

## **Nuove esplorazioni verbovisive Forme e applicazioni di scrittura visuale negli artefatti contemporanei**

*Ludovica Polo*

Dipartimento di Culture del progetto, Università IUAV di Venezia, IT

lpolo@iuav.it

www.ludovicapolo.com

### **Abstract**

The urgency of communication has characterized verbo-visibility since its origin, driving artists and designers in pursuit of a supra-linguistic system to overcome the written language. With the beginning of the 21st century and digitalization, verbo-visibility has indeed found fertile ground in the concepts of multimedia, design hybridism, and in the visual potential of digital typefaces. This essay aims to explore and highlight the contemporary directions of the word-image dualism, developed both through the use of analog tools — as for some forms of asemic writing — and, mostly, through the applications of new technologies — including e-poetry, variable fonts, and machine learning applied to typography.

### **Keywords**

Verbo-visibility; Asemic writing; Variable fonts; E-poetry; Social media

### **Contents**

1. Il linguaggio verbovisivo
  2. Direzioni contemporanee
  3. Diffusione
  4. Conclusioni
- Bibliografia

## 1. Il linguaggio verbovisivo

Se scegliere, catalogare e raccontare le esperienze verbovisive del passato può risultare arduo, ancor più complesso è identificarle nel contesto contemporaneo. Nell'epoca della multimedialità e dell'ibridismo progettuale, siamo infatti sommersi da costruzioni artistiche, grafiche e poetiche che usano le intersezioni fra parola e immagine come fulcro della loro essenza. Basti pensare alle animazioni che vediamo ogni giorno nei social network, ai percorsi interattivi nel web o, più banalmente, alle metamorfosi tipografiche delle sigle televisive. Buona parte degli artefatti visivi che ci circondano potrebbero essere considerati come esempi di verbovisualità. La democratizzazione dei software di grafica e di elaborazione digitale ha permesso infatti ad addetti ai lavori e non di sperimentare distorsioni tipografiche, composizioni sinsemiche<sup>1</sup> inusuali e intersezioni fra immagini e parole già a partire dagli anni Ottanta del Novecento, com'è visibile dalle produzioni editoriali e digitali dell'epoca.<sup>2</sup>

Questo saggio intende selezionare e raccontare alcune delle attuali tendenze che mettono in luce le diverse possibili direzioni del linguaggio verbovisivo, nella progettazione della comunicazione visiva come nell'arte, oltre ai diversi metodi di diffusione contemporanei che supportano queste sperimentazioni.<sup>3</sup>

## 2. Direzioni contemporanee

### 2.1. Asemic writing

Caratteristica dell'asemic writing è quella di un risultato estetizzante delle forme che richiamano un linguaggio in progress che mai si codifica in significato. Per una più precisa definizione appare necessario collegarsi al termine inglese writing che indica da un lato la scrittura e dall'altro l'azione dello scrivere, dunque il processo, uno scrivere che è sul punto di crearsi, di formarsi, salvo avvenire soltanto in quanto aspetto grafico (Aprile e Caggiola 2016).

Il concetto di scrittura asemica – o meglio, asemantica (Accattino 2015) – include un ampio numero di contesti, ben al di là delle espressioni artistiche a cui viene di fatto correlato negli ultimi decenni. Fra questi, oltre alle esperienze delle avanguardie e delle neoavanguardie (le ricerche della Nuova Scrittura in primis),<sup>4</sup> anche alcuni esempi di scritture del passato per noi oggi indecifrabili (siano esse pittogrammi, ideogrammi o calligrammi) e ai nostri occhi privi di significato ma, proprio come l'*asemic writing*, universalmente interpretabili, al di là delle barriere linguistiche. Sebbene diversi elementi

<sup>1</sup> Il termine *sinsemia*, coniato da Giovanni Lussu e ampiamente trattato da Luciano Perondi (2012), indica la disposizione deliberata e consapevole di elementi di scrittura nello spazio.

<sup>2</sup> Fra gli addetti ai lavori più noti ricordiamo, ad esempio, le produzioni editoriali, cartellonistiche e digitali di Neville Brody, David Carson, April Greiman e Muriel Cooper.

<sup>3</sup> Molti filoni verbovisivi odierni proseguono in diretta continuità con le attività delle neoavanguardie di poesia visiva e posta concreta (per quanto riguarda la sfera artistica) e della new wave (per quanto riguarda quella progettuale) motivo per cui non saranno prese in considerazione in questo saggio.

<sup>4</sup> La scrittura asemica è una componente di diversi poeti visivi, fra cui in particolare Vincenzo Accame e Ugo Carrega.

di scomposizione, desemantizzazione, destrutturazione del testo e dell'arte fossero fortemente presenti già nell'Ottocento (Aprile e Caggiula 2016), l'etichetta *asemic writing* verrà introdotta solo a partire dagli anni Settanta del secolo scorso.

Questa scrittura, spesso identificata come *oltre-alfabetica*, può essere composta da testi privi di senso nel loro complesso (*nonsense*), da parole singolarmente incomprensibili (*metasemantica*) o, nella maggior parte dei casi, da segni che non raggiungono né lo stadio di parola, né quello di grafema (Perozzi 2021b). Il significato, più profondo, va quindi ricercato oltre la rappresentazione e la referenzialità, proprio come in alcuni aspetti del design della comunicazione. Nella storia della progettazione visiva, infatti, non di rado i designer hanno scelto di attribuire maggior rilevanza al fattore visivo ed evocativo rispetto alla *questione della leggibilità*, proprio per poter trasmettere messaggi che andassero al di là della scrittura e oltre i valori semantici delle parole usate. Nel caso dell'*asemic writing*, così come nelle distorsioni tipografiche, il "lettore" è portato a codificare e interpretare i segni che vede attraverso le esperienze passate (Spencer 1969). Questo dimostra come la lettura non sia una «mechanical skill» ma sia invece strettamente legata al contesto culturale e all'esperienzialità (Betancourt 2023).

Due fra i maggiori esponenti italiani di questa forma poetica sono Francesco Aprile e Cristiano Caggiula, che svolgono al contempo l'attività di critici e ricercatori attorno al tema del linguaggio poetico. Aprile vanta una vastissima produzione, con sperimentazioni che uniscono l'*asemic writing* con le nuove tecnologie – come nella serie di *poesie glitchate* – e con i linguaggi di programmazione, come nella raccolta *Code poems* (2020). Caggiula, che fa parte del gruppo di ricerca poetica Contrabbando Poetico, attraverso la distruzione del piano segnico e simbolico cerca di ottenere un sovvertimento totale dell'aspetto evocativo dell'*asemic writing*. In un'opera senza titolo del 2015, ad esempio, mette a dialogo l'incomprensibile asemico con la razionalità delle figure geometriche, ottenendo come effetto l'affermazione della parte logo-centrica e matematica del disegno e lasciando invece procedere la scrittura verso l'incomprensibile (Perozzi 2021a). Altri importanti artisti asemici italiani sono poi Andrea Astolfi, Andrea Piccinelli, Italo Carrarini, Giorgio Moio (che sperimenta l'accostamento di diverse tecniche contemporaneamente), Marco Giovenale (che usa i linguaggi propri del mondo digitale, come i glitch) ed Enzo Patti (che gioca attorno alla relazione fra scrittura e spazio tridimensionale).

Ma anche nel resto del mondo troviamo importanti esponenti di quest'espressione poetica. Pensiamo alla finlandese Satu Kaikkonen con le sue sperimentazioni su ogni tipo di mezzo e supporto, all'americana Rosaire Appel (fig. 1), che esplora il rapporto fra vedere-leggere-sentire tramite lo svuotamento della scrittura, all'australiano Tim Gaze, ritenuto l'ideatore del termine *asemic writing* (Schwenger 2019) o, ancora, alle indecifrabili ma affascinanti scritture compulsive del grafomane giapponese Kunizo Matsumoto (Surace 2016).

Quest'espressione artistico-poetica, proprio per la sua capacità di includere e analizzare diversi temi, sembra in costante crescita. Oltre alle riviste

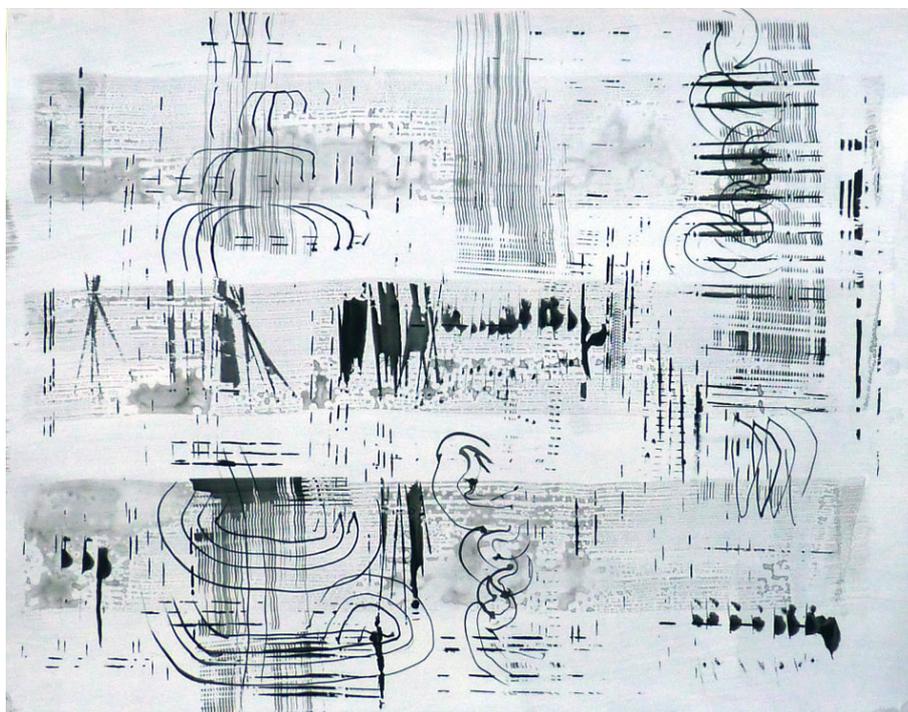


Figura 1. *Listen...*, tavola parte del progetto *Unsettled Scores* dell'artista visiva Rosaire Appel, 2018.

specializzate, fra cui ricordiamo *Asemic Magazine* di Tim Gaze, *Utsanga* di retta da Francesco Aprile e Cristiano Caggiula, e il blog *Asemic Net* di Marco Giovenale, vanta numerosi gruppi sui diversi social network e molte esposizioni in tutto il mondo. Ne è un esempio la serie di dipinti di *pseudo-writing* dell'artista statunitense Cy Twombly a cui è dedicata un'intera sala della collezione permanente del Louvre di Abu Dhabi (fig. 2).



Figura 2. Opere di Cy Twombly al Louvre di Abu Dhabi, 2022.

## 2.2. Linguaggio tecnologico

L'interesse del mondo dell'arte verso le nuove possibilità tecnologiche era nell'aria già dagli anni Sessanta, prima con le ricerche dell'Arte programmata di Bruno Munari, poi nei convegni nazionali di *Arte e Comunicazione* e *Arte e Tecnologia* nati attorno al Gruppo 70. Abbiamo poi una ripresa negli anni Ottanta con la diffusione dei computer e l'interesse per la *poesia elettronica*. Ma è verso alla fine degli anni Novanta che ci troviamo davanti a nuove dinamiche dettate e accelerate dall'avvento del World Wide Web e dei nuovi linguaggi informatici.

La cosiddetta *poesia elettronica* (detta anche *e-poetry* o *digital poetry*) vede negli anni della digitalizzazione la nascita di alcuni sottogeneri, fra cui i più interessanti dal punto di vista verbovisivo sono: la *poesia ipertestuale*, che si concentra sulle potenzialità della navigazione non lineare del testo; la *poesia interattiva*, che spinge il lettore a contribuire attivamente al contenuto, alla forma o all'esecuzione della poesia stessa, influenzando quindi di volta in volta il significato e l'esperienza complessiva; la *code poetry*, che usa i linguaggi di programmazione uniti a espedienti poetici; la *generative poetry* che, usando un algoritmo collegato a dei database di testi e/o immagini, permette composizioni di volta in volta differenti.

Un primissimo esempio di poesia ipertestuale è *Penetration*, realizzata nel 2000 da Robert Kendall: questa si apre con l'immagine di un uomo e una donna sopra cui si adagiano una serie di termini. Selezionando una di queste parole, la poesia ha inizio, ponendo successivamente il fruitore davanti a una serie di altre scelte. Il coinvolgimento del lettore è ovviamente anche caratteristica della poesia interattiva, che può avere diverse forme e usare diversi media – non necessariamente digitali – singolarmente o in unione fra loro. Questo genere usa un espediente molto apprezzato anche nel design della comunicazione: la *gamification*.<sup>5</sup> Come si può vedere in poesie quali *game, game, game, and again game* di Jason Nelson, *In praise of an elevator* di Schroeder e Handplant Studio, o in *A Servant. A Hanging. A Paper House*, di Anderton e Robinson, questi ultimi entrambi traduzioni digitali di poesie interattive precedentemente realizzate analogicamente (Naji 2012). E, più recentemente, in *At Nightfall, the Goldfish* di Melody Mou Peijing del 2021 (fig. 3), dove le parole fluttuano all'interno di uno sfondo fluido e interagiscono con il mouse-over e con i click dell'utente. La caratteristica di tutte queste poesie è quella trasportare il "lettore" all'interno di pagine web dinamiche e portarlo a interagire con la dimensione visiva della scrittura, creando esperienze immersive e coinvolgenti.

Per quanto riguarda la *code poetry* (o *codework*), nella maggioranza dei casi l'immagine non è direttamente presente ma – analogamente a quella che è stata l'esperienza della poesia concreta, di Mallarmè e ancor prima dei carmi figurati – la sfera visuale è evocata grazie alla *sinsemia* delle parole che, in questo caso, appartengono a un linguaggio informatico che spesso bisogna

<sup>5</sup> Il termine *gamification* è stato coniato nel 2002 da Nick Pelling e definisce l'uso di elementi mutuati dai giochi in contesti originariamente non ludici.

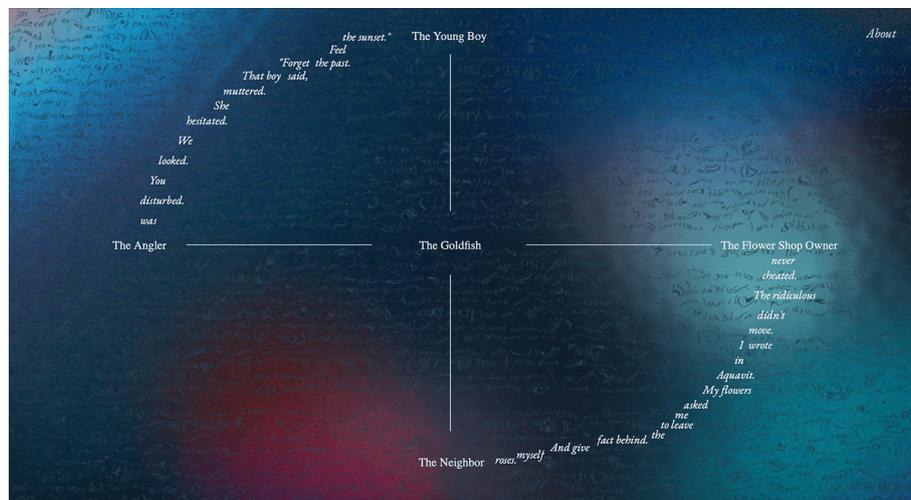


Figura 3. Istantanea tratta da *At Nightfall, the Goldfish* di Melody Mou Peijing, 2021.

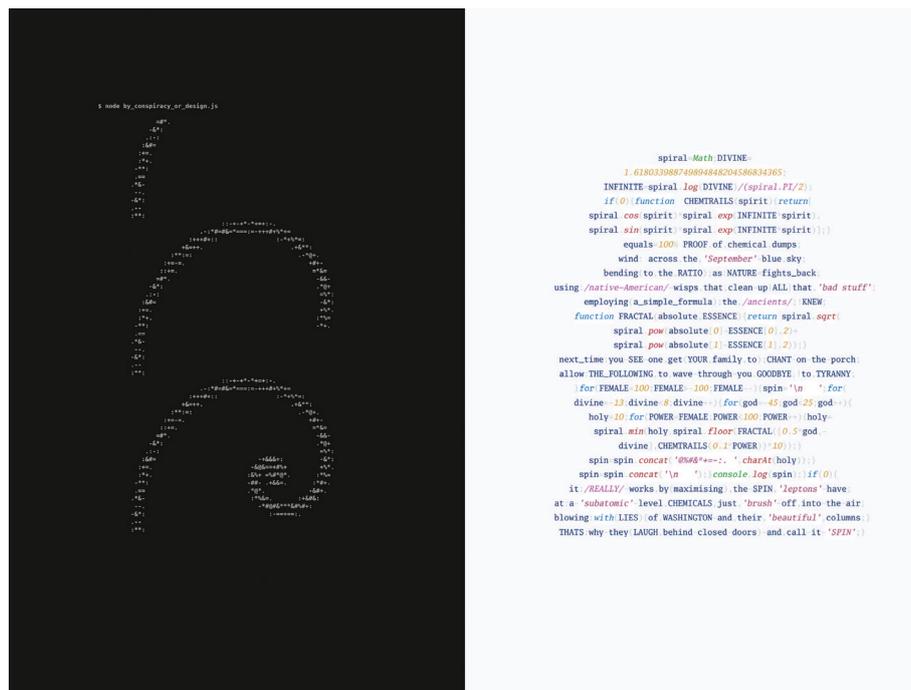


Figura 4. *by\_conspiracy\_or\_design.js*, poesia contenuta nella raccolta *./code –poetry* di Daniel Holden e Chris Kerr.

conoscere per poter interpretare la poesia. Oltre al già citato Francesco Aprile, vanno nominati anche Ishac Bertran, che nel 2012 pubblica i suoi *code {poems}* e Daniel Holden e Chris Kerre che realizzano *./code –poetry* (fig. 4). È anche importante notare come alcune poesie in codice, oltre a essere lette dall'uomo, possano anche essere realmente eseguite dalla macchina, come nell'esperienza del duo artistico JODI (Cramer 2005). Della stessa poesia, quindi, possono coesistere due versioni totalmente diverse, come nel caso del

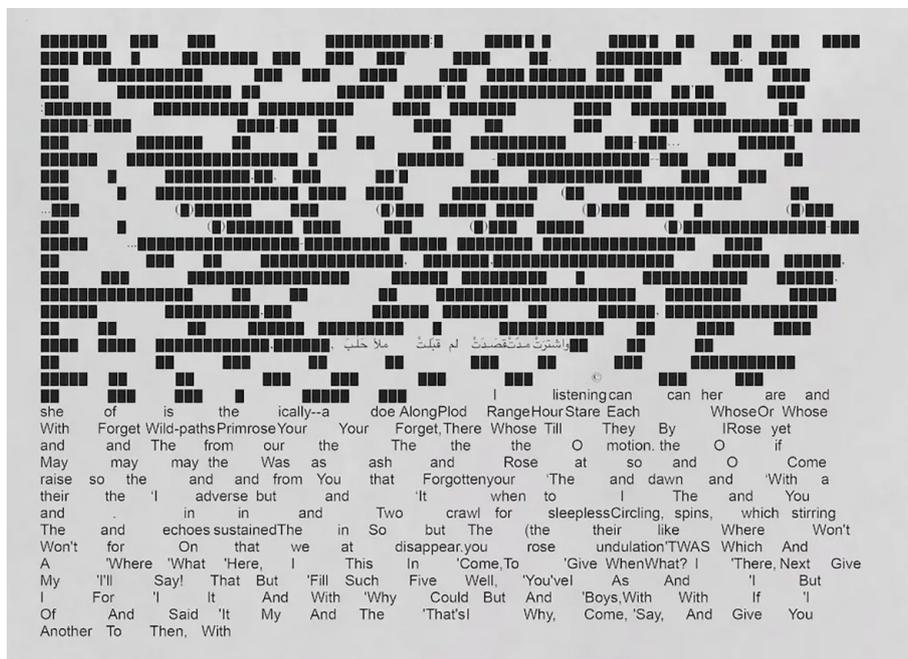


Figura 5. Composizione poetica ottenuta grazie all'uso di *Generative? Poems* di Max Mainio Beidler, 2022.

*code poem* con cui il duo GreyLau ha vinto il primo premio alla *Source Code Poetry* del 2014.

Vicina alla *code poetry* è poi la cosiddetta *ASCII art*. Questa consiste nella realizzazione di immagini evocative usando come solo mezzo i 95 caratteri del codice ASCII. Sebbene nasca all'inizio degli anni Ottanta per sopperire alle scarse possibilità grafiche dei primi computer e delle prime stampanti, diventa ben presto un linguaggio comunicativo molto diffuso, proprio per la sua accessibilità e semplicità estrema, diventando anche una risorsa per i progettisti grafici. Basta una breve ricerca su bacheche online come Pinterest per notare la portata di questo fenomeno: da copertine di dischi a quadri, da post sui social a infografiche, il linguaggio ASCII permette di realizzare dalle poesie concrete alle semplici *emoticon* che usiamo ogni giorno.

Passando poi alla poesia generativa, ci troviamo davanti a componimenti apparentemente aleatori, che sono però frutto della selezione di contenuti che l'autore ha voluto inserire nel database da cui attinge l'algoritmo. Il ruolo del "lettore" in questa forma poetica non è per forza centrale, può infatti essere passivo e non contribuire allo sviluppo della forma poetica finale. Altre volte, come avviene nella poesia interattiva, è invece proprio il lettore-utente a interagire con l'algoritmo. Pensiamo a *Generative? Poems*, creato da Max Mainio Beidler nel 2022 (fig. 5), dove attraverso il collegamento al database di [poemist.com](http://poemist.com) viene richiesto di selezionare da una serie di menù a tendina le parole estrapolate da una data poesia, creandone, tramite la loro ridisposizione, una nuova. Oppure, ancora, pensiamo ai poemi generativi realizzati da María Mencia e Alexander Szekely a partire dal 2008: attivabili attraverso il suono, restituiscono delle composizioni in diversi alfabeti ispirate a *alphabetenquadratbuch* di Hansjörg Mayer (fig. 6).



Figura 6. Poemi generativi di María Mencia e Alexander Szekely, 2008-2010.

La poesia elettronica include molte più varianti oltre alle categorie precedentemente individuate. Dalla fine degli anni Novanta la Electronic Literature Organization ha iniziato a catalogare e organizzare online dei database consultabili liberamente dove è possibile trovarne migliaia di esempi differenti. Altri componimenti che mostrano le numerose possibili combinazioni verbovisive e i forti legami con le esperienze storiche, dai *technopaegnia* alle neoavanguardie, sono visibili anche nell'ebook *Poesie Elettroniche* di Fabrizio Venerandi (2017).

### 2.3. Tipografia digitale

In diretta continuità con le esperienze verbovisive sviluppatesi nel passato, dalle origini della scrittura ai capilettera miniati, dalle sperimentazioni futuriste alle produzioni di Robert Brownjohn, l'espressività della tipografia resta un elemento centrale sia nella progettazione sia nella sfera artistico-poetica, e lo diventa ancor più grazie alla facilità di manipolazione delle lettere data dai mezzi tecnologici, confermando quanto teorizzato da Barthes (1999), ovvero che sia il supporto a determinare il tipo di scrittura.

Dall'iconico *Eye Bee M* di Paul Rand all'*I love NY* Milton Glaser il design della comunicazione ci mostra come scrittura e immagini possano in alcuni contesti essere intercambiabili, talvolta giocando con la fonetica, altre volte agendo per sostituzione. Tramite manipolazioni tipografiche e piccoli interventi grafici, coerentemente con le leggi di segmentazione del campo visivo di Max Wertheimer e della psicologia della Gestalt, un testo può essere "letto" anche visualmente, non solo semanticamente. Prendiamo ad esempio il logo di *Colors magazine*, rivista fondata nel 1991 da Oliviero Toscani e Tibor Kalman, dove i due puntini interni alle lettere O permettono di visualizzare un volto in corrispondenza di "OLO". Oppure, ancora, alla freccia invisibile del logo che la Landor Associates progettò per FedEx nel 1994. E pensiamo anche a Philippe Apeloig e a Leonardo Sonnoli, che hanno creato decine di identità visive e artefatti grafici giocando proprio sulle potenzialità visuali della tipografia.<sup>6</sup> In *Why Fonts Matter*, Sarah Hyndman (2016) tratta ampiamente il tema della "personalità" dei caratteri tipografici, e di come le loro caratteristiche intrinseche e le variazioni nel loro disegno possano influire sulla percezione e in qualche modo

<sup>6</sup> Per citare solo due progetti, si pensi all'identità per il Cinéma Le Balzac progettata da Apeloig e da quella per Napoli Teatro Festival progettata da Sonnoli e Tassinari.



Figura 7. 'A' training process, applicazioni dell'intelligenza artificiale all'ambito tipografico nelle sperimentazioni di Daniel Wenzel, 2020.

anche sui “valori” che noi attribuiamo a uno specifico font. Analogamente a *Takete e Maluma*,<sup>7</sup> anche le forme delle lettere vengono infatti percepite come immagini a cui vengono associati suoni, colori ed emozioni.

È poi possibile “leggere” le composizioni di tipografia espressiva anche attraverso l’analisi plastica di Greimas (1984), ponendo particolare attenzione alle componenti topologiche e, soprattutto, a quelle eidetiche. Sebbene queste considerazioni in origine fossero state teorizzate prevalentemente per l’analisi di opere d’arte, negli ultimi anni sono state efficacemente usate per lo studio del design della comunicazione (Manchia 2013; Festi 2019; Skaggs 2023) e rappresentano una preziosa risorsa per osservare la dimensione visiva della scrittura, generalmente caratterizzata da una bassa – talvolta nulla – densità figurativa.

Per quanto concerne poi il digitale, oltre all’aumento delle sperimentazioni di tipografia espressiva e in movimento rese possibili dai software di grafica, un altro importante passo avanti è dato oggi dall’intelligenza artificiale (AI). È infatti possibile allenare l’AI a riconoscere e ricreare i caratteri tipografici (Murphy 2020) come possiamo vedere nei progetti di Daniel Wenzel (fig. 7),

<sup>7</sup> In riferimento al famoso esperimento percettivo condotto da Wolfgang Köhler nel 1929.

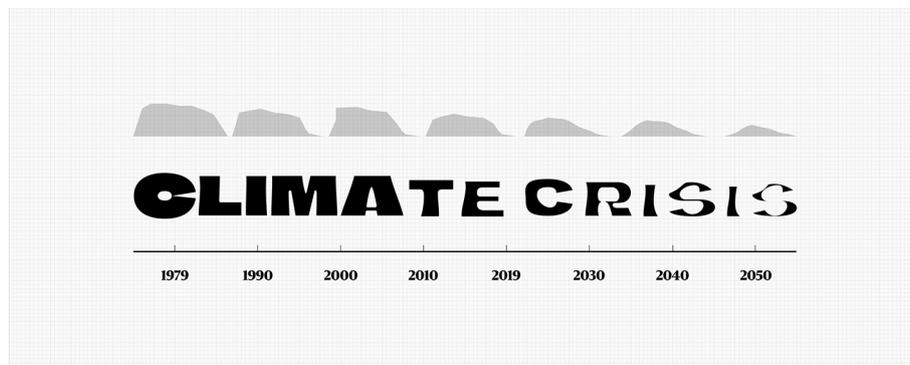


Figura 8. *Climate crisis font*, progettato da Daniel Coull e Eino Korkala per il quotidiano Helsingin Sanomat, 2021.

che unendo type design, AI e coding ha ottenuto delle distorsioni tipografiche di forte impatto che ricordano formalmente alcune esperienze della poesia concreta, come gli *Zeroglifici* di Adriano Spatola.

Simili esperimenti erano già stati portati avanti da Erik Bernhardsson, ex-ingegnere di Spotify, che facendo analizzare circa 50 mila diversi caratteri tipografici a un'intelligenza artificiale dotata di *machine learning*, ha poi fatto in modo che l'AI ricreasse diversi set di caratteri, che potessero poi a loro volta essere interpolati fra loro (Bernhardsson 2016). Altra esperienza, sempre legata all'AI ma dall'impronta visuale più forte, è la raccolta di lettere *Artificial Typography* che Andrea Trabucco-Campos e Martín Azambuja hanno realizzato nel 2022 usando Midjourney. Come in una sorta di abecedario, ogni lettera è associata a un artista (ad esempio, M per Matisse, P per Picasso, ecc.) che rievoca tramite il disegno tipografico e l'uso del colore.

Un altro strumento che può essere considerato un'importante implementazione nella creazione di composizioni verbovisive oggi sono i *variable font*. Questa tecnologia si presta infatti a essere usata come tipografia espressiva in diversi campi, dai siti web – dove variazioni dello stesso font potrebbero fornire, oltre a una gerarchia dell'informazione, delle connotazioni visuali – alla realtà aumentata, dove la disposizione spaziale e le caratteristiche formali del carattere potrebbero creare diversi piani di senso. La loro dimensione visuale li rende ottimi strumenti sia in ambito artistico che, soprattutto, nella progettazione visiva, come ad esempio nella data-visualization. Vi sono infatti già alcuni esempi di applicazioni innovative in questa direzione, come il progetto del 2021 *Climate Crisis Font* (fig. 8) con cui il quotidiano finlandese "Helsingin Sanomat" mostra lo scioglimento dei ghiacciai attraverso un graduale scioglimento del font, collegato a un dataset del NSIDC (National Snow and Ice Data Center). Pensiamo anche al pionieristico logo realizzato nel 2019 per Amsteldock, il campus WPP di Amsterdam, che tramite l'uso di un font variabile collegato a delle mappe di calore, cambia forma e colore in base al momento della giornata e all'interazione con le persone presenti nella hall. Pensiamo poi al progetto del 2020 di Overtone Studio e Set Snail che modifica la tipografia basandosi sulle espressioni facciali o, ancora, al carattere variabile e modulare *Strikt Typeface*, realizzato sempre nel 2020 dalla NaumType

foundry, che permette di creare composizioni di scrittura cinetica. Le potenzialità di questo mezzo sono ancora sicuramente tutte da scoprire, essendo esso relativamente recente e finora usato principalmente per alleggerire le pagine web. È uno dei tanti esempi di come uno stesso strumento possa essere sia impiegato per sperimentazioni più artistiche, legate alla video arte o alle installazioni, sia largamente adottato dal design della comunicazione. In ambito digitale sicuramente gli avanzamenti tipografico-espressivi possibili grazie ai VF sono immensi: pensiamo a come il variare dello spessore o dell'ampiezza di uno stesso font possa trasmetterci delle informazioni, ad esempio riguardo al raggiungimento o meno di un obiettivo giornaliero, oppure riguardo alle variazioni del meteo o, ancora, evidenziandoci il tempo trascorso su una specifica app.

### 3. Diffusione

Gli avanzamenti tecnologici raggiunti negli ultimi decenni, oltre ad aver contribuito allo sviluppo di nuove prospettive per gli artefatti verbovisivi, hanno sicuramente permesso una più rapida e facile diffusione di queste tendenze. Con la nascita dei social network, infatti, cambia anche il modo di comporre e condividere parole e immagini. Proprio al loro interno vede la luce un nuovo genere poetico, la *instapoetry*, inevitabilmente legata alla sfera verbovisiva a causa della natura stessa del mezzo tramite cui viene condivisa, Instagram o Tumblr che sia, fortemente improntato sull'immagine. Una delle prime a usare questo linguaggio è stata Rupī Kaur, poetessa indo-canadese che nelle sue composizioni affronta temi quali misoginia, immigrazione, identità culturale e violenza. Ma ben presto, come spesso avviene nelle dinamiche social, questo genere diventa virale, vedendo esponenti in tutto il mondo sfruttare le potenzialità di questo mezzo di comunicazione. Ricordiamo, fra i numerosi esempi, anche l'account francese Petites Luxures (gestito da Simon Frankart), che tramite dei giochi di parole accostati a illustrazioni sfacciate mette in scena intense storie private.

È poi importante notare come, grazie ai social media, vengano condivisi anche numerosi contributi realizzati da progettisti visivi e da agenzie di graphic design. Un esempio emblematico è rappresentato dalle affascinanti esplorazioni dinamiche di DIA studio, caratterizzate da un massiccio uso di distorsioni e sovrapposizioni tipografiche.

Al di là delle sperimentazioni poetico-visive-progettuali, i social media svolgono anche l'importantissima funzione di archivi – di fatto partecipativi – di questi materiali. Tramite le catalogazioni permesse dagli hashtag è infatti possibile risalire a grandi quantità di artefatti verbovisivi, dai manifesti di stampo concreto alle animazioni di motion graphic che manipolano e trasformano la tipografia.

È altresì molto importante il ruolo di alcune figure che nelle proprie bacheche social “collezionano” e raccontano le interazioni fra immagini e parole, uno fra tutti è Alex Balgiu, che dal suo account instagram *designingwriting* (e dall'omonimo sito web; fig. 9) esplora la relazione fra graphic design e poesia, condividendo artefatti verbovisivi di diverse epoche e provenienze geografiche.

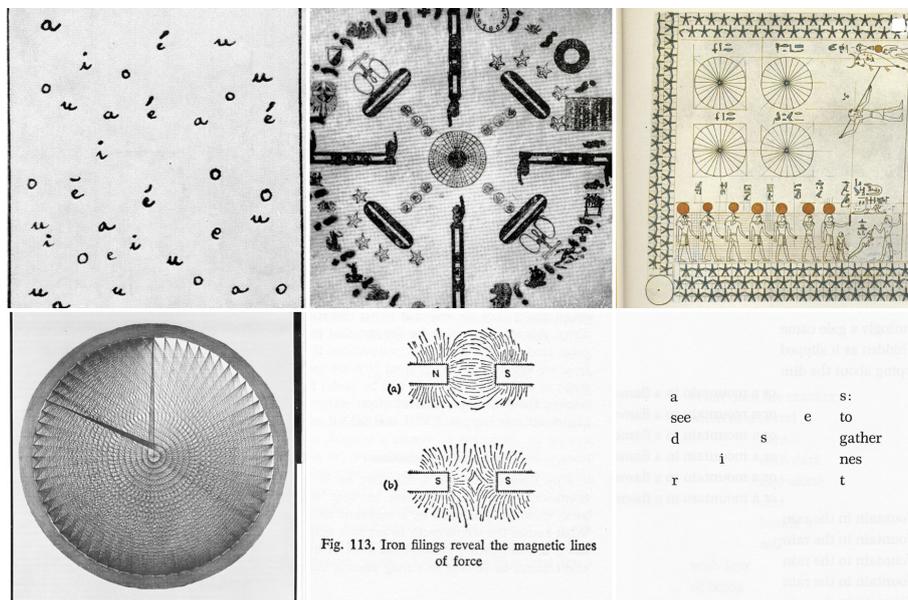


Figura 9. Esempi di interazione fra parola e immagine selezionati e condivisi nella pagina Instagram *designingwriting*, 2024

che. Questa raccolta è profondamente rilevante e permette una visione d'insieme su un fenomeno che, seppur molto dilatato nel tempo, spesso non viene sufficientemente indagato e tenuto in considerazione.

Un altro mezzo di diffusione e scambio permesso dalla tecnologia è quello degli NFT, *non-fungible token*, gettoni crittografici che rappresentano l'atto di proprietà di un'opera digitale. Nei marketplace che si occupano di promuovere e vendere questi token, fra i numerosissimi generi, è possibile trovare quello poetico, che vede al suo interno molti gruppi, fra cui *The center of the NFT literary metaverse*, *NFT poet society* e *Etherpoetry*, solo per citarne alcuni. Essendo quello degli NFT solo un mezzo, non è insolito trovare fra queste poesie quelle appartenenti ai generi già citati, brillanti esempi di poesia visiva contemporanea, ma anche di poesia elettronica e di video arte, oltre a molti componimenti appartenenti a generi letterari più tradizionali.

Il web ha quindi notevolmente agevolato la condivisione e la creazione di artefatti verbovisivi. Mentre negli anni Sessanta e Settanta poesia concreta e poesia visiva rappresentavano fenomeni artistici tutto sommato contenuti, grazie alla multimedialità queste stesse opere possono incrociare oggi lo sguardo di un più vasto pubblico.

Oltre alla funzione inventaristica dei social media, esistono poi veri e propri archivi digitali legati alla verbovisualità. Uno fra tutti è l'Archivio di Nuova Scrittura, da qualche anno consultabile online dal portale *VerboVisuale Virtuale* (<<http://www.verbovisualevirtuale.org/>>).

#### 4. Conclusioni

Non vi è dubbio che vi possano essere anche altre direzioni del progetto verbovisivo oltre a quelle sufficientemente indagate e tenute in considerazio-

ne in questo saggio. Essendo quello del rapporto parola-immagine un tema molto esteso e prolifico, è poi chiaro che – in una società sempre più connessa e ricca di stimoli visivi multimediali come quella in cui siamo immersi – sia destinato a svilupparsi ed espandersi ulteriormente. Le tendenze descritte rappresentano alcune delle più importanti evoluzioni di questo dualismo, e mettono in luce come la sfera poetico-artistica e quella progettuale usino talvolta gli stessi mezzi e gli stessi linguaggi per arrivare ai propri scopi, siano essi comunicativi, evocativi o emotivi.

Considerando i veloci progressi tecnologici in atto, è facile ipotizzare che nei prossimi decenni la sfera visuale e quella testuale saranno sempre più intrecciate, intercambiabili e connesse, con un conseguente superamento del sistema di scrittura alfabetico così come lo conosciamo. Tecnologie come quelle alla base delle intelligenze artificiali permetteranno poi maggiore integrazione fra parola e immagine in diversi ambiti, sia per scopi comunicativi sia per sperimentazioni artistiche.

Nonostante alcuni filoni verbosivi stiano proseguendo secondo logiche anticipate già nell'Ottocento, come abbiamo visto negli ultimi anni hanno preso forma anche molteplici nuove riflessioni. Il futuro di queste tendenze è certamente ancora tutto da *scrivere*.

## Bibliografia

Accame, Vincenzo

1981 *Il segno poetico*, Milano, Spirali.

Accattino, Adriano

2015 «Dalla scrittura asemica alla scrittura sovrana», *Utsanga*, 6, <<https://www.utsanga.it/accattino-dalla-scrittura-asemica-alla-scrittura-sovrana/>>. Online il 16 aprile 2024.

Accattino, Adriano; Giuranna, Lorena

2016 «Il diritto e il rovescio della poesia visiva in Italia», *Utsanga*, 8, <<https://www.utsanga.it/accattino-giuranna-diritto-rovescio-della-poesia-visiva-italia/>>. Online il 16 aprile 2024.

Aprile, Francesco

2020 *Code poems*, Minneapolis, Post-Asemic Press.

Aprile, Francesco; Caggiula, Cristiano

2015. «Note sull'asemic writing», *Utsanga*, 4, <<https://www.utsanga.it/aprile-caggiula-note-sullasemic-writing/>>. Online il 16 aprile 2024.

Barbieri, Daniele

2010 *Dei caratteri lineari e del razionalismo in tipografia*, <<http://www.guardareleggere.net/wordpress/2010/11/16/dei-caratteri-lineari-e-del-razionalismo>>. Online il 16 aprile 2024.

2011 *Guardare e leggere. La comunicazione visiva dalla pittura alla tipografia*, Roma, Carocci.

Barthes, Roland

1999 *Variazioni sulla scrittura*, Torino, Einaudi.

Bernhardsson, Erik

2016 *Analyzing 50k Fonts Using Deep Neural Networks*, <<https://erikbern.com/2016/01/21/analyzing-50k-fonts-using-deep-neural-networks.html>>. Online il 16 aprile 2024.

Betancourt, Michael

2023 «A Short Introduction to ‘Asemic Poetry’ as Metalanguage», *Utsanga*, 34, <<https://www.utsanga.it/betancourt-a-short-introduction-to-asemic-poetry-as-metalanguage/>>. Online il 16 aprile 2024.

Brath, Richard

2021 *Visualizing with text*, AK Peters visualization series, Boca Raton, CRC Press/Taylor & Francis Group.

Cardona, Giorgio Raimondo

2009 *Antropologia della scrittura*, Torino, UTET.

Correggia, Francesco

2018 «Il linguaggio, il neomoderno e la scrittura verbovisuale», *La Stampa*, 27 gennaio 2018, <<https://www.lastampa.it/blogs/2018/01/27/news/il-linguaggio-il-neomoderno-e-la-scrittura-verbovisuale-1.37172079/>>. Online il 16 aprile 2024.

Cramer, Florian

2005 *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination*, Rotterdam, Piet Zwart Institute.

Eco, Umberto

2014 *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi.

Elleström, Lars

2016 «Visual Iconicity in Poetry: Replacing the Notion of “Visual Poetry”», *Orbis Litterarum*, 71, 437-472.

Fabbri, Paolo

2020 *Vedere ad arte. Iconico e icastico*, Milano, Mimesis.

Festi, Giacomo

2019 «Il corpo del grafico e il corpus semiotico. Note di metodo sui progetti di Stefan Sagmeister», *E|C*, fascicolo 25, 8-19.

Funkhouser, Chris

2007 *Prehistoric digital poetry: an archaeology of forms, 1959-1995*, Modern and contemporary poetics, Tuscaloosa, University of Alabama Press.

Gaze, Tim

2021 *Glyphs of Uncertain Meaning*, Minneapolis, Post-Asemic Press.

Glazier, Loss Pequeño

2002 *Digital poetics: the making of E-poetries*, Modern and contemporary poetics, Tuscaloosa, University of Alabama Press.

Greimas, Algirdas J.

1984 «Sémiotique figurative et sémiotique plastique», *Actes sémiotiques, Documents*, VI, 60, 4-24; tr. it. in P. Fabbri e G. Marrone (a cura di), *Semiotica in nuce II*, Roma, Meltemi, 2001, 196-210.

- Goody, Jack  
1989 *Il suono e i segni. L'interfaccia tra scrittura e oralità*, Milano, il Saggiatore.
- Harris, Roy  
2003 *La tirannia dell'alfabeto: ripensare la scrittura*, Roma, Stampa Alternativa & Graffiti.
- Higgins, Dick  
1987 *Pattern poetry: guide to an unknown literature*, Albany, State University of New York Press.
- Hyndman, Sarah  
2016 *Why Fonts Matter*, London, Virgin Books.
- Manchia, Valentina  
2013 «Al posto dell'autore. Modulazioni scritturali e strategie enunciative nelle *interprétations typographiques* di Massin», in M. Leone, I. Pezzini (eds.), *Semiotica della soggettività. Per Omar*, Roma, Aracne, 2013, 319-332.
- Murphy, Zoe Loring  
2020 *Discovering AI's Elusive Worlds And Coding New Paths With Daniel Wenzel*, Type01, 14 ottobre 2020.
- Perondi, Luciano  
2012 *Sinsemie. Scrittura nello spazio*, Viterbo, Stampa alternativa & Graffiti.
- Perozzi, Antonio Francesco  
2021a *Alcune tappe storico-intepretative dell'arte asemica e poetico-visiva + un esperimento*, Slowforward, 12 marzo 2021, <[https://slowforward.net/wp-content/uploads/2021/03/alcune-tappe-dellarte-asemica\\_-afperozzi.pdf](https://slowforward.net/wp-content/uploads/2021/03/alcune-tappe-dellarte-asemica_-afperozzi.pdf)>. Online il 16 aprile 2024.  
2021b «La scrittura asemica e quello che significa», *layout magazine*, 16 aprile 2021, <<https://www.layoutmagazine.it/la-scrittura-asemica-e-quello-che-significa/>>. Online il 16 aprile 2024.
- Pignotti, Lamberto  
2001 *De scriptura. Ricerche verbovisive dagli anni '80 ad oggi*, La Spezia, Il Gabbiano.
- Pignotti, Lamberto; Stefanelli, Stefania  
2011 *Scrittura verbovisiva e sinestetica*, Pasian di Prato, Campanotto.
- Polo, Ludovica  
2022 *Trasformazioni verbovisive, Parola e immagine fra arti e design: un percorso storico*, Tesi di laurea Magistrale, relatore Salvatore Zingale, Politecnico di Milano.
- Pozzato, Maria Pia  
2001 *Semiotica del testo. Metodi, autori, esempi*, Roma, Carocci.
- Raffo, Nicoletta  
2016 «Tipografia, culture e immaginari, Il ruolo della forma delle lettere nella percezione di identità e contesti», *Im@go, Rivista di Studi Sociali sull'Immaginario*, fascicolo 7, 86-96.
- Rosario, Giovanna di  
2009 «Digital Poetry: a Naissance of a New Genre?», *Carnets*, 1, 183-205.

Schapiro, Meyer

1996 «Script in Pictures: Semiotics of Visual Language», in *Words, Script and Pictures, Semiotics of Visual Language*, New York, Braziller; tr. it. «Scritte in pitture: la semiotica del linguaggio visivo», in M. Schapiro, *Per una semiotica del linguaggio visivo*, Roma, Meltemi, 2002, 192-236.

Schwenger, Peter

2019 *Asemic. The Art of Writing*, University of Minnesota Press.

Simanowski, Roberto

2011 *Digital art and meaning: reading kinetic poetry, text machines, mapping art, and interactive installations*, Electronic mediations 35, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Skaggs, Steven

2023 «Semiotics in Graphic Design», *Bloomsbury Semiotics Volume 2: Semiotics in the Natural and Technical Sciences*, 2, 297-318.

Spencer, Herbert

1969 *The visible word*, Visual communication books, New York, Hastings House.

Surace, Bruno

2016 «Compulsive Scribblers. A Semiotic Challenge Based on the Works of Kunizo Matsumoto», *Punctum, International Journal of Semiotics*, 2, 1, 47-59.

Venerandi, Fabrizio

2017 *Poesie Elettroniche*, in <<https://www.quintadicopertina.com/fabriziovenerandi/>>.

Volli, Ugo

2014 «Leggere le immagini?», in *Immagini efficaci*, Roma, Aracne, 17-40.

---

**Ludovica Polo** è dottoranda in Scienze del Design all'Università IUAV di Venezia. Si è laureata in Design della comunicazione al Politecnico di Milano con una tesi sulla verbovisualità, ottenendo anche una doppia laurea con il Politecnico di Torino grazie a un progetto di ricerca sulle font variabili.

I suoi principali interessi di ricerca riguardano la storia delle comunicazioni visive, la tipografia e le intersezioni fra arte e progettazione. Parallelamente alle attività didattiche e di ricerca, lavora come visual designer, con un focus sulla grafica per la cultura.