

Scrittura e multimedialità. Ridisegnare l'esperienza futurista

Vincenzo Cirillo

Abstract

Il contributo si inserisce all'interno dello studio del disegno della scrittura (ossia del segno grafico della scrittura) e del concetto di movimento. Esso si colloca nel contesto dei riferimenti storici circa il disegno della scrittura (come segno arcaico, pittogramma, ideogramma) e delle tecnologie di rappresentazione (dalla calligrafia alla tipografia). Il rapporto fra disegno grafico (scrittura) e movimento (animazione) è stato affrontato in ambito digitale attraverso la progettazione di prodotti videografici analizzati sulla base: delle teorie visive della composizione tipografica; dei linguaggi figurativi generativi di segni grafici, dei contesti relazionali (cromatici, dimensionali, formali) e dell'integrazione fra immagine e foto-cinematografia (laddove presenti); della durata dello spot audiovisivo; della componente sonora come chiave di lettura emotiva funzionale alla narrazione visiva; delle strategie della comunicazione. La tipografia cinetica, che integra movimento e scrittura, è pertanto l'oggetto di studio del presente contributo. In tal senso, nell'ambito del graphic design e nello specifico del disciplinare del disegno, si valuteranno due aspetti: l'innovazione tecnologica, che ha reso possibile la rappresentazione videografica del movimento nel compiersi dello scorrere del tempo fisico; i linguaggi audiovisivi e i criteri compositivi per la gestione figurativa della scrittura e per la comunicazione multimediale. I progetti realizzati si configurano come spot videografici di durata breve e si sviluppano nell'ambito della narrazione audiovisiva relativamente al rapporto creativo fra scrittura e: recitazione; sound; title design; heritage.

Parole chiave: tipografia cinetica, videografica, comunicazione multimediale.

Introduzione

Per la sua natura di "segno grafico" apposto su una superficie attraverso l'ausilio di dispositivi, siano essi nel tempo analogici o digitali (dai segni cuneiformi impressi su una tavoletta di argilla a una punta scrivente su pergamena e/o carta intrisa di inchiostro, fino alle contemporanee strumentazioni informatiche che tracciano segni su schermo), la scrittura rappresenta una fra le più potenti forme comunicative dell'uomo.

Per oltre tre millenni, il primordiale ed umano fine comunicativo non ha subito sostanziali cambiamenti. Al contempo, invece, si è assistito alla costante sperimentazione ed evoluzione della "messa in forma" della scrittura, intesa come strumento di rappresentazione grafica per la durevole trasmissione dell'informazione. Prima che la scrittura venisse

introdotta, l'elaborazione e l'organizzazione di un discorso orale richiedeva una memoria e un pensiero attivi. In tal senso, si può assumere che sin dall'origine la comunicazione si esprimesse soprattutto attraverso suoni. Cantare, recitare, narrare erano gli unici modi per comunicare basati sul grado di attenzione da parte del ricevente. Di conseguenza, «il più forte richiamo visivo dell'attenzione» [Arhneim 1962, p. 303] era manifestato dalla primitiva accezione di "movimento" ossia dalla qualità formale dei gesti del corpo che, unita a quella della voce umana, serviva in tempo reale da sistema di distribuzione dei pensieri e delle idee [Falcidieno 2006].

«Viviamo in un'epoca visiva. Dal mattino alla sera subiamo un bombardamento di immagini [...]. Siamo alle soglie di

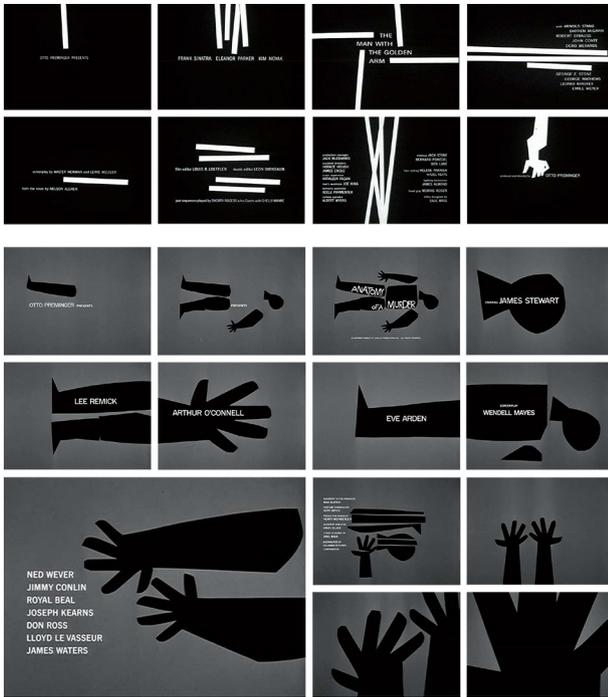


Fig. 1. Segni grafici e tipografia cinetica nell'opera cinematografica di Saul Bass. A - *The Man with the Golden Arm* (1950). B - *Anatomy of a Murder* (1959).

una nuova epoca storica in cui alla parola scritta succederà l'immagine» affermava Gombrich facendo riferimento alle sole "immagini" osservate nell'arco di una giornata [Gombrich 1982, p. 155]. Ma, oggi, questa possibilità è aumentata. Grazie alla grande esplosione della potenza di calcolo oggi disponibile (e sempre più in continua evoluzione), una nuova possibilità è offerta dall'avvio di forme di comunicazione in cui gli originali dispositivi di registrazione (occhi, orecchie, tatto, olfatto) siano tutti percettivamente coinvolti. Una di queste nuove forme di comunicazione è espressa dall'utilizzo della *kinetic typography* ossia la rappresentazione di informazioni tramite parole in movimento nel corso del tempo. Una forma capace di evocare idee e/o emozioni attraverso la visualizzazione dinamica della scrittura [Lee, Forlizzi e Hudson 2002].

Grazie alla sua capacità di trasmettere emozione, la *kinetic typography* rafforza le proprietà comunicative della

scrittura, divenendo essa stessa promotrice di alcuni poteri espressivi. Pioniere dell'utilizzo di questa nuova forma espressiva fu Saul Bass (1920-1996) applicando la tecnica dell'animazione *frame by frame* (fig. 1), un processo capace di creare una sequenza di immagini che gli spettatori percepivano come un unico movimento continuo. La maggior parte delle animazioni *frame by frame* fu creata dai realizzatori di film *horror* nella prima metà del XX secolo per i titoli di testa. Questi titoli si configuravano come una vera e propria premessa alla storia del film, anticipando una reazione emozionale nel pubblico al cinema prima ancora dello svolgersi della trama [Gasek 2011].

Il regista Norman McLaren (1914-1987) usò nei suoi film di animazione segni grafici di matrice non esclusivamente tipografica (fig. 2). Il suo lavoro consisteva prevalentemente nella perfetta coincidenza fra elemento "suono" e movimento di "segni grafici" (astratti e non): una sorta di "chiave dell'istante" ovvero una sinergia fra forma musicale e forma visiva, che costituisce tutt'oggi uno dei metodi operativi della *kinetic typography* [Vallière 1982].

Lo sviluppo attuale, invece, mira sempre di più all'invenzione di nuove forme di animazione dei caratteri tipografici, e del testo in generale, poiché la costante evoluzione degli strumenti tecnologici influenza il design dei caratteri tipografici, conferendo al testo dinamico e animato (*Motion graphics*) sempre di più il compito di sedurre e stupire [Zerlenga 2007].

Il Futurismo. Velocità, movimento, tempo

La presa di coscienza, che ha restituito alla corrente artistica del Futurismo il diritto a prender parte al patrimonio culturale nonostante il suo carattere "nazionalpopolare", è un traguardo che la critica del secolo scorso ha faticosamente raggiunto con relativo ritardo poiché quest'ultima non è rimasta immune da condizionamenti interpretativi di tipo ideologico-politico. In tal senso, le celebrazioni ufficiali e le esposizioni pubbliche e private svoltesi in Italia e nel resto del mondo a partire dal centenario della nascita del Futurismo (fra le più recenti, Napoli 2018-19) [1] [Carpi, Villanti 2018] confermano che tale movimento d'Avanguardia sia oramai riconosciuto come una delle più proficue esperienze artistiche e culturali sorte in seno alla civiltà occidentale nell'era moderna.

Il Futurismo è stato un movimento di battaglia culturale, che ha esibito un cumulo di idee che, seppur orientate ver-

Fig. 2. Segni grafici e tipografia cinetica nel film di animazione *Canon* (1964) di Norman McLaren.

so ideali bellici (indicatori di un'epoca storica a cavallo fra le due guerre mondiali), hanno rappresentato molteplici esigenze reali dell'epoca. Quella più considerevole fu la necessità di un rinnovamento identitario dell'uomo, che voleva rompere con gli schemi angusti e "immobili" dell'Ottocento. Questa posizione ideologica tendeva a: «cogliere la verità di una vita trasformata dall'era della tecnica [...] e a considerare l'uomo e la tecnica sullo stesso piano» [De Micheli 1981, p. 246].

Questo atteggiamento di pensiero ha stimolato le tematiche culturali e creative dell'Avanguardia futurista in merito a riflessioni nuove come l'analisi della realtà, indagandola attraverso visioni offerte dal fenomeno della "velocità" e del "movimento" intesi come simultaneità e compenetrazione di forme ed emozioni. Inoltre, nella sua accezione più estesa, essendo la "tecnica" componente funzionale della forma, essa partecipa attivamente alla determinazione delle modalità di esistenza (reale e materiale) del modello stesso. In tal senso, assunta la tecnica come complesso di norme, che disciplina l'esercizio pratico e funzionale dell'arte, per i futuristi la tecnica partecipa alla definizione di un'idea di "velocità" intesa sempre più come "movimento temporale". Con i presupposti ideologici e le sperimentazioni artistiche operate in questi anni dai protagonisti dell'Avanguardia futurista, si può affermare che questa corrente artistica, più di ogni altra, ha rappresentato e dato valore al "tempo" attraverso diverse forme espressive (scrittura, musica, pittura, scultura, danza, ecc.) in modo totalmente nuovo: un tempo non più "lento", fatto di osservazione, riflessione e meditazione, ma "veloce" e fortemente integrato all'ambiente in cui il movimento nel tempo di un corpo si compie.

La concezione del "tempo" futurista legittima, dunque, l'esistenza ed è, al contempo, la prova dell'esistenza della materia. Senza il tempo l'uomo non esiste, non muove le cose, non vive. Questa posizione trova massima espressione nelle rappresentazioni artistiche di Umberto Boccioni. Nelle sue opere, sia pittoriche che scultoree, la rappresentazione della materia che si muove spostata nello spazio dal moto di un corpo, consente a colui che osserva l'opera d'arte di avvertire "dal di dentro" la simultanea relazione con l'ambiente [De Micheli 1981, p. 256].

Il tempo, pertanto, è la chiave dell'istante. In tal senso, l'arte privilegiata dal Futurismo fu la scultura poiché essa vive nel tempo, è fruibile nel tempo, si compone nel tempo. Ma,



nella produzione grafica del Futurismo fatta di immagini su un supporto bidimensionale, il tempo è rappresentato attraverso segni grafici che alludono al movimento, mancando evidentemente quello "spazio" fisico-temporale in cui il movimento reale si compie. Tuttavia, l'allusione grafica al movimento di certo non era cosa nuova, anche se nuova fu la sperimentazione di inusitati indicatori di profondità attraverso l'adozione di linee geometriche di forza con cui si alludeva alla velocità (ad esempio, al movimento di un treno in corsa o di un motociclista che sfreccia su strada). Pertanto, il pensiero artistico futurista: «fonda sul completo rinnovamento della sensibilità umana avvenuto per effetto delle grandi scoperte scientifiche. Coloro che usano oggi il telegrafo, il telefono, [...] il cinematografo, il grande quotidiano (sintesi di una giornata del mondo) non pensano che queste diverse forme di comunicazione, di trasporto e d'informazione esercitano sulla loro psiche una decisiva influenza» in quanto oggi c'è un: «acceleramento della vita, che ha, quasi sempre, un ritmo rapido» [Marinetti 1913, p. 1].

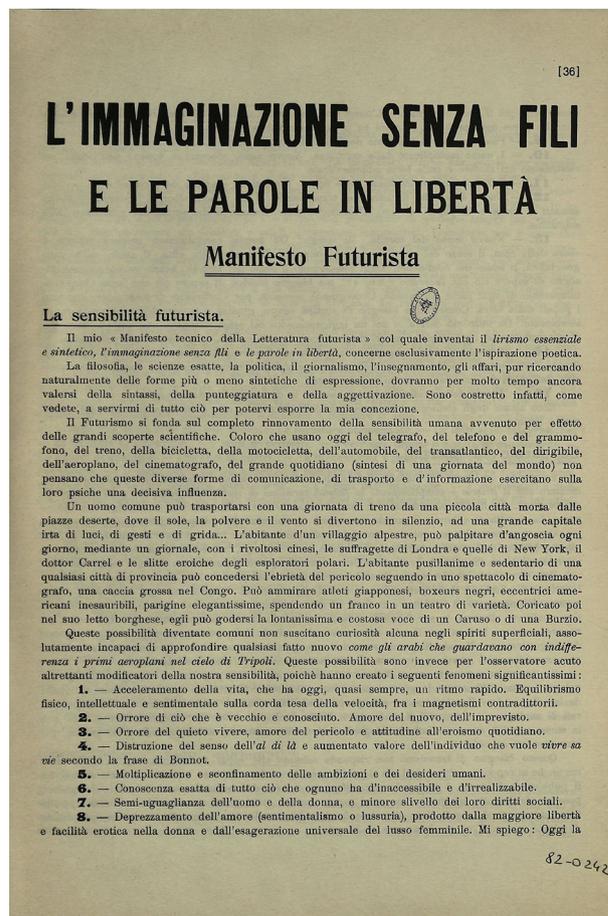
Rispetto a tutte le avanguardie artistiche, sin dal suo apparire il Futurismo si propone dunque con una visione estetica che abbraccia tutti i campi dell'arte, rivoluzionando particolarmente quello della produzione tipografica. L'impianto tradizionale della "pagina" viene sconvolto dall'impiego simultaneo di caratteri (di dimensioni diverse) secondo molteplici forme geometriche tali da collegare l'espressione logica e il significato delle parole a una singolare comunicazione visiva. Questo tipo di "pagina" viene definita "parolibera", una composizione grafica tale da suscitare nel lettore la percezione visiva allusiva di un movimento corrispondente agli eventi che il testo narra. Questo metodo compositivo è adoperato sia per il progetto grafico della copertina che come "stile" di pagina in numerosi libri.

In *L'immaginazione senza fili e le parole in libertà*, manifesto ideologico concepito da Filippo Tommaso Marinetti nel 1913 (fig. 3), i Futuristi avviano una profonda innovazione nella struttura compositiva e grafica del libro, che viene così illustrata: «Invece di umanizzare animali, vegetali, minerali (sistema ormai sorpassato) noi potremo animalizzare, vegetalizzare, mineralizzare, elettrizzare o liquefare lo stile, facendolo vivere in un certo modo della stessa vita della materia. Avremo: Le metafore condensate. - Le immagini telegrafiche. - Le somme di vibrazioni. - I nodi di pensieri. - I ventagli chiusi o aperti di movimenti. - Gli scorci di analogie. - I bilanci di colore. - Le dimensioni, i pesi, le misure e la velocità delle sensazioni. - Il tuffo della parola essenziale nell'acqua della sensibilità, senza i cerchi concentrici che

la parola produce intorno a sé. - I riposi dell'intuizione. - I movimenti a due, tre, quattro, cinque tempi. - I pali analitici esplicativi che sostengono il fascio dei fili intuitivi» [Marinetti 1913, p. 3].

Per i futuristi i caratteri tipografici sono dunque l'occasione per esprimere i loro ideali di dinamismo, dichiarando come sino ad allora la letteratura avesse esaltato: «l'immobilità pensosa, l'estasi e il sonno. Noi vogliamo esaltare il movimento aggressivo [...]». Noi affermiamo che la magnifi-

Fig. 3. Manifesto futurista di Filippo Tommaso Marinetti, *L'immaginazione senza fili e parole in libertà* (1913).



cenza del mondo si è arricchita di una bellezza nuova: la bellezza della velocità [...]. Il tempo e lo spazio morirono ieri. Noi viviamo già nell'assoluto» [Marinetti 1909, p. 3] (fig. 4). Conseguenza di questo assunto fu che i futuristi utilizzarono nella stessa pagina: «tre o quattro colori diversi d'inchiostro, e anche 20 caratteri tipografici diversi» [Marinetti 1913, p. 4], ad esempio: «corsivo per una serie di sensazioni simili o veloci, grassetto tondo per le onomatopee violente, ecc» [Marinetti 1913, p. 4].

Fig. 4. Filippo Tommaso Marinetti, *Fondazione e Manifesto del Futurismo*, pubblicato da *Le Figaro* di Parigi il 20 febbraio del 1909.



Parolibere: analisi dei segni grafici ed esperienze di animazione digitale

La prima esperienza metodologico-progettuale condotta come caso studio nell'arte tipografica del Futurismo mira all'analisi grafica e alla successiva animazione con la tecnica della *kinetic typography* della copertina del libro *ZANG TUMB TUMB* (1914) e del manifesto futurista di Filippo Tommaso Marinetti, *L'immaginazione senza fili e parole in libertà* (11 maggio 1913) (figg. 5, 6).

Dall'analisi grafica dei documenti emerge che entrambi i progetti suddetti esibiscono l'utilizzo di parole appartenenti a differenti tipi di *font* che, con dimensioni diverse, si configurano secondo direzioni variamente inclinate e non parallele fra loro. L'utilizzo del grassetto è previsto per le parole a cui si vuole associare un maggiore richiamo visivo, specie nel caso di quelle dal suono onomatopeico. Queste ultime, inoltre, spesso appaiono anche deformate per conferire una maggiore efficacia espressiva al significato dei termini. Oltre all'uso di lettere e parole, c'è anche quello dei simboli aritmetici. Infine, le direzioni hanno per la maggior parte un andamento rettilineo in quanto per sua natura geometrica quello curvilineo appare visivamente più morbido e sinuoso, prestandosi poco al linguaggio aggressivo del Futurismo. Su queste due "tavole" si è compiuta una successiva esperienza progettuale. Dopo aver ridisegnato in grafica vettoriale le "tavole", si è proceduto all'animazione dei segni associando agli stessi diversi effetti dinamici [Bellantoni, Woolman 2001]. Inoltre, all'animazione grafica delle parole onomatopeiche sono stati associati dei suoni corrispondenti mentre l'intera dinamica è stata accompagnata dalla base musicale *Macchina Tipografica* del compositore futurista Luigi Russolo (1885-1947). Firmatario del manifesto *L'arte dei rumori* (11 marzo 1913) (fig. 7), Russolo teorizzava l'impiego del rumore per arrivare a comporre dei brani costituiti da rumori puri invece che suoni armonici. Questi suoni disarmonici venivano prodotti attraverso una serie di strumenti progettati da Russolo e denominati "intonarumori" (fig. 8) con i quali avviò composizioni musicali innovative, subito appellate come "musica futurista".

Con riferimento a questa poetica e riprendendo l'esperienza metodologico-progettuale condotta con la tecnica della *kinetic typography* sulla composizione grafica della copertina del libro *ZANG TUMB TUMB* e del manifesto futurista di Filippo Tommaso Marinetti, *L'immaginazione senza fili e le parole in libertà*, per trasformare i manifesti futuristi "statici" in "cinetici" si è fatto qui uso sia di una *palette*

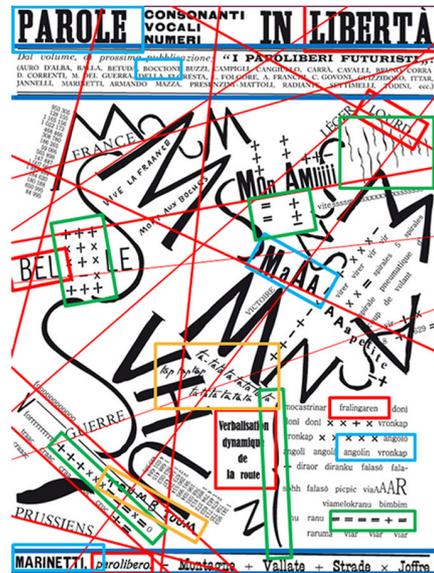


Fig. 5. A. Analisi grafica della copertina del libro ZANGTUMB TUMB (1914). B. Analisi grafica del manifesto futurista di Filippo Tommaso Marinetti, L'immaginazione senza fili e parole in libertà (1913).

di suoni evocativa di rumori a cui alludono le parole e i segni grafici statici adoperati nei manifesti futuristi, come rumori di catene, locomotive, fruscii, lancette di orologi, ecc., che effetti digitali animati, come comparsa, rotazione, caduta, ecc. Inoltre, l'utilizzo della voce di Marinetti che, con tono greve e serio, grida "parole in libertà" e il ricorso a media innovativi hanno ancora più ampliato il contesto tipografico futurista, passando dall'uso di segni grafici statici, che alludono visivamente al movimento, all'uso di contesti digitali che consentono la percezione viva di segni grafici che si trasformano o si muovono nel tempo reale (fig. 9).



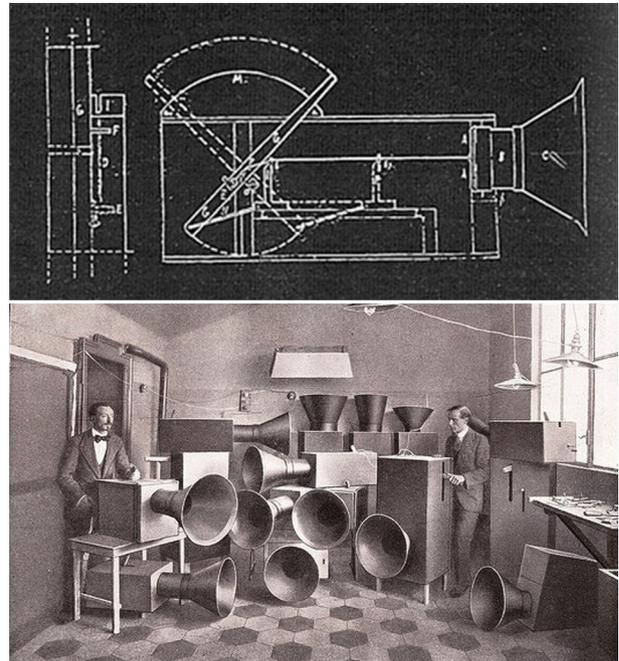
Il manifesto futurista.

Dal segno visivo all'integrazione con il segno sonoro

In termini di rapporto fra scrittura e multimedialità, la seconda esperienza di ridisegno è stata condotta sul manifesto culturale del Futurismo, pubblicato in forma scritta sulla rivista francese *Le Figaro* nel 1909 e intitolato *Manifeste du Futurisme*. In questo caso, la sperimentazione ha fatto uso della tipografia cinetica applicata alla scrittura attraverso la tecnica della videografica e l'implementazione attiva [Castellano, Falcidieno 2012].

Fig. 6. Luigi Russolo, *L'Arte dei rumori*, manifesto futurista pubblicato l'11 marzo 1913.

Fig. 7. Luigi Russolo e l'intonarumori.



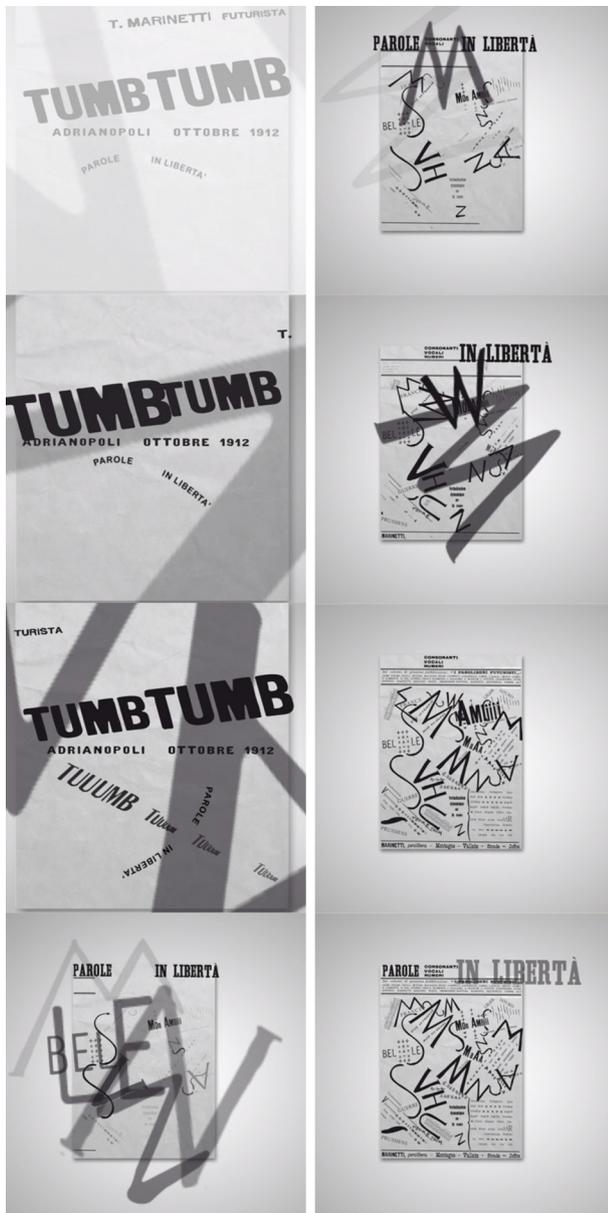


Fig. 8. Animazione dei manifesti futuristi con la tecnica della tipografia cinetica.

Fino agli anni '90 del secolo scorso, nel cinema la musica faceva da fondo ai titoli di testa e di coda come una colonna sonora non sincronizzata con gli elementi grafici (scrittura o figure), già elaborati in tipografia cinetica. Solo da pochi decenni, infatti, è nata la necessità di creare una sincronizzazione fra traccia audio e contenuto visivo delle animazioni e, a tal proposito, i *videoclip* artistici dei primi anni duemila sono stati i primi esempi di progettazione in cui il montaggio delle scene avviene in accordo con gli effetti della tipografia cinetica (fig. 10).

In questa direzione si presenta qui una sperimentazione (uno *spot* d'arte) che coniuga il segno scritto con il suono. Trattasi di un brano in scrittura visiva del testo del *Manifesto futurista* integrato con il recitato dell'attore Carmelo Bene (1937-2002).

L'unione fra queste due forme di narrazione (visiva e uditiva) è stata realizzata attraverso il ricorso alla tipografia cinetica. Il progetto audio-videografico si basa sulla consapevolezza culturale delle dichiarazioni di Marinetti nell'affermare che la: «punteggiatura è annullata» [Marinetti 1912, p. 1] così come nel ritenere necessario produrre uno «stile vivo»: «senza le soste assurde delle virgole e dei punti» [Marinetti 1912, p. 1] e rendere: «il peso e l'odore degli oggetti» [Marinetti 1912, p. 3].

Nel condividere l'opinione secondo cui uno *spot* audio-visivo realizzato in tipografia cinetica risulti efficace a livello comunicativo se una delle caratteristiche principali è la semplicità del *visual*, in fase di metaprogetto sono state formulate attente riflessioni sulla scelta di una *palette* di colori (in relazione al contenuto della narrazione) e di un unico *font* (da utilizzarsi per tutta la durata dello *spot*) (fig. 11).

Il brano selezionato è stato diviso in più scene, corrispondenti a una serie di tre colori (tranne l'ultima composta da due). I colori di ogni *palette* sono stati scelti partendo dal primo (primario o secondario) secondo variazioni cromatiche di contrasto e/o saturazione. In generale, il primo colore è stato attribuito allo sfondo della scena; i restanti due, adoperati per le scritte; il terzo di questi, come sfondo della scena successiva. L'uso simbolico dei colori dedicati al testo scritto è funzione dell'enfasi della parola, la cui maggiore o minore variazione tonale corrisponde a un effetto più o meno enfaticamente. Ulteriori effetti grafici derivano sia dalla lettura del brano che dalla poetica del Futurismo: senso di staticità, velocità e dinamismo delle parole; uso di segni matematici; presenza di onomatopee; teorie della nuova armonia tipografica (fig. 12). Ritornando all'utilizzo del *font*, invece, la scelta ricade su un *font* impattante, che rispec-

Fig. 9. Videoclip musicali realizzati con la tecnica della tipografia cinetica: Prince, Kiss (1988); Madonna, Music (2000); Neyo, Closer (2009); Måns Zelmerlöw, Heroes (2015).

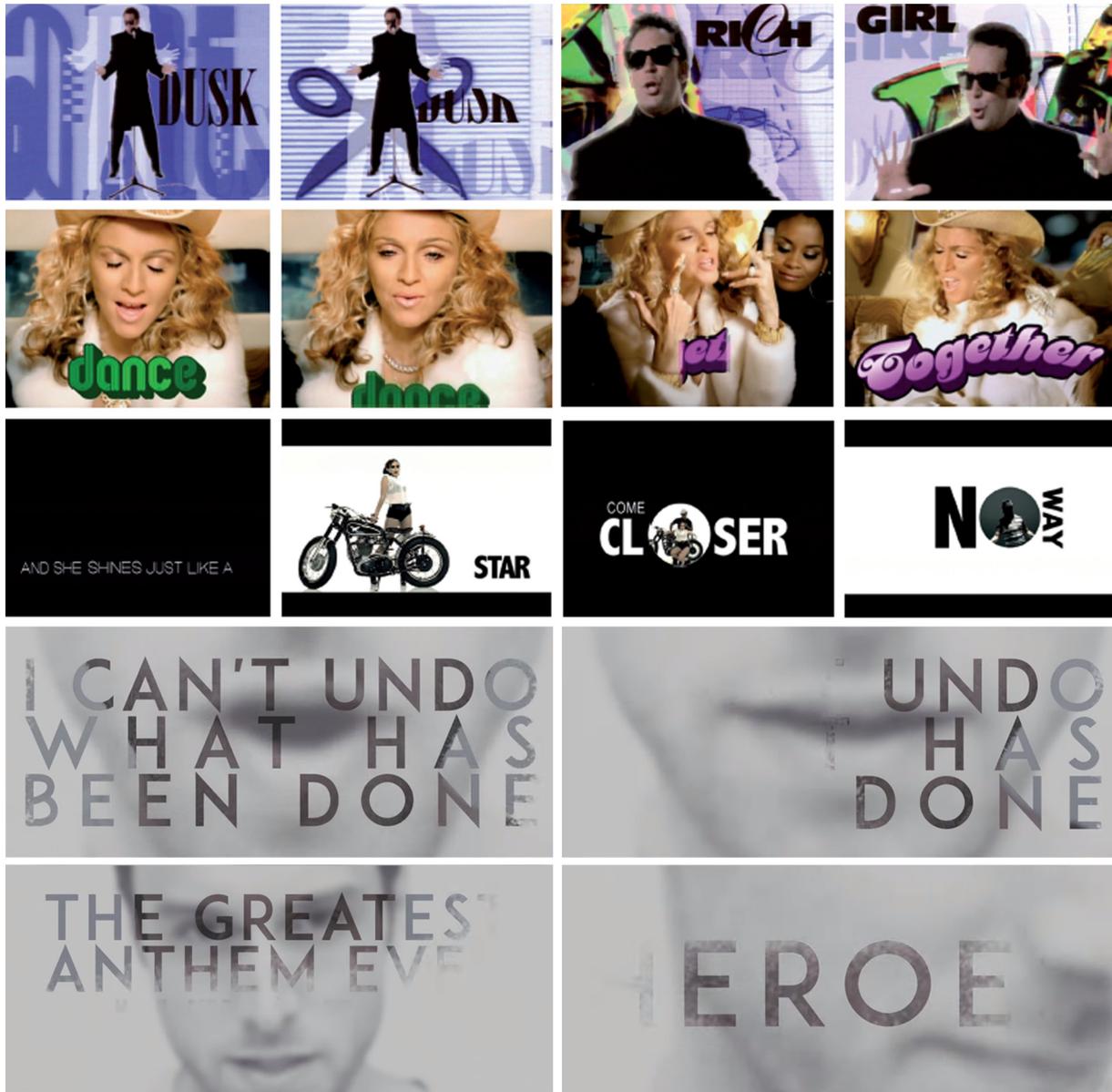




Fig. 10. Palette di colori utilizzata per la progettazione dello spot d'arte del manifesto futurista.

chiasse i canoni aggressivi del Futurismo, il *font Impact* per l'appunto (progettato nel 1965) con un corpo spesso. Successivamente, dal recitato del manifesto del Futurismo di Carmelo Bene sono state selezionate alcune modalità di variazione della voce usate durante il monologo in relazione al senso della comunicazione: balbettio, sussurro, sbiascio, amplificazione, gorgheggio, stridore. Ad esse sono stati associati anche diversi effetti grafici per attirare l'attenzione del fruitore attraverso l'uso simultaneo di linguaggi, tecniche e modalità diversi: senso di staticità, velocità e dinamismo delle parole; uso di segni matematici; presenza di onomatopee; composizioni tipografiche di alcuni brani di testo secondo impianti assonometrici o prospettici; segni grafici allusivi della profondità. Analogamente, è stata accuratamente valutata la regia visiva per i cambi dei periodi (nel recitato) o delle parole/frasi a cui si è dato enfasi nel rispetto della comunicazione (fig. 13).

Conclusioni

Le fonti richiamate e le esperienze condotte testimoniano una valenza forte del disegno: la sua capacità di comunicare attraverso forme (statiche o dinamiche; analogiche o digitali; ecc.) ma, al contempo, anche la sua potenzialità a essere interpretato da chi lo guarda [Falcidieno 2008]. In

tal senso, il disegno allude all'interpretazione "altra" perché il disegno è innanzitutto espressione culturale e, tanto più può alludere, quanto più colta è la cultura di chi lo osserva. Le fonti richiamate appartengono a un contesto storico-culturale ben preciso. Un contesto che giustifica il loro proporsi come manifesti artistici, strumenti creativi di posizioni ideologiche di pensiero. In tutto ciò il disegno ha assunto un ruolo nodale: un ruolo di tramite mai neutrale, un tramite che allude e che, al contempo, denota.

In tal senso, il "movimento" fisico che un corpo compie nello spazio integrandosi al tempo, può essere disegnato staticamente (e, allora, il disegno "allude" negli occhi di chi guarda al movimento) oppure può essere disegnato dinamicamente grazie alle tecniche dell'animazione. In tal caso, il disegno animato non allude più alla percezione visiva del movimento, è esso stesso movimento fisico, movimento reale. I prodotti videografici proposti attraverso le due sperimentazioni si traducono in disegni animati fondati sul rapporto creativo fra campo, scrittura, recitazione, suono, memoria, ecc., e, in tal senso, "aumentano" la comunicazione, che diventa multimediale ampliando ancor di più il già consueto potere allusivo del disegno.

Su questi assunti, il tema sperimentale della comunicazione audiovisiva attraverso il ricorso alla tecnica della tipografia cinetica è stato sviluppato in forma laboratoriale attraverso la formazione didattica di livello universitario e sulla pie-

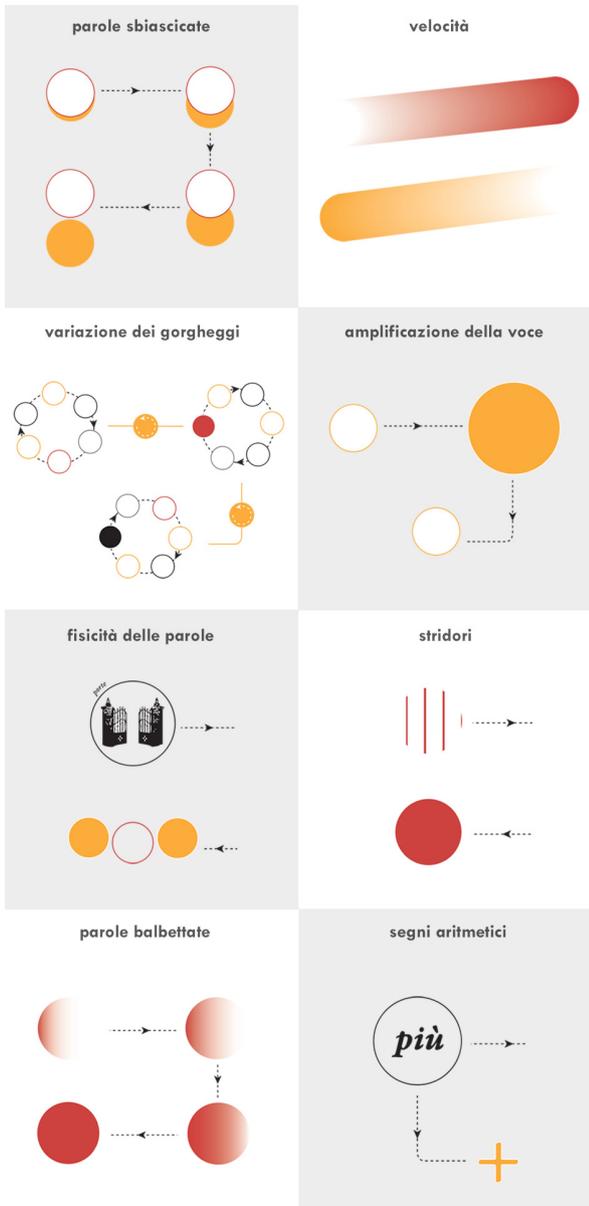


Fig. 11. Spot d'arte sul manifesto futurista: effetto recitazione, effetto grafico.



Fig. 12. Spot d'arte del manifesto cinetico futurista: frames di tipografia cinetica.

na consapevolezza dei fondamenti teorico-scientifici della rappresentazione. I progetti realizzati si configurano come spot videografici di durata breve e si inseriscono nell'ambito della narrazione audiovisiva relativamente al rapporto creativo fra scrittura visiva, recitazione, *sound*, *title design*, *heritage* [2].

Tuttavia, essi sono esito di portati storico-culturali (le avanguardie artistiche, qui il Futurismo), fondamenti scientifico-disciplinari e contestualizzazioni tecnologiche. La riflessione sull'apporto tecnologico alle modalità e scelte del progetto merita una riflessione a parte in quanto la tecnologia si

identifica da sempre come un'occasione, un potenziale in continua trasformazione e sempre più innovativo rispetto al precedente. In tal senso, le esperienze progettuali qui proposte sulla base dell'attuale portato tecnologico potrebbero già alludere alla realtà virtuale immersiva, suggerendo allestimenti di veri e propri viaggi multisensoriali (anche per i sensi dell'olfatto e del tatto [3]) all'interno dei manifesti proposti sia in forma di disegno che di testo scritto e, domani, a forme di comunicazione ed esperienze oggi inimmaginabili pur essendo il nostro corpo e la nostra mente il primo dispositivo multimediale.

Note

[1] La mostra dal titolo *Il Futurismo – Anni '10 – Anni '20*. Boccioni, Balla, Carrà, Depero, Sant'Elia, Severini, Sironi, Prampolini è stata allestita a Napoli dal 19 ottobre al 17 febbraio 2019 nel Museo Civico di Castel Nuovo.

[2] La sperimentazione sui manifesti futuristi è stata condotta in *team* all'interno del laboratorio di Disegno Grafico (coordinato scientifica-

mente da Ornella Zerlenga, Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale dell'Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli") con Antonella Marzano (figg. 5, 8) e Riccardo Onorato (figg. 10-12) e successivamente rielaborata e contestualizzata.

[3] Un esempio di ricerca in questo campo è stato condotto da Laura Marcolini con *Studio Azzurro*.

Autore

Vincenzo Cirillo, Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", vincenzo.cirillo@unicampania.it

Riferimenti bibliografici

Arnheim, R. (1962). *Arte e percezione visiva*. Milano: Feltrinelli.

Bellantoni, J., Woolman, M. (2001). *Type in motion*. London: Thames & Hudson.

Carpi, G., Villanti, F. (a cura di). (2018). *Il Futurismo. Anni '10 - Anni '20*. Milano: Skira.

Castellano, A., Falcidieno, M.L. (2012). *Sound emotion. Cinema & Advertising*. Milano: Franco Angeli Ed.

De Micheli, M. (1981). *Le Avanguardie artistiche del Novecento*. Milano: Feltrinelli.

Falcidieno, M.L. (2006). *Parola disegno segno. Comunicare per immagini. Segno, significato, metodo*. Firenze: Alinea.

Falcidieno, M.L. (2008). *Il ruolo del disegno nella comunicazione*. Firenze: Alinea.

Lee, J. C., Forlizzi, J. e Hudson, S.E. (2002). The kinetic typography engine: an extensible system for animating expressive text. In: Beaudouin-Lafon,

Michel (eds.) *Proceedings of the 15th annual ACM symposium on User interface software and technology*. October 27-30, 2002, Paris, France. pp. 81-90.

Gasek, T. (2011). *Frame-By-Frame Stop Motion: The Guide to Non-Puppet Photographic Animation Techniques*. Abingdon: Taylor and Francis.

Gombrich, E.H. (1994). *The Image and the Eye*. London: Phaidon Press.

Marinetti, F.T. (20 febbraio 1909). *Fondazione e manifesto del Futurismo. Le Figaro*, p. 1.

Marinetti, F.T. (1912). *Manifesto tecnico della letteratura futurista*. Milano: Direzione del Movimento Futurista.

Marinetti, F.T. (1913). *L'immaginazione senza fili e le parole in libertà*. Milano: Direzione del Movimento Futurista.

Vallièrè, T.R. (1982). *Norman McLaren: Manipulator of Movement*. Newmark: University of Delaware Press.

Zerlenga, O. (2007). *Dalla grafica all'infografica*. Foggia: G. Grenzi.