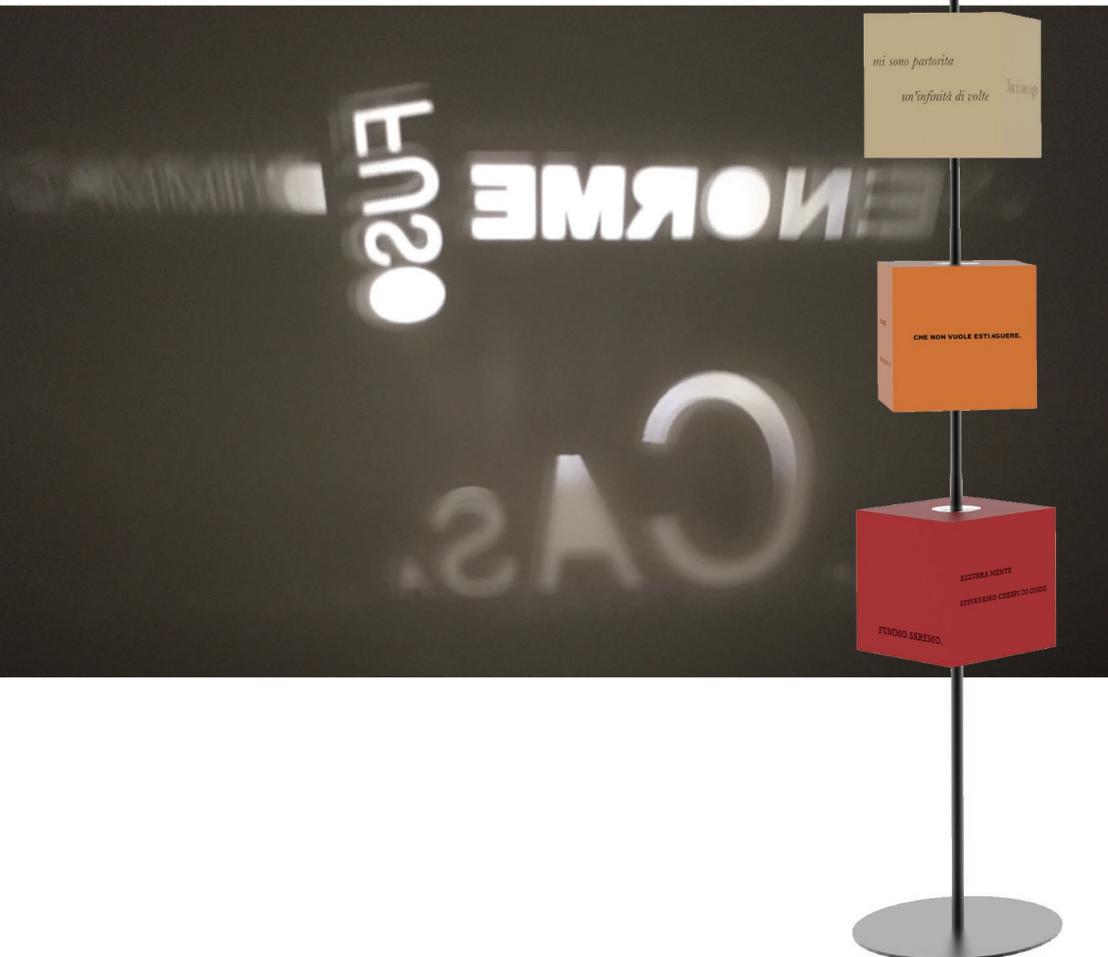
in contatto con l'ambiente attraverso gli organi di senso, che consentono di acquisire informazioni quale stato di coscienza prodotto da uno stimolo esterno o interno al soggetto. La questione sensoriale è senz'altro complessa e apre a una serie di considerazioni. Per la vista, è notorio che c'è differenza fra vedere e osservare così come per gli stimoli sonori, di cui alcuni sono disturbati dai rumori. Al contempo, la memoria olfattiva imprime nella mente il legame fra odore ed emozione, influenzando sul ricordo, così come il gusto è legato all'esperienza di bisogni primari. Infine, le terminazioni nervose sono la prima forma di interazione con il mondo, prima ancora di nascere e, in sintesi, il tatto è il primo senso che ogni specie vivente sviluppa e che copre l'intera superficie corporea<sup>4</sup>. Tuttavia, la cultura occidentale ha riconosciuto al senso della vista, e per essa alla percezione visiva, un ruolo preponderante in rapporto all'arte tant'è che nella prefazione alla nuova versione di *Arte e percezione visiva* di Rudolf Arnheim, Gillo Dorfles intende per percezione «non più la sensazione bruta, né la sensazione accompagnata da vaghi elementi associativi, ma bensì la vera e propria *Wahrnehmung* ossia la "presa di coscienza d'una verità" in un'accezione squisitamente creativa»<sup>5</sup>. In sintesi, la percezione si distinguerebbe dalla sensazione perché indicherebbe un'esperienza conoscitiva di tipo intellettuale, differente dalla semplice sensazione e tale da implicare un rapido processo di organizzazione e interpretazione della sensazione provata. Nel descrivere equilibrio, configurazione e forma, Arnheim richiama più volte la predominanza del senso della vista

<sup>2</sup> «In questa prospettiva vanno inquadrare le esperienze [...] dove l'esercizio del disegno è modalità irrinunciabile per la formazione di un codice di pensiero che non può che essere visuale, anzi più propriamente figurale, perché è proprio nella sua scrittura che acquista "corpo" e "modo"». Ippoliti, E. (2017), p. 147. Cfr. anche: Galbiati, M. (2004), pp. 42-48.

<sup>3</sup> Cfr.: Lombardo, A. P. (2011); Cirillo, V. (2019), pp. 149-160.

<sup>4</sup> Montagu, A. (2017).

<sup>5</sup> Arnheim, R. (1981), p. 12.



rispetto agli altri affermando, per esempio, che «una palla che rotola attraverso un prato si può individuare e afferrare assai più prontamente se la si identifica non solo per il movimento e la forma ma anche per l'intenso colore rosso che la fa spiccare in mezzo all'erba verde»<sup>6</sup>; al contempo, però, asserisce che il «movimento è il più forte richiamo visivo dell'attenzione»<sup>7</sup>.

Sulla base di questi studi teorici, trova conferma la circostanza che nei secoli passati l'arte sia stata una manifestazione prevalentemente visiva e che secondo il concetto di percezione il prodotto artistico venisse interpretato attraverso una distanza (finita o infinita) dall'oggetto e la scelta di punto di vista da cui osservare la realtà rappresentata. L'ingresso della multimedialità nella percezione dell'arte ha, dunque, scardinato questa secolare percezione rafforzando gli altri sensi (udito e tatto) e, soprattutto, ha introdotto la temporalità ovvero il movimento, non alluso, ma animato. Tutto ciò ha consentito all'arte di recuperare la dimensione corporea nel rapporto fra opera e fruitore e di promuovere l'atto artistico come evento da indagare o da esprimere nello scorrere del tempo attraverso forme di narrazione dinamica<sup>8</sup>.

In tal senso, la rivoluzione tecnologica ha portato a una fase di trasformazione di linguaggio, dando vita a nuovi sistemi comunicativi ibridi, costituiti da flussi di scritture dove immagini statiche e in movimento si mescolano senza discontinuità e limiti temporali. Lev Manovich (1960) nel volume *Il linguaggio dei nuovi media*<sup>9</sup> afferma che siamo immersi in una 'società dello schermo' in cui le immagini prendono corpo virtualmente e sono

A PAGINA 78:  
Controluce, video-progetto di Sara Rivezzi per una lampada d'interno.

<sup>6</sup> *Ibidem*, p. 268.

<sup>7</sup> *Ibidem*, p. 303.

<sup>8</sup> Cfr.: Galbiati, M. (2005); Zerlenga, O. (2010), pp. 241-251.

<sup>9</sup> Manovich, L. (2011).

percepite come reali. Questa realtà è dominata da media digitali in cui la comunicazione multimediale, caratterizzata dall'interattività, svolge un ruolo fondamentale<sup>10</sup>. I nuovi oggetti comunicativi, ibridi e accomunati da un codice digitale, hanno natura dinamica e in qualità di immagini-movimento fondono la tradizione del design tipografico, grafico e della fotografia con l'animazione digitale, producendo nuove forme di comunicazione dinamica, fluida e mutabile. Web design, video, performing, interaction design, videoinstallazioni, sequenze animate, film e giochi interattivi, caratterizzano la nuova era del progetto dell'immagine dinamica. Il movimento, da sempre rappresentato nell'arte tramite forme grafiche di allusione, grazie all'innovazione tecnologica e all'animazione, sollecita e coinvolge in forma massiva il senso della visione: «basti pensare – afferma Arnheim già nel 1954 – all'efficacia della pubblicità mobile, delle insegne intermittenti al neon o dei caroselli televisivi, e l'assai più forte attrazione di massa degli spettacoli animati in confronto alla fotografia, alla pittura, alla scultura o all'architettura»<sup>11</sup>.

Il movimento animato e la sperimentazione di nuove tecnologie hanno profondamente modificato l'esperienza percettiva dell'immagine visiva, riconfigurando tempo e narrazione dell'evento conoscitivo così come il ruolo dell'autore e del fruitore dell'opera, sempre più immersi in un fare e condividere. Nasce l'idea dell'«artista plurale», che crea opere ma soprattutto relazioni, agendo in una rete di interazioni<sup>12</sup>. L'estetica non è più basata su forme ma sui comportamenti attivati da una tavolozza polisensoriale. L'artista plurale fa dialogare

A PAGINA 80:  
Progetto grafico di Salvatore Iavarone per il catalogo dell'evento a cura di Anna Maria Pugliese, *Landscapes of memory*, Napoli-New York, 1 dicembre 2013 (recto).

<sup>10</sup> Cicalò, E. (2018), pp. 1027-1034.

<sup>11</sup> Arnheim, R. (1981), p. 303.

<sup>12</sup> Balzola, A., Rosa, P. (2011).







## Arte & Schermo. Video-grafica

*Viviamo in un'epoca visiva.  
Dal mattino alla sera subiamo un bombardamento di immagini [...] e la sera, per distenderci, sediamo davanti al televisore, la nuova finestra sul mondo, a osservare uno sfarfallio di immagini [...]. Non c'è da meravigliarsi, dunque, se qualcuno ha affermato che siamo alle soglie di una nuova epoca storica in cui alla parola scritta succederà l'immagine.*

**Ernst Gombrich, 1982<sup>19</sup>**

Nel 1963 si svolse a Wuppertal in Germania quella che la critica contemporanea riconosce come la prima esposizione di video-arte<sup>20</sup>. Pioniere di questa nuova forma di comunicazione, che legò l'arte al video, fu il sudcoreano americanizzato Paik June Nam (1932-2006). La mostra, intitolata *Exposition of music electronic television*, fu allestita in un appartamento privato e Paik, pur non avendo ancora accesso ad autonome apparecchiature video, creò un evento in cui i visitatori furono immersi. La performance consisté nel mescolare musica elettronica a numerose immagini elettroniche ottenute distorcendo i programmi televisivi mentre venivano trasmessi<sup>21</sup>. Questa esperienza aprì il campo della sperimentazione artistica a nuove forme di comunicazione. Grazie alle successive tecnologie di registrazione e riproduzione di segnali video e audio attraverso nastri magnetici, i cosiddetti *videotape*, si immisero sul mercato nuove opportunità di comunicazione. Nel 1968, al motto di *VT is not TV*, il videoartista Paul Ryan sancì

A PAGINA 86:  
Laboratorio di Graphic creations,  
sperimentazioni video-grafiche.

<sup>19</sup> Gombrich, E. H. (1985), p. 155.

<sup>20</sup> Amaducci, A. (2014), p. 62.

<sup>21</sup> Bernardelli, F. (2003), pp. 274-320.



il limite non soltanto tecnologico ma soprattutto culturale e sociale che esisteva fra *videotape* e *televisione*<sup>22</sup>. Più tardi (1988) in un articolo dal titolo *A Genealogy of Video*<sup>23</sup>, sempre Paul Ryan affermò che negli Usa degli anni Ottanta «una generazione la cui infanzia era stata dominata dalla televisione, era ora pronta a mettere le mani su un mezzo di produzione televisivo. Una macchina leggera, economica, in grado di produrre immagini in bianco e nero con un audio modesto». Da qui, il legame fra il video e i cambiamenti sociali<sup>24</sup>.

Per più motivi, questa nuova tecnologia ebbe un forte impatto nel mondo artistico. Oltre al superamento della barriera fotografica e, dunque, dell'immagine statica, la tecnologia video diventò fucina per la creazione dinamica di innovativi progetti artistici in quanto consolidò e aumentò le potenzialità di comunicazione dello schermo televisivo che, già nel nome 'televisione', sanciva la straordinaria capacità tecnica di fare arrivare un messaggio ovunque ('tele', dal greco 'lontano') e, soprattutto, di trasportarlo attraverso la dematerializzazione dell'oggetto rappresentato. Ciò comportò riflessioni e sviluppi inediti sulle modalità di costruzione del messaggio artistico ma anche di fruizione da parte dello spettatore: per un verso, un'arte non più incardinata nella sola percezione spaziale ma fondata sul tempo; per l'altro, il rapporto sorprendente fra la natura fisica dello spettatore e quella immateriale della video-proiezione. Ma non solo. La tecnologia innovativa del videotape mostrava

A PAGINA 88:  
Illustrazioni grafiche di Leonardo Allocca sul tema *La memoria come strumento di coscienza creativa*.

<sup>22</sup> Maffei, S. (2014).

<sup>23</sup> Ryan, P. (1988), pp. 39-44.

<sup>24</sup> Antinucci, S. (2017).

una maggiore accessibilità, sia tecnica che economica, rispetto a quella cinematografica e, inoltre, possedeva una maggiore versatilità nella gestione del suono in quanto, condividendo tensione e frequenza, i messaggi visivi e sonori provenivano dalla stessa sorgente. Uno strumento tecnologico, dunque, a forte caratterizzazione multimediale in quanto capace di gestire senza altri dispositivi sia immagine visiva che sonora. La seconda metà degli anni '60 del secolo scorso rappresentò, quindi, l'inizio di un nuovo modo di fare arte e comunicarla. Il binomio arte e tecnologia permise alla videoarte di diventare un vero e proprio linguaggio artistico, reso possibile da un'innovazione tecnologica capace di creare e riprodurre immagini in movimento mediante strumentazioni video. In tal senso, questo binomio (arte e tecnologia) consentì alla videoarte di articolarsi in differenti forme espressive: dalla semplice video-registrazione (forma elettronica di immagini in movimento accompagnate da audio), alla video-performance (registrazione video in assenza di pubblico di un evento artistico), a video-installazioni multimediali e interattive<sup>25</sup>.

La video-proiezione si affermò quindi sulla scena come una nuova 'forma simbolica', capace di riassumere in sé il mutamento epocale contemporaneo e di indagare sia le possibilità espressive dei nuovi mezzi elettronici che quelle creative dei nuovi sistemi mediatici per integrare assieme immagine elettronica, ambiente, spettatori. Il fine progettuale dell'evento era intrecciare percorsi narrativi liberi in cui neutra-

A PAGINA 90:  
Laboratorio di Graphic creations,  
sperimentazioni video-grafiche.

<sup>25</sup> Cfr.: Amaducci, A. (2014); Zambaldi, N. (2017).

INIZIO



Ornella Zerlenga - Scrittura 'in video'



lizzare l'apparato tecnologico e mettere in scena l'interscambio fluido fra reale e virtuale. In rapporto alla scrittura, la video-arte si esprime fra gli anni '80 e '90 del secolo scorso con una significativa azione sperimentale, che prese il nome di video-poesia (elaborazione video e audio di un testo poetico). Fondata sulla poesia visiva di futurista memoria<sup>26</sup>, questa nuova forma espressiva produsse in campo internazionale una serie di video-opere a cura di artisti visuali, fra cui quelle del: poeta e giornalista Gianni Toti (1924-2007), a cui si deve il termine 'poetronica' quale sintesi di videopoesia (parola in movimento dall'aspetto iconico e tipografico) e poesia elettronica (elaborata o generata da software)<sup>27</sup>; del cantante Arnaldo Antunes (1960) con il video del 1993 dal titolo *Nome*; della scrittrice Caterina Davinio (1957) con *Dialogue al metroquadro* del 1992-94; e, soprattutto, del multi-talento Giovanni Fontana (1946) con la strabiliante opera *Epigenetic poetry*<sup>28</sup>.

In questa rivoluzione tecnologica e culturale della video-arte si inserì la grafica, che accolse immediatamente la sfida tecnologica spostando il canale delle sue creazioni dalla carta allo schermo. La grafica si trasformò in video-grafica e, sostenuta dalla dimensione digitale, fece il suo ingresso in tutti i campi della video-arte attraverso la gestione di forme e scritture in movimento. In tal senso, la videografica si affermò come un disegno grafico basato sull'uso di nuove tecnologie visive per l'immagine di sintesi, capace di porre immediatamente l'accento sulla mobilità dell'immagine: un tipo di

A PAGINA 92:  
Laboratorio di Graphic creations,  
sperimentazioni video-grafiche.

<sup>26</sup> Significativo è il brano del futurista Pino Masnata (1901-1968): «La poesia visiva è ancora ignorata dalla critica letteraria mentre io e i miei amici crediamo nella sua progressiva affermazione. Essa ci appare come la forma di poesia più aderente alla nostra attuale civiltà elettrica dominata dall'immagine. Questo mio studio per quanto difficilmente condotto in un campo che manca completamente di letteratura critica me ne ha rafforzato la convinzione. [...] *Poesia visiva o Poesia visuale?* [...] Visiva è la tecnica ottica che si contrappone alle altre infinite tecniche di poesia. Visuale è l'emozione finale trovata trasmessa e ricevuta in unione al significato verbale e spirituale della raggiunta poesia. Quindi poesia visiva. Perché è uno studio di tecnica o se vi piace di sintassi visiva». In: Masnata, P. (1984), p. 57.

<sup>27</sup> Lischi, S., Moretti, S., a cura di (2012).

<sup>28</sup> Fontana, G. (2013).



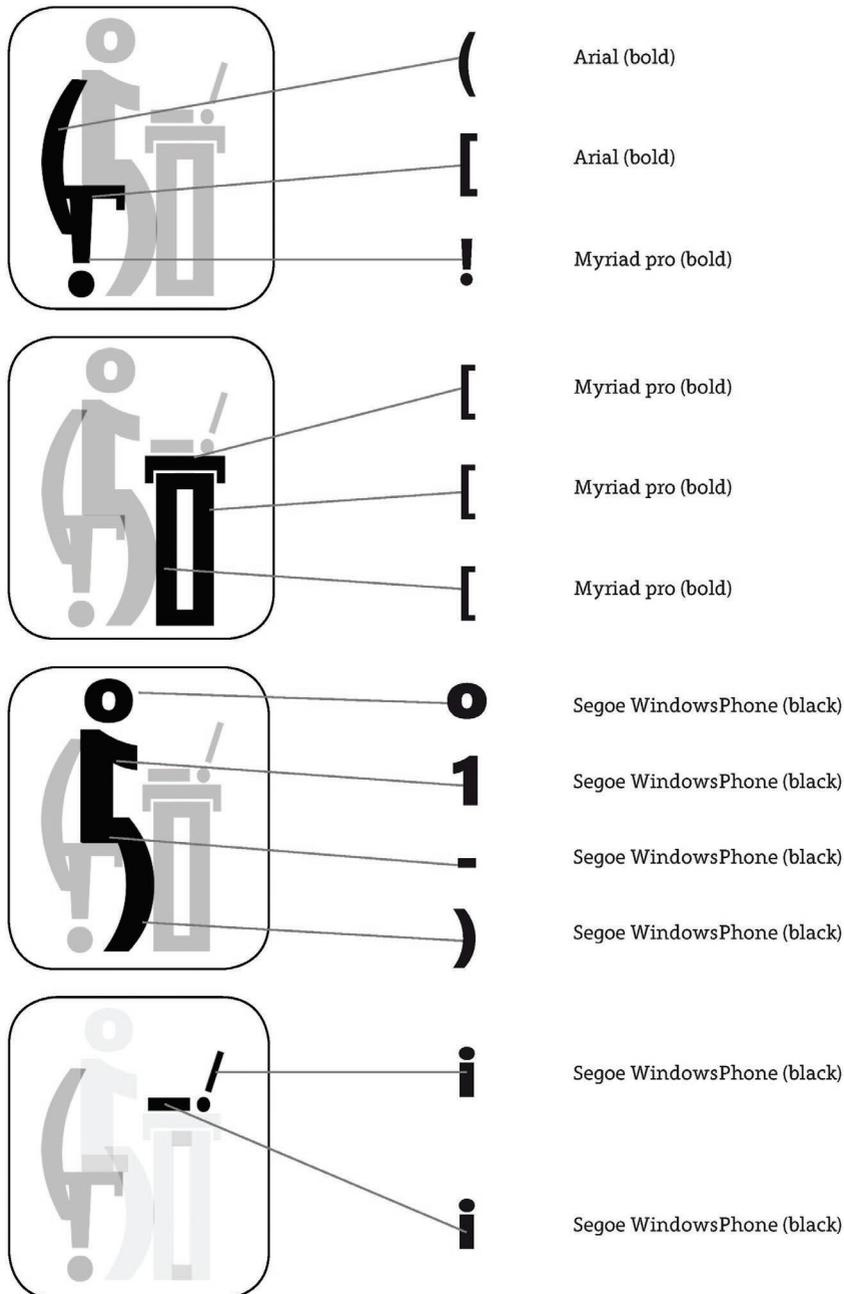
grafica realizzata espressamente per il video, la cui caratteristica principale fu quella di proiettare qualcosa che aveva la tendenza a non stare mai fermo. In effetti, le qualità primarie del linguaggio videografico non furono la riconoscibilità, leggibilità e/o univocità del segno in quanto, diversamente dalla scrittura tradizionale, la videografica tendeva a privilegiare i valori espressivi di messa in scena, spettacolarità ed enfasi emotiva, preferendo immagini e suoni di forte coinvolgimento sensoriale rispetto alle argomentazioni verbali. Uno stile grafico fatto di continue intersezioni fra parole e immagini, reso possibile dal ricorso a versatili tecnologie multimediali, e che spesso restituì soluzioni creative simili a quelle sperimentate in passato dai movimenti delle avanguardie artistiche.

In virtù dello sviluppo sempre crescente delle tecniche digitali di video-editing, tipografia cinetica e animazione, la scrittura si inserì in questo processo video-comunicativo emozionando sempre più il fruitore e, grazie alle tecniche della *motion graphics*<sup>29</sup>, coinvolgendolo all'interno di una video-narrazione composta dall'integrazione di parole, suoni, suggestioni di immagini fisse e/o di riprese video. Le tecniche di *flipbook*, *stop motion* (o 'passo uno'), *kinetic typography* fino all'animazione digitale applicata al girato (cioè, un montato di riprese video) resero l'interazione con il reale sempre più attraente superando anche l'illusione artificiosa dell'animazione in rapida successione di pose che, sorpassando il tempo di percezione dell'occhio umano, restituì l'impressione di osservare un qualche cosa in movimento<sup>30</sup>.

A PAGINA 94:  
Laboratorio di Graphic creations,  
sperimentazioni video-grafiche.

<sup>29</sup> Cfr.: Curran, S. (2000); Green, D. (2003); Ziegler, K. (2002).

<sup>30</sup> Cfr.: Vattano, S. (2019), pp. 217-226; Zerlenga, O. Rosmino, A. (2020), pp. 510-522.



Arial (bold)

Arial (bold)

Myriad pro (bold)

Myriad pro (bold)

Myriad pro (bold)

Myriad pro (bold)

Segoe WindowsPhone (black)

Con l'animazione digitale applicata al girato, i testi scritti non si trovarono più in uno spazio virtuale ma interagivano con il girato, dotando il video di una straordinaria forza in virtù di tecniche che consentivano di inserire i testi nella scena (secondo regole prospettiche come elementi 3d) oppure di tenerli in movimento per farli sembrare perfettamente inseriti nella scena reale<sup>31</sup>. In tal senso, la progettazione tipografica vide affiancare alla superficie bidimensionale della carta (e dei suoi più tradizionali supporti) finanche quella di superfici architettoniche su cui venivano proiettati video-installazioni, *video-mapping*, che vestivano i paesaggi metropolitani e naturali di narrazioni grafiche e poetiche sempre più dinamiche e spesso interattive. Le architetture sulle quali si stendevano le video-proiezioni diventavano così portatrici di racconti che invasero spazio fisico e temporale, coinvolgendo gli spettatori in esperienze sensoriali nuove. L'innovazione tecnologica integrò la scrittura all'architettura così come a luci, laser, suoni e media interattivi, estendendo l'ambito dell'*archigrafia* dalla progettazione d'interni a quella di esterni caratterizzata da dimensioni sempre più grandi e immersive. Con le nuove tecniche della grafica digitale l'applicazione creativa nel campo della scrittura, da sempre terreno di sperimentazione formale e significazione concettuale, ampliò i suoi confini artistici e attraverso il canale video raggiunse un numero inusitato di spettatori visualizzandosi sui più moderni schermi al plasma così come su quelli dei personal computer o dei minischermi

A PAGINA 96:  
Laboratorio di Graphic creations,  
sperimentazioni video-grafiche.

<sup>31</sup> Cfr.: Bellantoni, J., Woolman, M. (1999); Cirillo, V. (2018), pp. 1051-1058.



LCD degli smartphones. Questa maggiore diffusione video consentì di differenziare i prodotti artistici soprattutto nei campi di cortometraggi di immagini in movimento e di distinguerli in sigle televisive, titoli di apertura e di coda, video-clip. In queste forme brevi di comunicazione assunsero un ruolo rilevante sia la durata temporale che l'integrazione audio-video<sup>32</sup>. L'apporto di musica, suoni, rumori definì un insieme multidimensionale, costituito da altezza, intensità, durata, timbro, non considerati come parametri del suono ma come sensazioni e percezioni relative all'ascolto. Fu come se ogni oggetto posto in movimento suonasse cogliendo sensi, emozioni e significati dei segni. In tal senso, il dato musicale (poche note o un brano orchestrato) entrò in stretto rapporto con il materiale visivo a cui si riferiva, restituendo 'loghi sonori' oppure identità sonore (come le sigle televisive)<sup>33</sup>, che evocarono eventi attraverso rappresentazioni iconiche, cinetiche e mentali legate all'ascolto. Altrettanto, nella comunicazione audio-visiva la dimensione temporale ricoprì un ruolo fondamentale poiché l'incidenza del tempo non era solo tempo rappresentato ma tempo di comunicazione, tempo di una superficie significativa in grado di attribuire senso alla narrazione<sup>34</sup>. Il rapporto fra la durata temporale della comunicazione e il testo della scrittura era funzione delle caratteristiche comunicative del racconto iconico, a cui la scrittura apparteneva. Questa temporalità era regolata da esigenze interne come gli spazi autonomi di discorso, la successione delle immagini e degli elementi grafici, la consistenza

A PAGINA 98:  
Laboratorio di Graphic creations,  
sperimentazioni video-grafiche.

<sup>32</sup> Cfr.: Peverini, P. (2004); Castellano, A., Falcidieno, M. L. (2012); Bistagnino, E. (2017), pp. 809-814; Falcidieno, M. L. (2017); Cándito, C. (2020), pp. 563-575; Bistagnino, E., Falcidieno, M. L. (2020), pp. 330-339.

<sup>33</sup> Simonelli, G. (1994).

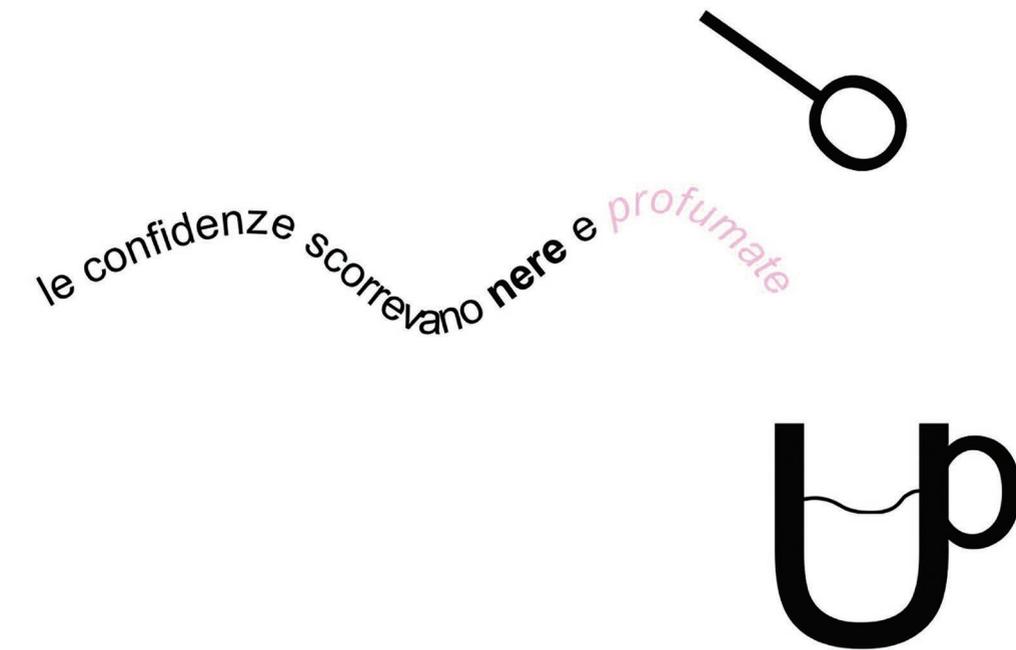
<sup>34</sup> Bettetini, G. (1979).



delle azioni. Tutto ciò determinò le diverse possibilità di rappresentazione del tempo di cui era dotata la comunicazione audio-visiva. Possibilità che, sulla base delle tecniche di scrittura elettronica (rallentate, accelerate, prive di coerenza spazio-temporale) restituirono la durata come un progetto integrato di più forme e linguaggi. La sigla televisiva fu, per l'appunto, una sequenza di breve durata formata da immagini e/o elaborazioni grafiche in genere accompagnata da un brano musicale, che introduceva (sigla di testa o di apertura) o chiudeva (sigla di coda o di chiusura) un programma di diverso genere e che recava in sovrimpressione titoli e crediti relativi al programma. Secondo Pier Pietro Brunelli, la sigla ha avuto una duplice funzione: predisporre favorevolmente lo spettatore a seguire un programma già noto o, nel caso di uno nuovo, incuriosirlo per farlo seguire<sup>35</sup>. In tal senso, la sigla seguì logiche di marketing per il successo di un programma e, al pari della copertina di un libro, fu il primo elemento attrattore di un processo comunicativo. La sigla esprimeva individualità e attraeva in virtù di un abile uso del movimento. La sua riconoscibilità diventava occasione per formulare richiami all'interno di un programma (i cosiddetti 'stacchi'), soprattutto per la sigla di testa che, avendo maggiori probabilità di essere seguita, prevaleva su quella di coda. In sintesi, la sigla diventò una costruzione audio-visiva accurata e complessa, sostenuta da elementi tematici, scelte linguistiche e strutture narrative, che trovavano compiutezza nella gestione del movimento.

A PAGINA 100:  
Laboratorio di Graphic creations,  
sperimentazioni video-grafiche.

<sup>35</sup> Brunelli, P.P. (2001), pp. 64-70.



Legata all'immagine in movimento, all'integrazione di suono e immagine e soprattutto alla scrittura, la progettazione video-grafica dei testi di apertura e chiusura di programmi televisivi (come di pellicole cinematografiche) ebbe in questo periodo un riconoscimento notevole sulla scena internazionale<sup>36</sup>. Questa sperimentazione aprì il campo della video-grafica al *title design*, resa possibile dalla digitalizzazione dell'arte dei titoli attraverso la già citata *kinetic typography*.

Questa nuova forma di scrittura, che ancorava il segno visivo tradizionalmente statico e le possibili trasformazioni della forma allo scorrere del tempo, introduceva una nuova forma di tipografia, per così dire 'temporale'<sup>37</sup>. Con essa, secondo Barbara Brownie<sup>38</sup>, venivano a descriversi quei tipi di manufatto (oggi artefatti comunicativi) in cui ogni carattere veniva rappresentato su uno schermo nel corso del tempo. In virtù della dimensione temporale, una singola lettera oppure un intero periodo potevano muoversi e cambiare forma. Ciò consentiva di distinguere in questa nuova tipografia le proprietà di forma da quelle del comportamento in quanto le prime caratterizzavano la tipografia statica e riguardavano aspetti come, per esempio, colore e font mentre le seconde, proprie della tipografia 'temporale', connotavano il tipo di modificazione o trasformazione cinetica sullo schermo. In tal senso, questo tipo di tipografia si distingueva dalla "presentazione seriale", intesa come sequenza di composizioni tipografiche fisse.

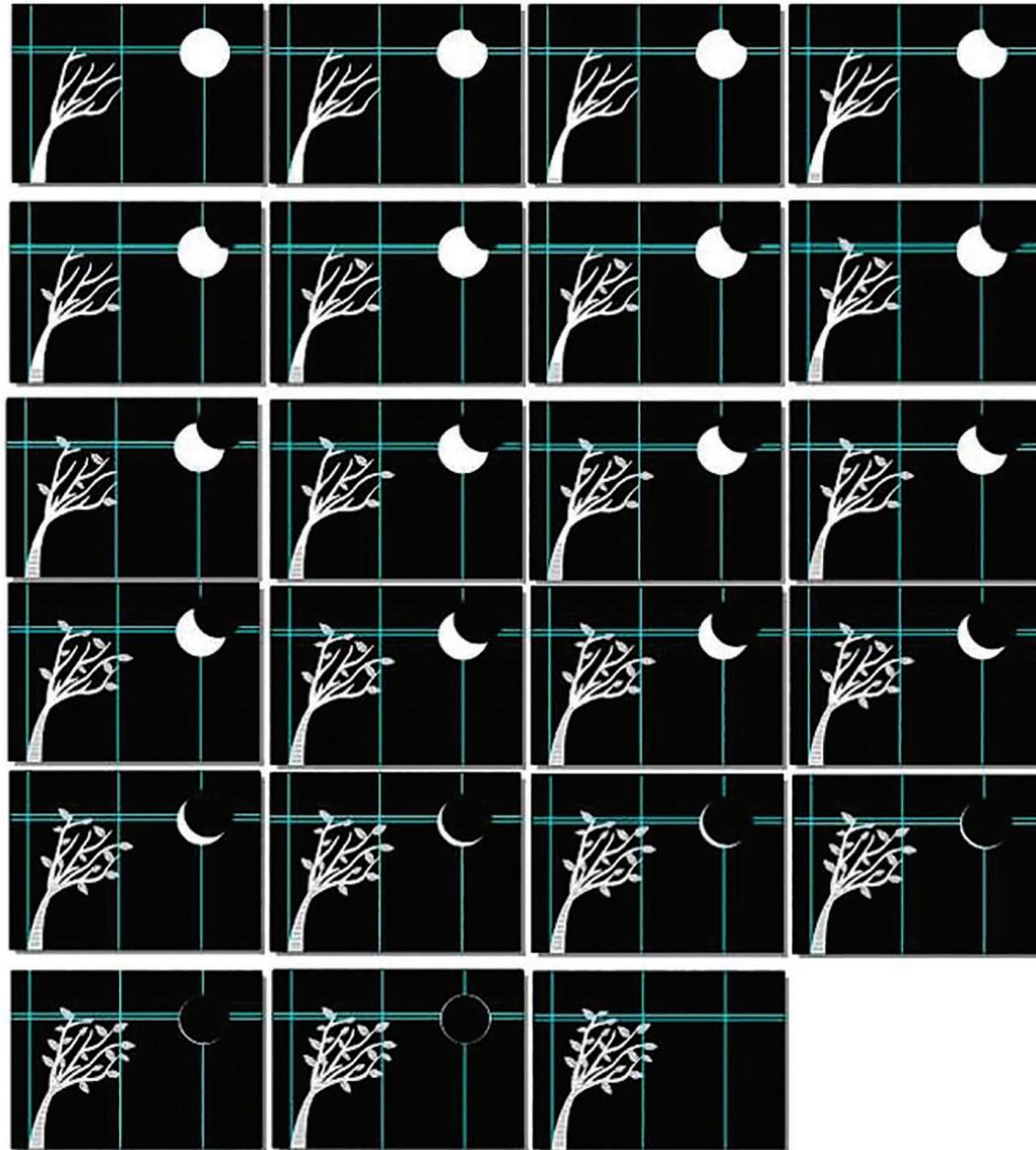
Dal punto di vista tecnico, questo movimento poteva avvenire in più modi. Il più semplice,

A PAGINA 102:  
Laboratorio di Graphic creations,  
sperimentazioni video-grafiche.

<sup>36</sup> Cfr.: Re, V. (2006); Veronesi, M. (2005).

<sup>37</sup> Bellantoni, J., Woolman, M. (1999).

<sup>38</sup> Brownie, B. (2007).



*scrolling typography*, consisteva nello scorrimento verticale od orizzontale di un periodo, i cui elementi si muovevano come un tutt'uno pur restando a una distanza definita e costante. Nel *dynamic layout* la disposizione delle lettere sullo schermo variava progressivamente e gli elementi di testo cambiavano posizione fra loro e in relazione allo sfondo. Infine, nel caso della *fluid typography*, le lettere cambiavano forma senza che si verificasse necessariamente un cambiamento di posizione.

Il primo uso analogico della tipografia cinetica risale al cinema francese nella persona dell'impresario Georges Méliès (1861-1938) che, ricordato come "il padre degli effetti speciali", fece uso di stop-motion nel famoso *A Trip to the Moon* del 1902 aprendo la strada dell'animazione. Nel 1951 Christian Nyby (1913-1993) e Howard Hawks (1896-1977) firmarono un altro esempio magistrale di tipografia cinetica nel titolo di apertura del film dal titolo *The Thing from Another World* così come la *Walt Disney Productions* (1929 ma già precedentemente *Brothers Disney Studios*, fondato nel 1923) segnò l'avvio definitivo dell'animazione nel cinema dei cartoni animati e *title cards*. Ma chi rivoluzionò il cinema moderno con l'introduzione dei titoli di apertura (di testa) e/o di chiusura (di coda) con l'ausilio della tipografia cinetica e dando luogo alla nascita dell'attività di scrittura in movimento, il già citato *title design*, fu il graphic designer Saul Bass (1920-1996) che non solo fece uso di questa nuova tecnica ma attraverso essa riuscì

A PAGINA 104:  
Laboratorio di Graphic creations,  
sperimentazioni video-grafiche.

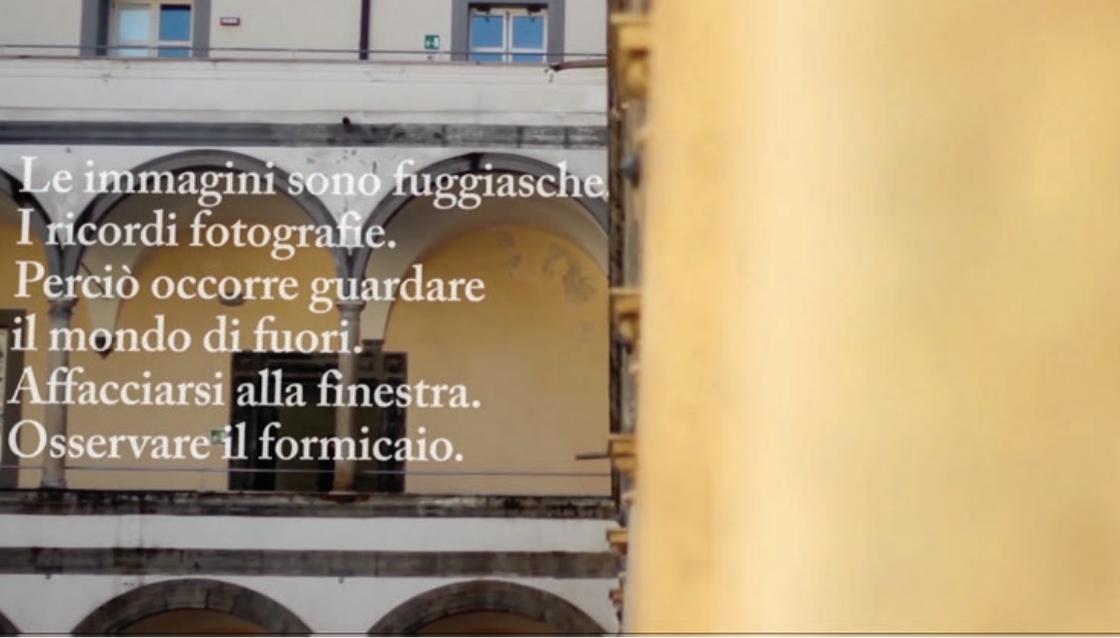
MAI GRADO  
E ORBODGHE  
TAGLIA

Ornella Zerlenga - Scrittura 'in video'

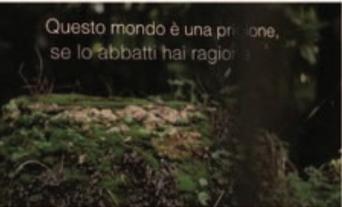
a coinvolgere emotivamente lo spettatore. Citando alcuni fra i suoi capolavori, *Intrigo internazionale* (1958-60), *Vertigo* (1958), *Psycho* (1960), questi 'titoli' rappresentarono un modo diverso di fare scrittura in cui l'integrazione di trama, disegno, colore, musica, movimento, trasformazione restituiva gli elementi testuali come i protagonisti indiscussi di una vera e propria suspense al punto da poterli ritenere un "film nel film". Rompendo con la tradizionale staticità del sipario dei titoli di apertura, Bass propose una nuova concezione del *film title design* consistente in un inusuale cortometraggio introduttivo in veste grafica, connotato da un linguaggio visivo dall'immediato impatto emotivo. La rivoluzione era compiuta: i titoli avevano un nuovo essenziale ruolo nel racconto filmico.

Assieme a Saul Bass, altri graphic designers come Pablo Ferro (1935-2018; *Il dottor Stannmore*, 1964), Maurice Binder (1925-1991; *Dr. No*, 1962), Richard Williams (1933-2019; *La Pantera Rosa colpisce ancora*, 1975), innovarono l'arte dei titoli di testa catturando l'attenzione del pubblico attraverso un'irresistibile *ouverture*, che anticipava in sintesi la trama ma soprattutto forniva indizi suggestivi sull'atmosfera che avrebbe caratterizzato il film. L'era digitale di questa nuova arte video-grafica ebbe invece inizio nel 1995 con Kyle Cooper (1962) e con la sequenza dinamica per il film *Se7en*. In questo titolo di apertura, la scrittura animata evocò un enigmatico subconscio del protagonista del film, un serial killer, creando un'indimenticabile apertura che fu definita dal NY Times Magazine

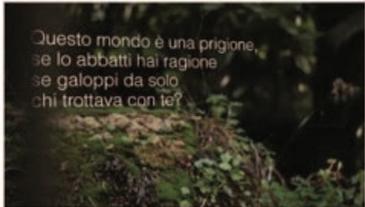
A PAGINA 106:  
Laboratorio di Graphic creations,  
sperimentazioni video-grafiche.



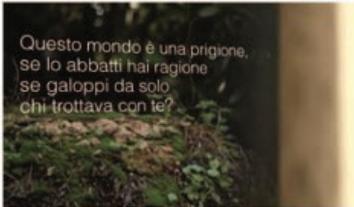
Le immagini sono fuggiasche.  
I ricordi fotografie.  
Perciò occorre guardare  
il mondo di fuori.  
Affacciarsi alla finestra.  
Osservare il formicaio.



Questo mondo è una prigione,  
se lo abbatti hai ragione.



Questo mondo è una prigione,  
se lo abbatti hai ragione,  
se galoppi da solo  
chi trottava con te?



Questo mondo è una prigione,  
se lo abbatti hai ragione,  
se galoppi da solo  
chi trottava con te?



io sono  
l'intero sale s  
in assenza d  
come  
sul ciglio d  
ogni agguat

Ornella Zerlenga - Scrittura 'in video'

come la più importante innovazione degli anni '90. Con la grande accessibilità offerta da piattaforme come *Youtube* e *Vimeo*, la tipografia cinetica trovò nei primi anni duemila ulteriori campi d'espressione come il video-clip musicale, promuovendo non solo l'attività di cantanti famosi ma anche di case produttrici. Per ricordarne alcuni, dai videoclip pubblicitari del noto *brand streetwear Obey* (nato come esperimento di street art di un allora giovane studente di design), a quello di Diesel con il provocatorio e virale *SFW XXX* (realizzato da uno dei sei registi allora emergenti nel campo del video-clip integrato al disegno grafico animato, Keith Schofield<sup>39</sup>, autore nel 2008 anche di *The Jam* per la band musicale David Byrne and Dizzee Rascal) o di Ahlstrom con *Ahltea* del motion designer Stefano Paron per la promozione di tè in bustine riciclabili, ai videoclip musicali come *D.A.N.C.E.* del duo electro francese Justice (realizzato da So Me nel 2007) a *Tutto è fermo* del rapper Francesco Paura (realizzato da Michele Franzese nel 2008). In questo prodotto video-grafico, la metodologia verbo-visiva costituì il fattore base per sollecitare nello spettatore una forma dinamica di pluri-sensorialità. Le sperimentazioni realizzate nei video musicali apportarono molte innovazioni, rappresentando le parole in più stili per genere musicale e secondo animazioni che seguivano la ritmica vocale di una traccia. Come nel *film title design*, l'obiettivo finale fu utilizzare il disegno grafico, il girato, il movimento e la multimedialità del mezzo audio-visivo per coinvolgere lo spettatore, suscitando stati d'animo fra la sorpresa e l'empatia.

A PAGINA 108:  
*Frammenti di parole*, progetto videografico di Fabio Cacciapuoli.

<sup>39</sup> Swearingen, J. (2008).

## Percezione & Sensazione. Video-ambienti

*La distinzione dei cinque sensi è arbitraria  
e un giorno si potranno certamente  
scoprire e catalogare numerosi altri sensi.  
Il Tattilismo favorirà questa scoperta.*

**Filippo Tommaso Marinetti, 1921<sup>40</sup>**

Dalla messa in opera di tecniche multimediali di semplice video-proiezione allo sviluppo di tecnologie per installazioni interattive e immersive il passo fu relativamente breve. Questo progresso nelle tecniche integrate di video-proiezione offrì agli artisti spunti per creare prodotti progressivamente più raffinati e performanti. La video-proiezione ampliò i suoi confini sperimentando azioni e ambienti sempre più complessi e coinvolgenti per lo straordinario impatto emotivo e spesso realizzati con montaggi sincronizzati o non lineari e/o azioni in *loop* (un effetto di continuità senza tempo). L'integrazione fra arte e tecnologia, già precedentemente richiamata, combinava non soltanto spazio e tempo ma sensorialità e interattività, realizzando suggestive video-proiezioni che facevano uso di superfici composte da schermi giganteschi (anche sferici), di interazione fisica con lo spettatore grazie a schermi *touch*, di scanner 3d per rilevare presenza, posizione e postura dei visitatori, di pavimenti interattivi per rispondere con effetti visivi e sonori a ogni movimento

A PAGINA 110:  
Progetto di allestimento video-interattivo per interno di Carolina Amorino.

<sup>40</sup> Marinetti, F. T. (1921).





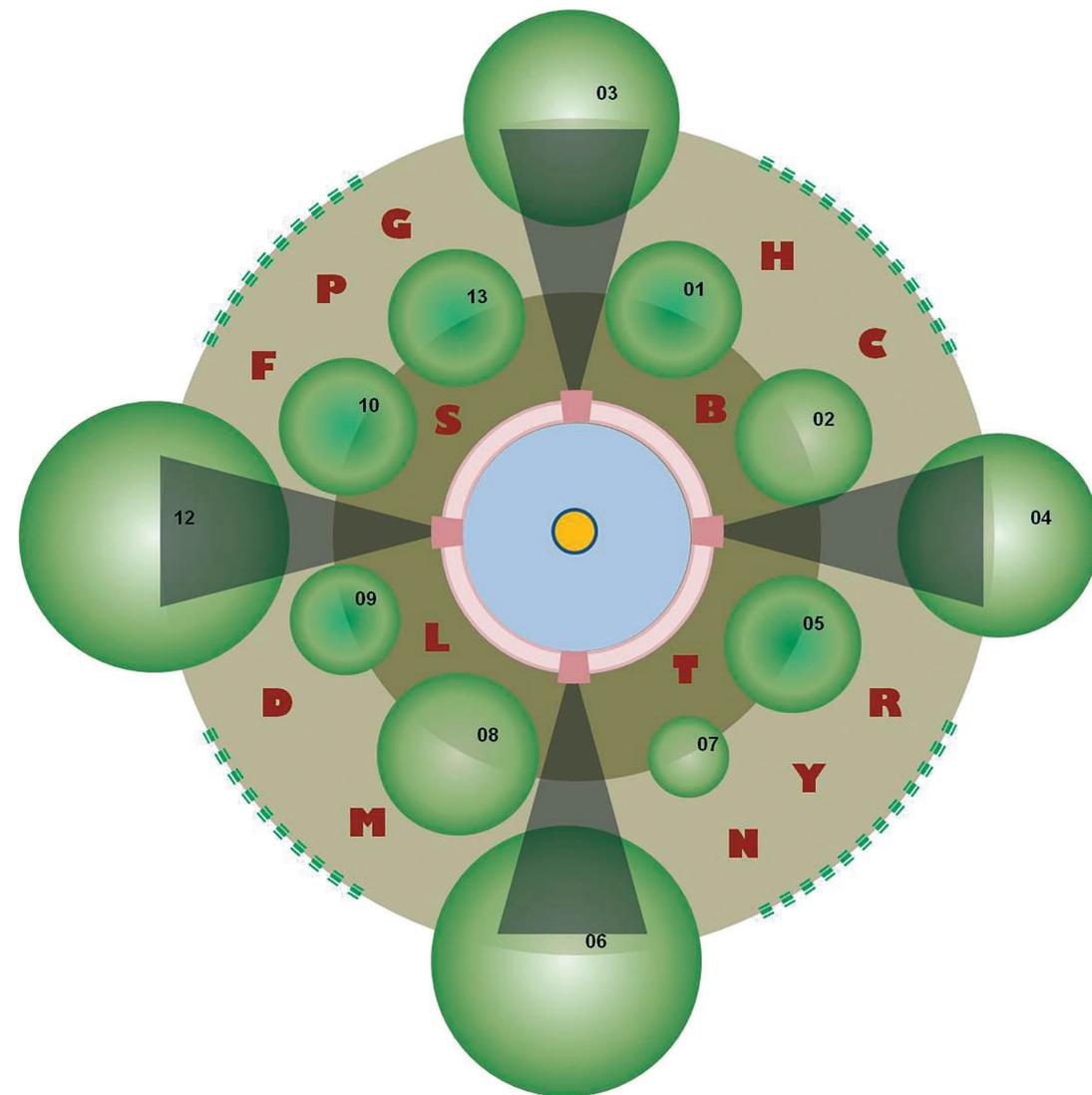
dell'utente. Questa innovazione tecnologica consentì alla video-arte di configurare una nuova idea di ambiente, capace di coinvolgere a tutto tondo lo spettatore: il video-ambiente o ambiente sensibile, assieme multimediale, interattivo, immersivo<sup>41</sup>. Questa nuova realtà tecnologica interveniva sul reale e sulle modalità di percezione mettendo in discussione la posizione dello spettatore. Ne sono un esempio l'installazione *Videoplace* dei primi anni Settanta del secolo scorso, opera dell'artista informatico Myron W. Krueger (1942), che riproduceva su uno schermo tramite silhouette colorate l'interazione dei movimenti degli spettatori fra loro e con l'ambiente restituendone il senso della presenza<sup>42</sup>, oppure la mostra a circuito chiuso *Time Delayed Room* di Dan Graham (1942), che riprendeva il pubblico in movimento in una sala e lo mostrava in quella successiva per riflettere sul rapporto fra percezione e rappresentazione<sup>43</sup>. In queste nuove forme di video-rappresentazione dell'arte, lo spettatore aveva un ruolo attivo nell'osservazione dell'opera, muovendosi attorno o all'interno di essa fino a diventarne parte. In tal senso, il fine dell'artista non era più l'esposizione di un'opera per la contemplazione esterna da parte dello spettatore ma la realizzazione di un'esperienza creativa interattiva in cui il visitatore diventasse coautore dell'opera insieme all'artista. Partendo dalla più tradizionale definizione di interazione quale rapporto di reciproco scambio fra due (o più elementi) che esercitano reciproca attività l'uno sull'altro, nel lessico del XXI secolo l'interattività ha natura informatica e chiama in causa il rapporto fra uomo e macchina come capacità che un sistema possiede per comunicare con un operatore umano

A PAGINA 112:  
Progetto di allestimento video-interattivo per interno di Carolina Amorino.

<sup>41</sup> A tal proposito si veda l'installazione coreografica *Retranslation I Final Unfinished Portrait* (Francis Bacon) di William Forsythe e Peter Welz del 2006 in cui si integrano molteplici forme di rappresentazione: danza e coreografia, pittura e disegno, video e immagine del movimento. De Nicola, A., Garcia Sottile, M. E., Gómez Lozano, S. (2019).

<sup>42</sup> Kalawsky, R. S. (1993).

<sup>43</sup> Stemrich, G. (2002), p. 68.

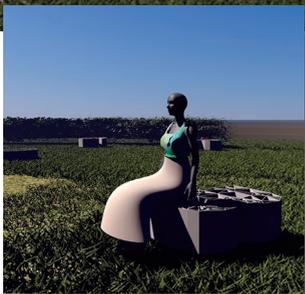
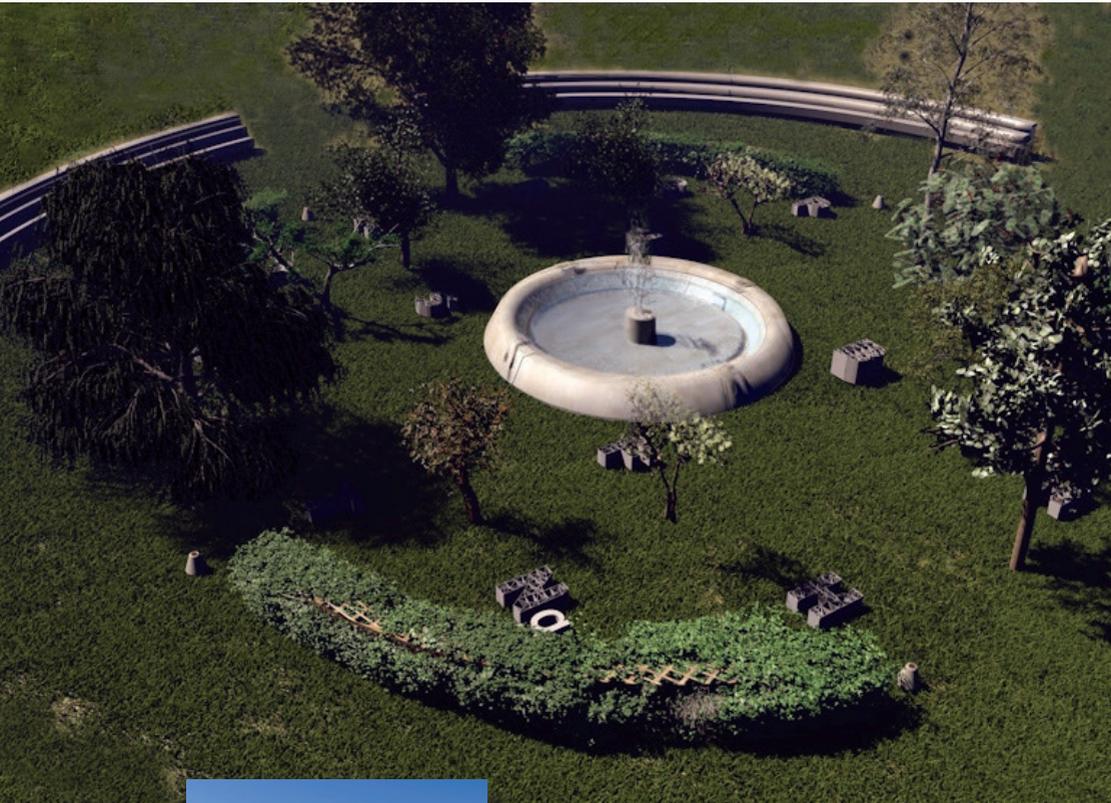


scambiando informazioni. Il termine sembrerebbe opporsi alla 'passività' dello spettatore televisivo anche se forme come *zapping*, televoto e/o *pay-TV* promuovono interazione pur non costituendo la caratteristica prima del sistema come al contrario avviene nelle esperienze di video-gioco o di realtà virtuale. Assieme alla multimedialità, ipertestualità ed elaborazione dell'informazione digitale, l'interattività è una delle tipicità attribuite ai nuovi media. Secondo Jens Frederik Jensen (1953), docente di media digitali, l'interattività si può definire come la misura della potenziale capacità di un *medium* di lasciare che l'utente eserciti un'influenza sul contenuto e/o sulla forma della comunicazione mediata<sup>44</sup>. In tal modo, l'utente può scegliere informazioni all'interno di un sistema di comunicazione unidirezionale (per esempio, il succitato televideo) o bidirezionale (tecnologie on demand) o può elaborare e inserire dati nel sistema bidirezionale (e-mail, chat) o ricevere dal sistema risposte adattive (intelligenza artificiale). Ritornando all'ambiente sensibile o video-ambiente, nella relazione uomo-dispositivo un'ulteriore frontiera dell'interattività è rappresentata dall'evento che si compie fra utente e ambiente con l'ausilio di protesi tecnologiche. Questo scenario, noto come realtà virtuale, oltre alla interattività chiama in causa l'immersività<sup>45</sup>. Come è noto, infatti, la realtà virtuale è un ambiente immersivo irreali riprodotto grazie a tecnologie elettroniche e informatiche, che lo fanno apparire reale. In sintesi, l'operazione consiste nell'introdurre un essere umano in un ambiente artificiale (virtuale), facendolo interagire con esso

A PAGINA 114:  
Progetto di allestimento video-interattivo per esterno di Andrea Della Corte.

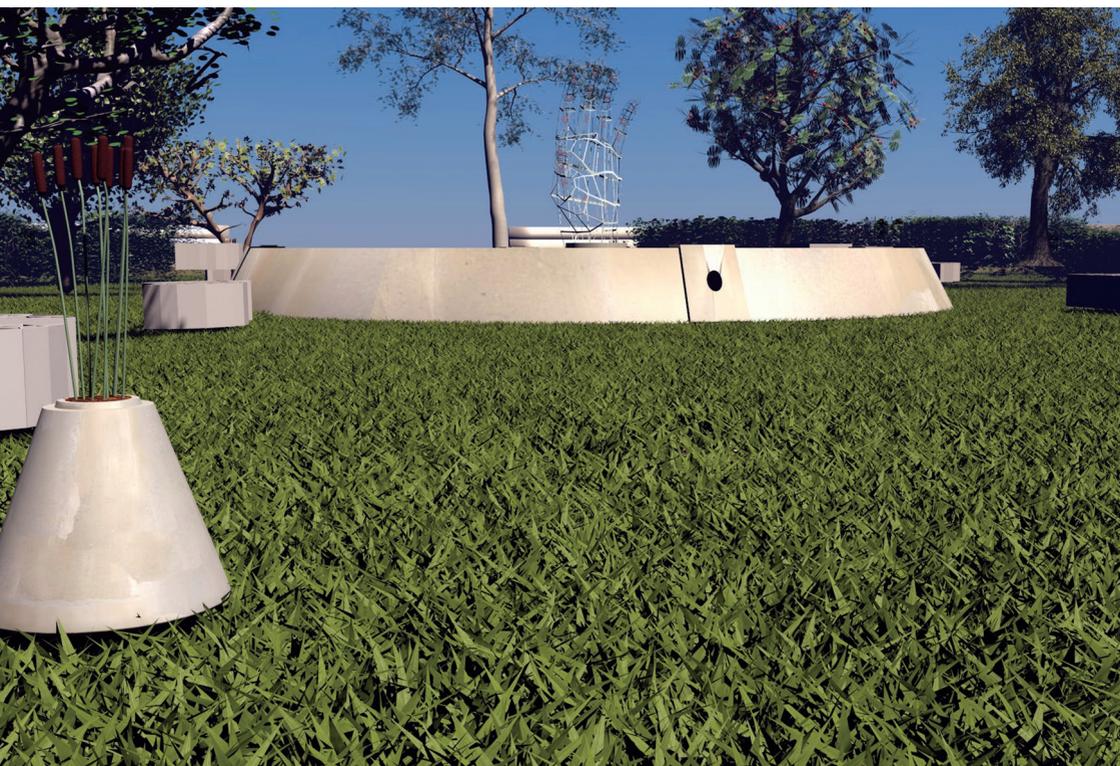
<sup>44</sup> Jensen, J. F. (1999).

<sup>45</sup> Sherman, W., Craig, A. (2002).



attraverso i sensi come se l'ambiente fosse 'vero'. Un'operazione tecnologica, pertanto, di grande ambizione nei confronti di una elevata aspettativa di realismo e dove il senso della vista continua a essere lo stimolo sensoriale su cui maggiormente si concentra la ricerca al fine di ben simulare l'illusione di immersione in un ambiente virtuale. L'interattività consente di registrare una risposta umana e di adattarsi in tempo reale mentre l'immersività di scene e/o azioni simulate coinvolge l'apparato sensoriale grazie a *software* e apparecchiature *hardware*, progettate per supportare il senso della vista (con caschi-visorii di tipo stereoscopico per favorire l'illusione di una visione tridimensionale) e l'orientamento (con sensori di posizione e tracciamento del movimento di testa, mani e corpo), dell'udito (con la riproduzione audio di suoni, rumori e sensazioni vibro-acustiche attraverso cuffie stereofoniche spesso integrate nel casco o tramite camere con diffusori sonori), del tatto (con guanti e/o tute digitali dotati di sensori) e, spesso, delle sensazioni di forza e di locomozione. L'utente immerso in questo ambiente virtuale viene isolato dalla realtà esterna per interagire con le azioni virtuali prodotte dal computer. Queste azioni possono essere modificate dall'utente in tempo reale tramite i movimenti del corpo che, tradotti in segnali elettrici da appositi sensori, vengono interpretati dalla macchina. Tutto ciò consente di manipolare gli oggetti virtuali e di simulare sensazioni tattili artificiali. Alla simulazione così concepita si aggiungono contesti sonori e animazioni grafiche con qualità tali da visualizzare scene e oggetti come tridimensionali.

A PAGINA 116:  
Progetto di allestimento video-interattivo per esterno di Andrea Della Corte.



IN ALTO:  
Progetto di allestimento video-interattivo per esterno di Andrea Della Corte.

Dal punto di vista informatico, tutto ciò è reso possibile dalla messa in opera di complesse operazioni di calcolo, processate dinamicamente da un programma che varia in tempo reale i parametri provenienti dall'esterno, aggiornando l'esperienza e simulando in tempo reale sia il senso di 'presenza' dell'utente nell'ambiente irreale (il cosiddetto *being there*) che la sensazione, altrettanto virtuale, di compiere un'azione. Se la tecnologia della realtà virtuale rappresenta un mondo fittizio in cui simulare esperienze,

quella della realtà aumentata combina in tempo reale le informazioni provenienti dal mondo digitale con la realtà fisica in cui si è immersi. In sostanza, con la realtà aumentata si aggiungono informazioni alla scena reale attraverso piccoli visori che, al contempo, mostrano grafiche e informazioni digitali mentre attraverso lo schermo trasparente del visore consentono di vedere la scena reale (il cosiddetto *see-through*). Questo tipo di tecnologia fu introdotta per la prima volta nel 1957 da Morton Heiling, un regista cinematografico che, attraverso un primordiale simulatore, immerse lo spettatore nell'azione coinvolgendo tutti i sensi in maniera realistica<sup>46</sup>. Nel 1990 Thomas Preston Caudell usò per primo il termine 'Realtà Aumentata', intendendo per esso una tecnologia innovativa capace di un minore calcolo computazionale per elaborare i dati rispetto alla realtà virtuale ma, di contro, di un notevole incremento di calcolo per l'allineamento spaziale dei dati digitali alla realtà fisica pena l'illusione della coesistenza delle due realtà<sup>47</sup>. Nel 1994 Paul Milgram e Fumio Kishino definirono la relazione computazionale fra scena reale e virtuale<sup>48</sup>, perfezionata nel 1999 da Hirokazu Kato, che propose una metodologia di tracciamento ottico stabilendo con precisione la posizione delle 'etichette AR' da utilizzare come riferimenti fisici nel mondo reale<sup>49</sup>. Su queste basi, nel 2000 Bruce Thomas realizzò *ARQuake*, il primo videogioco da esterno che ha consolidato (anche in questo campo) l'impiego di largo impatto sociale e mediatico di là dall'uso di queste tecnologie digitali avanzate nel solo mondo dei laboratori specialistici<sup>50</sup>.

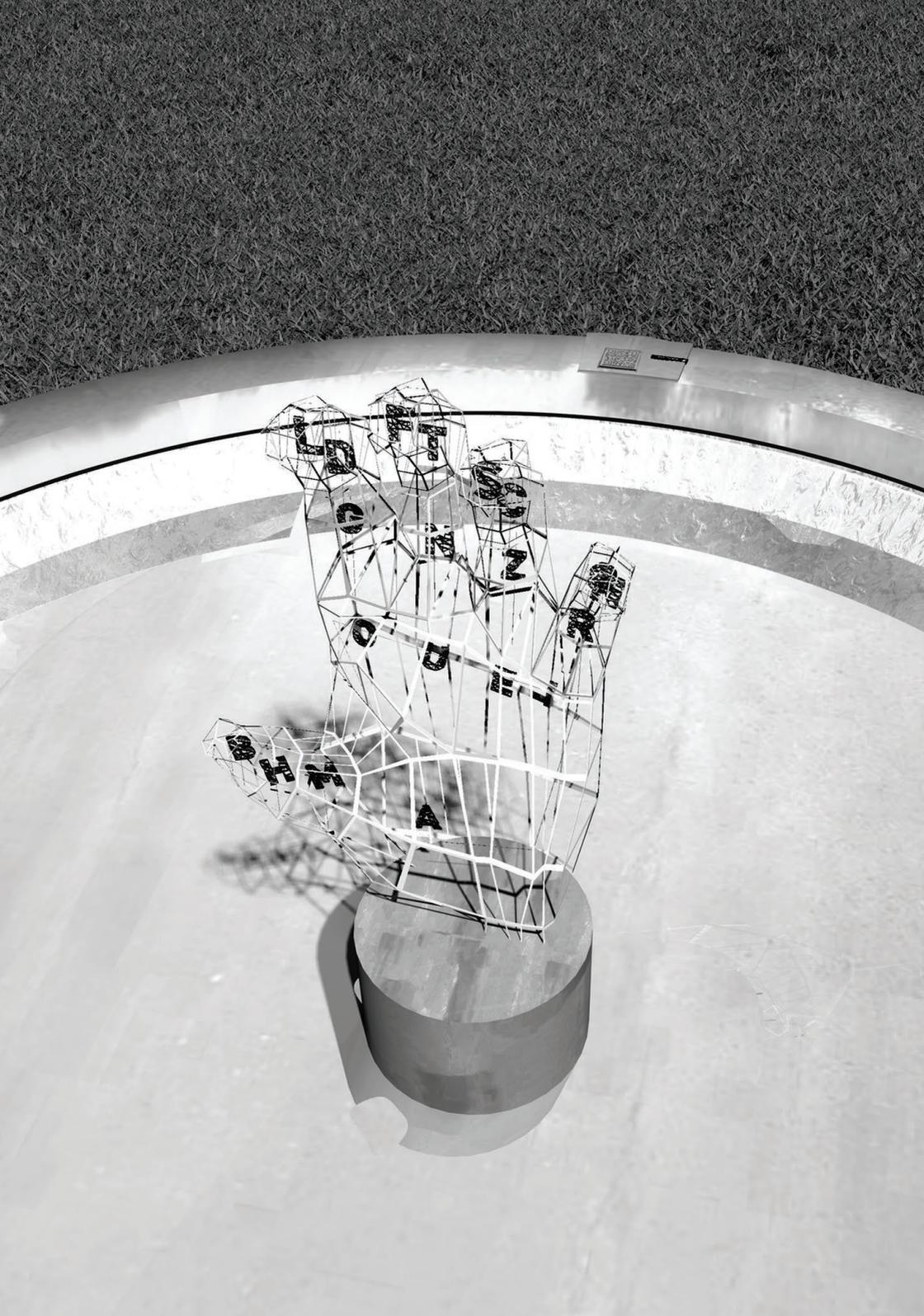
<sup>46</sup> Morton Heiling (1926-1977) nel 1957 sperimentò una macchina, costituita da una cabina con schermi stereoscopici, altoparlanti stereo e una sedia semovibile, attraverso cui l'utente poteva vedere la televisione con effetti tridimensionali. Questa invenzione fu brevettata nel 1962 con il nome di *Sensorama* ma il progetto non fu sviluppato per mancanza di fondi. Per questa ragione è ritenuto un padre della realtà virtuale. Sull'argomento, cfr.: Pimentel, K., Teixeira, K. (1993).

<sup>47</sup> Caudell, T.P., Mizell, D.W. (1992), pp. 659-669.

<sup>48</sup> Milgram, P., Kishino, F. (1994).

<sup>49</sup> Kato, H., Billinghurst, M. (1999), pp. 85-94.

<sup>50</sup> Piekarski, W., Thomas, B. (2002).



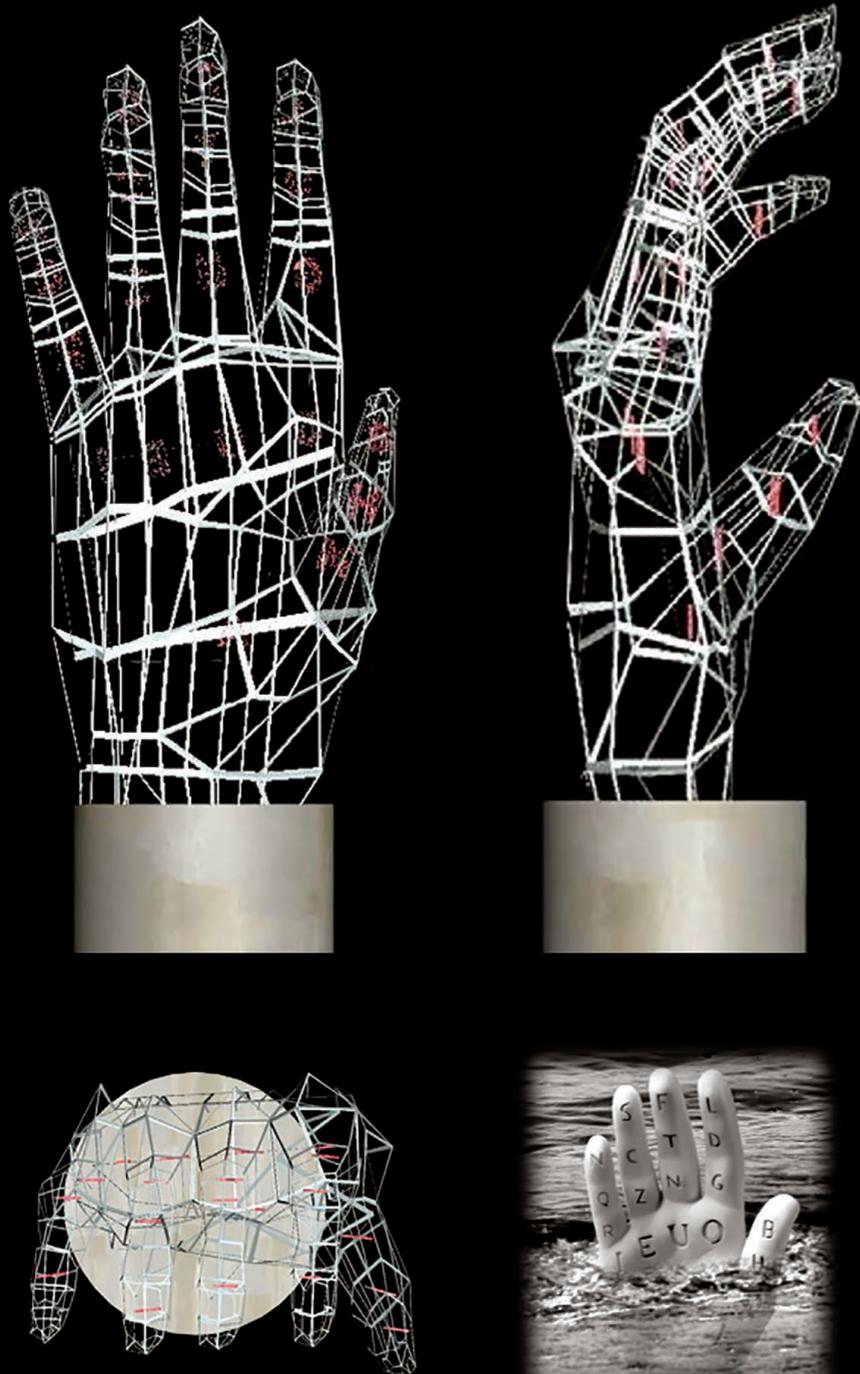
Più nel particolare, per realtà aumentata si intendono oggi due applicazioni digitali. La prima, dovuta a Steven Feiner, intende per essa la sovrimpressione di informazioni virtuali alla percezione sensoriale e reale dell'utente mediante l'uso di visori indossabili<sup>51</sup>. La seconda, attribuibile a Ronald Azuma, la definisce come un sistema caratterizzato dalla combinazione di informazioni reali e dalla loro controparte digitale con la possibilità di interazione in tempo reale e la registrazione dei dati in uno spazio a tre dimensioni<sup>52</sup>. In ogni caso, a differenza di quanto avviene nella realtà virtuale, l'utente non è più immerso in una simulazione sintetica ed estraniante del mondo, ma sono le informazioni a oltrepassare la dimora binaria e a invadere la realtà, integrandola secondo una realtà combinata piuttosto che sostituendola. Esempi recenti (2019) di applicazione di realtà aumentata secondo Feiner sono gli occhiali orientati all'utilizzo per le imprese e la chirurgia (a cui stanno lavorando Microsoft, Vuzix, Epson e Google) mentre un esempio di applicazione secondo Azuma è l'applicazione *Google Maps* che permetterà ai pedoni di raggiungere una destinazione attraverso l'integrazione della fotocamera dello smartphone con la Realtà Aumentata e l'Intelligenza Artificiale. In questo ambito tecnologico di sperimentazione fra interattività, immersività, reale e virtuale (si pensi ai musei virtuali)<sup>53</sup> e, pur se non direttamente correlata al tema del presente volume, l'intelligenza artificiale è ampiamente dibattuta fra scienziati e filosofi in quanto contiene in sé delicati aspetti di natura etica. Nel 2017, al *Web Summit* di Lisbona, l'astro-

A PAGINA 120:  
Progetto di allestimento video-interattivo per esterno di Andrea Della Corte.

<sup>51</sup> Feiner, S. K. (2002), pp. 48-55.

<sup>52</sup> Azuma, R. T. (1997), pp. 355-385.

<sup>53</sup> «In recent years, museums have undergone profound renovation, extending their functions from conservation to the production and promotion of culture. They no longer serve as 'containers' of works, but as places where knowledge is built, communicated, and shared in a complex system of relationships between subjects (institutions, curators, scholars, the public, visitors, the community, etc.), the heritage (material, immaterial, collections, the territory, the landscape, etc.), and digital technologies (interaction, immersion, virtual reality, augmented reality, performance, etc.). In this context, starting with the assertion that every act to conserve the heritage is naturally an act of communication, the aim is to propose a reflection on what the specific contributions of Representation may be». Ippoliti, E., Albisinni, P. (2016).



fisico britannico Stephen Hawking (1942-2018) è intervenuto riaffermando con fermezza la sua posizione di qualche anno addietro: l'umanità è sulla soglia di un mondo completamente nuovo e i benefici offerti dall'intelligenza artificiale possono essere tanti, così come i pericoli. L'intelligenza artificiale è, infatti, una disciplina informatica che studia i fondamenti teorici, le metodologie e le tecniche affinché la progettazione di hardware e software consenta all'elaboratore elettronico prestazioni pari a quelle dell'intelligenza umana ovvero tali da processare comportamenti artificiali simili a quelli umani in termini di agire e pensare umanamente così come razionalmente. Di fronte a un tale futuribile scenario e nel costruire esperienza, l'intelligenza artificiale potrebbe auto-prodursi come una nuova specie 'vivente' con la quale fare i conti<sup>54</sup>. In tal senso, lo sviluppo digitale nel costruire realtà sintetiche sempre più perfette, androidi sempre più verosimilmente umani e visori sempre più leggeri tende a un futuro, non troppo lontano, in cui il progresso tecnologico modellerà avatar sempre più reali. E, in effetti, un traguardo tecnologico importante e dalle implicazioni enormi si è già raggiunto a febbraio 2020 con l'esperienza digitale *I met you* in cui una mamma ha indossato casco e sensori per le mani e, in ambiente virtuale, ha incontrato la figlia di sette anni scomparsa anni addietro mentre, dall'esterno, i parenti osservavano la scena attraverso una video-ripresa<sup>55</sup>. Un traguardo significativo ma anche una frontiera tecnologica che, sempre più, sul fronte emozionale tende ad annullare il confine fra simulazione e vita reale, richiamando l'attenzione sul senso etico<sup>56</sup>.

A PAGINA 122:  
Progetto di allestimento video-interattivo per esterno di Andrea Della Corte.

<sup>54</sup> Hawking, S. (2018).

<sup>55</sup> Il progetto di realtà virtuale *I meet you* è stato prodotto dall'emittente sudcoreana Mhwa Broadcasting.

<sup>56</sup> «In a context of disruptive innovation Design takes on new roles, which place it in a different position compared to the practices of the last decade. Speculative Design underlines the importance of designing futuristic scenarios, users and artefacts, starting from the phenomena and innovations taking place in the present, with the aim of nurturing critical thinking and shared knowledge about these. Digital innovations related to augmented, virtual and mixed reality technologies are becoming one of the ideal tool which involves viewers in the process of maturation». Palmieri, S. Bisson, M., Ianniello, A. (2019).



Ornella Zerlenga - Scrittura 'in video'

## Scrittura & Workshop. Video-esperienze

*La poesia rivela le verità essenziali più della storia.*  
**Anna Maria Pugliese, 2012<sup>57</sup>**

*La responsabilità sta nella coscienza della scelta.*  
**Arthur Duff, 2015<sup>58</sup>**

I workshops *La memoria come strumento di coscienza creativa* con Anna Maria Pugliese e *Word-LikeSignMovie* con Arthur Duff, entrambi artisti multimediali, hanno costituito occasione di riflessione e sperimentazione progettuale nei campi della video-poesia e dei video-ambienti con le allieve e gli allievi del *Laboratorio di Graphic creations* interno al corso di laurea triennale in *Design e comunicazione* presso il Dipartimento di Architettura e Disegno industriale dell'Università degli Studi della Campania 'Luigi Vanvitelli'. Il tema della memoria come "strumento di coscienza creativa" è stato proposto da Anna Maria Pugliese in due eventi promossi dal MiBAC, Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo: il primo, interno alla *XIV Settimana della Cultura* quale mostra espositiva presso il Museo Archeologico Nazionale di Napoli (3 marzo-19 aprile 2012); il secondo, in collaborazione con chi scrive e con Alessandra Cirafici, durante l'installazione/performance tenuta all'*Italian Cultural Institute* a New York (5 maggio 2012). In entrambe le sedi, l'artista parte

A PAGINA 124:  
Progetto di allestimento in realtà aumentata di Gabriele Del Vecchio.

<sup>57</sup> *La memoria come strumento di coscienza creativa*. Mostra al Museo Archeologico Nazionale di Napoli, 3 marzo-19 aprile 2012.

<sup>58</sup> *Intervista ad Arthur Duff*, in questo volume, p. 142.

dal presupposto etico di un'originaria sacralità della natura e della parola per ridare senso al presente e costruire il futuro. Natura, parola poetica e memoria diventano i *media*, 'strumenti di coscienza creativa' per garantire il benessere spirituale che dovrebbe essere l'obiettivo della vita degli uomini. Su queste premesse, l'artista realizza una performance, il cui spazio etico, prim'ancora che estetico, è modulato con frammenti visivi, verbali e sonori che immergono lo spettatore in una dimensione spaziale ricca di spunti di riflessione e restituiscono la mostra come una sequenza di pause multimediali. Nello spazio fisico della sala numerosi leggi musicali accolgono disegni che rappresentano foglie di alberi diversi congiunte alla scrittura ovvero alle lettere dell'Ogham, l'alfabeto ogamico. A questo alfabeto rimanda l'immagine scultorea della mano, icona rappresentativa della mostra, sulle cui falangi sono impressi i grafemi evocativi degli alberi sacri. L'installazione di un *QRCode* in una delle pareti della sala rinvia invece allo spazio virtuale del video *Do you know Parthenope?* che, veicolo di pensiero umanistico-scientifico, restituisce l'eco del *gnōthi seautón*, il 'conosci te stesso' di socratica memoria. Ma la vera icona concettuale del progetto, tale da rendere l'intera mostra un *videopoem* opera, è l'urna di plexiglass trasparente in cui i poeti intervenuti durante le giornate del reading poetico (altro momento della mostra) lasciano un testo a testimonianza del loro sguardo, realizzando così un'opera *in progress* sulla memoria intesa come strumento di coscienza creativa. Questo ultimo atto conferisce all'installazione multimediale pen-

rievcano l'omos

alfabeti

grafi del visibile

e dell'invisibile

sata da Anna Maria Pugliese una dimensione in divenire, restituendo l'opera come *in progress*. In tal senso, l'artista interviene sulle 51 poesie depositate nell'urna ed elabora un testo poetico unico, creato con brani tratti dalle poesie degli intervenuti a Napoli e New York. Questa meta-opera, ritenuta da Anna Maria Pugliese una "scultura a più voci" e denominata *Landscapes of memory*, rappresenta la coscienza della nostra contemporaneità. I singoli testi delle poesie contenute nell'urna di plexiglass trasparente e quello della "scultura a più voci" hanno costituito il punto di partenza per l'esperienza progettuale condotta all'interno del *Laboratorio di Graphic creations*. Gli ambiti in cui la suddetta esperienza si è collocata sono due: video-poesia e video-ambiente. Per quanto attiene alla video-poesia, le allieve e gli allievi hanno realizzato 51 prodotti grafici di video-scrittura sotto forma di video-comunicazione di durata breve (massimo 1 minuto), ognuno dei quali relativo a una poesia. In generale, la tecnica utilizzata è stata quella della tipografia cinetica da intendersi quale *trait d'union* fra scelte progettuali relative ai linguaggi della tipografia, dell'illustrazione grafica, delle dinamiche del movimento, dell'accompagnamento sonoro come del recitato. In relazione al contenuto della poesia, i progetti di *movie design* hanno utilizzato contesti cromatici o in bianco-nero, gestito innumerevoli direzioni di movimento e interpolazioni di forma, fatto riferimento a differenti forme di illustrazione (da segni grafici astratti e/o mimetici a vere e proprie composizioni tipografiche e/o grafiche) per restituire figurativamente il 'senso' della poesia attraverso il prodotto del

A PAGINA 128:  
Laboratorio di Graphic creations,  
sperimentazioni video-grafiche.





video-clip. Così prodotte, le 51 poesie visive sono state comunicate al pubblico sia attraverso un unico video (che le ha raccolte in sequenza a cura di Aniello Schiavone), sia attraverso un sito web che ha associato il testo della poesia al video attraverso illustrazioni grafiche progettate da Leonardo Allocca e all'interno del suddetto *Laboratorio*<sup>59</sup>. La "scultura a più voci" è stata invece oggetto di un cortometraggio a cura di Fabio Cacciapuoti<sup>60</sup>. L'esperienza multimediale condotta all'interno del corso di laurea in *Design e Comunicazione* ha interessato anche la progettazione di video-ambienti. In un mondo in cui l'esperienza di rapporto con lo spazio fisico sembra farsi sempre più evanescente, così come mediata dallo schermo dello smartphone, è pur vero che sempre più i media si trasformano in ambienti e lo spazio fisico si plasma in relazione alla loro presenza. In *Ambienti mediali*, Francesco Casetti afferma che: «se considerati come componenti essenziali del panorama fisico o sociale, i media mostrano una nuova e più autentica faccia: più che dispositivi votati a registrare, conservare e trasmettere informazioni, essi appaiono come risorse chiave per negoziare con la realtà e gli altri in una particolare situazione. In altre parole, essi diventano quello che i media in ultima istanza sono, e cioè mezzi per realizzare una mediazione situata»<sup>61</sup>. Oggi l'habitat umano, così profondamente trasformato dalla rivoluzione digitale, appare sempre più come un capillare e tentacolare intreccio di ambienti in cui i media gestiscono le molteplici forme di interattività che in esso si svolgono. In *Architetture narrative. Corpi, spazi, tecnologie nell'esperienza mediale*

A PAGINA 130:  
Laboratorio di Graphic creations,  
sperimentazioni videografiche.

<sup>59</sup> Cfr. in questo volume: Cirillo V., *Illustrazione grafica per le 51 poesie*, p. 162.

<sup>60</sup> Cfr. in questo volume: Cirillo V., *La "scultura a più voci"*, p. 164.

<sup>61</sup> Casetti, F. (2018), p. 112.



*contemporanea*, Enrico Carrocci e Adriano D'Aloia affermano che i media tendono sempre più a incidere sulla relazione fra individuo e ambiente, configurando in modo significativo il nostro senso dello spazio, sia che si utilizzino tecnologie immersive per costruire mondi simulati, sia che si costruiscano ambienti fisici mediatizzati. Di fronte a questi nuovi scenari, sebbene siano state diffusamente indagate le forme di rappresentazione dello spazio narrativo insistendo sulla configurazione temporale degli eventi, diventa oggi fondamen-

IN ALTO:  
Laboratorio di graphic creations durante il workshop di Arthur Duff sul tema *Love letters. Words, images, sounds and movement to create love letters*, Aversa 11 dicembre 2014 (foto di O. Zerlenga).

tale riflettere su una nuova dimensione spaziale che, sempre più, si identifica con la progettazione narrativa dell'esperienza mediale<sup>62</sup>. In tal senso, all'interno di questo tema, la riflessione condotta all'interno del Laboratorio ha prodotto tre progetti di ambienti-mediali: il primo, in interno, curato da Carolina Amorino, Salvatore Iavarone e Sara Rivezzi<sup>63</sup>; il secondo, in esterno, sviluppato da Andrea Della Corte<sup>64</sup>; il terzo, in realtà aumentata, proposto da Marco Cataffo e Gabriele Del Vecchio<sup>65</sup>. Ulteriori esperienze di video-ambienti sono state sviluppate durante il workshop estemporaneo dal titolo *Love letters. Parole, immagini, suoni e movimento per generare lettere d'amore* tenuto dall'artista multimediale Arthur Duff l'11 dicembre 2014 presso il Dipartimento di Architettura e Disegno industriale all'interno del seminario di studio internazionale *WordLikeSignMovie*. Noto per le sue installazioni luminose a scala urbana e architettonica con carattere prevalentemente astratto e tipografico, durante il workshop Duff ha posto l'accento sul contributo della luce e dell'elemento verbale all'interno di video-ambienti realizzati con proiezione laser o pulsazione di immagini. Su questi temi, all'interno del Laboratorio sono stati prodotti video-allestimenti d'ambiente<sup>66</sup>. Così configurata sotto forma di workshop, l'elaborazione di queste video-esperienze da parte degli studenti ha costituito un'interessante occasione di sviluppo creativo ma anche di stimolo alla formazione di un pensiero critico verso una dimensione sempre più ampliata del disegno grafico in rapporto alle nuove tecnologie digitali della costruzione e comunicazione del progetto.

<sup>62</sup> Carrocci, E., D'Aloia, A. (2020). *Architetture narrative. Corpi, spazi, tecnologie nell'esperienza mediale contemporanea*. In: *Imago. Studi di cinema e media*, n. 22, secondo semestre, call for papers. Cfr. anche: Senatore, L. Jr. (2018), pp. 1429-1436.

<sup>63</sup> Cfr. in questo volume: Cirillo V., *Video-ambiente per interno*, p. 165.

<sup>64</sup> Cfr. in questo volume: Cirillo V., *Video-ambiente per esterno*, p. 168.

<sup>65</sup> Cfr. in questo volume: Cirillo V., *Video-ambiente 'aumentato'*, p. 169.

<sup>66</sup> Cfr. in questo volume: Cirillo V., *Love letters*, p. 171.



## Intervista ad Anna Maria Pugliese

Alessandra Cirafici



*'Punto Linea e Superficie' e 'Lo spirituale nell'arte' di Kandinsky: sono un riferimento costante nel tuo percorso di ricerca. Quanto ritieni che siano ancora attuali nella sperimentazione contemporanea attorno al linguaggio visivo?*



Animare momenti riflessivi sull'essere, sull'esistenza e su spaccati di realtà che trascendono l'indifferenza e l'inquietudine della nostra epoca, credo sia una scelta concettuale che può riguardare la ricerca di oggi, quanto di domani. Una disamina sulla condizione dell'essere e del sentire, articolata su una dialettica tra gli opposti così da includere visibile e invisibile, esplorato e inesplorato, come transito metafisico tra i termini del vivere e del morire. Un muoversi contro l'immagine superficiale dominante per individuare una dimensione in cui l'essere ritorna ad affermarsi quale materia pulsante, e non un fantasma di una società inversamente funzionale alle esigenze dell'uomo contemporaneo.

*Sacralità della parola e sacralità della natura: quanto importanti sono stati gli alfabeti e gli alberi nel tuo personale percorso di ricerca nella dimensione simbolica del linguaggio visivo?*

Senza dubbio 'mentori' di un affondo dello sguardo nelle nostre radici culturali ed esistenziali. Nell'universo di segni e valori: evocativi dell'immagine che l'io aveva creato (di sé) per rapportarsi empaticamente col mondo, tuttora individuabili nell'immaginario archetipico. Laico e religioso.

Ma, al tempo stesso, approdi di un 'viaggio' suggestivo di una vivificazione del presente, e di una pausa cosciente sulla funzione creativa della memoria come chiave di volta di nuove cognizioni personali e umane dell'esistenza.

*Struttura simbolico-cognitiva e struttura segnico-linguistica: quale è il loro ruolo nel tuo personale percorso di ricerca tra arcaismo e contemporaneità?*

Direi di segmenti di un'unica ricerca di consapevolezza del nostro essere contemporanei, ovvero di un'unica ricerca di consapevolezza del nostro essere attori di un viatico in divenire, che, nel suo farsi, nel suo manifestarsi, riverbera una oggettività della conoscenza quale orizzonte di slancio vitale, di identità culturale. Quando non di un feedback tra identità, passato e memoria. Tematica sulla quale s'innerva, con molteplici livelli di approfondimento, l'indagine trasversale sul rapporto tra l'io e il mondo.

A PAGINA 134:  
Anna Maria Pugliese, *L'alfabeto degli alberi*. Mostra al MANN 'La memoria come strumento di coscienza creativa', Napoli 2012.

*Multimedialità e interazione: nelle tue opere, quanto è importante la relazione con l'utente? Come si esplica nelle tue installazioni il ruolo di mediatore dell'artista tra la realtà sensibile e i suoi diversi livelli di lettura?*

E' pietra angolare di un *modus operandi* proteso ad una interazione tra arte e ambiente sociale, che mette in essere installazioni, site-specific e *time-specific*, articolate in un intreccio sinergico di elementi multimediali con materiali della memoria, della quotidianità, della natura (un albero di olivo capovolto, per esempio) e della parola come volano d'interrogazione filosofica e poetica.

Tutto in uno sguardo che coniuga emozione e ponderazione in uno spazio estetico: nel senso greco di percezione, sensazione, conoscenza, concepito come pre-testo per un'esperienza immersiva nel vissuto di chi lo esplora, nell'intento di creare una correlazione dinamica tra pubblico e artista.

*'La memoria come strumento di coscienza creativa' è un'opera che innesca l'indizio speculativo sulla deriva della coscienza e la memoria dimenticata del nostro tempo, orfano di valori e significati: quale ruolo intravedi per l'arte nell'educazione delle nuove generazioni e per la formazione?*

Se è vero che la capacità dell'arte di far prendere coscienza delle proprie possibilità creative passa dalla potenza delle immagini di scuo-

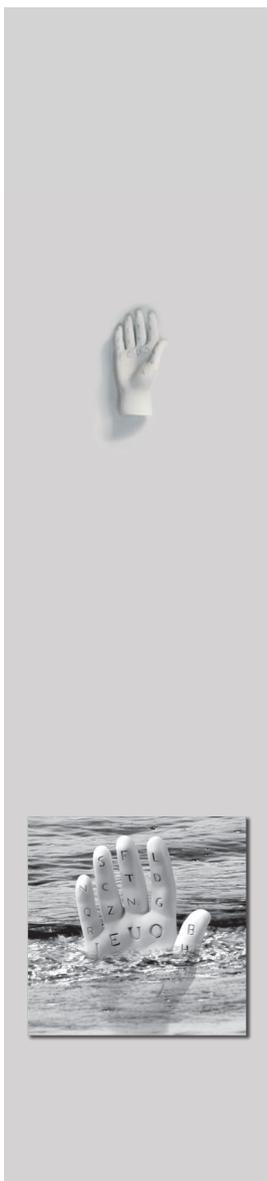
tere visivamente le nostre emozioni, il nostro sguardo sul mondo, è anche vero che è fondamentale imparare a interpretarle.

Nasce da qui, da queste considerazioni, il mio credere profondamente nella centralità: nell'ambito di un progetto didattico-formativo orientato alla riflessività e alla proattività, di un percorso di alfabetizzazione visiva mirato a sollecitare la facoltà di riassumere nella loro immediatezza l'oggettività di quel volto, di quel paesaggio e così via, per avviare un processo di comprensione e di creazione di significato con le immagini. Una pratica evolutiva in 'toto' che, in un contesto di ascolto reciproco, trova la sua ragion d'essere nel graduale approfondimento personale delle conoscenze, ossia nel graduale fiorire di un pensiero critico e creativo come input necessario allo sviluppo individuale, sociale e politico; nonché ad attingere alla forza dell'utopia per combattere la distopia imperante nella società frettolosa e iperconnessa, in cui viviamo. Di cui l'arte è definizione sintetica, e le immagini strumento problematico di una riflessione.

*Un avverbio, un nome, un verbo, un aggettivo per esprimere la tua missione artistica.*

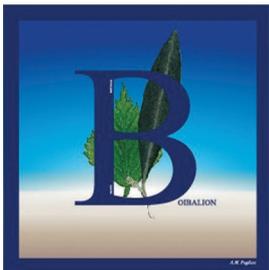
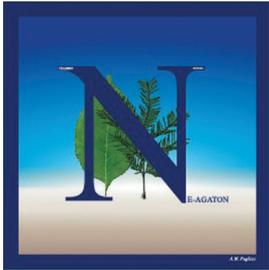
Tutto è dato in Natura, basta saper leggere... non segue l'ordine richiesto, ma esprime il senso della mia ricerca estetica, che individua nella Natura il luogo del conoscere e del ri-conoscere, e nell'arte un esercizio del *vedere* e del *sentire*.

A PAGINA 136:  
Anna Maria Pugliese, *L'alfabeto degli alberi*. Mostra al MANN 'La memoria come strumento di coscienza creativa', Napoli 2012.



# Intervista with Anna Maria Pugliese

Alessandra Cirafici



*'Point Line and Surface' and 'Concerning the Spiritual in Art' by Kandinsky are a constant reference in your research. How much do you think they are still current in contemporary experimentation around visual language?*

Animating reflective moments on being, on existence and on splits of reality that transcend the indifference and restlessness of our age, I believe is a conceptual choice that can concern today's research as well as tomorrow's. An examination of the condition of being and feeling, articulated on a dialectic between opposites so as to include the visible and invisible, the explored and unexplored, as a metaphysical transit between the terms of living and dying.

A move against the dominant superficial image to identify a dimension in which being returns to assert itself as a pulsating material, and not a ghost of a society that is inversely functional to the needs of contemporary man.

*Sacredness of the word and sacredness of nature: how important were alphabets and trees in your personal research path in the symbolic dimension of visual language?*

Without a doubt 'mentors' of a glimpse into our cultural and existential roots.

In the universe of signs and values: evocative of the image that the ego had created (of itself) to empathically relate to the world, still identifiable in the archetypal imagination. Secular and religious.

But, at the same time, you are on a suggestive 'journey' of a vivification of the present, and of a conscious pause on the creative function of memory as the keystone of new personal and human knowledge of existence.

*Symbolic-cognitive structure and sign-linguistic structure: what is their role in your personal research path between archaism and contemporaneity?*

I would say segments of a single search for awareness of our contemporary being, or of a single search for awareness of our being actors of a viaticum in the making, which, in its making, in its manifestation, reverberates an objectivity of knowledge as a horizon of vital momentum, of cultural identity. When not a feedback between identity, past and memory.

A topic on which, with multiple levels of in-depth analysis, the transversal investigation of the relationship between the self and the world focuses.

A PAGINA 138:  
Anna Maria Pugliese, *L'alfabeto degli alberi*. Mostra al MANN 'La memoria come strumento di coscienza creativa', Napoli 2012.



*Multimedia and interaction: in your works, how important is the relationship with the user? How does the artist's role as mediator between sensitive reality and its different levels of interpretation express itself in your installations?*

It is the cornerstone of a *modus operandi* aimed at an interaction between art and the social environment, which creates site-specific and time-specific installations, articulated in a synergistic interweaving of multimedia elements with the materials of memory, of everyday life, of nature (an overturned olive tree, for example) and of the word as a flywheel of philosophical and poetic interrogation.

All in a look that combines emotion and weighting in an aesthetic space: in the Greek sense of perception, sensation, knowledge, conceived as a pre-text for an immersive experience in the life of those who explore it, with the aim of creating a dynamic correlation between the audience and artist.

*'Memory as an instrument of contemporary creative consciousness' is a work that triggers the speculative clue on the drift of consciousness and the forgotten memory of our time, orphan of values and meanings: what role do you see for art in the education of new generations and for the formation?*

If it is true that the ability of art to make people aware of their creative possibilities passes through the power of images to visually shake

our emotions, our gaze on the world, it is also true that learning to interpret them is essential. Hence, from these considerations, my profound belief in centrality arises: in the context of an educational-training project oriented towards reflexivity and proactivity, of a visual literacy course aimed at soliciting the faculty of summarizing objectivity in their immediacy of that face, of that landscape and so on, to start a process of understanding and creating meaning with images. An evolutionary practice in its entirety which, in a context of mutual listening, finds its *raison d'être* in the gradual personal deepening of knowledge, i.e. in the gradual flourishing of critical and creative thinking as a necessary input for individual, social and political development; as well as to draw on the strength of utopia to combat the prevailing dystopia in the hasty and hyper-connected society in which we live. Of which art is a synthetic definition, and images are a problematic tool for reflection.

*An adverb, a name, a verb, an adjective to express your artistic mission.*

Everything is given in Nature, it is enough to know how to read... it does not follow the required order, but expresses the meaning of my aesthetic research, which identifies in Nature the place of knowing and re-knowing, and in art an exercise of seeing and of feeling.

A PAGINA 140:  
Anna Maria Pugliese, *L'alfabeto degli alberi*. Mostra al MANN 'La memoria come strumento di coscienza creativa', Napoli 2012.



## Intervista ad Arthur Duff

Ornella Zerlenga

*Sperimentazioni attorno al linguaggio visivo: quanto importanti sono stati il segno grafico e la scrittura nelle tue creazioni e che ruolo hanno assunto nella tua formazione artistica?*

Ho individuato nella definizione di 'segno' un veicolo per utilizzare testo come immagine. La scrittura diventa così una forma che determina un ruolo all'interno di quello che possono essere spazi e contesti differenti: pubblici, privati, fisiologici, temporanei, permanenti. Naturalmente il testo veicola informazioni legate al linguaggio scritto, il che mi permette di spaziare tra problemi legati a una narrazione, a una connessione linguistica ma, soprattutto, direttamente associati alla scultura. Trovo curiosa la possibilità di parlare di scultura attraverso l'uso di un materiale che non ha massa.

*Proiezioni laser, neon, nodi e ricami... Quale ruolo svolgono i media per veicolare il signi-*

*ficato? Quanto la tecnologia suggerisce, sostiene o anticipa l'idea creativa?*

A PAGINA 142:  
Arthur Duff, *Borrowing you*. Ca-  
stelfranco Veneto 2008.

Tendo a riflettere sui materiali come mezzi per articolare un'idea. L'idea però è difficilmente contenibile a priori. Un lavoro forte prende forma attraverso un processo che, per sua natura, deve portare a conclusioni inaspettate e non del tutto controllabili. Credo sia fondamentale riuscire a determinare una direzione per orientare le scelte relative ai materiali usati durante le varie fasi del lavoro. La responsabilità sta nella coscienza della scelta, individuandone un esito possibile o una combinazione fattibile. È un esercizio semplice, ma che trovo estremamente difficile. La libertà che ci viene permessa complica esponenzialmente lo spettro su cui interveniamo. È un privilegio enorme poter avere la libertà di operare con qualsiasi mezzo o materiale.

*Luce e interazione con il contesto per costruire la percezione dello spazio: nelle tue opere, quanto è importante la specificità del luogo per ispirare l'idea creativa? E quanto l'installazione coinvolge l'utente?*

Spesso il lavoro è completamente condizionato da un luogo e quasi sempre il luogo è trasformato dal lavoro. Altrimenti, il tentativo fallisce! Lo spettatore, o meglio il fruitore, ha un ruolo fondamentale nell'esistenza del lavoro: lo testimonia e lo altera; lo assorbe e

lo veicola. Senza l'osservatore partecipe, il lavoro non esiste.

*Istantaneità e transitorietà dell'opera d'arte: due condizioni imprescindibili per le tue installazioni. Che ruolo gioca la dimensione dell'effimero nel tuo percorso creativo?*

Nel parlare dei miei lavori con la luce, al termine effimero può essere aggiunta la nozione, in prima apparenza opposta, di tangibile. Intendo 'luce' come materiale, come informazione e come solido. Il fotone è generato con una sua traiettoria, una frequenza, ed è definito da proprietà energetiche e quantità di moto. Queste possono modificare non solamente la nostra percezione ma anche la natura materiale, che costituisce il pensiero. La luce ha un percorso e una connessione che si compie attraverso la differente natura fisica di spazi interni ed esterni. Così la luce veicola significato non solo fenomenologicamente ma attiva una coscienza limpida e immediata.

*'Love letters', un lavoro che hai definito 'forte e importante' per la tua crescita artistica: perché?*

*Love letters* è nato dall'intersezione di varie problematiche importanti. Mi ha messo nella condizione di dover reperire e utilizzare materiale relativo a esperienze intime e a relazionarle in maniera complessa per una fruizione collettiva. Tutto ciò è avvenuto tramite

la necessità di risolvere un intervento in uno spazio pubblico a grande scala. L'idea di utilizzare materiale di natura estremamente privata (come le lettere d'amore dei miei genitori) in uno spazio così pubblico (come la piazza dell'antico municipio di Praga) mi ha costretto a trovare un filtro che potesse funzionare da redattore e, al contempo, da condensatore narrativo. Sono stato costretto a trovare un algoritmo esterno a cui delegare la funzione di 'scelta' relativa al materiale scritto che avevo raccolto. Il risultato è stato liberatorio e bizzarro: due risultati perfetti per un'opera pubblica.

*Un avverbio, un nome, un verbo, un aggettivo per esprimere la tua missione artistica.*

Scatena un dubbio fortemente persistente.

IN BASSO:  
*Love letters*. Workshop di Graphic  
creations e Multimedia Commu-  
nication con Arthur Duff. Aversa  
2014.



## Interview with Arthur Duff

Ornella Zerlenga

*Experiments around visual language: how important were the graphic sign and writing in your creations and what role did they play in your artistic training?*

I have identified in the definition of 'sign' a vehicle to use text as an image. Writing thus becomes a form that determines a role within what can be different spaces and contexts: public, private, physiological, temporary, permanent. Naturally the text conveys information related to written language, which allows me to range between problems related to a narrative, to a linguistic connection but, above all, directly associated with sculpture. I find the possibility of talking about sculpture curious through the use of a material that has no mass.

*Laser projections, neons, knots and embroideries... What role do the media play in conveying the meaning? How much does technology suggest, support or anticipate the creative idea?*

I tend to reflect on materials as a means to articulate an idea. However, the idea is difficult to contain a priori. Strong work takes shape through a process which, by its nature, must lead to unexpected and not entirely controllable conclusions. I think it is essential to be able to determine a direction to guide the choices relating to the materials used during the various phases of the work. The responsibility lies in the awareness of the choice, identifying a possible outcome or a feasible combination. It's a simple exercise, but one that I find extremely difficult. The freedom that is allowed to us exponentially complicates the spectrum upon which we intervene. It is an enormous privilege to have the freedom to operate in any medium or material.

*Light and interaction with the context to build the perception of space: in your works, how important is the specificity of the place to inspire the creative idea? And how much does the installation involve the user?*

Often the work is completely conditioned by a place and almost always the place is transformed by the work. Otherwise, the attempt fails! The viewer, or rather the user, has a fundamental role in the existence of the work: he testifies and alters it; he absorbs it and carries it. Without the participant observer, the work does not exist.

*The immediacy and transience of the work of art: two essential conditions for your installations.*

A PAGINA 146:  
Arthur Duff, *Synopses*. Villa della  
Torre Allegrini, Verona 2013.





# memoria

## La grafica della parola. Declinazioni e sperimentazioni

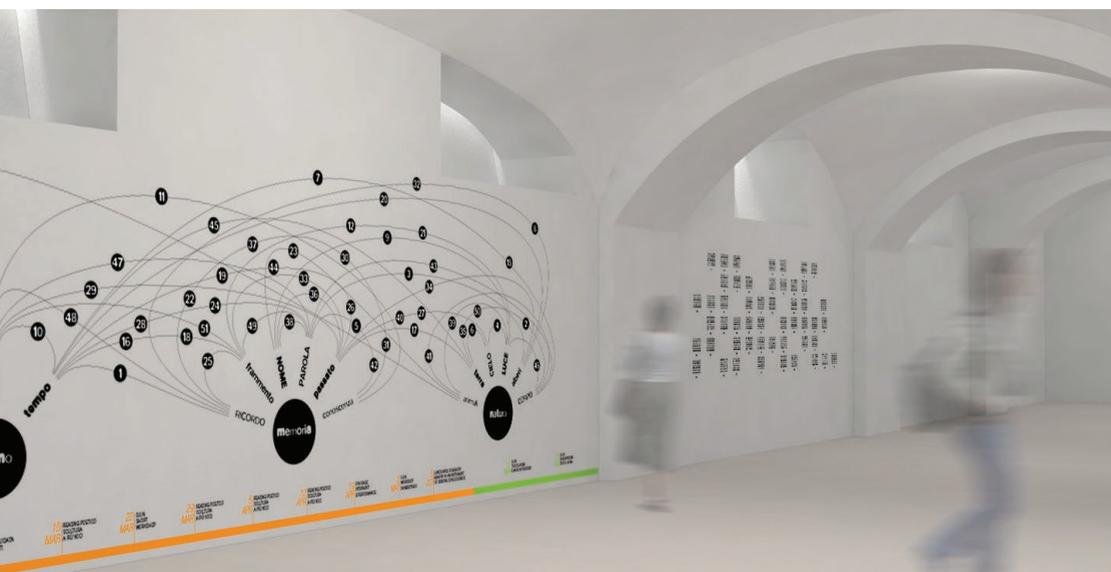
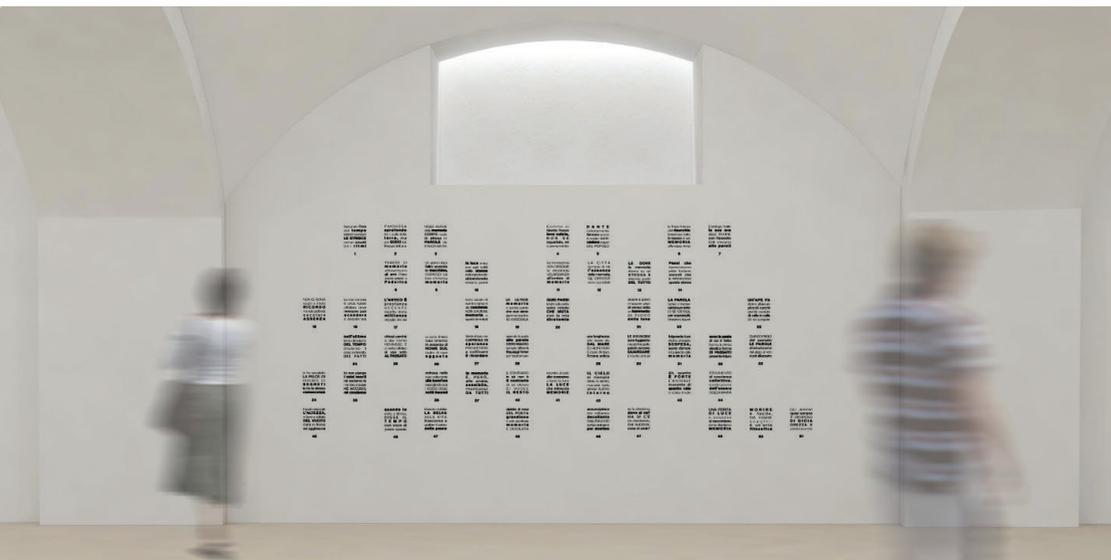
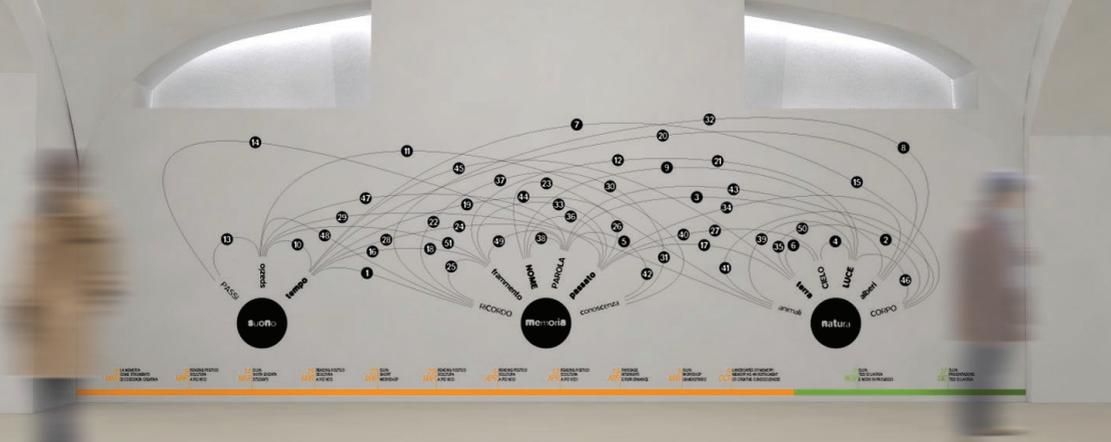
Alice Palmieri

Immagine/parola. Narrazione visiva/narrazione verbale. Iconografia/semantica. Sono molteplici le dicotomie con cui è possibile esprimere l'intricato rapporto che lega le immagini e le parole, entrambe espressione ed identificazione di un pensiero cognitivo. Entrambe descritte dall'uso del 'linguaggio della parola' non più interpretata in quanto idioma e pertanto associabile esclusivamente all'attività di scrittori o poeti, ma in quanto espressione di un 'linguaggio della visione' che accomuna artisti, fotografi, architetti che, nelle differenti forme di comunicazione, possono incontrarsi e confrontarsi attraverso elementi comuni che riconducono ad un'espressione artistica riconoscibile.

Konrad Fiedler, già alla fine Ottocento, a lungo si è interrogato su questa relazione, e indagando il concetto di 'pura visibilità' arrivava a definire la parola e l'immagine come due differenti modi di dar forma al reale, capaci di dialogare reciprocamente nella prassi espres-

siva e interpretativa. Nei linguaggi della contemporaneità la distinzione tra registro verbale e registro visivo sottolinea il significato che assume oggi l'*iconic turn* e cioè la svolta verso la dimensione iconica dei fenomeni comunicativi per cui la cultura visuale (che si fonda sul primato dell'immagine sulla parola e della visione sulla lettura) rivendica il suo ruolo come ambito autonomo di senso<sup>1</sup>. In questa direzione la riflessione sulla parola, intesa come 'segno', ha rappresentato un capitolo importante dell'investigazione grafica partendo dal significato letterale di cui è portatrice, per ricercare la sua valenza grafica in 'diversa scala', sperimentando processi creativi dal punto di vista visivo su poesie, piccoli brani, singole lettere dell'alfabeto o ipertesti dinamici in processo in cui la parola scritta ha assunto il ruolo di vera protagonista. L'occasione per approfondire queste tematiche è stata offerta dall'incontro con l'artista Anna Maria Pugliese, che ha trattato il tema della *memoria come strumento di coscienza creativa* attraverso un raffinato lavoro intellettuale che ha avuto il suo *incipit* proprio in un alfabeto, *L'alfabeto degli Alberi* sulla cui suggestione ha preso vita un evento *in progress* dal forte approccio partecipativo, fatto di *reading* poetici e di *performace* che hanno dato vita ad un complesso progetto di comunicazione multimediale, allestito al Museo Archeologico di Napoli, e poi proseguito in tappe successive, fatto di parole e immagini inserite in un processo dinamico e mutevole di ritmi, pause, evocazioni, memorie...

<sup>1</sup> Cirafici, A. (2012), p. 180.



Alice Palmieri - La grafica della parola. Declinazioni e sperimentazioni

Proprio questi quattro elementi sono stati il primo oggetto di indagine da parte degli allievi del terzo anno del Corso di Studi in Design e Comunicazione nell'ambito del *Laboratorio di Multimedia graphics* (prof. Alessandra Cirafici - a.a. 2011-2012)<sup>2</sup> a cui era stato dato il compito di reinterpretare i testi generati dalle differenti *performance* artistiche proponendo prodotti grafici e agendo esclusivamente sui testi, intesi come espressioni singole o come complesse costruzioni metatestuali, capaci di generare narrazioni visive che non si basavano sulla dimensione contenutistica ma privilegiavano la ricerca estetica, in linea con l'approccio proposto da Anna Maria Pugliese. Il lavoro svolto dagli studenti mirava innanzitutto a individuare immagini ricorrenti che attraverso le parole si riproponevano nei vari testi, intorno a cui elaborare narrazioni visive. Il presupposto delle sperimentazioni proposte era che ogni atto del guardare è una lettura, intesa come processo cognitivo che tende ad inquadrare le immagini attraverso segni sintattici che attribuiscono loro significato e si colloca quindi nella dimensione della narrazione visuale. Si è trattato di un processo innanzitutto concettuale in cui le parole hanno trovato spazio nella loro configurazione come immagine, perdendo in parte la loro valenza legata alla comprensione del significato testuale e assumendo un preminente ruolo visivo attraverso configurazioni grafiche statiche e/o dinamiche, generate da azioni concettuali di selezione, aggregazione, connessione, e di

ALLE PAGINE 152, 158-159:  
*FLOW* di Ciro Barone (tesi di laurea, 2012/13); progetto grafico e prototipo di ipertesto sul metatesto di Annamaria Pugliese a cura di Arianna Valeria Busico.

ALLE PAGINE 156-157:  
Progetto grafico di Debora Cigione.

<sup>2</sup> I progetti grafici qui pubblicati fanno riferimento alle poesie raccolte nel libro di A. M. Pugliese, *La memoria come strumento di coscienza creativa*, e sono stati elaborati all'interno del Corso di Laurea in 'Design e Comunicazione', Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, a.a. 2011-12.

ca sempre sbrenne comm'a velleccore, eloc lab onbil  
 onarchoy elaseb colto no fu elto il colto  
 Pe riorfano a stu munnio e addestantaria d'ide lo oliero  
 na vita comm' a lacrima e na stella  
 c' a vira quanto luce in ta nautata  
 na quar' e gliuorno: e crige ch'astulella  
 el'agure ostabil onnente

Tenev'o no mome' e scorteca Mbranause o  
 senza se pale o mamma la chera nerina, igentun al  
 manco nu vascio o na peroglia 'e lana,  
 cu 'e ciuce s'addurmeva ricopp' a verma,  
 lu s'addurmev' a verma s'addurmev' a verma  
 Pure 'e curpagne sole, cagnanno vico, olerq lob olt'  
 scanzavano sta velleccore e crigeva: nungone  
 ne quaccheduno, conta lo curto anticabacco il emil  
 se ne ripurtava 'e chella faccia ascura.

Scazzoppola, penzale na cosa bbona, col ai oned e an  
 lenno vestimmo a lora a maturoto scio al  
 scarde e acciarine bbuone a chi s'addonna i noo togoli  
 c' o' fuculare e meglio si e' appiccato.

Cierto, nun era grosso 'o bisiniso,  
 però magnava vruocole c' 'o pane  
 e dico ca 'e dummeneci, assa spesso,  
 nice asceva 'o piatto 'e pasta o roie patane.

Chiu' grussicella, essa pigliare l'usanza el copo esse  
 'e s'assetta d' 'o sciummo riera: arenu, non e' asse  
 lenava mente a l'onna quando asceva, d'innu e idem  
 allora sempre si a corrente e cchiommo .0000 orico

Nu luomo ca faceva siceo annesso el amil al, ass  
 intramente se lavava into' Sebello: non i, ascano ign  
 quacuno l'annabbe: nungone e ascano colla  
 perzanno, forse asca n' m'na s'ascretolo

Ma comm' se n'ava a verma s'addurmev' a verma  
 asceve la fora e non e' asse  
 ma lucchava, se n'ava a verma s'addurmev' a verma  
 channarianno p'ale se m'na s'ascretolo

Tutta nu tratto, nacopia stu stremmora, d'ico s'asceve  
 se posano palomme a mille a mille, onco non, as non  
 facennole na velle e ogni culore, ch'ale le onle (line  
 comma nu trato carreo: e scorteca, ch'ale le onle

" Tutto 'e pussibile", dicono le gente, all'ance a on  
 " si capta sta grazia a na quagione, na J. omm'ovon  
 meteco pure ch'essa e na pezzone: n'ale a curto emil  
 e lora nu vire c' a cosa e libano: f'asug alio emil

" Guardate comme fissa sempre 'o sciummo,  
 vestuta tutta 'e polle: s'asceve  
 e d'essa nua s'asceve  
 e d'essa nua s'asceve

Sbranneva tutta 'e no ve  
 pe ch'ist' cuore, ce a ogni  
 facanno a mima, carta e bazz  
 ca d' a piezza, se vestiva

Fuie sott' a calce, s'asceve  
 scacciananno in t' a  
 casette a lora e l'onna, n'ale  
 e vo, occhio d'uno, ca Sebello

Dint' e spruffime s'atterrale 'e s'  
 peche nu se sapesse 'e sta velleccore  
 e fosse 'o cielo ca, guardanno areto:  
 fenne mmez a l'uommo sta renza: l'icuto' noo

Bella Mbrana 'a cchiu' migliore d'anne  
 scullia c' 'o cielo cu nu sciummo  
 e pe mmez 'e fucche 'e Orione e Aldebaran  
 canta 'e canzone 'e Napule occhio bbolo

Nu curto antico conte, s'asceve  
 ca d'inte' costae, mima  
 se fa trov' a nu fuculo, s'asceve  
 cercanno craste 'e s'asceve

Ma dice nu poeta che  
 peche s'ragge ca  
 come si fosse 'o cielo  
 che fa sapè 'a puzia

Antonio Spaguolo  
 Parametri  
 Parametri: sacro s'asceve am edico i  
 il corraggio di dirsi ha parametri diversi

nelle dimensioni del senso, e c'asceve am edico i  
 uno spazio di contraddizioni per l'antelito, on olerq al  
 di aggiungere alla memoria le crisi di una simfonija  
 Noi ripetiamo ai giorni le nostre fantasie: il s'asceve am edico i  
 quasi un colore inciso fra le ombre

per rilegare ancora i polli  
 che restano nelle pieghe  
 Mentre si libera la rassegnazione, asceve am edico i  
 nevrotica e controfigura, non di s'asceve am edico i

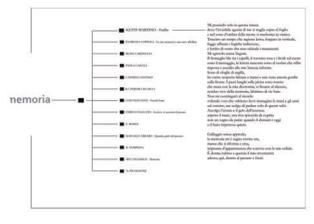
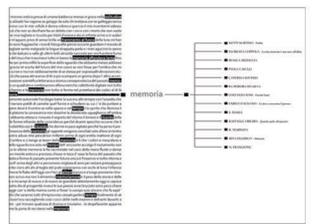
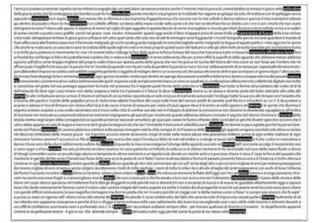
scandendo la importanza  
 Secondo fora del tempo  
 vago lungo le strisce on  
 trascorrendo dielane, figur  
 nella metafora affannata  
 il rituale al prezzo che la  
 Volgemmo segni e dialet

secondo sguardi, vagano  
 ogni crucicchio breve, vi  
 e' interrotte parole deg  
 ripetono gli colori del lum  
 ove ripeto gli abbandoni, s'asceve am edico i  
 tra le vibrazioni irriverenti e ai infiniti risvolti on non i

azioni grafiche di sequenze, sovrapposizioni, cancellature... È stato così messo in scena un processo che attraverso esperienze diverse ha visto la scrittura fondersi nel disegno, inteso nel suo significato di 'de-signare' ovvero di azione di ri-attribuzione di senso. Senso nuovo assegnato alle parole che sono state lette e interpretate in una forma che talvolta ne ha stravolto, accentuato, esasperato, negato il significato originario. Il contenuto espressivo di un brano poetico è stato reinventato, passando dalla comprensione di un concetto letterale, alla lettura intesa come atto del guardare (e di scoprire), come un'azione dinamica e mutevole di ritmi, pause, pesi, evocazioni.

Il riferimento quasi obbligato, a cui gli allievi hanno attinto a piene mani, è certamente quello relativo alla poesia visiva, sia nella declinazione che, restando saldamente ancorata all'arte concettuale, prende forma negli anni Sessanta, sia nei suoi presupposti già presenti nelle poetiche del Futurismo e del Dadaismo. Il ricco repertorio di esperienze e di contaminazione fra linguaggi che vedono la continua interazione tra scrittura e immagini per effetto della quale, la parola si fa segno visivo e l'immagine assume una dimensione mentale, costituisce una parte rilevante della ricerca attuata in questo ambito che attraverso la sperimentazione delle tecniche più varie (dalla scrittura a mano alla tipografia, ai collage fotografici) ha esplorato numerosi ambiti espressivi che trovano oggi nuove strade con la 'video-poesia' e la *Net-art*. I presupposti c'erano già tutti

nelle sperimentazioni delle avanguardie, dei Futuristi, dei Dadaisti che allestivano le parole all'interno di un campo visivo enfatizzando i concetti-chiave del loro movimento, spinti dal desiderio di esaltare la modernità, la velocità e il distacco dalla cultura passata. Le futuriste 'parole in libertà' che eliminando ogni consequenzialità logica correvano alla ricerca di nuove possibilità espressive, o la dadaista poesia tipografica, visiva e sonora, insieme alle molte altre innovazioni tecniche che utilizzavano la simultanea presenza d'immagini, parole, collage, frottage, onomatopée... hanno rappresentato il repertorio a cui attingere per proporre in chiave contemporanea allestimenti di tipografia semantica in cui gli allievi hanno lavorato individuando alcuni concetti ricorrenti su cui hanno eseguito operazioni grafiche volte a riflettere sui contenuti dei brani da un punto di vista visivo, oltre e in qualche modo più che concettuale. Talvolta sono stati ordinati in sequenza consecutiva, privati della punteggiatura, alcuni dei brani donati dai poeti italiani e internazionali che hanno voluto condividere il proprio segno nell'opera 'in progress' della Pugliese alla ricerca di ritmi visivi, pause, ricorrenze. È il caso delle elaborazioni sul bel testo di *La battaglia degli alberi* di Robert Graves, *Cad Goddeu*, che è diventata occasione per sperimentazioni grafiche su ritmo e peso degli elementi sintattici. Talvolta in questa successione continua di parole sono state evidenziate quelle che si ripetevano con più frequenza: memoria, uomo, natura, ricordo,



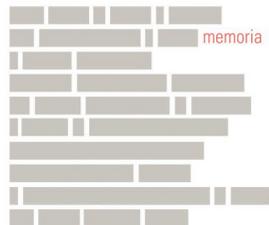




Sono scorie di eventi e richiami alla coscienza/note a futura  o sguardi dimenticati resoconti privati/tracce simboliche dei segreti dell'io/segni di speranza e ancore di salvezza/confessioni inconfessate/accuratamente velate/aspettative rimosse o premonizioni/testimonianze di civiltà che hanno smarrito radici/

Sono scorie di eventi e richiami alla coscienza/note a futura  o sguardi dimenticati resoconti privati/tracce simboliche dei segreti dell'io/segni di speranza e ancore di salvezza/confessioni inconfessate/accuratamente velate/aspettative rimosse o premonizioni/testimonianze di civiltà che hanno smarrito le radici/

Sono scorie di eventi e richiami alla coscienza/note a futura  o sguardi dimenticati resoconti privati/tracce simboliche dei segreti dell'io/segni di speranza e ancore di salvezza/confessioni inconfessate/accuratamente velate/aspettative rimosse o premonizioni/testimonianze di civiltà che hanno smarrito le radici/



condo cui la negazione della parola ne rivendica l'identità, attraverso l'attribuzione di un nuovo significato talvolta solo evocato. Avendo ben chiaro questo obiettivo, gli allievi hanno lavorato sui testi sfruttando le forti tensioni creative generate dalla cancellatura e hanno proposto quattro versioni grafiche: nella prima il testo è proposto privo soltanto di una parola, poi sono variati i caratteri tipografici in due variabili, mantenendo sempre celato quell'unico termine ed infine tutto è nascosto, tranne quell'unico vocabolo che venendo smascherato, appare ancora più pregnante di significato. Ancora più interessante è l'uso fatto della 'parola negata' all'interno di visualizzazioni dinamiche in cui le sequenze visive tendono ad esaltare la lacuna suggerendo il significato di parole celate e/o deliberatamente eliminate dal contesto al fine di sottolinearne il ruolo e la predominanza concettuale o di ri-attribuire nuovo senso all'articolazione dell'insieme.

La tecnica della cancellatura che nega la lettura d'interesse opere, svelando sporadicamente frammenti di testo, ci consente di fare una breve digressione sull'autore che ha fatto della cancellatura il proprio marchio di fabbrica. Emilio Isgrò, artista italiano contemporaneo che già dai primi anni della sua attività affermava di non considerarsi un pittore, ma piuttosto un poeta che scrive per immagini. Giornalista, poeta, pittore, scultore. La genesi della formazione di Isgrò è complessa, ma lineare, come una continua scoperta che rivela una connotazione presente da sempre. La denun-

cia, la verità, la continua rivendicazione d'identità, personale e culturale, sono gli elementi che segnano tutte le fasi del suo percorso, indipendentemente dall'attività professionale del momento. Nel panorama dell'arte concettuale Isgrò trova la sua dimensione attraverso la cancellatura, così come Fontana fece con i tagli, ovvero esprimendosi attraverso gesti netti, semplici e chiaramente riconoscibili. Le prime cancellature sono realizzate a metà degli anni Sessanta (quindi contemporaneamente alla nascita della poesia visiva): raccolte di libri, enciclopedie, testi fondamentali della cultura italiana, i cui scritti sono completamente nascosti da segni di pennarello nero. Trattati manuali, imperfetti, che rispettano la cadenza e il ritmo delle parole, senza però renderle più comprensibili e proprio questa tecnica, basata sull'azione che rende illeggibile un testo mantenendone comunque la consistenza, ha reso l'artista uno dei principali esponenti e attori della poesia visiva. La storia di come sia nata l'idea della cancellatura ha molteplici versioni, raccontate dall'artista stesso, che con sottile ironia confonde i racconti, come se volesse lasciare indefinita l'origine di queste opere, non per vanità o desiderio di segretezza, ma perché forse non è così importante comprendere la logica antecedente un gesto di cui varia l'interpretazione e si presta ad essere lo strumento comunicativo che produce un'immagine negando le parole. Una delle varianti più accreditate è quella secondo cui Isgrò, all'epoca giornalista presso il *Gazzettino*

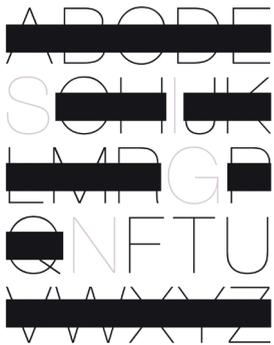


Nei rinnovati accostamenti, attraverso memorie, impegniamo gli specchi per ricostruire quanto abbiamo atteso e rivissuto: il segreto del ritorno. Il timore e il  della strada rientra negli argini della consapevolezza, quando presenze nascoste annullano gli spazi per creare

Nei rinnovati accostamenti, attraverso memorie, impegniamo gli specchi per ricostruire quanto abbiamo atteso e rivissuto: il segreto del ritorno. Il timore e il  della strada rientra negli argini della consapevolezza, quando presenze nascoste annullano gli spazi per creare

Nei rinnovati accostamenti, attraverso memorie, impegniamo gli specchi per ricostruire quanto abbiamo atteso e rivissuto: il segreto del ritorno. Il timore e il  della strada rientra negli argini della consapevolezza, quando presenze nascoste annullano gli spazi per creare





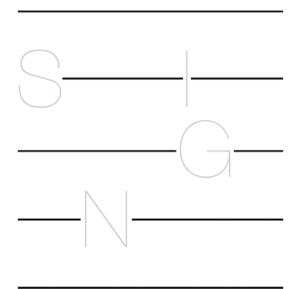
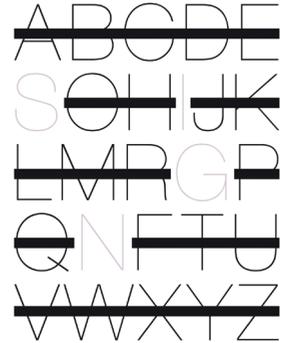
IN ALTO E A PAGINA 161:  
Arianna Valeria Busico, *Quo  
ad vides? Word like Sign.*

<sup>3</sup> Isgrò, E. (2012), p. 40.

di Venezia, lavorando all'*editing* di un pezzo si accorge che le cancellature applicate alle bozze con il pennarello nero erano numerose, alla fine più pesanti delle parole. Sorpreso dall'immagine che ne era venuta fuori, si rese conto come la cancellatura rinforzasse la comunicazione laddove apparentemente la negava, trovando dei riferimenti interni nel corpo del testo. Così l'artista delle parole comincia a sperimentare, cancellando qualsiasi cosa, *in primis* i suoi stessi articoli.

L'idea in sé audace deriva in fondo dalla capacità di osservare, e dal coraggio di tentare un'azione banale, che può invece innescare un processo immaginifico e comunicativo di straordinario valore. Il dubbio che la parola potesse esistere come strumento privilegiato di comunicazione a scapito di altri mezzi, provoca Isgrò al punto di portarlo a cancellare intere frasi per mostrarne la fragilità. «Solo quando mi trasferirò a Venezia il mio interesse per le arti visive, fino a quel momento incerto e confuso, diventerà irresistibile come quello per la scrittura. In realtà non volevo diventare un pittore, né restare per sempre un letterato inossidabile. Chiunque altro, lacerato dal dubbio sarebbe andato di corsa dallo psicanalista: io mi curai da solo, cancellando insieme parole e immagini. E diventando così un cancellatore a tempo pieno»<sup>3</sup>. Con un tratto di pennarello nero, Isgrò ambisce a vanificare i vecchi codici della comunicazione e sperimenta la cancellatura che si definisce come una macchina per produrre immagini e che mantiene intrin-

seco il dualismo tra segno grafico e significato delle parole negate. Pur non potendo più leggere i testi, è facilmente intuibile la portata provocatoria del cancellare la *Divina Commedia* e di quanto l'atto sia concettualmente diverso dall'agire sull'enciclopedia Treccani. Isgrò considera quindi il gesto di cancellare come un linguaggio, quasi giornalistico, inteso come ricerca dell'essenziale che 'scarnifica' fino a comprendere la profondità del messaggio ultimo, come un preciso e inequivocabile segno linguistico che traduce contenuti letterali in segni grafici. È questo il portato critico che ha intrigato i giovani allievi impegnati nel lavoro di ricucitura e interpretazione del metatesto della Pugliese. Questa capacità di cogliere l'essenza attraverso un'operazione di semplificazione sino alla negazione, sino all'occultamento che tuttavia non nega ma afferma il valore simbolico, visivo, concettuale. In tutte le operazioni sin qui descritte in cui il lavoro della Pugliese ha trovato forma espressiva, emerge il ruolo dell'investigazione grafica e del disegno come strumento di ricerca e come attivatore concettuale in grado di innescare processi creativi che abbracciano sempre nuove idee e nuovi schemi espressivi. L'uso figurativo della scrittura interessa da sempre l'ambito del progetto grafico, ma svincolandosi dalle aspettative aprioristiche del ruolo della rappresentazione nella comunicazione, si possono esplorare infiniti e continui ambiti di sperimentazione di cui gli esempi qui presentati sono convincente espressione.



## Il disegno delle video-esperienze

Vincenzo Cirillo

### **Illustrazione grafica per le 51 poesie**

Relativamente alla comunicazione visiva delle 51 poesie, scritte per l'evento artistico "La memoria come strumento di coscienza creativa" di Anna Maria Pugliese, è stato sviluppato un progetto di sito web che lega la visione del singolo video alla lettura del testo scritto della poesia attraverso l'associazione di un'illustrazione grafica di sintesi a cura degli allievi del *Laboratorio di Graphic Creations*, fra cui Leonardo Allocca. Nel progetto di illustrazione grafica di Allocca, particolare attenzione è stata riposta nell'immaginare ogni poesia rappresentata da una peculiare situazione. I riferimenti culturali per le scelte grafiche operate da Allocca sono stati i *visual artists* Andrea Lauren, Grabiell, Jean Giraud e William Erwin Eisner. Allocca abbandona il digitale (qui relegato alla sola post-produzione) e ricorre a metodi tradizionali (disegno a mano libera con uso di penna, inchiostro, acquerelli) per creare una serie di illustrazioni a schizzo, che rappresentano le



poesie, e tali da essere utilizzate in più campi: web, editoria, merchandising promozionale, stampe artigianali da collezione. Dal punto di vista compositivo, per ottenere un'immagine dinamica e armonica, Allocca utilizza la cosiddetta regola pittorica e fotografica 'dei terzi' e pone il soggetto in uno dei punti di intersezione delle linee immaginarie.

Per definire il *mood* del lavoro finale, la scelta della qualità grafica della linea è stata molto importante, preferendo alla linea statica una dinamica per conferire profondità al disegno, definire i personaggi e separare i piani della scena. I colori scelti per le illustrazioni hanno tenuto conto della pubblicazione su più canali. Per cui, per massimizzare i contrasti, sono state utilizzate poche tinte limitate a bianco e nero, grigio per i mezzi toni e un accento decorativo di colore rosso, dettato dal simbolismo intrinseco di questo colore, qui ritenuto adatto al tema delle poesie.

In tal senso, il *workflow* creativo è stato caratterizzato da quattro fasi operative: bozza a matita; inchiostrazione con pennino; definizione della direzione della luce e dei valori tonali in grigio; completamento degli accenti in colore rosso. Infine, per affrontare il corretto sviluppo di un sistema visivo (che fosse contemporaneamente di catalogazione e di illustrazione) e mantenere una certa sequenzialità, si è fatto ricorso alla continuità e uniformità dello stile grafico. Per cui, quando possibile, in ogni vignetta illustrata è stata inserita una figura che si relazionasse al contesto della poesia.

A PAGINA 162 E IN BASSO:  
Progetto grafico di illustrazione di Leonardo Allocca, laureato in *Design e Comunicazione*, Università della Campania 'Vanvitelli'.



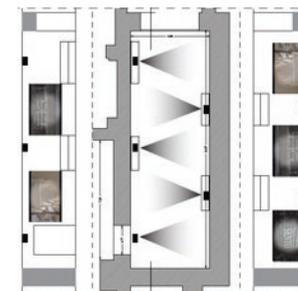
### La “scultura a più voci”

Oltre ai 51 video singoli, ulteriore esperienza progettuale di video-poesia è stata promossa da Fabio Cacciapuoti<sup>1</sup>, che ha realizzato un cortometraggio di circa 16 minuti e un trailer di 1 minuto sulla “scultura a più voci” composta da Anna Maria Pugliese attraverso la selezione di versi delle 51 poesie di artisti diversi. Cacciapuoti chiama quest’opera *Frammenti di memorie* perché il progetto di video-editing e animazione, pur utilizzando la tecnica della tipografia cinetica, non si concretizza nella semplice rappresentazione di testi ma integra scene di girato in ambienti reali intesi come insiemi di dettagli e frammenti di luoghi depositari di ricordi e memorie. La video-comunicazione di Fabio Cacciapuoti mira a emozionare il fruitore, a trascinarlo all’interno del meta-testo attraverso la parola, il suono e la suggestione delle riprese video, che affondano lo sguardo nei luoghi in cui le radici della nostra identità rivelano la loro persistente presenza. Il concept del progetto audio-visivo parte da una visione frammentata dei luoghi della memoria, luoghi vissuti quotidianamente e che, di giorno in giorno, raccolgono emozioni, storie e momenti: per l’appunto, frammenti di luoghi per frammenti di poesie. I 51 versi estrapolati dalle poesie sono ulteriormente suddivisi e ogni frammento è associato a un luogo: l’antica abbazia di San Lorenzo ad Septimum, oggi sede del Dipartimento di Architettura e Disegno industriale dell’Università ‘Vanvitelli’; le antiche strade della città nor-

mana di Aversa, che dopo secoli accolgono ancora migliaia di vite, ricordi e memorie; la natura, simbolo evidente di memoria e forza che caratterizza il meta-testo, spesso prigioniera dell’ambiente urbano ma sempre viva e pulsante. Tecnicamente, le riprese sono state effettuate con una camera fotografica con obiettivo fisso a 50 mm (per i dettagli) e uno standard 18-55 mm (per le riprese a più ampio raggio). La maggior parte delle riprese è stata effettuata a camera fissa con treppiede mentre quelle dinamiche hanno previsto movimenti lenti e brevi. Selezionate le immagini, queste sono state trattate digitalmente per accogliere l’animazione vettoriale e il trattamento dei testi come elementi 3D al fine di integrarli e adattarli nella prospettiva delle scene. Una seconda post-produzione ha riguardato il controllo di luminosità e contrasti, il montaggio finale e l’inserimento di effetti dinamici (dissolvenze, tagli, *zoom in*, sfocature) e, soprattutto, della traccia audio, che ha reso ancor più suggestivo il prodotto finale.

### Video-ambiente per interno

Questo video-ambiente è stato progettato ipotizzando due eventi culturali in grado di permeare gli spazi fisici di due strutture espositive esistenti a Napoli: il PAN, Palazzo delle Arti di Napoli, e il PLART, museo della plastica. Nel suo progetto, Carolina Amorino concepisce lo spazio narrativo come un insieme dinamico, costituito da più ambienti mediali con momenti di pausa e interazione. In questo luogo



IN ALTO E A PAGINA 164:  
Progetto di video-ambiente per  
interno di Carolina Amorino, lau-  
reatA in *Design per l'Innovazio-  
ne*, Università della Campania  
‘Vanvitelli’.

<sup>1</sup> Cfr. in questo volume: progetto  
videografico *Frammenti di memoria*  
di Fabio Cacciapuoti (laureato in  
*Design e Comunicazione*, Università  
della Campania ‘Vanvitelli’), p. 108.

lo spazio narrativo è unico e alimentato da un forte flusso di energia comune grazie alla flessibilità e l'intersecazione di tre macroambienti. Il primo ambiente è collocato in corrispondenza dell'ingresso e svolge la funzione di attrarre i visitatori dall'esterno verso l'interno attraverso un flusso generativo inteso come primo momento di interazione. Un sistema integrato di proiezione a pavimento, dinamica e interattiva, configura un tappeto di grande dimensione su cui viene visualizzato un manifesto, le cui parole si muovono al passo dei visitatori. Il manifesto grafico è progettato da Salvatore Iavarone come libera composizione tipografica del testo poetico di Anna Maria Pugliese, la "scultura a più voci". Nella sua versione 'in carta', questo manifesto costituisce il retro del catalogo dell'evento organizzato dall'artista a New York. Il manifesto non è progettato per essere letto. In esso, la *texture* di fondo è data dalla riproposizione dell'intero testo poetico, più volte sovrapposto e sfalsato, mentre l'accento grafico dipende dall'evidenziazione dei versi che più hanno emozionato Iavarone attraverso l'uso di differenti caratteri a grandezze e stili diversi. Il catalogo è dunque un foglio delle dimensioni di 70x100 cm, in cui il retro è rappresentato dal manifesto da conservare e/o esporre in memoria dell'evento. In base alla gestione delle pieghe, il fronte viene suddiviso in 16 blocchi con un'altezza di 35 cm e accoglie un *layout* grafico caratterizzato da una doppia simmetria ortogonale in cui disporre testi, immagini di fondo, prima e quarta di copertina.

IN ALTO:  
Progetto grafico per un catalogo di Salvatore Iavarone, laureato in Design per l'Innovazione, Università della Campania 'Vanvitelli'.

Il secondo ambiente mediale progettato da Carolina Amorino svolge una funzione informativa con la possibilità, da parte del fruitore, di portare via frammenti di memorie sia attraverso la stampa cartacea delle poesie consultabili tramite un ipertesto che su smartphone grazie all'attivazione di un *QR Code*. Il terzo ambiente configura un luogo fluido in cui attivare percorsi sensoriali multipli a seconda dei punti di vista. Qui la video-proiezione si anima, diventa spazio e interagisce con l'utente anche in virtù di un'installazione interattiva a soffitto che, attivando una nuvola di punti in proporzione al numero dei visitatori, ne rileva la presenza. L'ambiente, dalle pareti dipinte di nero, si compone di due spazi distinti: in uno, al tocco dei visitatori, nove schermi a parete trasmettono i video-clip delle 51 poesie; nell'altro, il video della "scultura a più voci" viene proiettato su pareti opposte da cinque proiettori non sincronizzati.

Alla simulazione del video-ambiente per interno appartiene il progetto di una lampada, proposta per il Museo PLART da Sara Rivezzi. La lampada è composta da cinque cubi in polycarbonato di colore diverso, componibili e cavi internamente. I cubi hanno facce di 20 cm di lato. I fronti di ogni cubo sono costituiti da moduli piani, su cui sono incisi al contrario e forati con la tecnica *laser cut* i versi di cinque delle 51 poesie, disposte una per cubo. All'interno di ogni cubo è collocata una lampadina puntiforme, che emette una luce bianca e proietta sulle pareti i versi leggibili delle poesie.

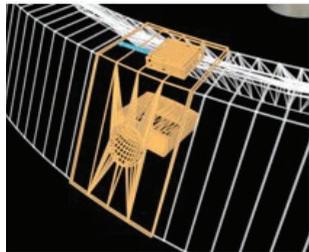
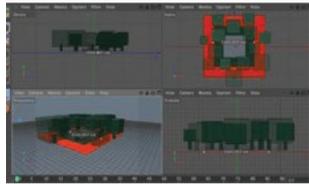


IN ALTO:  
Video-progetto per una lampada di Sara Rivezzi, laureata in Design e Comunicazione, Università della Campania 'Vanvitelli'.

### Video-ambiente per esterno

Questo progetto è denominato *Ikona*. Curato da Andrea Della Corte, esso consiste nel configurare uno spazio mediale all'aperto in grado di accogliere allestimenti artistici per eventi multipli (spettacoli teatrali, reading poetici, sfilate di moda, ecc.). L'installazione sviluppa un *open space* eco-sostenibile, un centro pulsante configurato attraverso un impianto geometrico radiale e concentrico definito da pochi elementi: un prato, una fontana circolare, tredici alberi disposti in circolo, sedute singole e quattro panche circolari.

Il fulcro di questo spazio narrativo è la fontana circolare in pietra locale, che presenta due tipi di getti finalizzati a esperienze sensoriali diverse: a tracimazione, per smuovere l'acqua delicatamente creando un'atmosfera rilassante; a cascata, per evocare il suono naturale di uno scroscio d'acqua continuo. Nel centro della fontana è collocata la mano-icona dell'evento artistico di Anna Maria Pugliese, qui realizzata secondo lo stile *low poly art* unito alla modellazione in *wireframe*. Questa soluzione restituisce la mano come una scultura a 'fil di ferro', leggera e trasparente dove, in colore diverso, sono allocati i venti grafemi dell'alfabeto ogamico. Nei quattro punti cardinali del bordo esterno della fontana sono ricavati dei vani in cui sono collocati i 'totem multimediali', apparati tecnologici mobili composti di: video-proiettore a geometria variabile e orientabili verso gli alberi e/o il prato; ripetitore *wifi* per accesso a internet; *QRCode* per informazioni sugli eventi proposti;



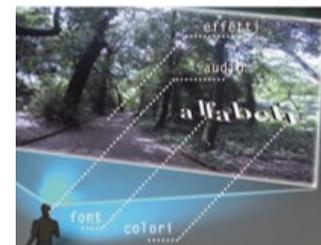
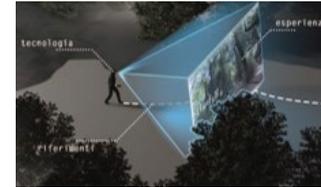
IN ALTO:  
Progetto grafico per video-ambiente per esterno di Andrea Della Corte, laureato in *Design per la Moda*, Università della Campania 'Vanvitelli'.

*hashtag* per aumentare l'interattività e consentire ai fruitori di comunicare in tempo reale le impressioni sull'esperienza artistica vissuta.

Attorno alla fontana, i tredici alberi (Betulla, Sorbo, Frassino, Pruno, Salice, Quercia, Sambuco, Ontano, Nocciolo, Agrifoglio, Sorbo, Pruno, Salice) rinviano al calendario ogamico *Beth, Luis, Nion* e sono disposti lungo due anelli concentrici. Le essenze di edera e giunco completano la scena naturale, configurando un ulteriore anello di raggio maggiore. Fra la fontana e l'ultimo anello vengono distribuite le sedute singole a forma di lettere, denominate *ogamic chairs* in quanto rimandano all'iniziale del nome delle specie arboree presenti. Le sedute sono cave e realizzate utilizzando il carattere tipografico *Adams*. Lo spazio multimediale si conclude con quattro spalti circolari, ognuno dotato di sette pannelli solari per rendere l'allestimento energeticamente autonomo e dove sedere per assistere a eventi che prevedono la sosta.

### Video-ambiente 'aumentato'

Questo ambiente mediale viene sviluppato ricorrendo alla tecnologia della realtà aumentata, ipotizzando un sistema tecnologico che fa uso di: un dispositivo di riferimento (*smartphone* o *tablet*) per immagazzinare i dati; uno strumento di *input* per controllare l'interfaccia senza utilizzo di *smartphone*; uno strumento di *output* (un paio di occhiali) per proiettare sulla retina. Il progetto è presentato in via teorico-sperimentale da Marco Cataffo, che propone un approccio alla realtà aumentata utilizzando tecnologie



IN ALTO:  
Progetto grafico per video-ambiente 'aumentato' di Marco Cataffo e Gabriele Del Vecchio, laureati in *Design e Comunicazione*, Università della Campania 'Vanvitelli'.

di mappatura del territorio in 3D e di geolocalizzazione. Sovrapponendo realtà fisica e realtà virtuale si va ben oltre la realtà aumentata, non necessitando di alcun *tracker*. I contenuti in 3D interagiscono con la parte tridimensionale del territorio, fornendo un *feedback* nella parte reale visualizzabile dall'utente. Questo concept di base consente a sviluppatori di terze parti di creare contenuti e applicazioni in diversi ambienti come *social network*, indicazioni stradali, recensioni, servizi e applicazioni artistiche. Sulla base di questo concept, il progetto sviluppato da Gabriele Del Vecchio va oltre il semplice approccio turistico ai beni ambientali, percependo e visualizzando contenuti multimediali che arricchiscono l'esperienza reale dell'utente. Sovrapponendo alla realtà fisica (un monumento, una piazza, ecc.) contenuti virtuali come poesie o testi in maniera dinamica, l'utente vive simultaneamente l'esperienza del luogo e le emozioni dell'artista. Il progetto di realtà aumentata è stato simulato effettuando riprese video con una camera ad alta risoluzione e ricorrendo in video-editing a un effetto *fish-eye* per riprodurre la visione dell'occhio umano. Una delle applicazioni sviluppate è ambientato nel Parco di Capodimonte a Napoli. In questa simulazione, nel mentre il fruitore cammina per i sentieri del parco, i versi della poesia *L'alfabeto degli alberi* di Anna Maria Pugliese appaiono fra i rami degli alberi e si dissolvono in essi fra sussurri e leggeri accompagnamenti musicali che, a ritmo con i contenuti visivi, accompagnano l'esperienza mediale.

### Love Letters

Le lettere d'amore sono state create utilizzando il software *Love Letters*, che organizza frasi preimpostate ma incomplete di sostantivi, verbi, aggettivi e avverbi. Questi elementi, preventivamente definiti in quattro liste distinte e ordinate numericamente, sono stati individuati casualmente grazie all'applicazione *The random number generator* e collocati nei posti mancanti. Le lettere così composte sono apparse in generale prive di senso e questo ha rappresentato l'elemento di curiosità con cui articolare una risposta creativa per progettare un video di durata breve in tipografia cinetica. Il video, accompagnato da una traccia audio, è stato proiettato in un ambiente del Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, adeguatamente individuato dal gruppo di lavoro degli studenti del Laboratorio di Graphic creations. La scelta degli ambienti, dove e su cui proiettare il video, ha rappresentato uno dei momenti creativi più interessanti dell'intero progetto. Scale, volte, aule tenute al buio sono stati gli ambienti fisici sulle cui pareti sono stati proiettati i video delle lettere d'amore composti attraverso la tipografia cinetica. In tal senso, queste proiezioni sono apparse particolarmente dinamiche sia per la peculiare configurazione spaziale delle superfici sia per la gestione del video-proiettore che, in alcuni casi, non è stato tenuto fisso durante la proiezione ma mosso dall'operatore per seguire alcune direzioni funzionali al senso plastico delle parole e dei disegni delle parole proiettate.



A PAGINA 170 E IN ALTO: *Love Letters*, esperienze videografiche a cura del Laboratorio di Graphic creations, Corso di studio in *Design e Comunicazione*, Università della Campania "Vanvitelli".



## Content switch: website



Il sito web *WordLikeSignMovie*<sup>1</sup> presenta l'evento artistico di Anna Maria Pugliese, *La memoria come strumento di coscienza creativa*, rielaborando in forma grafica sia i 51 testi delle poesie lette al MANN a Napoli e all'*Italian Cultural Institute* a New York, che la "scultura a più voci" composta da Pugliese estraendo brani dalle poesie. Attorno a questi elementi, il sito web organizza un suo racconto multimediale utilizzando la 'parola' come 'segno' e 'movimento'. L'interfaccia grafica si presenta come un insieme quasi indistinto di 51 illustrazioni accumulate da varie tonalità di grigio. Le illustrazioni rappresentano soggetti differenti e mostrano disegni eseguiti in tecniche miste, anche commiste all'uso della fotografia. Non ci sono immediati riferimenti agli autori delle poesie né presenza di colori attrattori. L'utente è lasciato libero di scegliere in virtù della sua emozione rispetto all'immagine che più lo attira e che, se selezionata, si colora. Se l'utente clicca sull'immagine scelta, accede a

A PAGINA 172:  
Interfaccia grafica del sito web  
*WordLikeSignMovie*.

<sup>1</sup> Il sito web *WordLikeSignMovie*  
è raggiungibile al seguente link:  
<http://www.graphycad.com/lgc/>  
oppure direttamente con il QR-Code  
qui in alto.



una nuova pagina dove compaiono il cognome dell'autore e più pulsanti. Il tasto *word* introduce alla lettura oggettiva del testo della poesia, del nome dell'autore, del luogo e data dove si è tenuto il reading, del brano evidenziato in grassetto che Pugliese seleziona per la 'scrittura a più voci'. I tasti *sign* e *movie* restituiscono, come le illustrazioni, un'interpretazione grafica delle parole che compongono le poesie in forma di scrittura 'in carta' e 'in video'. *Sign* raccoglie riflessioni sulla composizione grafica delle parole declinandole in un duplice progetto: statico, per descrivere l'intero testo; dinamico, per evidenziare il brano tratto dalla 'scultura a più voci' e marcare il significato di alcune parole. *Movie* restituisce progetti audio-visivi di durata breve composti da scrittura in movimento, immagini e suono. La navigazione del sito web si arricchisce anche di altri contenuti, allocati nella fascia orizzontale dei titoli. Cliccando sul bottone *content switch* parte un video che colloca temporalmente le diverse tappe dell'evento artistico di Anna Maria Pugliese al MANN e all'Italian Cultural Institute nonché l'intera esperienza progettuale condotta nei Laboratori di *Graphic creations* e *Multimedia graphics*, estrapolandone gli elementi di metodo. Il tasto *videopoem* conduce al testo della 'scrittura a più voci' con l'indicazione degli autori dei brani selezionati da Pugliese. Con i bottoni *short* e *long* si accede al video *Frammenti di memoria* di Fabio Cacciapuoti che, in forma breve o di corto, interpreta graficamente la 'scultura a più voci' di Pugliese [OZ].

Per la realizzazione del sito web *WordLikeSignMovie* si è scelto di utilizzare *WordPress* un software *Open Source* che permette di creare e pubblicare contenuti *on line* in modo semplice e immediato. Il layout del sito è di tipo *responsive* ossia si adatta alla risoluzione del display di diversi dispositivi utilizzati dagli utenti, modificando l'aspetto del contenuto grazie al codice CSS e ai tag HTML, dedicati alla creazione di layout fluidi. Per rendere il sito più funzionale e adatto alle esigenze dell'utente sono stati utilizzati anche alcuni *plug-in* e un *visual page builder*, di terze parti. Lo stile grafico del sito web si integra con la struttura tecnica dell'interfaccia e delle interrogazioni, mettendo a proprio agio gli utenti anche per la scelta dei caratteri tipografici e dei colori utilizzati. L'interfaccia non presenta effetti grafici, né animazioni, musiche e menù articolati. Gli elementi visualizzati sull'interfaccia grafica della pagina iniziale del sito (*home page*) sono: la testata (*header*); la fascia superiore dove è presente il titolo; il *Pay-off* ovvero l'elemento testuale che descrive, in forma scritta, le caratteristiche essenziali del sito; i pulsanti di navigazione, resi con analoghe soluzioni grafiche semplici come l'ombreggiatura, che ne risalta il rilievo. Il *contenuto*, vero elemento cardine del sito web, è restituito attraverso un insieme di immagini disposte in righe e colonne, facilmente adattabile per ogni dispositivo fisso o mobile. Le immagini, scelte con formati e dimensioni adatti per una buona risoluzione web, sono linkabili e aprono ognuna a pagine differenti. Infine, il piè di pagina (*footer*) costituisce la parte sottostante e conclusiva del sito, ed è dedicata al *copyright* [AS].



IN ALTO:  
Interfaccia grafica per la consultazione dei contenuti multimediali ai pulsanti *Word* e *Sign*.

A PAGINA 174:  
Interfaccia grafica del sito web *WordLikeSignMovie* su dispositivi mobile.



IN ALTO:  
Interfaccia grafica per la consultazione dei contenuti multimediali al pulsante *Movie*.

Attraverso il pulsante *movie* del sito web è possibile entrare nella sezione video dove, per ogni brano tratto da ognuna delle 51 poesie, sono stati realizzati dei prodotti audiovisivi di durata breve (non più di 1 minuto). I video sono stati realizzati ricorrendo a più software e formati diversi (dal 2:1 al 4:3, al 16:9). Essi integrano assieme la scrittura del brano poetico (realizzata ricorrendo alla tipografia cinetica) con immagini visive (disegni, foto, girato) e accompagnamenti sonori. Dal punto di vista creativo, fra i prodotti audiovisivi realizzati non mancano le soluzioni multiple che, per uno stesso brano, mirano a dimostrare quanto la presenza del suono (rispetto a una soluzione muta) oppure l'uso di colori diversi con cui trattare singoli caratteri o intere parole scritte (rispetto a solo contesto bianco-nero) possano attivare coinvolgimenti emozionali più o meno intensi negli utenti. Per esempio, nel caso del brano poetico tratto dalla poesia di Marris Marcelli, i video realizzati mettono a confronto sia le dimensioni sensoriali della vista e dell'udito, adoperandole assieme o separate, che quelle del linguaggio grafico (uso del colore o del bianco-nero) attraverso quattro differenti combinazioni. Per quanto attiene invece alla fase di post-produzione, questa ha riguardato sia gli aspetti tecnici orientati a comprimere i video per consentire una più rapida riproduzione in rete che quelli rivolti a evitare possibili problemi di lettura degli stessi da parte dei lettori multimediali e/o devices. Inoltre, particolare attenzione ha richiesto il trattamento della traccia audio attraverso il ricorso all'effetto della dissolvenza per rendere sincrono l'audio con la fine della narrazione visiva [17].

The *WordLikeSignMovie* website presents Anna Maria Pugliese's artistic event 'La memoria come strumento di coscienza creativa'. The website organizes its own multimedia story using the 'word' as a 'sign' and 'movement'. The graphic interface presents a set of 51 illustrations united by various shades of gray. The latter represent different subjects and show drawings made in mixed techniques, also mixed with the use of photography. There are no immediate references to the authors of the poems nor the presence of attracting colors. The user is left free to choose by virtue of his emotion with respect to the image that most attracts him and which, if selected, is colored. If the user clicks on the chosen image, they access a new page where the author's surname and more buttons appear. The *word* key introduces the reading of the poem text, author's name, place and date where the reading was held. The *sign* and *movie* keys provide a graphic interpretation of the words that make up the poems in the form of writing 'on paper' and 'on video'. *Sign* collects reflections on the graphic composition of words, declining them in a double project: static, to describe the entire text; dynamic, to highlight the passage taken from the 'multi-voice sculpture' and mark the meaning of some words. *Movie* returns short-lived audio-visual projects composed of moving writing, images and sound. The navigation of the website is enriched with other contents, allocated in the horizontal range of titles. By clicking on the *content switch* button, a video starts that temporally places the different stages of the artistic event of Anna Maria Pugliese at the MANN and the *Italian Cultural Institute* as well as the entire design experience conducted in the Graphic Creations and Multimedia graphics Laboratories, extrapolating the elements of method. The *videopoem* key leads to the text of the 'multi-voice writing' with the indication of the authors of the pieces selected by Pugliese. With the *short* and *long* buttons, you can access the video *Frammenti di memoria* by Fabio Cacciapuoti who, in *short* form, graphically interprets Pugliese's 'multi-voice sculpture'.



IN ALTO:  
Interfaccia grafica per la consultazione dei contenuti multimediali al pulsante *Movie*.

## Writing 'on paper'

*Alessandra Cirafici*

Structuring paths of visual sense starting from the atom of a single letter to the organization of words into coherent bodies and flexible systems is both a universe of design action and a place of reckless experimentation and therefore research.

The opportunity offered by the artistic work of Anna Maria Pugliese and the possibility of visually manipulating the flow of words and thoughts that emerged from the exhibition/event "Memory as an instrument of creative consciousness" was in this sense surprising. A refined work on sign and language, that of Pugliese, which represented for the students of Vanvitelli's Design and Communication course, an opportunity to work on 'poetry'; that is, on the gesture that more than any other celebrates the word as evocation, as sound, as rhythm, as attribution of meaning, from the point of view of the graphic project. A sort of *in itinere* reasoning whose objective was not so much that of arriving at definitive solutions - Pugliese's work itself declares itself to be convincingly never concluded, but continuously in progress - but of following itineraries of reflection and re-elaboration centred on the mechanisms of vision, interpreted as an activity in itself creative. A visual reasoning on the 'letters' first of all that has opened up a ground

of discussion on ancient yet always topical issues in the graphic designer's work, relating to the typeface and its articulation into words and texts, its organization in cages, grids and alignments, the relationship between the body of the typeface and contrasts of scale, between fillets and lines, between sequences and flows... And all within a discourse on the written word in which the concepts of semantics, syntax and pragmatics chased and intertwined in an attempt to give 'intellectual elegance', to use Vignelli's words [Vignelli, (2010), p. 28], to the work of rewriting that was being done.

Typographic fonts are an essential resource for the graphic designer and the Pugliese exhibition at the Archaeological Museum in Naples has provided examples of their extraordinary charm, using 'letters' as a metaphor for that symbolic-cognitive structure of which the sign-linguistic structure is a significant part and which constitutes the dominant theme of the artist's research. The theme of the *Silvestre Calendar*, "symbolic expressive system of the sacredness of trees and graphemes, archetype of the invention of time and the letters of the alphabet, testimony to human inspiration and talent" - to use the artist's own words - offered themselves in the installation of the *Archeologico*, as rich ground for creative reinterpretation and graphic experimentation. Letters of the alphabet and punctuation signs, freed from any possible discursive contextuality, were articulated and declined in the installation, in segments of visual attention on which it was interesting to reason in terms of graphic design. Freed from the necessity of their sequentiality, the letters suggested the dynamic interweaving between the processes of writing and reading, thus linking an essentially perceptive act, 'seeing', to another intrinsically cognitive act, 'reading'.

The graphic synthesis work carried out by the students goes precisely in this direction and it is possible to interpret it as a work on writing understood as the "graphic

complex of the traces of a practice: the practice of writing" [Unger, (2006), p.139] hich, precisely in the interweaving between the two dimensions of legibility and communication, finds its own expressive feature.

The unquestionable protagonist of this story was the typeface. Freed once again from its functional role, the typeface has conquered the blank page with all its formal value. It has performed daring out-of-scale performances exalting the semantic hierarchy of the elements of the 'mise en page'; it has put itself to the test in improbable layering operations to the point of becoming incomprehensible not only the verbal content, but also the symbolic content of the text and transforming it into rarefied or thickened textures around single significant elements; he impudently quoted Isgrò in the process of selective self-deleting [Isgrò (2007)] to the point of transforming himself into trait, line, point; he exalted the punctuation marks; he unhinged cages, he dialogued with other figurative elements in the composition of visual synthesis. Without ever dwelling, however, on the exercise of style, but always searching for the reasons for formal and compositional choices that would give visual meaning to the conceptual work that on the corpus of words, thoughts and memories, was being carried out in an attempt to restore their meaning and to encourage their intimate understanding. If we wanted, in extreme synthesis, to describe the meaning of the work done on the 'poetic material' made at disposal of the students, we could say that it was a matter of constructing the visual conditions for a new 'dialogue at a distance' between all the actors and the themes that the unique experiment of Pugliese has managed to coagulate around itself. Each segment of that experience was placed in a narrative horizon, in a 'frame' that gave meaning to the dialogue through the highlighting of the possible resonance with other segments and above all with the overall sense of

the completed experience. Each poetic fragment has somehow lost its identity and has abdicated its own authorial dimension in favour of an overall identity made up of recurrences, analogies, allusions, metaphors... an identity no longer played out in terms of verbal language, but in the synthesis of the language of vision.

The choral dimension of the artistic performance was a counterpoint to the choral and collective dimension of the project developed by the students. The different interpretations of the poetic word, nature and memory were intertwined in a path that at times consolidated into communicative artifacts of mise en page, in others remained fluid in the hypothesis of infographic maps, mobile lists, possible itineraries of interactive navigation, performances, installations imagined as possible metaphors on contemporary consciousness. Beyond the results, although interesting in terms of graphic design, the entire design process has in itself represented an extraordinary ground for verifying the role of graphic design in the field of exhibit design and, more generally, has opened up horizons of interest in the increasingly vast domain of communication design [Camuffo (2011) pg. 12]. Finally, it offered proof in the field of how teaching and research experience can find significant points of convergence on multidisciplinary and transdisciplinary terrain. He demonstrated how it is possible to do research 'through' graphic design, in a practice in which the visual dimension demonstrates itself capable of developing investigations and building innovative approaches in the articulation of a knowledge that even if apparently far from its own fields of action (and poetry is hardly found in university classrooms!) can contribute to trigger new ways of thinking design defining new schemes, new categories of work.

Once again, therefore, graphic design as a search for new meaning and as an exciting action of attribution of meaning in communicative action!

## Writing 'in video'

*Ornella Zerlenga*

The orientation of contemporary visual languages is increasingly multimedia. The Latin term multi-media indicates a 'means' of information processing in which communication is the interaction of writing, sound, visual image, animation. It generates new products in graphic design since it combines the 'space' of writing and the visual image with the 'time' of sound and animation, expressing itself through new means: 'screen' and 'video'. These multimedia products refer to an aesthetic of the speed of futurist memory and to discontinuous, interstitial, brief, interactive, above all, immersive logics that involve sensory aspects. Every living form (and for it, the human species) comes into contact with the environment through the sense organs, which allow you to acquire information. The sensory question is complex. Sight differentiates the action of 'seeing' from 'observing'. Sound stimuli also include noises. The olfactory memory imprints the link between smell and emotion in the mind, influencing the memory. Taste is linked to the experience of basic needs. Touch, which covers the entire surface of the body, is the first sense that every living species develops and, already in the gestation phase, the nerve endings are the first form of interaction with the world.

However, Western culture has recognized the sense of sight, and for its visual perception, a preponderant role in relation to art. In the preface to the new version of *Art and visual perception* by Rudolf Arnheim, Gillo Dorfles means by perception «no longer the brute sensation, nor the sensation accompanied by vague associative elements, but rather the real *Wahrnehmung* or the "awareness of a truth" in an exquisitely creative meaning» [Arnheim, R. (1981), p. 12]. Perception is distinguished from sensation because it would indicate an intellectual cognitive experience that implies a rapid process of organization and interpretation of the sensation experienced. In describing the categories of balance, configuration and form, Arnheim recalls the predominance of the sense of sight by stating that «a ball rolling across a lawn can be identified and grasped much more readily if it is identified not only for movement and form but also for the intense red color that makes it stand out in the middle of the green grass» [Arnheim, R. (1981), p. 268] even if, in general, «movement is the strongest visual appeal of attention» [Arnheim, R. (1981), p. 303]. On this theoretical basis, art was understood as a predominantly visual manifestation and, according to the concept of perception, the artistic product was interpreted through a distance (finite or infinite) from the object to be represented and the choice of point of view to be to observe reality. The entry of multimedia (especially digital) into the perception of art has undermined this age-old position, strengthened the senses of hearing and touch, and introduced the concept of temporality as an animated and not alluded to movement. This allowed art to recover the corporeal dimension between the work and the user, promoting the artistic act as a space-time event and a form of dynamic narration. The technological revolution has expanded the visual language by creating hybrid communication systems. Arnheim stated in 1954: «Just think of the effectiveness

of mobile advertising, intermittent neon signs or television carousels, and the much stronger mass attraction of animated shows compared to photography, painting, sculpture or architecture» [Arnheim, R. (1981), p. 303]. Lev Manovich in *The language of new media* (1960) states that we are immersed in a 'screen society' made up of dynamic virtual images, perceived as real and in which interactivity and sharing play a fundamental role. As Balzola and Rosa [2011] argue, the "plural artist" is born, who designs relationships in a network of real or virtual interactions. The new aesthetic activates multi-sensory palettes in which the enjoyment of art is a social issue and a right for everyone. In recent years, for example, tactile museums (where beauty is appreciated by touching the casts of works of art with your hands) have seen an increase in visitors, most of whom are able-bodied. In a recent interview, the president of the *Museo tattile statale Omero* stated that in the gesture of touching «an emotional relationship is inherent which, unlike sight, eliminates any distance between object and subject», claiming a more immersive approach to experience and, recalling Filippo Tommaso Marinetti's manifesto on tactileism of 1921, contradicts the conception according to which art is essentially vision [Mattei, L. (2020), p. 101].

The theme of extra-visual sensoriality finds support in recent immersive installations which, through virtual reality, recover the sense of touch, hearing and bodily "presence" to interact with the context in which one is immersed. The return to the relationship with reality occurs through the whole body and not only through vision. One could then "rethink animality", as discussed in the interesting issue of *Anjmot. The other philosophy* magazine, where the authors compare the gaze with emotions and in which «the mind is not consciousness: consciousness is only one of the many functions of the mind» [Marchesini, R. (2019), p. 32]. The mental eye,

which sees and knows everything, resizes itself in the face of the range of sensory experiences made available today by virtual and augmented technologies, and that never existed in any other historical period. According to Frederick Brooks [1996, pp. 61-68], computerized sensory prostheses grant an "augmented vision" and mark the dawn of a post-biological era where the biotechnological integration between human beings and tele informatics, while undermining the limits of nature, allows to affirm that we are animals with a spectacular mind but we live on sensations. In this sensorial future, the frontier of drawing is an augmented and dynamic image, as stated by Laura Marcolini of *Studio Azzurro*: «in recent years, the Italian word disegno has expanded its range of meaning, embracing the influences of the English term design and thus involving the whole semantic field related to project conception and to the definition of spatial, sound and even behavioral configurations» [2019, p. 117].

The workshops "Memory as an instrument of creative consciousness" with Anna Maria Pugliese and *Word-LikeSignMovie* with Arthur Duff, both multimedia artists, have provided an opportunity for reflection and design experimentation in the fields of video-poetry and video-environments within the Graphic Creations Laboratory of the three-year degree course in 'Design and Communication', Department of Architecture and Industrial Design, University of Campania 'Luigi Vanvitelli'. The elaboration of these video-experiences by the students in the form of illustrations and short-duration videos (collected on the WordLikeSignMovie website) as well as the design of video-environments constituted an opportunity for creative development and stimulation for the formation of critical thinking towards an expanded dimension of drawing, and for it of graphic design, in relation to new digital technologies for the configuration and communication of the project.

## Bibliografia - References

La presente bibliografia costituisce una raccolta di testi, ordinata alfabeticamente e relativa ai due ambiti di ricerca attorno a cui si è sviluppato il tema WordLikeSignMovie ovvero sia scrittura "in carta" e scrittura "in video". In questa raccolta si collocano sia i riferimenti bibliografici per temi multidisciplinari di più ampio respiro, che quelli sviluppati all'interno del disciplinare del disegno e, per esso, della cultura grafica e dell'immagine, sia fissa che in movimento, sia analogica che digitale.

This bibliography constitutes a collection of texts, alphabetically ordered and relating to the two research areas around which the WordLikeSignMovie theme has been developed, i.e. writing "on paper" and writing "on video". This collection includes both bibliographic references for broader multidisciplinary themes, as well as those developed within the discipline of drawing and, for it, of the visual, graphic and image culture, both fixed and in motion, both analogic and digital.

### **Grafica, cultura visuale e dell'immagine** | *Graphics, visual and image culture*

AA. VV. (1996). Il disegno oscuro. *XY dimensioni del disegno*, n. 36.

AA. VV. Il Verri (2010). *Newbasic*, n. 43.

AA. VV. (2009). *Tomás Maldonado*. Milano: Skirà.

ABBOTT ABBOTT, Edwin (1993). *Flatlandia. Racconto fantastico a più dimensioni*. Milano: Adelphi (Londra, 18821).

ABRUZZESE, Alberto (1988). *Il corpo elettronico. Dinamiche delle comunicazioni di massa*. Firenze: La Nuova Italia.

- ALBERS, Josef (2005). *Interazione del colore. Esercizi per imparare a vedere*. Milano: Il Saggiatore. (Yale University, 1963).
- ALBERTAZZI, Liliana (2016). *Rebus di arte e visione. Siamo tutti sinesteti?*. In: *XY digitale*, n. 2, pp. 36-53.
- AMORUSO, Giuseppe, ed. (2019). *Experiential design for heritage and environmental representation. DisegnareCon*, vol. 12, n. 23.
- ANCESCHI, Giovanni (1989). *Scena eidomatica e basic design. Il campo unificato della presentazione visiva*. In: *Quaderni Di*, n. 8.
- ANCESCHI, Giovanni (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. Milano: ETAS.
- ANCESCHI, Giovanni (2009). *Le due pedagogie*. In: *Progetto Grafico*, nn. 14/15, pp. 16-21.
- ANCESCHI, Giovanni. (2011). *Rappresentare la conoscenza*. In: *Teorie del Design, della Comunicazione e dell'informazione*. Altervista. URL: <http://ganceschiteoria.altervista.org>.
- ANCESCHI, Giovanni, CULLARS, Jhon (1996). *Visibility in progress*. In: *Design Issues*, vol. 12, n. 3, pp. 3-13.
- ANNICCHIARICO, Silvana (2009). *Un uomo-mondo*. In: AA.VV. *Tomás Maldonado*. Milano: Skirà, pp. 10-12
- APPIANO, Ave (1998). *Manuale di immagine. Intelligenza percettiva, creatività, progetto*. Roma: Meltemi.
- ARGAN, Giulio Carlo (1965). *La didattica di Moholy-Nagy e di Albers alla Bauhaus*. Nel catalogo della mostra Perpetuum mobile. Roma: Galleria dell'Obelisco.
- ARGAN, Giulio Carlo (1974). *Walter Gropius e la Bauhaus*. Torino: Einaudi.
- ARNHEIM, Rudolf (1981). *Arte e percezione visiva*. Milano: Feltrinelli (1951).
- ARNHEIM, Rudolf (1984). *Il pensiero visivo*. Torino: Einaudi.
- ARNHEIM, Rudolf (1987). *Intuizione e intelletto*. Milano: Feltrinelli.
- BALZOLA, Andrea, ROSA, Paolo (2011). *L'arte fuori di sé. Un manifesto dell'arte nell'era tecnologica*. Milano: Feltrinelli.
- BANDIERA, Carlo, MAROZZI, Laura (2000). *Comunicare nel 2000*. Milano: Franco Angeli.
- BARTHES, Roland (1978). *L'impero dei segni*. Torino: Einaudi.
- BARTHES, Roland (1981). *Carte. Segni*. Milano: Electa.
- BARTHES, Roland (1985). *L'ovvio e l'ottuso*. Torino: Einaudi.
- BARTHES, Roland (1999). *Variazioni sulla scrittura*. Torino: Einaudi.
- BARTHES, Roland (1999). *Il piacere del testo*. Torino: Einaudi.
- BARTHES, Roland (2001). *La camera chiara*. Torino: Einaudi.
- BAUDRILLARD, Jean (1972). *Per una critica dell'economia politica del segno*. Milano: Mazzotta.
- BAUDRILLARD, Jean (2002). *Parole chiave*. Roma: Armando.
- BAULE, Giovanni (1993). *Infografica*. In: *Linea Grafica*, n. 3.
- BAULE, Giovanni (2002). *Comunicazione liquida*. In: *Linea Grafica*, n. 399.
- BAUMAN, Zygmunt (2000). *Modernità liquida*. Bari: Laterza.
- BENJAMIN, Walter (1966). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi.
- BERTIN, Jaques (1967). *Sémiologie graphique*. Parigi: Mouton/Gauthier-Villars.
- BERTIN, Giovanni Maria (1970). *Il fanciullo montessoriano e l'educazione infantile*. Roma: Armando.
- BETSKY, Aaron (a cura di) (2008). *Uneternal City. Urbanism beyond Rome*. Catalogo della XI Mostra Internazionale di Architettura. Venezia: Marsilio.
- BETTETTINI, Gianfranco (1979). *Tempo del senso*. Milano: Bompiani.
- BRANZAGLIA, Carlo (2006). *Quale sistema?* In: *Artlab*, n. 19, pp. 3-5.
- BELARDI, Paolo, CIRAFICI, Alessandra, di LUGGO, Antonella, DOTTO, Edoardo, GAY, Francesco, MAGGIO, Francesco, QUICI, Fabio (a cura di) (2009). *Idee per la rappresentazione 2. Ibridazioni*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica.
- BELARDI, Paolo, CIRAFICI, Alessandra, di LUGGO, Antonella, DOTTO, Edoardo, GAY, Francesco, MAGGIO, Francesco, QUICI, Fabio (a cura di) (2011). *Idee per la rappresentazione 3. Artefatti*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica.
- BELARDI, Paolo, CIRAFICI, Alessandra, di LUGGO, Antonella, DOTTO, Edoardo, GAY, Francesco, MAGGIO, Francesco, QUICI, Fabio (a cura di) (2012). *Idee per la rappresentazione 4. Trascrizioni*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica.
- BELARDI, Paolo, CIRAFICI, Alessandra, di LUGGO, Antonella, DOTTO, Edoardo, GAY, Francesco, MAGGIO, Francesco, QUICI, Fabio (a cura di) (2012). *Idee per la rappresentazione 5. Atopie*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica.
- BELARDI, Paolo, CIRAFICI, Alessandra, di LUGGO, Antonella, DOTTO, Edoardo, GAY, Francesco, MAGGIO, Francesco, QUICI, Fabio (a cura di) (2013). *Idee per la rappresentazione 6. Impronte*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica.
- BELARDI, Paolo, CIRAFICI, Alessandra, di LUGGO, Antonella, DOTTO, Edoardo, GAY, Francesco, MAGGIO, Francesco, QUICI, Fabio (a cura di) (2013). *Idee per la rappresentazione 6. Impronte*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica.

- Fabio (a cura di) (2015). *Idee per la rappresentazione 7. Visualità*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica.
- BERNARDELLI, Carlo (1999). Aspetti euristici del linguaggio grafico. In: *XY dimensioni del disegno*, nn. 35-37, pp. 27-35.
- BIANCHI, Cecilia (2016). La linea e il movimento. In: *XY digitale*, n. 1, pp. 126-139.
- BIANCHINI, Carlo, IPPOLITO, Alfonso, BARTOLOMEI, Cristiana (2015). La città in divenire. Come la tecnologia indossabile immersiva cambia la rappresentazione della città. In: *Disegno & Città* (a cura di Marotta, A., Novello, P.). 37° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 911-916.
- BISTAGNINO, Enrica, FALCIDIENO, Maria Linda (2020). From Sound to Sign. Graphic Experimenting for the Visual Transcription of Sound Expression. In: Cicalò, E. (Editor), *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination. IMG 2019*. Algero, 4-5 luglio 2019. Springer, Cham (Springer Nature Switzerland AG), pp. 330-339.
- BOEKRAAD, Hugues, SMIERS, Joost (1998). The new academy. In: *European Journal of Art Education II*.
- BOLLINI, Letizia (2020). Photo-graphies: memories of the eternal presence in the age of digital mortality. In Luigini, A., Panciroli, C. (Eds.) *IMG journal 02/2019 Graphics*. Alghero: Publica, pp. 32-51.
- BONSIEPE, Gui (1993). *Teoria e pratica del disegno industriale. Elementi per una manualistica critica*. Milano: Feltrinelli.
- BONSIEPE, Gui (1995). *Dall'oggetto all'interfaccia. Mutazioni del design*. Milano: Feltrinelli.
- BOTTA, Mario (2006). *Design dell'Informazione*. Trento: Valentina Trentini editore.
- BRANZAGLIA, Carlo (1998). *Comunicare con le immagini*. Roma: Stampa Alternativa e Graffiti.
- BROADBENT, Donald E. (1958). *Perception and communication*. London: Pergamon Press.
- BROOKS, Frederick P. Jr. (1996). The Computer Scientist as Toolsmith II. In: *Communications of the ACM* (ed. Jacques Cohen). New York: Association for Computing Machinery, vol. 39, n. 3, pp. 61-68.
- BRUNELLI, Pier Pietro (2000). Il concept design: il lavoro inventivo del concepteur. In: *Ocula. Occhio semiotico sui media*, n. 1. URL: [www.ocula.it](http://www.ocula.it).
- BRUSATIN, Manlio (2006). *Storia delle immagini*. Torino: Einaudi.
- BUCHANAN, Richard (2001). Design Research and the New Learning. In: *Design Issues*, vol. 17, n. 4.
- CAFFIO, Giovanni (2012). Disegno, Suono, Natura. In: Belardi, P., Cirafori, A., di Luggo, A., Dotto, E., Gay, F., Maggio, F., Quici, F. (a cura di) (2012). *Idee per la rappresentazione 4. Trascrizioni*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica. pp. 30-43.
- CAJORI, Florian (1928). *A History of Mathematical Notations*. Vol. I: Notations in Elementary Mathematics. La Salle: Open Court Pub Co.
- CALVINO, Italo (1993). *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*. Milano: Oscar.
- CAMPANA, Mara (2004). TV di carta. In: *Linea Grafica*, n. 354, nov/dic, pp. 30-32.
- CANGIULLO, Francesco (1968). *Teatro della sorpresa*. Livorno: Belforte.
- CARD, Stuart K., MACKINLAY, Jock D., SHNEIDERMAN, Ben (1999). *Using vision to think*. San Francisco: Morgan Kaufman Publisher Inc.
- CARDONA, Giorgio Raimondo (1981). *Antropologia della scrittura*. Torino: Loescher.
- CARDONE, Vito (2016). Immaginare un'area culturale delle immagini visive. In: *XY digitale*, n. 1, pp. 12-27.
- CARLSTEIN, Tommy, PARKES, Don, THRIFT, Nigel (a cura di) (1978). *Timing space and spacing time*. London: Edward Arnold.
- CARRÀ, Carlo (1913). *La pittura dei suoni, rumori, odori*. Milano: Manifesto Futurista.
- CASALE, Andrea (2018). *Forme della percezione. Dal pensiero all'immagine*. Milano: Franco Angeli.
- CASETTI, Francesco (2018). Mediascape: un decalogo. In: *Ambienti mediali* (a cura di Montani P., D., Feyles, M.). Milano: Meltemi, p. 112.
- CAUDELL, Thomas P., MIZELL, David W. (1992). Augmented Reality: an application of heads-up display technology to manual manufacturing processes. In: *Proceedings of the Twenty-Fifth Hawaii International Conference on System Sciences*, pp. 659-669.
- CENTINEO, Santi (2017). Images Hypertrophy in Contemporary Scenic Design. From Imagination Transcendence to New Media Immanence in Scenic Performances. In: *Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology*. MDPI: *Proceedings*, 1 (9), 860, pp. 10.
- CERVELLINI, Francesco (2017). Art Is Thinking in Images. In: *Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication,*

- Education and Psychology. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 963, pp. 7.
- CERVELLINI, Francesco (2018). Movimento e Tempo come agenti morfo-modificatori del Disegno. In: *Rappresentazione/Materiale/Immateriale* (a cura di Salerno, R.). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 115-122.
- CHIMENZ, Luisa, SORRENTINO, Nicoletta (2017). Known for Unknown. Images from the Past for the Present Future. In: *Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology*. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 865, pp. 10.
- CICALÒ, Enrico (2016). Intelligenza grafica. In: *XY digitale*, n. 2, pp. 54-67.
- CIRAFICI, Alessandra (2002). *Di segno in segno. Note sul disegno nell'era informatica*. Napoli: ESI.
- CIRAFICI, Alessandra, (2014) Cultura dell'immagine/Teorie dello sguardo. In: Belardi, P., Cirafici, A., di Luggo, A., Dotto, E., Gay, F., Maggio, F., Quici, F. (a cura di) (2015). *Idee per la rappresentazione 7. Visualità*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica. pp. 34-31
- CIRAFICI, Alessandra (2017). Ad Oculos. Images, Imagination and Abstract Thinking. In: *Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology*. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 945, pp. 12.
- CIRAFICI, Alessandra (2019). Visual culture/representation. Travel notes. In Luigini, A., Panciroli, C. (Eds.). *IMG journal 01/2019. Manifesto*. Alghero: Publica, pp. 116-121.
- CIRAFICI, Alessandra, AMORETTI, Valeira Amoretti, DI FRATTA, Valeria, DI NATALE, Jolanda, LALLONE, Daniela (2014). Rethorics through Images. New strategies to communicate, valorise and share the Cultural Heritage. *VSMIEEE*, 1/9-9/9.
- CIRAFICI, Alessandra, PALMIERI, Alice (2018). Lacune apparenti. La 'reintegrazione dell'immagine' nell'esperienza del patrimonio archeologico. In: *Rappresentazione. Materiale. Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1043-1050.
- CRANE, Walter (1900). *Line and Form*. London: G. Bell & Sons, LTD.
- CROWDER, Robert, WAGNER, Richard (1998). *Psicologia della lettura*. Bologna: Il Mulino.
- D'AMBROSIO, Gelsomino, GRIMALDI, Pino, LENZA, Cettina (1985). Sulla definizione di Grafica. In: *Grafica*, n. 0, Salerno: Edizioni 10/17.
- D'AMICO, Sara (2017). Mostrare o vero far vedere. Riflessioni intorno ad alcune esperienze di rappresentazione del patrimonio culturale. In: *Territori e frontiere della rappresentazione* (a cura di A. di Luggo, P. Giordano, R. Florio, L. M. Papa, A. Rossi. O. Zerlenga, S. Barba, M. Campi, A. Cirafici). 39° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1611-1616.
- DANILOWITZ, Brenda, HOROWITZ Frederick A. (2006). *Josef Albers: to open Eyes*. London: Phaidon.
- DAVIES, Flores (1995). *Introducing reading*. London: Penguin Books Ltd.
- DAY, Lewis Foreman (1903). *Pattern Design. A book for students treating in a practical way of the anatomy planning & evolution of repeated ornament*. Michigan: University of Michigan Library.
- DE CERTEAU, Michel (2009). *L'invenzione del quotidiano*. Roma: Ed. Lavoro (Parigi, 19901).
- DEFUSCO, Renato (2006). *Una semiotica per il design*. Milano: Franco Angeli.
- DE NICOLA, Alessandra, GARCIA SOTTILE, Maria Eugenia, GÓMEZ LOZANO, Sebastián (2019). The drawing of choreographers as performances in museum space. Ideas and excuses for heritage education. In: *Experiential design for heritage and environmental representation* (G. Amoruso ed.). *DisegnareCon*, vol. 12, n. 23.
- DE RUBERTIS, Roberto (1994). *Il disegno dell'architettura*. Roma: NIS.
- DE RUBERTIS, Roberto (2017). Verso quale rappresentazione? In: *Territori e frontiere della rappresentazione* (a cura di A. di Luggo, P. Giordano, R. Florio, L. M. Papa, A. Rossi. O. Zerlenga, S. Barba, M. Campi, A. Cirafici). 39° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 3-6.
- DE RUBERTIS, Roberto (2019). Editoriale. La durata dell'immagine. In: *XY digitale*, n. 7, pp. 4-7.
- DE RUBERTIS, Roberto, CLEMENTE, Matteo (2001). *Percezione e comunicazione visiva dell'architettura*. Roma: Officina.
- DROSTE, Magdalena (1991). *Bauhaus*. Köln: Taschen.
- ECO, Umberto (1979). *Lector in fabula*. Milano: Bompiani.
- ELKINS, James (1999). La storia dell'arte e le immagini che arte non sono (traduzione italiana in: PINOTTI, Andrea, SOMAINI, Antonio (a cura di) (2009). *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*. Milano: Raffaello Cortina editore, pp 155-191.
- ELKINS, James (2001). *The domain of images*. Ithaca-London: Cornell University Press.
- EMPLER, Tommaso (2014). Visual Studies e computer graphics. In: Belardi, P., Cirafici, A., di Luggo, A., Dotto, E., Gay, F., Maggio, F., Quici, F. (a cura di) (2015). *Idee per la rappresentazione 7. Visualità*.

- Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica.
- EMPLER, Tommaso, FUSINETTI, Alexandra (2019). Rappresentazione visuo-tattile. Comunicazione tattile per i disabili visivi. In: *Riflessioni. L'arte del disegno/il disegno dell'arte* (a cura di P. Belardi). 41° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1563-1572.
- EMPLER, Tommaso, FUSINETTI, Alexandra (2020). Rappresentazione a rilievo nei percorsi museali. In: *diségno*, n. 6, pp. 169-178.
- EVANY, Michael (2003). *World without words*. London: Lawrence King Publishing.
- FALCIDIENO, Maria Linda (2016). Il linguaggio visivo come progetto inclusivo. In: *Le ragioni del disegno* (a cura di S. Bertocci, M. Bini). 38° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 803-808.
- FALCIDIENO, Maria Linda (2017). Textual Images and Visual Texts. Comparative Languages. In: Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 959, pp. 9.
- FALCIDIENO, Maria Linda, BISTAGNINO, Enrica, RUGGIERO, Maria Elisabetta, MALAGUGINI, Massimo, TORTI, Ruggero (2019). La narrazione visiva come facilitatore nella società contemporanea. In: *Riflessioni. L'arte del disegno/il disegno dell'arte* (a cura di P. Belardi). 41° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1573-1588.
- FALCIDIENO, Maria Linda (2020). About sound mark: considerations of identity connotations. In: A. Luigini, C. Panciroli (Eds.) *IMG journal* 02/2019. Graphics. Alghero: Publica, pp. 116-127.
- FALCINELLI, Riccardo (2011). *Guardare, Pensare, Progettare. Neoriscienze per il design*. Roma: Stampa Alternativa e Graffiti.
- FARGION, Daniele (1987). L'olografia: immagine totale. In: *XY dimensioni del disegno*, n. 4, pp. 53-61.
- FARNÉ, Roberto (2017). Pedagogia Visuale/Visual Pedagogy. In: Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 872, pp. 13.
- FERRETTI, Claudio (2005). *Grandi arti contemporanee. Spettacolo. Televisione, programmi e personaggi*. Milano: Mondadori Electa, vol. 12.
- FEYLES, Martino, FILIPPUCCI, Marco, (2012) Scrittura/Disegno. Riduzione, Tecnica, Interpretazione. In: Belardi, P., Cirafici, A., di

- Luggo, A., Dotto, E., Gay, F., Maggio, F., Quici, F. (a cura di) (2012). *Idee per la rappresentazione 4. Trascrizioni*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica.
- FIEDLER, Jeannine (a cura di) (2006). *Bauhaus*. Königswinter: Gribaudo/Könemann, Tandem Verlag GmbH.
- FINDELI, Alain (2001). Rethinking Design Education for 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. In: *Design Issues*, vol. 17, n. 1. Cambridge: MIT press.
- FOCILLON, Henri (2002). *Vita delle forme*. Torino: Einaudi (Parigi, 1934).
- FONTANA, Giovanni (2013). Hermes Intermedia et la poésie épigénétique. In: *Inter, art actuel*, n. 114. Québec: Éditions Intervention.
- FRABONI, Franco (1990). *La scuola dell'infanzia. La nuova frontiera dell'educazione*. Firenze: La Nuova Italia Editrice.
- FRIEDMAN, Ken (2000). *Creating design knowledge: from research into practice*. IDATER conference. Loughborough: Loughborough University.
- FROEBEL, Friedrich (1967). *L'educazione dell'uomo e altri scritti*. Firenze: La Nuova Italia Editrice.
- FRY, Benjamin Jonathan (2000). *Organic information design*. Boston: Massachusetts Institute of Technology.
- GARDNER, Howard (2007). *Cinque chiavi per il futuro*. Milano: Feltrinelli.
- GATTIS, Merideth (2003). *Spatial schemas and abstract thought*. Cambridge: MIT Press.
- GAY, Fabrizio (2012). Quando è trascrizione. In Belardi, P., Cirafici, A., di Luggo, A., Dotto, E., Gay, F., Maggio, F., Quici, F. (a cura di) (2012) *Artefatti*. Atti del III seminario di studi Idee per la Rappresentazione. Roma: Arte tipografica.
- GAZZANO, Marco Maria (1994). *Mario Sasso. Architetture elettro-niche*. Roma: Sedac.
- GIBSON, James (1999). *Un approccio ecologico alla percezione visiva*. Bologna: Il Mulino.
- GIRARDI, Mario (1986). *Ritmo e simmetria. Strutture algebriche e Reticoli modulari. Dagli arabi al computer*. Bologna: Zanichelli.
- GOLDHAMMER, Ermanno (1893). *Metodo Froebel*. Torino: Paravia.
- GOLFETTO, Alessandro (1999). Le città nella rete, nuove immagini urbane nella scrittura digitale. In: *XY dimensioni del disegno*, nn. 35-37, pp. 56-67.
- GOMBRICH, Ernst Hans Josef (1985). *L'immagine e l'occhio. Altri studi sulla psicologia della rappresentazione pittorica*. Torino: Einaudi.

- GOMBRICH, Ernst Hans Josef (2010). *Il senso dell'ordine. Studio sulla psicologia dell'arte decorativa*. London: Phaidon. (London, 1979).
- GOODMAN, Nelson (1976). *I linguaggi dell'arte. L'esperienza estetica: rappresentazione e simboli*. Milano: Il Saggiatore.
- GOODMAN, Nelson (1984). *Troutes of reference*. In: *Of Mind and Other Matters*. Cambridge: Harvard University Press.
- GOUX/HOUFF (2003). *Onscreen in time. Transitions in motion graphic design for film, television and new media*. Brighton: Rotovision, 2003.
- GRANDI, Roberto (1992). *I mass media fra testo e contesto*. Milano: Lupetti.
- GRASSET, Eugene (1905). *Méthod de la Composition ornamentale*. Librairie Centrale des Beaux-Arts.
- GREGORY, Richard Langton (1998). *Occhio e cervello*. Milano: Raffaello Cortina.
- GREGOTTI, Vittorio (1966). *Il territorio dell'architettura*. Milano: Feltrinelli.
- GREIMAS, Algirdas Julien (1985). *Del senso*. Milano: Bompiani.
- JONES, Owen (1856). *The Grammer of Ornament*. London: Day and Sons.
- GRUSON, Edith, STAAL, Gert (2000). *Copy Proof, A new method for Design and Education*. Breda: Post St Joost.
- GRÜTTER, Ghisi (2006). *Disegno e immagine tra comunicazione e rappresentazione*. Roma: Edizioni Kappa.
- GUILLAUME, Paul (1937). *La psychologie de la forme*. Parigi.
- HAWKING, Stephen (2018). *Brief answers to the big questions*. New York: Bantam Books.
- HILBERT, David, COHN VOSSEN, Stefan (2001). *Geometria Intuitiva*. Torino: Boringheri. (Berlino 19321).
- HOHENEGGER, Alfred (1977). *Forma e segno*. Roma: Romana libri Alfabeto.
- HUFF, William (1984). *Geometrizzare e percettualizzare*. In: *Rassegna. Il contributo della scuola di Ulm/The legacy of the School of Ulm*, n. 19/3.
- IPPOLITO, Elena, Valenti, Graziano (2014) *Rappresentazioni 2.0*. Roma il suo cinema e la città partecipata. In: Belardi, P., Cirafici, A., di Luggo, A., Dotto, E., Gay, F., Maggio, F., Quici, F. (a cura di) (2015). *Idee per la rappresentazione 7. Visualità*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica.
- JENCKS, Charles (1973). *Modern Movements in Architecture*. Londra: Penguin Books.
- KANDINSKY, Wassily (1926). *Punkt und Linie zu Flache*. Monaco. (traduzione italiana: Milano, 19681).
- KANIZSA, Gaetano (1997). *Grammatica del vedere. Saggi su Percezione e Gestalt*. Bologna: Il Mulino.
- KAPLAN, Craig S. (2010). *Curve Evolution Schemes for Parquet Deformations*. Proceedings of Bridges.
- KARGAS, Antonios, VAROUTAS, Dimitrios (2020). *Industry 4.0 in Cultural Industry: A Review on Digital Visualization for VR and AR Applications*. In: C. M. Bolognesi, C. Santagati (Eds.). *Impact of Industry 4.0 on Architecture and Cultural Heritage*. Hershey (Pennsylvania, USA): IGI Global, pp. 1-19.
- KATO, Hirokazu, BILLINGHURST, Mark (1999). *Marker tracking and HMD calibration for a video-based augmented reality conferencing system*. In: *Proceedings of the 2nd IEEE and ACM International Workshop on Augmented Reality (IWAR 99)*, pp. 85-94.
- KEPES, György (1967). *Education de la vision*. New York: George Braziller.
- KEPES, György (1944). *The Language of Vision*. Chicago. (traduzione italiana: Bari, 19711).
- KLEE, Paul (1956). *Das bildnerische Denken*. Basilea. (traduzione italiana: Milano, 19841).
- KRUEGER, Myron (1983). *Realtà artificiale*. Boston: Addison-Wesley.
- LANDOW, George P. (1995). *Ipertesto, il futuro della scrittura*. Baskerville.
- LENCI, Ruggero (2017). *Morfemi dinamici*. In: *XY digitale*, n. 3, pp. 64-73.
- LiSCHI, Sandra, MORETTI, Silvia, a cura di (2012). *Gianni Toti o della poetronica*. Pisa: Edizioni ETS.
- LO TURCO, Massimiliano, TOMMASETTI, Alessio (2016). *Il segno dimenticato. Un racconto per immagini*. In: *Le ragioni del disegno* (a cura di S. Bertocci, M. Bini). 38° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1469-1476.
- LUIGINI, Alessandro (2020). *Il foglio e lo schermo. Ovvero lo specchio e la retina invertita*. In: Belardi, P., Cirafici, A., di Luggo, A., Dotto, E., Gay, F., Maggio, F., Quici, F. (a cura di) (2012). *Idee per la rappresentazione 4. Trascrizioni*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica.
- MAEDA, John, NEGROPONTE, Nicholas (2000). *Maeda & Media*. London: Thames & Hudson.
- MAEDA, John (2004). *Creative code*. London: Thames & Hudson.
- MAEDA, John (2006). *Le leggi della semplicità*. Milano: Mondadori.
- MAIETTI, Federica, et alii (2020). *Documentation, Processing, and Representation of Architectural Heritage Through 3D Semantic Modelling: The INCEPTION Project*. In: C. M. Bolognesi, C. Santagati (Eds.). *Impact of Industry 4.0 on Architecture and Cultural Heritage*. Hershey (Pennsylvania, USA): IGI Global, pp. 202-238.

- MAIOLATESI, Alessia (2017). Verso una rappresentazione della complessità: le mappe concettuali fra tradizione e innovazione In: *Territori e frontiere della rappresentazione* (a cura di A. di Luggo, P. Giordano, R. Florio, L. M. Papa, A. Rossi, O. Zerlenga, S. Barba, M. Campi, A. Cirafici). 39° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 163-172.
- MALDONADO, Tomas (1976). *Disegno industriale: un riesame*. Milano: Feltrinelli.
- MALDONADO, Tomas (1984). Ulm rivisitato. In: *Rassegna*, VI.
- MALDONADO, Tomas (1987). *Il futuro della modernità*. Milano: Feltrinelli.
- MALDONADO, Tomas (1997). *Critica della ragione informatica*. Milano: Feltrinelli.
- MALDONADO, Tomas (2005). *Memoria e conoscenza. Le sorti del sapere nella prospettiva digitale*. Milano: Feltrinelli.
- MALDONADO, Tomas (2010). *Arte e artefatti. Intervista di Hans Ulrich Obrist*. Milano: Feltrinelli.
- MANSOUR, Osama, NETTI, Rossana. (2019). The Arabic calligraphy. An identifying parameter in space, time and contents. In: Enrico Cicalò (Editor), *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination. IMG 2019*. Algero, 4-5 luglio 2019. Springer, Cham (Springer Nature Switzerland AG), pp. 313-329.
- MANZINI, Ezio (1990). *Artefatti*. Milano: Domus Academy.
- MARCHESINI, Roberto (2019). Soggettività e la natura declinativa dell'essere animale. In: *Anjmot. L'altra filosofia*. Pordenone: Safara, n. 9, pp. 27-39.
- MARCOLINI, Laura (2019). Il disegno e l'invisibile. In *diségno*, n. 4, pp. 117-126.
- MARCOLLI, Attilio (1983). *L'immagine-azione progettazione*. Firenze: Sansoni.
- MARCOLLI, Attilio (1989). *Teoria del campo*. Corso di educazione alla visione.
- MARINETTI, Filippo Tommaso (1921). Manifesto del Tattilismo. In: *Comœdia*, gennaio.
- MARINI, Daniele, BERTOLO, Maresa, RIZZI, Alessandro (2002). *Comunicazione visiva digitale. Fondamenti di eidomatica*. Italia: Addison Wesley.
- MAROTTA, Anna (1999). *Policroma. Dalle teorie comparate al progetto del colore*. Torino: CELID.
- MAROTTA, Anna, BUCOLO, Ornella, MIRON, Daniela, MULITA-RI, Claudio, RABINO, Claudio. (2017). Page as a Visual Story: An Adventure in a Workshop Images Deeply Settled in a Real Space to Promote Cambiano City's (Turin's Area) Artistic, Cultural and Territorial Heritage and the Distilleria Mazzetti d'Altavilla in Alexandria. In: *Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology*. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 1096, pp. 9.
- MAROTTA, Anna, NETTI, R. (2018). Image and imagination as therapeutic support. Know and re-educate yourself through vision. In: *Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology*. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 1106, pp. 11.
- MARROCCO, Rosario (2015). Il disegno e la poesia sulla città: dal frammento all'unità spaziale. In: *Disegno & Città* (a cura di A. Marotta, P. Novello). 37° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 231-242.
- MARTINI, Luca, RAMACCINI, Giovanna (2016). Architetture virtuali. Le ragioni del disegno delle videoproiezioni architettoniche. In: *Le ragioni del disegno* (a cura di S. Bertocci, M. Bini). 38° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 881-888.
- MASNATA, Pino (1984). *Poesia visiva. Storia e teoria con un percorso iconografico*. Presentazione di Mario Verdone. Roma: Bulzoni.
- MASSIRONI, Manfredo (1990). *Mostrare il non visto*. In: *Grafica*, n. 9, pp. 13-24
- MASSIRONI, Manfredo (1998). *Fenomenologia della percezione visiva*. Bologna: Il Mulino.
- MASSIRONI, Manfredo (1999). *Vedere con il disegno*. Padova: Franco Muzzio.
- MATTEI, Luca (2020). Accarezzare l'arte. In: *La Freccia*, a. XII, n. 1.
- MAZZEO, Marco (2005). *Storia naturale della sinestesia. Dalla questione Molyneaux a Jakobson*. Milano: Quodlibet.
- MC LUHAN, Marshall (1967). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.
- MENCHETELLI, Valeria (2019). Images and more images. In A. Luigini, C. Panciroli (Eds.). *IMG journal* 01/2019 Manifesto. Alghero: Publica, pp. 206-213.
- MENCHETELLI, Valeria (2019). Riprodurre per conservare. Dalla scomparsa dell'originale alla memoria moltiplicata. In: *XY digitale*, n. 7, pp. 74-91.

- MENDUNI, Enrico (2004). *La televisione*. Bologna: Il Mulino.
- MENEGHELLI, Agata (2009). Wiimote e il risveglio dei sensi: le interfacce videoludiche. In: *E|C, Serie Speciale*, anno III, nn. 3/4, pp. 183-194.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (2003). *Fenomenologia della percezione*. Milano: Bompiani. (Parigi, 19451).
- MESCHINI, Alessandra, SICURANZA, Filippo (2016). Per una rappresentazione 'sensibile': la comunicazione della forma nella percezione aptica. In: *Le ragioni del disegno* (a cura di S. Bertocci, M. Bini). 38° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1515-1522.
- MONTAGU, Ashley (2017). *Il linguaggio della pelle*. Reggio Emilia: Verdechiaro.
- MONTESSORI, Maria (1909). *Il metodo della pedagogia scientifica applicato all'educazione infantile nelle Case dei bambini*. Città di Castello: Lapi.
- MORETTI, Matteo, MATTOZZI, Alvise (2020). Participatory Data Physicalization. A new Space to Inform. In: Enrico Cicalò (Editor), *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination. IMG 2019*. Algero, 4-5 luglio 2019. Springer, Cham (Springer Nature Switzerland AG), pp. 1061-1080.
- MORIN, Edgar (2000). *La testa ben fatta. Riforma dell'insegnamento e riforma del pensiero*. Milano: Raffaello Cortina Editore (Seuil, 19991).
- MUNARI, Bruno (2005). *Artista e designer*. Roma/Bari: Editori Laterza.
- MUNARI, Bruno (2005). *Il quadrato*. Mantova: Corraini. (19601).
- MUNARI, Bruno (2006). *Il cerchio*. Mantova: Corraini. (19641).
- MUNARI, Bruno (2007). *Il triangolo*. Mantova: Corraini. (19671).
- NASINI, Lamberto, ISAWI, Hasan (2006). *Vedere con la mente. Una geometria per comprendere lo spazio senza percepirlo visivamente*. Roma: Officina.
- ONG, Walter J. (1986). *Oralità e scrittura*. Bologna: Il Mulino.
- OPPEDISANO, Federico O., ROSSI, Daniele (2017). Modelli virtuali immersivi dalle visioni della fantascienza sociologica del cinema europeo. In: *Territori e frontiere della rappresentazione* (a cura di A. di Luggo, P. Giordano, R. Florio, L. M. Papa, A. Rossi, O. Zerlenga, S. Barba, M. Campi, A. Cirafici). 39° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1255-1262.
- PALESTINI, Caterina, BASSO, Alessandro (2016). Oxymorons of the virtual museum. Experimentation through the representation. In: *Virtual museums of architecture and city* (P. Albisinni, E. Ippoliti Eds.). In *DisegnareCon*, vol. 9, n. 17.
- PALLASMAA, Juhani (2007). *Gli occhi della pelle. L'architettura e i sensi*. Milano: Jaca Book.
- PALMIERI, Stefania, BISSON, Mario, IANNIELLO, Alessandro (2019). Post Human Design case study: a speculative approach to flourish critical mindsets. In: *Experiential design for heritage and environmental representation* (G. Amoruso ed.). *DisegnareCon*, vol. 12, n. 23.
- PANCIROLI, Chiara, RUSSO, Veronica, MACAUDA, Anita (2017). When Technology Meets Art: Museum Paths between Real and Virtual. In: *Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology*. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 913, pp. 14.
- PANCIROLI, Chiara, RUSSO, Veronica, MACAUDA, Anita (2017). Educating about Art by Augmented Reality: New Didactic Mediation Perspectives at School and in Museums. In: *Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology*. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 1107, pp. 11.
- PAREYSON, Luigi (2005). *Estetica. Teoria della formatività*. Bologna: Bompiani. (19541).
- PARRINELLO, Sandro, PICCHIO, Francesca, BERCIGLI, Monica (2016). The 'migration' of reality in virtual scenarios. In: *Virtual museums of architecture and city* (P. Albisinni, E. Ippoliti Eds.). In *DisegnareCon*, vol. 9, n. 17.
- PASSAMANI, Ivana (2017). Le mani sull'architettura. Sperimentazioni per progetti di comunicazione visiva. In: *Territori e frontiere della rappresentazione* (a cura di A. di Luggo, P. Giordano, R. Florio, L. M. Papa, A. Rossi, O. Zerlenga, S. Barba, M. Campi, A. Cirafici). 39° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1371-1378.
- PERNIOLA, Mario (2004). *Contro la comunicazione*. Torino: Einaudi.
- PERONDI, Luciano (2007). *Sinsemie. Scritture nello spazio*. Viterbo: Stampa Alternativa& Fraffiti.
- PIETROPÀOLO, Chiara (2018). Dimostrare l'immateriale nel materiale: Turris Babel. Teoria e rappresentazione tra utopia e realtà. In: *Rappresentazione. Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 773-780.
- PIGA, Barbara Ester Adele (2019). Augmented maquette: a digital dress for physical models. In: *Riflessioni. L'arte del disegno/il disegno*

- dell'arte (a cura di P. Belardi). 41° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1747-1750.
- PINOTTI, Andrea, SOMAINI, Antonio (a cura di) (2009). *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*. Milano: Raffaello Cortina editore.
- PIREDDA Francesca (2004). Immagina. In: *Linea Grafica*, n. 351, pp. 68-72.
- PLEBE, Armando, EMANUELE, Pietro (1991). *Euristica. Come nasce una filosofia*. Roma: Laterza.
- POLANO, Sergio (1979). *Theo van Doesburg. Scritti di arte e di architettura*. Roma: Officina Edizione.
- POLISTINA, Alessandro (1986). Computergraphica e rappresentazione in architettura. In: *XY dimensioni del disegno*, n. 1, pp. 89-101.
- QUICI, Fabio (2004). *Tracciati di invenzione. Euristica e disegno di architettura*. Torino: Utet.
- QUICI, Fabio (a cura di) (2008). *Idee per la rappresentazione*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Form.Act.
- QUICI, Fabio (2018). Editoriale. Immagini per una società senziente. In: *XY digitale*, n. 6, pp. 4-7.
- RAFFESTIN, Claude (2014) Lo sguardo, la memoria e l'immagine. Ovvero il meccanismo della visualità. In: Belardi, P., Cirafici, A., di Luggo, A., Dotto, E., Gay, F., Maggio, F., Quici, F. (a cura di) (2015). *Idee per la rappresentazione 7. Visualità*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica, pp. 60-71.
- RAMACCINI, Giovanna (2020). Tra-visare. Autoritratto come rappresentazione intenzionale. In *disegno*, n. 6, pp. 147-158.
- REPOLA, Leopoldo (2018). Spazi coesistenti. In: *Rappresentazione. Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 781-788.
- RIAVIS, Veronica, COCHELLI, Paola (2018). Toccare per vedere: la conoscenza di architetture attraverso la rappresentazione tattile. In: *Rappresentazione Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1359-1366.
- RIAVIS, Veronica (2019). Discovering Architectural Artistic Heritage Through the Experience of Tactile Representation: State of the Art and New Development. In: *Experiential design for heritage and environmental representation* (G. Amoroso ed.). *Disegnare-Con*, vol. 12, n. 23.
- RICHAUDEAU, F (1969). *La lisibilité*. Parigi: Centre d'étude et de promotion de a lecture.
- ROMANATO, Matteo Giuseppe (2018). La rappresentazione della città nel web. Riflessi sulle immagini costruite dagli utenti digitali. In: *XY digitale*, n. 6, pp. 94-111.
- ROSSI, Daniele (2017). Shaping Virtual Image. In: *Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology*. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 961, pp. 8.
- ROSSI, Daniele (2018). Brand new: panorama. L'immagine continua per il disegno della realtà virtuale. In: *Rappresentazione Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1389-1396.
- ROSSI, Daniele, OLIVIERI, Alessandro (2019). First Person Shot: la prospettiva dinamica interattiva negli ambienti virtuali immersivi. In: *Riflessioni. L'arte del disegno/il disegno dell'arte* (a cura di P. Belardi). 41° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 977-984.
- ROSSI, Daniele (2019). Inside Image: Technical Notes for Virtual Storytelling. In A. Luigini, C. Panciroli (Eds.). *IMG journal 01/2019 Manifesto*. Alghero: Publica, pp. 298-311.
- ROSSI, Daniele (2020). *Realtà virtuale: disegno e design*. Roma: Aracne.
- ROTHKO, Mark (2002). *Scritti*. Milano: Abscondita.
- ROTRY, Richard (1967). *La svolta linguistica* (traduzione italiana: Milano 1994).
- SALERNO, Rossella (a cura di) (2011). *Teorie e tecniche della rappresentazione contemporanea*. Milano: Maggiolo.
- SALERNO, Rossella (2015). Oltre la mappa verso un rilievo sensoriale. In: *Disegno & Città* (a cura di A. Marotta, P. Novello). 37° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1179-1184.
- SALERNO, Rossella (2016). Narrare con testi e immagini: ragioni del disegno e della rappresentazione digitale. In: *Le ragioni del disegno* (a cura di S. Bertocci, M. Bini). 38° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1563-1570.
- SALERNO, Rossella (2017). Nuovi tools per il progetto urbano tra rappresentazione e simulazione dell'ambiente. In: *Territori e frontiere della rappresentazione* (a cura di A. di Luggo, P. Giordano, R. Florio, L. M. Papa, A. Rossi, O. Zerlenga, S. Barba, M. Campi, A. Cirafici). 39° Convegno internazionale dei docenti della Rap-

- presentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1233-1240.
- SARDO, Nicolò (2018). Lo sguardo dal cielo. Città e territori nella rappresentazione fotografica dall'alto. In: *Rappresentazione/Materiale/Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1421-1428.
- SDEGNO, Alberto (2017). For an Archeology of the Digital Iconography. In: Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 1093, pp. 11.
- SDEGNO, Alberto (2018). Il grado zero della rappresentazione. In *diségno*, n. 3, pp. 97-108.
- SEASSARO, Alberto (2009). Dopo l'incontro una presa d'atto. In: *La didattica del disegno nei corsi di laurea in design*. Atti della giornata di studio Milano. 27 maggio 2009. Milano: Maggiolo Editore, pp. 7-14.
- SEASSARO, Alberto (2002). Il ruolo del disegno nella formazione del designer. In: *Disegno e Design Digitale*, n. 1.
- SENATORE, Luca J. (2018). La realtà aumentata: una riflessione critica sul senso della rappresentazione in un mondo 'iperreale'. In: *Rappresentazione Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1429-1436.
- SHAFER, Raymond Murray (1985). *Il paesaggio sonoro*. Milano: Ricordi LIM (19771).
- SHERMAN, William, CRAIG, Alan (2002). *Understanding virtual reality: interface, application, and design*. Amsterdam-Boston: Morgan Kaufmann.
- SIMONINI, Isabella (2006). Storia del Basic Design. In: Anceschi, G., Botta, M., Garito, M. A. (2006). *L'ambiente dell'apprendimento. Web design e processi cognitivi*. Milano: McGraw-Hill, pp. 69-88.
- SPALLONE, Roberta (2017). In the Space and in the Time. Representing Architectural Ideas by Digital Animation. In: Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 962, pp. 12.
- SPEISER, Andreas (1923). *Die theorie der Gruppen*. Zurich.
- STEINER, Albe (1923). *Stati d'animo disegnati*. Torino: Einaudi.
- STEMMRICH, Gregor (2002). Dan Graham. In: T. Y. Levin, U. Frohne, P. Weibel (eds.). *CTRL[SPACE]. Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. Cambridge (London): The MIT Press, p. 68.
- TODESCO, Gian Marco (2016). L'immagine come strumento della mente. In: *XY digitale*, n. 2, pp. 10-19.
- TRUCHET, Sebastien (1702). *Methode pour faire une infinité de desseins differents avec des carreaux mi-partis de deux couleurs pour une ligne diagonale, ou observations du P. Dominique Douat Religieux de la Province de Toulouse sur une mémoire inséré dans l'Histoire de l'Académie Royale des Sciences de Paris annè 1704*. Présenté par R. P. Sebastien Trucher Religieux du même ordre. Paris: Académicien honoraire.
- TUFTE, Edward (1983). *The visual display of quantitative information*. Cheshire. Connecticut: Graphics Press.
- TURSI, Antonio (a cura di) (2005). *Mediazioni*. Milano: Costa & Nolan.
- UNALI, Maurizio (2020). When does the Image become a Document? More History of Representation for New Drawings. In A. Lugini, C. Pancioli (Eds.). *IMG journal 02/2019*. Graphics. Alghero: Publica, pp. 258-277.
- UNGER, Gerard (2006). *Il gioco della lettura*. Roma: Stampa alternativa & Graffiti.
- URSO, Agostino (2019). Sovrapposizione, contrapposizione, giustapposizione: il disegno nel tempo della comunicazione. In: *Riflessioni. L'arte del disegno/il disegno dell'arte* (a cura di P. Belardi). 41° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1781-1790.
- VATTANO, Starlight (2014). Assonanze ritmiche tra movimento grafico e segno digitale. In: Belardi, P., Cirafici, A., di Luggo, A., Dotto, E., Gay, F., Maggio, F., Quici, F. (a cura di) (2015). *Idee per la Rappresentazione 7. Visualità*. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica Master.
- VATTANO, Starlight (2016). Ermeneutica del segno cinetico. Disegno e danza. In: *Le ragioni del disegno* (a cura di S. Bertocci, M. Bini). 38° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1577-1584.
- VERDUCCI, Paolo (1999). Architettura tipografica. Moduli, strutture e tracciati regolatori. In: *XY dimensioni del disegno*, nn. 35-37, pp. 42-48.
- VIGNELLI, Massimo (2012) *The Vignelli canon*. Milano: Postmedia.
- VILLA, Daniele (2016). Evolving role of drawing in times of architectural web-broadcasting. In: *Le ragioni del disegno* (a cura di S. Bertocci, M. Bini). 38° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1585-1588.
- VILLA, Daniele (2017). Place based digital humanities, cultural

- heritage, and data visualization. In: *Territori e frontiere della rappresentazione* (a cura di A. di Luggo, P. Giordano, R. Florio, L. M. Papa, A. Rossi, O. Zerlenga, S. Barba, M. Campi, A. Cirafici). 39° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 905-910.
- VILLA, Daniele (2018). Haptic drawing renaissance: digital behaviors impact on cognitive actions. Immersive sketching, haptic drawing, virtual reality, augmented reality. In: *Rappresentazione Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1445-1450.
- WEYL, Hermann (1952). *Symmetry*. Princeton: Princeton University Press (Milano, 20021).
- WICK, Rainer K. (2000). *Teaching at the Bauhaus*. Stuttgart: Hatje Canitz.
- YOMANS, Edward L. (1856). *Chemical Atlas, or The Chemistry of Familiar Objects: Exhibiting the General Principles of the Science in a series of beautifully colored diagrams, and accompanied by Explanatory Essays, embracing the latest views of subjects illustrated. Designed for use of students and pupils in all schools where chemistry is taught*. New York.
- ZEKI, Semir (2003). *La visione dall'interno: arte e cervello*. Torino: Bollati Boringhieri.
- ZERLENGA, Ornella (1997). Disegnare le emozioni. In: *Atti del XIX Convegno Internazionale dei Docenti della Rappresentazione "Disegno e sentimento"*. Genova: Press, pp. 206-216.
- ZERLENGA, Ornella (2004). Disegno come governo della complessità. In: *Atti del I Congresso U.I.D. – XXVI Convegno Internazionale delle discipline della Rappresentazione "Il progetto del disegno"*. Genova: Press, pp. 214-216.
- ZERLENGA, Ornella (2005). Due riflessioni sul futuro del disegno in termini di unità e unicità. In: *Atti del II Congresso U.I.D.-XXVII Convegno Internazionale delle discipline della Rappresentazione "Il futuro del disegno"*. Genova: Graphic Sector, p. 4.
- ZERLENGA, Ornella (2006). Interrogandosi sul disegno del futuro: il disegno digitale ha un'anima? In: *III Congresso U.I.D.-XXVIII Convegno Internazionale delle discipline della Rappresentazione "De Amicitia"*. Genova: Graphic Sector, pp. 271-274.
- ZERLENGA, Ornella (2007). *Dalla grafica all'infografica. Nuove frontiere della rappresentazione nel progetto di prodotto e di comunicazione*. Foggia: Claudio Grenzi Editore.
- ZERLENGA, Ornella (2008). *Rappresentazione geometrica e gestione informatica dei modelli. Disegno ornamentale intersezione di superfici*. Napoli: La Scuola di Pitagora.
- ZERLENGA, Ornella (2009). Il disegno e le nuove frontiere della rappresentazione nel processo progettuale. In: *Quarto Congresso U.I.D.-XXXI Convegno Internazionale delle discipline della Rappresentazione "Disegno & Progetto"*. Genova: Graphic Sector pp. 178-183.
- ZERLENGA, Ornella (2009). Il ruolo didattico-formativo del Disegno nel processo progettuale del Design. In: *Giornata di Studio "La didattica del disegno nei corsi di laurea in design"*. Milano: Maggioli, pp. 94-100.
- ZERLENGA, Ornella (2013). Disegno altro non è... In: *Giornata di studi "Verso l'era post-digitale. Disegnare il progetto, tra design e architettura"*. Maggioli: Milano, pp. 163-172.
- ZERLENGA, Ornella (2016). Il dono della sintesi. Prefazione. In: Valeria Menchetelli. *5 punti di vista. Tra forma del segno e disegno della forma*. Melfi: Libria, pp. 7-11.
- ZERLENGA, Ornella (2017). Immaginare Napoli oggi. La costruzione a scala urbana dell'immagine visiva. In: Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 922, pp. 13.
- ZERLENGA, Ornella (2018). Postfazione. Usare immagini. In: *XY digitale*, n. 6, pp. 144-147.
- ZERLENGA, Ornella (2020). Foreword. In: C. M. Bolognesi, C. Santagati (Eds.). *Impact of Industry 4.0 on Architecture and Cultural Heritage*. Hershey (Pennsylvania, USA): IGI Global, pp. XVI-XVII.

#### Grafica e scrittura 'in carta' | Graphics and writing 'on paper'

- AA. VV. (1987). *Grafica*, n. 3
- AA. VV. (2008). Data Flow. Design Visualising Information. In: *Graphic Design*, vol. 1.
- AA. VV. (2010). *Left, Right, Up, Down. New directions in signage and wayfinding*. Berlino: Gestalten.
- AA. VV. (2010). Data Flow. Design Graphique et visualisation d'informations. In: *Graphic Design*, vol. 2.
- ANCESCHI, Giovanni (1972). Relazione pedagogica sul corso di basic design. In: *Design Italia*. III, 4.
- ANCESCHI, Giovanni (1981). *Progettazione visiva: convenzioni e procedimenti di rappresentazione*. Milano: Officina Immagine.

- ANCESCHI, Giovanni (1983). Design di base, fundamenta del design. In: *Ottagono*, n. 70.
- ANCESCHI, Giovanni (1988). *Monogrammi e figure. Teorie e storie della progettazione di artefatti comunicativi*. Firenze-Milano: La casa Usher.
- ANCESCHI, Giovanni (2011). Oltre la grafica. In: Camuffo, G., Dalla Mura, M. (a cura di) *Graphic design Worlds/Word*. Milano: Electa.
- BARONI, Daniele, VITTA, Maurizio (2003). *Storia del design grafico*. Milano: Longanesi.
- BARONI, Daniele (2004). Marchio d'impresa. In: *Linea Grafica*, n. 351, pp. 26-32.
- BARONI, Daniele (2006). Pionieri dell'immagine. In: *Artlab*, n. 19, pp. 21-23.
- BARTHES, Roland (1982). *Il grado zero della scrittura*. Torino: Einaudi.
- BAULE, Giovanni (2002). Variazioni di identità. In: *Linea grafica*, n. 342, pp. 28-30.
- BAULE, Giovanni (2003). Artefatti di identità. In: *Linea Grafica*, n. 344, pp. 20-24.
- BERTIN, Jaques (1981). *La grafica e il trattamento grafico dell'informazione*. Torino: ERI.
- BERTIN, Jaques (1999). *Sémiologie graphique: yes diagrammes. Les reseaux, les cartes*. Parigi: École des hautes études e Sciences Sociales.
- BERTONE, Carmela (2011). *Fondamenti di grammatica della lingua dei segni italiana*. Milano: Franco Angeli.
- BISTAGNINO, Enrica (2017). Il disegno del margine fra prodotto e fruitore. Codici e linguaggi per la comunicazione breve. In: *Territori e frontiere della rappresentazione* (a cura di A. di Luggo, P. Giordano, R. Florio, L. M. Papa, A. Rossi, O. Zerlenga, S. Barba, M. Campi, A. Cirafici). 39° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 809-814.
- BRANZAGLIA, Carlo (2003). *Comunicare con le immagini*. Milano: Mondadori.
- BOLLINI, Letizia (2017). Visual Story Telling. The Queneau's "Exercices de Style" as a Visual Language Learning Tool. In: Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 931, pp. 8.
- BOLLINI, Letizia (2017). Il disegno come linguaggio. Esperienze didattiche di comunicazione visiva in contesti non progettuali. In: *Territori e frontiere della rappresentazione* (a cura di A. di Luggo, P. Giordano, R. Florio, L. M. Papa, A. Rossi, O. Zerlenga, S. Barba, M. Campi, A. Cirafici). 39° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1203-1210.
- BOLLINI, Letizia, BRANZAGLIA, Carlo (a cura di) (2002). *No brand more profit/etica e comunicazione*. AIAP edizioni.
- BONSIEPE, Gui (a cura di) (1995). La rilevanza della Scuola di Design di Ulm oggi. In: H. Cantz *Ulmer Modelle*. Ulm: Ulmer Museum HfG-Archiv.
- BONSIEPE, Gui (2005). L'eredità della scuola di Ulm. In: *Il Giornale dell'Architettura*, n. 33.
- BRINGHURST, Robert (1996). *The element of typographic style. Point Roberts*. pp. 17-95. (traduzione italiana: Milano, 2011).
- BRUINSMA, M. (2011). Il linguaggio del design. In G. Camuffo, M. Della Mura, *Graphic Design Worlds/Words*. Milano: Electa.
- CALABI, Daniela (2001). *Texture design un percorso Basic*. Roma-Bari: Laterza.
- CAMUFFO, Giorgio, DALLA MURA, Maddalena (a cura di) (2011). *Graphic design Worlds/Words*. Milano: Electa.
- CAPRIOLI, Stefano, CORRAINI, Pietro (2006). *Manuale di Immagine non coordinata*. Mantova: Corraini.
- CARATTI, Elena (2008). *La didattica del Design della comunicazione. Modelli per la formazione di base*. Milano: Maggioli editore.
- CARSON, David (1995). *The end of the print*. London NY: Blackwell.
- CARUSO, Luciano (1980). *Manifesti, proclami, interventi e documenti teorici. 1909-1944*. Firenze: Salimbeni.
- CARUSO, Luciano (a cura di) (1980). *Il colpo di glottide. La poesia come fisicità e materia*. Firenze: Vallecchi.
- CHRISTIE, Archibald H. (1910). *Traditional method of Pattern design*. Oxford University Press.
- CICALÒ, Enrico (2017). Drawing and Cognition in Learning Graphics and in Graphic Learning. In: Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 1080, pp. 8.
- CICALÒ, Enrico (2017). Intelligenza grafica. I territori della didattica del disegno e del pensiero grafico. In: *Territori e frontiere della rappresentazione* (a cura di A. di Luggo, P. Giordano, R. Florio, L. M. Papa, A. Rossi, O. Zerlenga, S. Barba, M. Campi, A. Cirafici). 39° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1295-1302.

- CICALÒ, Enrico (2018). I caratteri del potere. Il potere dei caratteri. In: *XY digitale*, n. 5, pp. 54-73.
- CICALÒ, Enrico (2019). Graphic, Visual and Image Sciences. In A. Luigini, C. Panciroli (Eds.). *IMG journal 01/2019 Manifesto*. Alghero: Publica, pp. 106-115.
- CIRAFICI, Alessandra, (2009) Il Disegno nel Design della comunicazione. In: *La didattica del disegno nei corsi di laurea in design*. Atti della giornata di studio. Milano, 27 maggio 2009. Milano: Maggiolo, pp. 141-148.
- CIRAFICI, Alessandra (2010). Comunicazione etica e design per l'emergenza. Dieci progetti per L'Aquila. In: C. Gambardella, M. Giovannini (a cura di). *Med Knowledge and Heritage. Knowledge Factory*. Napoli: La Scuola di Pitagora editrice, pp.73-86
- CIRAFICI, Alessandra, (2010). Disegno euristica e basic design. L'investigazione grafica come categoria operativa. In: *Il Verri, Newbasics*, n. 43, pp. 126-133.
- CIRAFICI, Alessandra, (2012). *Disegno e graphic Design. Dall'investigazione grafica all'attribuzione di senso*. Napoli: La Scuola di Pitagora.
- CIRAFICI, Alessandra, DE VITA, Oronzio (2016) Sinesthesia. Colore e Realtà Aumentata nella fruizione museale. In: M. Marchiafava (a cura di). *Colore e Colorimetria. Contributi interdisciplinari*. Milano: Gruppo del Colore, vol. XII-A, pp 505-515.
- CIRAFICI, Alessandra (2018). Afterword. Typefaces to look at/ Images to read. In: *XY digitale*, n°5 pp. 102-107.
- CIRAFICI, Alessandra (2018). Postfazione. Lettere da guardare/ Immagini da leggere. In: *XY digitale*, n. 5, pp. 102-105.
- CIRAFICI, Alessandra, FIORENTINO Caterina Cristina, LAGNESE, Giampiero (2008). *Messa in scena. Forme della Rappresentazione/Narrazione*. Foggia: Claudio Grenzi.
- COLISTRÀ, Daniele (2012). Verso un calligramma. In: Belardi, P., Cirafici, A., di Luggo, A., Dotto, E., Gay, F., Maggio, F., Quici, F. (a cura di) (2015). *Idee per la rappresentazione 7*. Visualità. Atti del Seminario di Studi. Roma: Artegrafica, pp.162-165.
- DE FUSCO, Renato (1985). La grafica è design. In: *Grafica*, n. 0. Salerno: Edizioni.
- DE SAUSMAREZ, Maurice (2007). *The Dynamics of visual form*. New York: Herbert press Ltd. (traduzione italiana: Bologna, 19641).
- DIETHELM, Walter (1970). *Signet, signal, symbol*. Zurigo.
- FALCIDIENO, Maria Linda (2006). *Parola Disegno Segno, Comunicare per immagini. Segno significato metodo*. Firenze: Alinea.
- FATTA, Francesca (2020). The playful character of creative alphabets. The case of cover art between the 1930s and the 1970s. In A. Luigini, C. Panciroli (Eds.). *Img journal 02/2019 Graphics*. Alghero: Publica, pp. 128-147.
- FIORAVANTI, Giorgio (2008). *Il nuovo manuale del grafico*. Bologna: Zanichelli.
- FIORAVANTI, Giorgio (2006). *Grafica e stampa*. Bologna: Zanichelli.
- FRUTIGER, Adrian (1998). *Segni e simboli*. Roma: Stampa alternativa & Graffiti.
- FRYLING, C. (1993-94). Research in Art and Design. In *Research Paper*, Royale College of Art, Volume 1, Number 1.
- GAUR, Albertine (1997). *La scrittura: un viaggio attraverso il mondo dei segni*. Bari: Dedalo.
- GAY, Fabrizio (2020). *A ragion veduta. Immaginazione progettuale, rappresentazione e morfologia degli artefatti*. Alghero: Publica (in particolare: 'Tipografico e calligrafico' e 'Carattere e immagine', pp. 236-248).
- GAY, Fabrizio, CAZZARO, Irene (2018). Materialismo e immagine/ scrittura. Otto Neurath verso una razionale stilizzazione semiotica. In: *Rappresentazione Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1153-1160.
- GERSTNER, K. (1964). *Programme entwerfen. Sulgen*. Zurich: Verlag.
- GOMBRICH, Ernst H. (1985). *L'immagine e l'occhio*. Torino: Giulio Einaudi (19821).
- GRUPPO EXP (2006). Potenzialmente leggibile. In: *Progetto Grafico*, n. 8, pp.8-87.
- HATTON, Richard G. (1902). *Design. The Making of Patterns*. Londra.
- HUFF, William (2009). Albers, Bill e Maldonado: il Corso Fondamentale della Scuola di Design di Ulm (HfG). In: *Tomás Maldonado catalogo della mostra*. Milano, Triennale Design Milano Museum. Milano: Skirà.
- KEPES, György (1968). *Signe-image-symbole*. Bruxelles: La Connaissance.
- ILLIPRANDI, Giancarlo, LORENZI, Giorgio, PAVESI, Jacopo (2005). *Dal marchio alla brand image*. Milano: Lupetti.
- IPPOLITI, Elena (2016). Il disegno utile e le forme del linguaggio visuale. Sperimentazioni di artefatti visuali in campagne di comunicazione di pubblica utilità. In: *Le ragioni del disegno* (a cura di S. Bertocci, M. Bini). 38° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1447-1456.
- ISGRÒ, Emilio (2012). *Autocurriculum*. Palermo: Sellerio Editore, p. 40.
- LENZA, Concetta (1982). Scrittura come immagine. In: *Campo*, n. 11-12.

- LISSITZKY, El (1923). *Topographie der Typographie*. In: *Merz*, n.4.
- LUPTON, Ellen, PHILIPS, Jennifer Cole (2008). *Graphic design. The new Basics*. New York: Princeton Architectural Press.
- LUPTON, Ellen (2010). *Thinking with type*. New York: Princeton Architectural Press.
- LUPTON, Ellen (2010). *Caratteri, testo, gabbia. Guida critica alla progettazione grafica*. Bologna: Zanichelli
- LUSSU, Giovanni (1999). *La lettera uccide. Storie di grafica*. Viterbo: Stampa alternativa & Graffiti.
- LUSSU, Giovanni (2005). Teatri di poesia semantica. Stefan Thémerson e la giustificazione interna verticale. In: *Progetto Grafico*, n. 4-5, pp. 22-49.
- LUSSU, Giovanni (2008). Prevedibili armonie. In: *Progetto Grafico*, n. 12/13.
- MARCOLLI, Attilio (1979). L'industrial Design: rinasce la tipografia. In: *Ottagono*, pp. 74-79.
- MARINETTI, Filippo T. (1913). *L'immaginazione senza fili e le parole in libertà*. Milano: Manifesto futurista.
- MASSIRONI, Manfredo (2002). *Psychology of graphic images: Seeing, drawing, communicating*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- MATTOZZI, Alvise (2010). Some Basic Coordinates, Quasi un'introduzione. In: *Il Verri, Newbasics*, n. 43, pp. 56-70.
- MORISON, Stanley (1996). *First principles of typography*. Leiden: Academic Press Leiden (Cambridge, 19361).
- MORISON, Stanley (1962). *On type designs past and present*. London: Ernest Benn.
- MUNARI, Bruno (2005). *Fantasia. Invenzione creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*. Roma-Bari: Laterza (19771).
- MUNARI, Bruno (2005). *Design e comunicazione visiva*. Roma-Bari: Laterza (19661).
- MUNARI, Bruno (2006). *Design e comunicazione visiva*. Roma/Bari: Editori Laterza.
- NOBLE, I., BESTLEY, R. (2012). *Comunicare con le immagini. Metodi e linguaggi per il graphic design*. Milano: Zanichelli.
- OLIVOTTI, Sergio (2008). *Lezioni di Visual Design*. Milano: Maggioli Editore.
- PERRI, Antonio (2011). Al di là della tecnologia, la scrittura. Il caso Unicode. In: *Annali dell'Università degli Studi Suor Orsola Benincasa di Napoli*, vol. II, pp. 725-748.
- POYNOR, Rick (2003). *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism*. New Haven: Yale University PR.
- RAUCH, Andrea (2005). *Grandi arti contemporanee. Graphic design. Segni, simboli e segnali. Volume 7*. Milano: Mondadori Electa.
- RAUCH, Andrea (2006). *Graphic design*. Milano: Mondadori.
- RUDER, Emil (2001). *Typographie*. Zürich: Verlag Niggli. (1967).
- SAFRAN, Jonathan (2010). *Foer tree of codes*. Londra: Visual Edition.
2010. SAMARA, Timothy (2008). *Elementi di grafica. Forma visiva e comunicazione*. Modena: Logos.
- SPERA, Michele (2005). *Abecedario del grafico. La progettazione tra creatività e scienza*. Roma: Gangemi Editore.
- STEINER, Albe (1978). *Il mestiere del grafico*. Milano: Edizioni futuristiche di poesia.
- TORTOIOLI RICCI, Marco (2020). Il disegno della comunicazione. La base di ogni identità è fatta di lettere. In: *disegno*, n. 6, pp. 161-168.
- TUFTE, Edward (1997). *Envisioning information*. Cheshire Connecticut: Graphics Press.
- TUFTE, Edward (1997). *Visual Explenation*. Cheshire Connecticut: Graphics Press.
- TURCHI, Daniele (2003). Parole o figure, è sempre scrittura. In: *Progetto Grafico*, n. 2, pp. 30-35.
- UNGER, G. (2006). *Il gioco della lettura*. Roma: Stampa alternativa.
- ZERLENGA, Ornella (2018). Il disegno grafico nella comunicazione etica. In: *Rappresentazione Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1451-1460.
- ZERLENGA, Ornella (2019). Designing images in graphic design. Questions of meaning. In A. Luigini, C. Panciroli (Eds.) *Img journal 01/2019 Manifesto*. Alghero: Publica, pp. 334-353.
- ZERLENGA, Ornella (2019). Il progetto del marchio per la Funivia del Faito. Presentazione. In: I. Balzano (a cura di). *Funivia del Faito. Progetto grafico di sostenibilità e valorizzazione ambientale*. Napoli: La scuola di Pitagora editrice, pp. 11-12.

#### **Grafica digitale e scrittura 'in video' | Digital graphics and writing 'in video'**

- ANCESCHI, Giovanni (a cura di) (1993). Il progetto delle interfacce, Oggetti colloquiali e protesi virtuali. In: *Domus Academy*. Milano.
- ANCESCHI, Giovanni, BOTTA, Mario, GARITO, Maria Amata (2006). *L'ambiente dell'apprendimento. Web design e processi cognitivi*. Milano: McGraw-Hill.

- AMADUCCI, Alessandro (2014). *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*. Torino: Kaplan.
- AMENDOLA, Alfonso (2010). *Videoterritori. Storia, teoria ed esperienze artistiche dell'audiovisivo sperimentale*. Latina: Tunué.
- ANANIA, Francesca (2004). *Breve storia delle radio e della televisione italiana*. Roma: Carocci Editore.
- ANICHINI, Alessandra (2003). *Testo scrittura editoria multimediale*. Milano: Apogeo.
- ANSALDI, Barbara (2019). Toccare e "sentire" l'arte. La comunicazione multisensoriale nei dipinti prospettici per l'inclusione. In: Enrico Cicalò (ed.). *IMG 2019. 2nd International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination. Gràfiche/Graphics*. Book of abstracts. Alghero: Publica, p. 73.
- ANTINUCCI, Serena (2017). La video rivoluzione. In: *Il Manifesto online*, 02-12-2017. URL: <https://ilmanifesto.it/la-video-rivoluzione/>
- AZUMA, Ronald T. (1997). A Survey of Augmented Reality. In: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 6, n. 4, pp. 355-385.
- BAKER, Steve (1997). *Process: a Tomato Project*. London: Thames & Hudson.
- BARILLI, Renato, BORGOGELLI, Alessandra, GRANATA, Paolo, GRANDI, Silvia, NALDI, Fabiola (2009). *Videoart Yearbook. L'annuario della videoarte italiana 2006-2007-2008*. Bologna: Fausto Lupetti Editore.
- BASSO, Alessandro (2017). Advantages, Critics and Paradoxes of Virtual Reality Applied to Digital Systems of Architectural Prefiguration, the Phenomenon of Virtual Migration. In: Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 915, pp. 12.
- BASSO, Alessandro (2017). La realtà virtuale come metodologia di sviluppo di nuove figure professionali: gestione e condivisione del cultural heritage in ambito museale, riabilitazione cognitiva e progettazione architettonica. In: *Territori e frontiere della rappresentazione* (a cura di A. di Luggo, P. Giordano, R. Florio, L. M. Papa, A. Rossi, O. Zerlenga, S. Barba, M. Campi, A. Cirafici). 39° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1617-1624.
- BASSO, Alessandro (2018). Dietro le Carceri di Piranesi. Il virtuale come documentazione attraverso l'esplorazione grafico-percettiva. In: *Rappresentazione Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 909-918.
- BAULE, Giovanni (2002). Ibridi televisivi. In: *Linea Grafica*, n. 341, pp. 16-22.
- BAULE, Giovanni (2002). Interfacce della complessità. In: *Linea Grafica*, n. 342, pp. 20-27.
- BAULE, Giovanni (2003). Prototipi per la tv interattiva. In: *Linea Grafica*, n. 343, pp. 18-27.
- BAULE, Giovanni (2003). Segni dal flusso. In: *Linea Grafica*, n. 346, pp. 16-20.
- BAULE, Giovanni (2003). Scritture mobili. In: *Linea Grafica*, n. 347, pp. 18-21.
- BETTETTINI, Gianfranco (1996). *L'audiovisivo*. Milano: Bompiani.
- BETTETTINI, Gianfranco, BRAGA, Paolo, FUMAGALLI, Armando (2004). *Le logiche della televisione*. Milano: Franco Angeli.
- BIRNBAUM, Daniel (2007). *Cronologia, tempo e identità nei film e video degli artisti contemporanei*. Milano: Postmedia Books.
- BRANZAGLIA, Carlo (2006). *Tracks*. Milano: Integrata.
- BRUNELLI, Pier Pietro (2001). Grafica TV. In: *Linea Grafica*, n. 335, pp. 64-70.
- BRUNELLI, Pier Pietro (2005). Grafica per il digitale terrestre. In: *Linea Grafica*, n. 360, pp. 48, 54.
- BUURMAN, Gerhard M. (2005). *Total interaction*. Basel: Brickhauser.
- BELARDI, Paolo (2000). Disegni per il cinema. La matita come medium tra la memoria e il set. In: *XY dimensioni del disegno*, nn. 38-40, pp. 23-37.
- BELLANTONI, Jeff, WOOLMAN, Matt (1999). *Type in Motion. Innovations in Digital Graphics*. London: Thames & Hudson.
- BERNARDELLI, Francesco (2003). Video art. In: Francesco Poli (a cura di), *Arte contemporanea: le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 a oggi*. Milano: Electa, pp. 274-320.
- BETTETTINI, Gianfranco (2000). *Tempo del senso. La logica temporale dei testi audiovisivi*. Milano: Bompiani.
- BISTAGNINO, Enrica (2018). Linguaggi visivi contemporanei per il design. Flussi di segni, codici e media. In: *Rappresentazione Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 967-972.
- BONACINI, Elisa, INZERILLO, Laura, MARCUCCI, Marianna, SANTAGATI, Cettina (2017). #Invasioni Digitali 3D: un'esperienza di crowdsourcing per la digitalizzazione museale. In: *Territori e frontiere della rappresentazione* (a cura di A. di Luggo, P. Giordano, R. Florio, L. M. Papa, A. Rossi, O. Zerlenga, S. Barba, M. Campi, A. Cirafici). 39° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 633-640.

- BORDINI, Silvia (2004). *Arte elettronica*. Firenze: Giunti.
- BORGHERINI, Malvina, SACCHI, Annalisa, BERLANGIERI, Maria Grazia (2017). Archivio iNCarnatO della peRformAnce (ANCORA). Nuove frontiere della rappresentazione per il cultural heritage. In: *Territori e frontiere della rappresentazione* (a cura di A. di Luggo, P. Giordano, R. Florio, L. M. Papa, A. Rossi, O. Zerlenga, S. Barba, M. Campi, A. Cirafici). 39° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1699-1706.
- BROWNE, Barbara (2007). One Form, Many Letters: Fluid and transient letterforms in screen-based typographic artefacts. In: *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, vol. 1, n. 2, pp. 1-15.
- BRUNELLI, Pier Pietro (2001). Grafica TV. In: *Linea Grafica*, n. 335, pp. 64-71.
- CAFFIO, Giovanni (2016). Open Street Art Map. An interactive online platform project to record and visualize murals in a shared 3D context. In: *Le ragioni del disegno* (a cura di S. Bertocci, M. Bini). 38° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1059-1062.
- CÀNDITO, Cristina (2020). Representation in the time of video-clip. In: Enrico Cicalò (Editor), *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination. IMG 2019*. Algero, 4-5 luglio 2019. Springer, Cham (Springer Nature Switzerland AG), pp. 563-575.
- CAPRETTINI, Gian Paolo, ZENATTI, Sergio (2005). *Linguaggi televisivi*. Roma: Carocci.
- CAPURRO, Martina (2020). Instantaneity, Brevity, Involvement. Title Design as Cinematographic Communication. In: Enrico Cicalò (Editor), *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination. IMG 2019*. Algero, 4-5 luglio 2019. Springer, Cham (Springer Nature Switzerland AG), pp. 606-617.
- CASALE, Andrea, CALVANO, Michele, IPPOLITI, Elena (2017). The Image as a Communication Tool for Virtual Museums. Narration and the Enjoyment of Cultural Heritage. In: *Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology*. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 919, pp. 10.
- CASTELLANO, A., FALCIDIENO, Maria Linda. (2012). *Sound Emotion. Cinema & Advertising*. Milano: Franco Angeli.
- CATRICALÀ, Valentino (a cura di) (2015). *Media Art. Towards a New Definition of the Arts in the Age of Technology*. Pistoia: Gli Ori.
- CIAMMAICHELLA, Massimiliano (2016). Animazione dei corpi rappresentati, fra scienza e progetto. In: *Le ragioni del disegno* (a cura di S. Bertocci, M. Bini). 38° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 767-774.
- CICALÒ, Enrico (2018). Linguaggi grafici per i nuovi media della comunicazione digitale. In: *Rappresentazione Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1027-1034.
- CICALÒ, Enrico (2019). Salvare le immagini. Memoria e oblio della conoscenza nell'epoca del digitale. In: *XY digitale*, n. 7, pp. 92-107.
- CIRAFICI, Alessandra, AVELLA, Alessandra (2020). A Virtual Museum of Pompeii "ex Votos": Design Strategies. In: C. M. Bolognesi, C. Santagati (Eds.). *Impact of Industry 4.0 on Architecture and Cultural Heritage*. Hershey (Pennsylvania, USA): IGI Global, pp. 159-180.
- CIRILLO, Vincenzo (2018). Dal segno al disegno mobile della scrittura. In: *Rappresentazione Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1051-1058.
- CIRILLO, Vincenzo (2019). Scrittura e multimedialità. Ridisegnare l'esperienza futurista. In: *disegno*, n. 4, pp. 149-160.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1990.) *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- CURRAN, Steve (2000). *Motion Graphics*. Gloucester: Rockport.
- CURRAN, Steve (2003). *Convergence design*. Gloucester: Rockport.
- DAVINIO, Caterina (2002). *Tecno-poesia e realtà virtuali: storia, teoria, esperienze tra scrittura, visualità e nuovi media*. Mantova: Sometti.
- D'ELIA, Anna (a cura di) (1987). *Artronica. Videosculture e installazioni multimedia*. Milano: Mazzotta.
- DELEUZE, Gilles (1984). *Immagine-movimento. Cinema 1*. Milano: Ubulibri.
- DELEUZE, Gilles (1989). *Immagine-movimento. Cinema 2*. Milano: Ubulibri.
- DIMOND, Ezekiel Webster (1867). *The chemistry of combustion applied to the economy of fuel with special reference to the construction of fire chambers, for steam boilers*. Worcester.
- DOTTO, Edoardo, BOSCO, Stefano (2018). Eyecad VR, un software per la visualizzazione immersiva e interattiva dell'architettura. In: *Rappresentazione Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 525-530.
- DRATE, Spencer, ROBBINS, David, SALAVETZ, Judith (2006). *Motion by design*. London: Laurence King.
- ELWES, Catherine (2005). *Video art*. London-New York: Tauris.

- FAGONE, Vittorio (1990). *L'immagine video: arti visuali e nuovi media elettronici*. Milano: Feltrinelli.
- FATTA, Francesca, ARENA, Marinella, BRANDOLINO, Gianni, COLI-STRÀ, Daniele, GINEX, Gaetano, MEDIATI, Domenico, TORNATORA, Marina, URSO, Agostino (2018). Ambienti virtuali interattivi: un nuovo concept di room entertainment. In: *Rappresentazione Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1121-1130.
- FEINER, Steven K. (2002). Augmented Reality: a new way of seeing. In: *Scientific American Magazine*, vol. 286, n. 4, pp. 48-55.
- FERIOZZI, Ramona, MESCHINI, Alessandra (2020). Grammar of Visual Communication in Videogame: Analysis and Comparison of Languages Between the Present and Past. In: Enrico Cicalò (Editor), *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination. IMG 2019*. Algero, 4-5 luglio 2019. Springer, Cham (Springer Nature Switzerland AG), pp. 982-995.
- FURLAN, Massimo (1998). Luoghi del virtuale Computer Aided Design, giochi di simulazione, ambienti virtuali in rete. In: *XY dimensioni del disegno*, n. 34, pp. 34-41.
- GALBIATI, Marisa (2005). *Movie design. Scenari progettuali per il design della comunicazione audiovisiva e multimediale*. Milano: Poli.Design.
- GALBIATI, Marisa (2004). I linguaggi visivi della contemporaneità. In: *Linea Grafica*, n. 352, pp. 42-48.
- GALBIATI, Marisa (2007). Scenari per la web TV. In: *Linea Grafica*, n. 370, pp. 66-73.
- GAROFALO, Vincenza, VILLANTI, Federica (2020). Norman Graphics: A Multimedia Manifesto. In: Enrico Cicalò (Editor), *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination. IMG 2019*. Algero, 4-5 luglio 2019. Springer, Cham (Springer Nature Switzerland AG), pp. 470-482.
- GAZZANO, Marco Maria (a cura di) (2006). Cinema, arti elettroniche, intermedialità. In: *Bianco e nero*, 1-2.
- GRASSO, Aldo (2002). *Enciclopedia Garzanti della televisione*. Milano: Garzanti.
- GRASSO, Aldo (2000). *Storia della televisione*. Milano: Garzanti.
- GRAZIOLI, Elio (2001). *Arte e pubblicità*. Milano: Bruno Mondadori.
- GREEN, David (2003). *Motion graphics*. Gloucester: Rockport.
- HIRSHFELD/BARTH (2000). *Pause: 59 minutes of motion graphics*. London: Laurence King.
- INCISA di CAMERANA, Carlo (2003). *Il pennello TV. Manuale di computergrafica televisiva*. Roma: Gremese Editore.
- IPPOLITI, Elena, ALBISINNI, Piero (2016). Virtual Museums. Communication and/Is Representation. In: Virtual museums of architecture and city (P. Albisinni, E. Ippoliti Eds.). In *DisegnareCon*, vol. 9, n. 17.
- IPPOLITI, Elena (2020). Seeing, Feeling, and Hearing Time. Extensions of Representation Between Diagrams and Figures. In A. Luigini, C. Panciroli (Eds.) *Img journal 02/2019 Graphics*. Alghero: Publica, pp. 148-179.
- ISGRÒ, Emilio (2007). *La cancellatura e altre soluzioni*. Milano: Skira.
- JENSEN, Jens F. (1999). Interactivity. Tracking a new concept. In: Mayer, P. (ed.). *Computer Media and Communication*. Oxford: Oxford University Press.
- KALAWSKY, Roy S. (1993). *The science of virtual reality and virtual environments: a technical, scientific and engineering reference on virtual environments*. Wokingham (England): Addison-Wesley.
- LA PORTA, Andrea, MARZIANI, Gianluca (a cura di) (2012). *Corpo elettronico. Videoarte italiana tra materia, segno e sogno*. Milano: Prearo.
- LISCHI, Sandra (2001). *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*. Roma: Centro Sperimentale di Cinematografia.
- LOMBARDO, Alessandro Paolo (2011). *Videomodernità. Eredità avanguardistiche e visioni ultracontemporanee tra video e arte*. Roma: Aracne Editrice.
- LORENZON, Davide (2004). Scenari mobili. In: *Linea Grafica*, n. 350, pp. 68-72.
- MACAUDA, Anita (2020). Visual learning and education for augmented reality environments. In A. Luigini, C. Panciroli (Eds.) *Img journal 02/2019 Graphics*. Alghero: Publica, pp. 180-199.
- MADESANI, Angela (2002). *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*. Milano: Bruno Mondadori.
- MAFFEI, Serena (2014). Videoarte: il rapporto tra arte e tv. In: *Mediterraneaonline.eu*, rivista di cultura mediterranea. URL: <https://www.mediterraneaonline.eu/videoarte-il-rapporto-tra-arte-e-tv>
- MANOVICH, Lev (2011). *Il linguaggio dei nuovi media*. A cura di Tibaldi, A., Busnelli, T. Milano: Olivares (MIT Press 2001).
- MARCHETTA Vittorio (2004). Partiture audiovisive. In: *Linea Grafica*, n. 350, pp. 50-56.
- MATTEI, Maria Grazia (1991). Identità videografica. In: *Linea Grafica*, n. 3, pp. 50-59.
- MATTEI, Maria Grazia (1991). Il disegno del video. In: *Linea Grafica*, n. 4, pp. 63-70.
- MAZZEO, Fabio (2001). Territori digitali. In: *XY dimensioni del disegno*, nn. 41-43, pp. 33-39.

- MEIGH-ANDREWS, Chris (2006). *A history of video art*. Oxford-New York: Bloomsbury Academic.
- MESCHINI, Alessandra, FERIOZZI, Ramona, VOLANTE, Stefano (2018). Analisi comparativa tra medium e strategie di comunicazione visuale. La grammatica cinematografica e il racconto per immagini del patrimonio storico. In: *Rappresentazione Materiale Immateriale* (a cura di R. Salerno). 40° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 1261-1268.
- MILGRAM, Paul, KISHINO, Furnio (1994). A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. In: *IEICE Transactions on Information Systems*, vol. E77-D, n. 12, pp. 1-15.
- OPPEDISANO, Federico O. (2017). The Statutes of Audiovisual Images: The Perception of Truth between "Fiction" and "Reality". In: Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 914, pp. 9.
- PAJE', Mirko, BRANZAGLIA, Carlo (2004). *Video logo. Vent'anni di marchi per la televisione commerciale*. Milano: RTI-Reti Televisive Italiane.
- PAJE', Mirko, BRANZAGLIA, Carlo (2007). *Video identity. L'immagine coordinata delle reti Mediaset*. Milano: RTI-Reti Televisive Italiane.
- PAJE', Mirko, BRANZAGLIA, Carlo (2008) *Video network. L'immagine coordinata delle televisioni nel mondo*. Milano: RTI-Reti Televisive Italiane.
- PEVERINI, Paolo (2002). Il videoclip: un'analisi dei dispositivi enunciativi. In: Pezzini, I. (ed.). *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*. Roma: Meltemi, pp. 67-109.
- PEVERINI, Paolo (2004). *Il Videoclip. Strategie e figure di una forma breve*. Roma: Meltemi.
- RE, Valentina (2006). *Ai margini del film. Incipit e titoli di testa*. Udine: Campanotto.
- RYAN, Paul (1988). A Genealogy of Video. In: *Leonardo*. Cambridge: The MIT Press, vol. 21, n. 1, pp. 39-44. <https://www.jstor.org/stable/1578414>
- RONCHETTI, Luigi (a cura di) (1994). *Teleromanza. 1954-1994, quarant'anni di italiani cresciuti con la Tv*. Volume 3. Sigle, canzoni e festival. Milano: Silvio Berlusconi Editore.
- ROSSI, Daniele, OPPEDISANO, Federico O. (2016). PressToPlay. Il disegno di interfacce per videogiochi arcade tra dimensione immateriale e consistenze simbolico culturali. In: *Le ragioni del disegno* (a cura di S. Bertocci, M. Bini). 38° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 947-956.
- RUSH, Michael (2003). *Video art*. London: Thames & Hudson.
- SEGA SERRA ZANETTI, Paola, TOLOMEIO, Maria Grazia (a cura di) (1998). *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva*. Roma: Gangemi.
- SIMONELLI, Giorgio (1994). *Le sigle televisive. Nascita e metamorfosi*. Roma: VQPT/ERI.
- TAIUTI, Lorenzo (1992). Arti elettroniche. In: *XY dimensioni del disegno*, nn. 14-15, pp. 46-54.
- VALENTINI, Valentina (a cura di) (2003). *Le pratiche del video*. Roma: Bulzoni.
- VALENTINI, Valentina (a cura di) (2003). *Le storie del video*. Roma: Bulzoni.
- VALENTINI, Valentina (a cura di) (2017). *Studio Azzurro. l'esperienza delle immagini*. Milano-Udine: Mimesis.
- VATTANO, Starlight (2017). Dynamic Perception of Plastic Movements: Biomechanics and Digital Artifacts. In: Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 871, pp. 10.
- VATTANO, Starlight (2019). Il disegno del movimento. In: *Riflessioni. L'arte del disegno/il disegno dell'arte* (a cura di P. Belardi). 41° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione UID. Roma: Gangemi, pp. 217-226.
- VERONESI, Micaela (2005). *Le soglie del film. Inizio e fine nel cinema*. Torino: Kaplan.
- ZAMBALDI, Nazario (2017). IMAGE-ACTION Embodiment and Videographic Analysis. In: Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology. MDPI: *Proceedings*, 1(9), 949, pp. 12.
- ZERLENGA, Ornella (2007). *Dalla grafica all'infografica. Nuove frontiere della rappresentazione nel progetto di prodotto e di comunicazione*. Foggia: Claudio Grenzi Editore.
- ZERLENGA, Ornella (2010). Ampliare l'orizzonte: il disegno multimediale. In: *Settimo Congresso U.I.D.-XXXII Convegno Internazionale delle discipline della Rappresentazione "Disegno dunque sono"*. Genova: GS Digital, pp. 241-251.
- ZERLENGA, Ornella, ROSMINO, Antonella (2020). Graphics AND Motion. Graphics ON Motion. Futurism and Motion Between Image and Imagination. In: Enrico Cicalò (Editor), *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination. IMG 2019*. Algero, 4-5 luglio 2019. Springer, Cham (Springer Nature Switzerland AG), pp. 510-522.
- ZIEGLER, Kathleen, GRECO, Nick, RIGGS, Tarnye (2002). *Motion graphics*. New York: Watson-Guptill.

## Credits e ringraziamenti

### *Acknowledgements*

Le elaborazioni grafiche sono state realizzate nei Corsi di Laurea in *Design e Comunicazione* e *Design per la Moda* e di Laurea magistrale in *Design per l'Innovazione*, Dipartimento di Architettura e Disegno industriale dell'Università degli Studi della Campania 'Luigi Vanvitelli' nei Laboratori di | The graphic elaborations were carried out in the Degree Courses in *Design and Communication* and *Fashion Design* and the Master's Degree in *Design for Innovation*, Department of Architecture and Industrial Design, University della Campania 'Luigi Vanvitelli' in the Laboratories of :

*Graphic creations*, prof. arch. Ornella Zerlenga, aa.aa. 2011-12, 2014-15, 2019-20 (tutor: dott. arch. Vincenzo Cirillo; Igor Todisco); *Multimedia graphics*, a.a. 2011-12, *Multimedia communication*, a.a. 2014-15, prof. arch. Alessandra Cirafici.

Quando non specificato, le elaborazioni grafiche sono di | When not specified, the graphic elaborations was made by:

Teresa Maria D'Antò (p. 86); Carmine Maria Lorenzo Simone, Fabio Cacciapuoti, Gabriele Leone, Simone Maddaluno (p. 90); Giulia Augusto, Mirella Caputo, Cristina De Alfieri (p. 92); Lorenza Acconcio, Nicola Credentino, Stefania Palumbo, Tonia Russo (p. 94); Ernesto Gravante, Mario Maccarone, Mario Piramide, Valerio Vessella (pp. 96, 98, 100); Ilaria Cammarano, Mariano De Angelis, Jessica Tartaglia

(p. 102); Alessia Spina, Lucilla Ornella Sirto, Emanuela Marchese, Roberta Annunziato (p. 104); Salvatore Coppola, Vincenzo Dattero, Nello Alfonso Marotta, Fabio Siano (p. 106); Pasqualina Della Corte, Alessia Seggiotti, Vincenzo Paolo Iavarone, Giusi Starace, Sara Baccaro, Gaetana Fusco, Luca Ulisse, Alessandro Scarano, Luisa Giannino, Massimo Della Volpe, Francesco Di Domenico, Roberto Pia, Innocenzo De Risola, Simona Sbriglia, Simona Acerra, Gianfranco de Filippo, Michelangelo Scotto di Uccio, Iolanda Buompane (pp. 128, 170-171); Michela Abagnale, Alfonso Altieri, Teresa Della Valle, Roberta Donnarumma, Paola Ferrara, Anna Franzese, Anna Morretta, Claudio Naclerio, Fabrizio Rossetti, Fabio Saldamarco, Alessandro Sparano (p. 130); Giada Addevico, Raffaella Bizzarro, Ciro Borrelli, Sveva Cammarota, Valentina Camozza, Mario Damiano, Francesca Del Giudice, Giuliana Di Taranto, Simone Gattullo, Valentina Grassia, Vittoria Pappalardo, Filomena Tignola, Mattia Venza, Angela Viro (p. 145); Fabrizio Abate, Alberico Rossella, Michela Benincasa, Ilaria Calandrelli, Annalisa Capone, Silvia De Iulii, Carla Del Prete, Angela Di Gennaro, Francesco Di Rienzo, Salvatore Fusco, Alessia Gravino, Antonio Iavarone, Piera Leonetti, Aurelio Mottola, Valentina Mozzillo, Carlo Munno, Daniela Palma, Margherita Pennini, Rossella Scialla, Francesca Spina (p. 149).

#### **Website *WordLikeSignMovie***

Aniello Schiavone (GraphyCad studio) ha realizzato il sito web. Igor Todisco (fotografo Nikon School master) ha curato la post-produzione dei video | Aniello Schiavone (GraphyCad studio) has realized the website. Igor Todisco (Nikon School master photographer) has edited the post-production videos.

Il progetto grafico del volume è a cura di Vincenzo Cirillo | The graphic design of this volume is by Vincenzo Cirillo.

Si ringrazia il prof. Sacha A. Berardo per la traduzione in inglese | Thanks to prof. Sacha A. Berardo for the English translation.

**Già pubblicati in questa collana:**



1\_Manuela Piscitelli (2016). *Il manifesto moderno e la nascita di un nuovo linguaggio visivo* | *The modern poster and the birth of a new visual language*

2\_Monica Cannaviello (2017). *La sfida dell'impronta di carbonio del cantiere edile* | *Tackling carbon footprint of construction site*

3\_Ornella Zerlenga (a cura di) (2018). *M'illumino d'immenso. La scala del palazzo Cassano Ayerbo d'Aragona* | *The staircase of palazzo Cassano Ayerbo d'Aragona*

4\_Pasquale Argenziano (2018). *J.M.W. Turner. Gandolfo to Naples. Disegni d'architettura e di paesaggio* | *Architectural and landscape sketches*

5\_Ilaria Balzano (a cura di) (2018). *Funivia del Faito. Progetto grafico di sostenibilità e valorizzazione ambientale* | *Graphic design of sustainability and environmental enhancement*

6\_Antonio Bosco (a cura di) (2019). *Schola novissima. Criteri e modelli di ecodesign per gli spazi educativi* | *Ecodesign criteria and models for educational spaces*

7\_Vincenzo Cirillo (2019). *Riflessioni e suggestioni fra geometria e forma. Le scale del '700 napoletano* | *Reflections and suggestions between geometry and form. The Neapolitan staircases of eighteenth century*

8\_Vincenzo Cirillo, Raffaella Fiorillo (a cura di) (2019). *Stranormanna. Concorso per il design grafico della medaglia* | *Stranormanna. The medal graphic design contest*

9\_Manuela Piscitelli (2020). *L'identità visiva della rivista di moda. Evoluzione di un medium per la seduzione di massa*



Finito di stampare nel mese di novembre 2020  
presso The Factory s.r.l. - Roma



## Temi e frontiere della conoscenza e del progetto

Themes and frontiers of knowledge and design

**WORDLIKESIGNMOVIE** è un'esperienza di ricerca costruita integrando design grafico e arte. I temi della scrittura visiva e della multimedialità sono stati rivisitati sulla base di poetiche artistiche, contemporanee e innovative. L'incontro con gli artisti Anna Maria Pugliese e Arthur Duff prende spunto dalla mostra "La memoria come strumento di coscienza creativa", allestita da Pugliese presso il Museo Archeologico Nazionale di Napoli, e dalle installazioni *site specific* di Duff dove il disegno di parole è 'inciso' su pareti con l'utilizzo di tecnologia laser. Questi contesti hanno costituito un'inedita opportunità di confronto fra arte e formazione disciplinare, fra processi di creazione e nuovi linguaggi multimediali per la costruzione di video-ambienti ed esperienze sensoriali dove l'immagine figurata della parola scritta si è integrata con le dimensioni temporali di suono, animazione e video-proiezione, restituendo progetti grafici dal valore sistemico che, in forma di itinerari espositivi, hanno rivisitato lo spazio della percezione come rapporto fra parola, immagine, suono e movimento.

**WORDLIKESIGNMOVIE** is a research experience made by integrating graphic design and Art. The themes of visual writing and multimedia have been revisited on the basis of artistic, contemporary and innovative poetics. The meeting with the artists Anna Maria Pugliese and Arthur Duff is inspired by the exhibition "Memory as an instrument of creative conscience", set up by Pugliese at the National Archaeological Museum of Naples, and by Duff's 'site specific' installations where the drawing of words is 'engraved' on walls with the use of laser technology. These contexts have constituted an unprecedented comparison opportunity between Art and disciplinary training, between creation processes and new multimedia languages for the construction of video-environments and sensory experiences where the figurative image of the written word is integrated with the temporal dimensions of sound, animation and video-projection, returning graphic projects with a systemic value which, in the form of exhibition itineraries, have revisited the space of perception as the relationship between word, image, sound and movement.