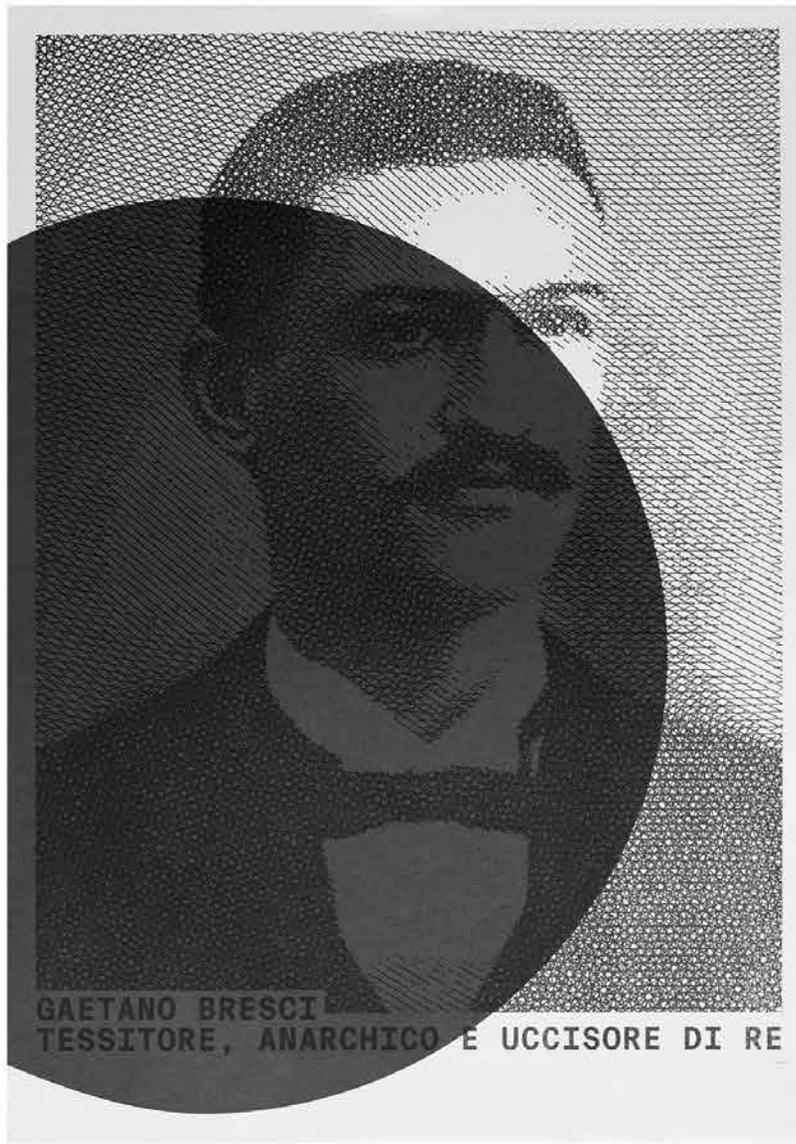
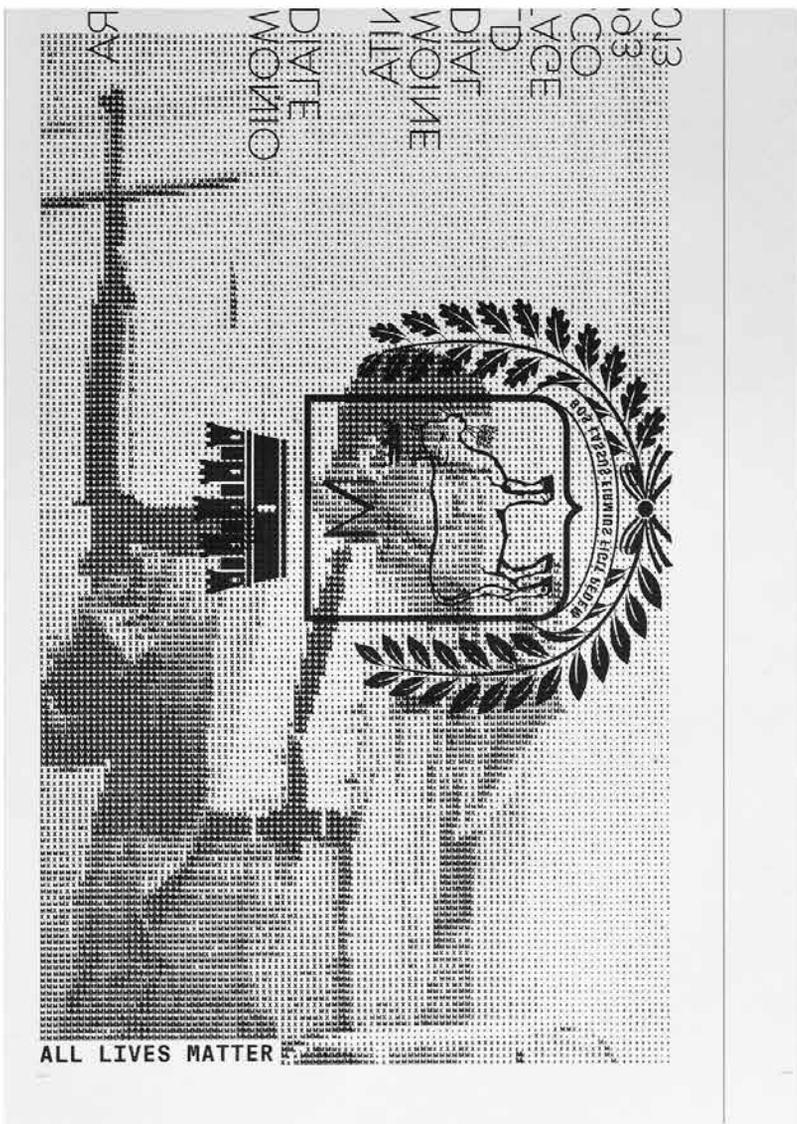


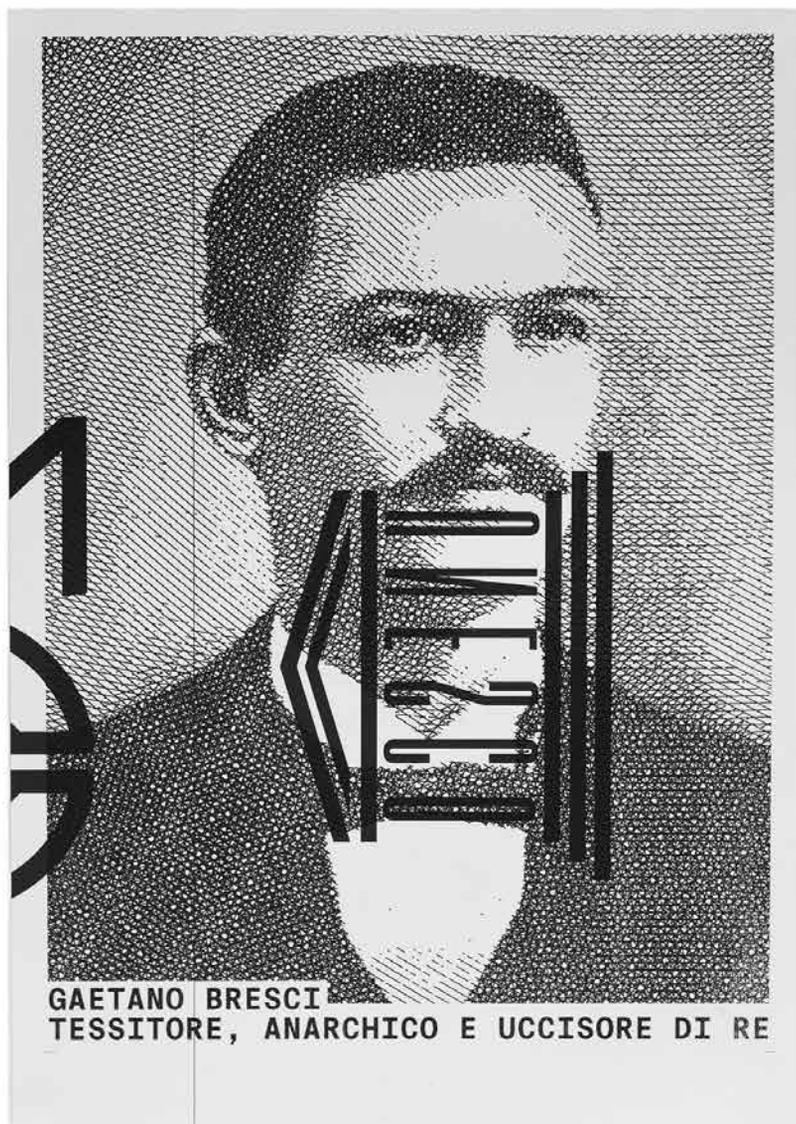
ALL LIVES MATTER



GAETANO BRESCI
TESSITORE, ANARCHICO E UCCISORE DI RE



ALL LIVES MATTER



GAETANO BRESCI
TESSITORE, ANARCHICO E UCCISORE DI RE

Disegno eretico e design della comunicazione visiva

Dalle visioni sperimentali di Neville Brody e David Carson alle applicazioni ludiche di Bruno Munari

#heretical representation
#visual communication
#graphics
#performance

testo di/text by Enrica Bistagnino

Heretical drawing and visual communication design. From the experimental visions of Neville Brody and David Carson to the ludic applications of Bruno Munari In the history of representation, heretical drawing, considered in its various meanings, implements phenomena of discontinuity that sometimes manage to trigger and nurture structured and significant transformative processes to expand themes and disciplinary boundaries. This is referable to the theoretical-operational sphere that embraces methodologies, techniques, tools, signs, iconographies, etc., and can be declined concerning different cultural approaches; simplifying greatly: from experimental visions linked to the dimension of the project and art to imaginative visions oriented towards exploring utopian, dystopian, dreamlike scenarios, etc. The episodes that document the transformations brought about by 'heretical design' - a broad locution susceptible to different semantic connotations also amplified by the wealth of meanings and interpretations of the two terms, 'design' and 'heretical', that compose it - are many. By way of example, to hint at the diversity of scale, context, and meaning of the concept of heresy in the sphere of representation (of the imaginary and the real), I recall the renewal initiated in the appropriation of the urban landscape by the Dadaist 'performative representation' with the visits to the banal places of the city, further developed in the Surrealist deambulations, in the drifts and psycho-geographies of the Situationists, in the subsequent collective listening walks of Max Neuhaus up to the current territorial crossings of Hamish Fulton; progressive expressions of a vision from within the urban and natural landscape, an experiential vision linked to the choreography of the body in space; but I also think, changing thematic sphere completely, of the anamorphoses of the 'curious perspective' (01) which, through encrypted images, alluding to the fascinating idea of reality available to multiple interpretations. Then there

Nella storia della rappresentazione il disegno eretico, considerato nelle sue diverse accezioni, attua fenomeni di discontinuità che, talvolta, riescono a innescare e alimentare processi trasformativi strutturati e significativi per l'ampliamento dei temi e dei confini disciplinari. Ciò è riferibile alla sfera teorico-operativa che abbraccia le metodologie, le tecniche, gli strumenti, i segni, le iconografie ecc., ed è declinabile rispetto a differenti approcci culturali; semplificando molto: dalle visioni sperimentali legate alla dimensione del progetto e dell'arte, alle visioni immaginifiche orientate a esplorare scenari utopici, distopici, onirici ecc. Gli episodi che documentano le trasformazioni determinate dal 'disegno eretico' - locuzione ampia, suscettibile di differenti connotazioni semantiche amplificate anche dalla ricchezza di significati e interpretazioni dei due termini, 'disegno' e 'eretico', che la compongono - sono molti. A solo titolo d'esempio, per accennare alla diversità di scala, di contesto, di significato del concetto di eresia nell'ambito della rappresentazione (dell'immaginario e del reale), ricordo il rinnovamento avviato nell'appropriazione del paesaggio urbano dalla 'rappresentazione performativa' dadaista con le visite ai luoghi banali della città, ulteriormente sviluppata nelle deambulazioni surrealiste, nelle derive e nelle psico-geografie dei Situationisti, nelle successive passeggiate di ascolto collettive di Max Neuhaus fino agli attuali attraversamenti territoriali di Hamish Fulton; progressive espressioni di una visione dall'interno del paesaggio urbano e naturale, una esperienziale visione legata alla coreografia del corpo nello spazio; ma penso anche, cambiando totalmente ambito tematico, alle anamorfosi della "prospettiva curiosa" (01) che, attraverso immagini crittografate, alludono all'affascinante idea di una realtà disponibile a molteplici interpretazioni. Ricordo, poi, il gioco collettivo surrealista del cadavre exquis che, attraverso il noto processo autoriale collaborativo, elabora, nella versione legata alla composizione di immagini, figure antropomorfe 'casuali e impossibili' in opposizione con "l'imitazione frenetica e de-resoria delle apparenze fisiche" ritenute da André Breton "la parte più importante - e più contestabile - dell'arte contemporanea, e alla quale l'arte rimane anacronisticamente soggetta" (Breton, 1965). Infine, sul piano della libera esplorazione relativamente ai temi del progetto di architettura, ricordo la "Catena di Vetro" (*Die Gläserne Kette*), nome dell'epistolario avviato da Bruno Taut, che, fra il 1919 e il 1920, vide la produzione di disegni, scritti, lettere finalizzati a una riflessione visionaria sul futuro, secondo un approccio così fuori dagli schemi al punto da comportare la distruzione del materiale prodotto, in caso di eventuale uscita dal gruppo di uno dei suoi componenti, quasi a voler custodire l'audacia, l'immagine eretica, appunto, formulata all'interno di questa enclave intellettuale. Come si può rilevare già nei pochi esempi ricordati in queste brevi note, il disegno eretico, nelle espressioni dell'arte e del progetto, sembra attuarsi in una successione di eventi inaspettati, spesso autonomi gli uni dagli altri per contesto culturale e temporale, difficilmente ordinabili. Rispetto, quindi, a questo scenario multiforme, ho scelto di illustrare due forme di rappresentazione eretica nell'ambito del design: una tratta dalla grafica contemporanea, e riferita a due autori paradigmatici della neoavanguardia, l'altra tratta dall'ambito 'performativo' considerato nella particolarità di un evento ludico e autoriale della seconda metà del secolo scorso. Mi riferisco ai progetti visivi di David Carson e Neville Brody - in cui si ritrova un'audacia espressiva che richiama la tecnica del *cut-up* letterario introdotto da Brion Gysin e William Seward Burroughs (02) sul finire degli anni Cinquanta del Novecento - e all'incessante esercizio sperimentale di Bruno Munari, di cui desidero presentare, in particolare, l'allestimento per il Museo Immaginario delle Isole Eolie, in cui l'apparato comunicativo è medium per mettere in scena una burla con sembianze di evento archeologico, una forma di espressione per simulare una realtà fittizia. Da un lato, quindi, un'eresia interna alla disciplina della rappresentazione grafica le cui convenzioni e metodologie risultano violate in modo da realizzare configurazioni in grado di stimolare l'immaginazione e il pensiero oltre la

30

31

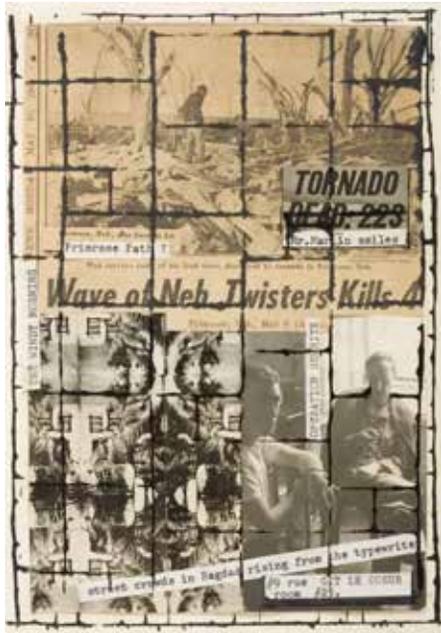
in copertina/on the cover: Mauro Bubbico, Eretic Design Reprint, 2021. Da sinistra a destra: Malcolm X (scala e peso dei glifi), Gaetano Bresci (tratteggio a interferenza tra onde tonde). Stampa Risograph in nero su carta di vari tipi

colorati in pasta e prestampato con immagine della Goccia di Azuma Kengiro, con simbolo UNESCO e stemma della Città di Matera. I Sassi di Matera dal 1993 sono un sito Unesco Patrimonio Mondiale dell'Umanità / Mauro

Bubbico, Eretic Design Reprint, 2021. From left to right: Malcolm X (scale and weight of glyphs), Gaetano Bresci (interference hatching between round waves). Risograph print in black on various coloured paper and pre-printed with image

of the Drop by Azuma Kengiro, with UNESCO symbol and coat of arms of the City of Matera. The Sassi of Matera have been a UNESCO World Heritage Site since 1993

sotto/below: Brion Gysin, William S. Burroughs, cut up, in Burroughs, W.S., Gysin, B. (1978). *The third mind*. New York: The Viking Press



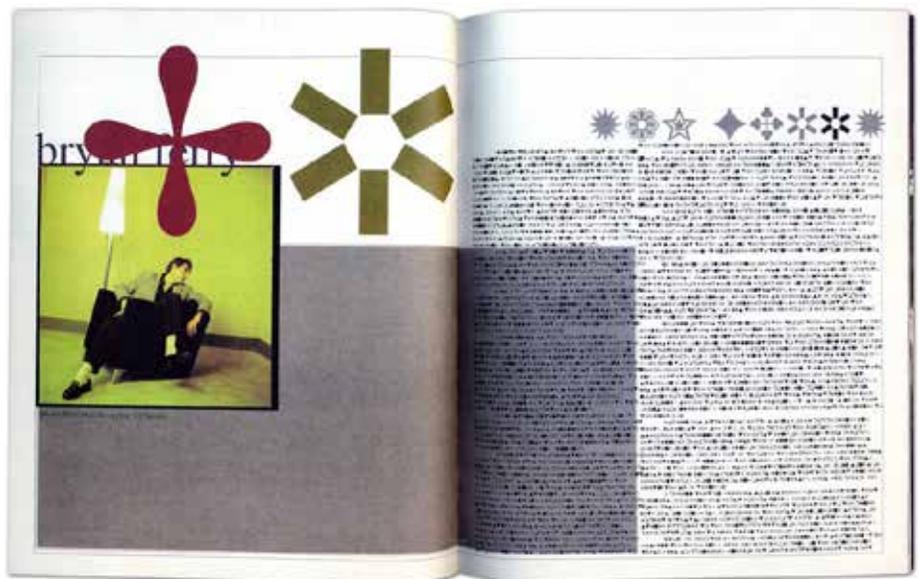
is the Surrealist collective game of the cadavre exquis, which, through the well-known collaborative authorial process, elaborates 'random and impossible' anthropomorphic figures in opposition to "the frenzied and derisory imitation of physical appearances" considered by André Breton to be "the most important - and most contestable - part of contemporary art, and to which art remains anachronistically subject" (Breton, 1965). Finally, on the level of free exploration of the themes of architectural design, I would like to recall the Glass Chain [Die Gläserne Kette], the name of the epistolary initiated by Bruno Taut, which, between 1919 and 1920, saw the production of drawings, writings and letters aimed at a theoretical reflection on the future, according to an approach so unconventional to the point of entailing the destruction of the material produced, should one of its members leave the group, almost as if to preserve the audacity, the heretical image, precisely, formulated within this intellectual enclave. As can already be seen in the few examples mentioned in these brief notes, the heretical design, in the expressions of art and design, seems to take place in a succession of unexpected events, often autonomous from one another in terms of cultural and temporal context, and difficult to order. With respect, therefore, to this multiform scenario, I have chosen to illustrate two forms of heretical representation in the sphere of design: one taken from contemporary graphics and referring to two paradigmatic authors of the neo-avant-garde, the other taken from the 'performative' sphere considered in the particularity of a play-



cornice della logica attingendo al 'disordine' delle idee e delle parole, caratteristico della fase della loro formazione mentale; dall'altro, un'eresia esterna alla disciplina, che utilizza l'immagine per modellare la visione della realtà oltre la sua effettiva consistenza.

Riflessi del cut-up di Brion Gysin e William Seward Burroughs nei progetti di David Carson e Neville Brody

Non vi è dubbio che la portata innovativa teorizzata e sperimentata da Brion Gysin e William Seward Burroughs, relativamente all'idea di liberare le parole dalle costrizioni della composizione, intesa come articolazione di elementi ordinata e logica, appunto 'composta', sia uno tra i riferimenti concettuali che hanno ispirato la ricerca progettuale di diversi autori della grafica contemporanea. Una sperimentazione, quella di Gysin e Burroughs sulla tecnica del *cut-up*, che in parte segue, in parte sostanzia una riflessione teorica, formalizzata nella produzione saggistica e, in particolare, nel volume *The Third Mind* (La terza mente). Un testo importante dove, fra l'altro, lo stesso Burroughs, oltre a riconosce la paternità del *cut-up* all'amico Brion Gysin, poeta e pittore, autore della 'poesia tagliata' *Minutes to go*, segnala anche ulteriori significativi riferimenti teorici. "Mi sono interessato alle possibilità di questa tecnica e ho iniziato a sperimentare. Ovviamente, a pensarci bene, *The Waste Land* (La Terra Desolata) è stato il primo grande collage tagliato, e Tristan Tzara aveva lavorato un po' sulla stessa linea. Dos Passos ha usato la stessa idea nelle sequenze di *The Camera Eye* negli Stati Uniti" (Gysin, Burroughs, 1978, p. 3). Una tecnica, quella del *cut-up*, che porta a riconsiderare molteplici aspetti relativi al linguaggio, fra cui, a titolo d'esempio, la valenza simbolica delle parole all'interno di proposizioni private della struttura sintattica originaria - fatto, questo, già riscontrabile, come ricordato appunto dallo stesso Burroughs, nell'idea di poesia proposta da Tristan Tzara nel testo "Per fare una poesia dadaista" del 1920 - che, pertanto, implicano interpretazioni semantiche soggettive e, quindi, non univoche. Si tratta di configurazioni che attuano una sorta di rottura nei confronti del pensiero razionale a favore di un pensiero aperto e fluido che si esprime anche sul piano del linguaggio visivo e da esso viene poi ulteriormente potenziato. L'esperienza estetica del lettore-osservatore è, infatti, espansa dalla segmentazione e ricomposizione di frammenti di testi, talvolta anche integrati con immagini, che disegnano il campo pagina. Nel complesso, la giustapposizione 'casuale' di elementi verbali e visivi produce configurazioni che si offrono



a sinistra/on the left: (sopra) David Carson, cover per Ray Gun, n. 01 (1992), n. 03 e 06 (1993); (sotto) David Carson, pagine interne di Ray Gun. Intervista a Bryan Ferry / (top)

David Carson, Ray Gun cover, n. 01 (1992), n. 03 and 06 (1993); (bottom) David Carson, pages of Ray Gun magazine. Interview with Bryan Ferry

in questa pagina/on this page: Neville Brody, pagine interne di The Face / Neville Brody, inside pages of The Face



ful and authorial event of the second half of the last century. I refer to the visual projects of David Carson and Neville Brody - in which we find an expressive audacity that recalls the technique of the literary cut-up introduced by Brion Gysin and William Seward Burroughs (02) at the end of the 1950s - and to Bruno Munari's incessant experimental exercise, whose installation for The Imaginary Museum of the Aeolian Islands I would like to present in particular, in which the communicative apparatus is a medium for staging a hoax in the guise of an archaeological event, a form of expression to simulate a fictitious reality. On the one hand, therefore, a heresy internal to the discipline of graphic representation whose conventions and methodologies are violated in order to create configurations capable of stimulating the imagination and thought beyond the framework of logic by drawing on the 'disorder' of ideas and words, characteristic of the phase of their mental formation; on the other hand, a heresy external to the discipline, which uses the image to shape the vision of reality beyond its actual consistency.

Reflections of the cut-up of Brion Gysin and William Seward Burroughs in the projects of David Carson and Neville Brody

There is no doubt that the innovative scope theorised and experimented by Brion Gysin and William Seward Burroughs, about the idea of freeing words from the constraints of composition, understood as an articulation of ordered and logical elements, in fact, 'composed', is one of the conceptual references that have inspired the design research of various authors of contemporary graphics. Experimentation of Gysin and Burroughs on the cut-up technique, which partly follows, substantiates a theoretical reflection, formalised in non-fiction production and, in particular, in the volume *The Third Mind*. An important text where, among other things, Burroughs himself not only acknowledges the paternity of the cut-up to his friend Brion Gysin, poet and painter, author of the 'cut-up poem' *Minutes to go* but also points out further significant theoretic



cal references. "I became interested in the possibilities of this technique and started to experiment. Of course, the *Waste Land* was the first big cut collage, and Tristan Tzara had worked a bit along the same lines. Dos Passos used the same idea in the sequences of *The Camera Eye in the United States*' (Gysin, Burroughs, 1978, p. 3). A technique of the cut-up leads one to reconsider multiple aspects of language, including, for example, the symbolic value of words within propositions deprived of their original syntactic structure - a fact already found, as Burroughs himself recalled, in the idea of poetry proposed by Tristan Tzara in his text "Per fare una poesia dadaista" (To make a Dadaist poem) of 1920 - which, therefore, imply subjective semantic interpretations and, therefore, not univocal. These configurations implement a kind of break with rational thought in favour of an open and fluid thought that is also expressed on the level of visual language and is further enhanced by it. The aesthetic experience of the reader-observer is expanded by the segmentation and recomposition of text fragments, sometimes also integrated with images, that design the page field. On the whole, the 'random' juxtaposition of verbal and visual elements produces configurations that offer themselves to the exploratory and free mode of looking rather than the linear and sequential one of reading, placing the observer at the centre of the process of sense-making. In the contemporary design scenario, this happens, for instance, in the works of David Carson - a controversial figure, hovering between graphic design and artistic elaboration, experimental graphic designer or, perhaps, graphic artist -, characterised by a 'heretical' compositional complexity

that makes the decoding of the functional hierarchies of the different elements laborious. Collages made with common papers, often found papers, violated images, deformed characters, chromatic redundancy, and texts 'cut' and reassembled in positions and dimensions independent of the usual logic and compositional structures are just some of the elements that Carson uses to create stratigraphies of signs where the reader-observer must search for clues that can guide him towards hypotheses of meaning, often vague and unstable. Among the many projects, by way of example, I would like to mention the covers for *Ray Gun* (1992-2000), the American music and costume magazine founded by Marvin Scott Jarrett, for which Carson was artistic director from 1992 to 1995. A place of experimentation, especially in terms of textual elements considered for their visual component rather than their semantic value. I am thinking, for instance, of the interview with Bryan Ferry composed in *Zapf Dingbats*, of the frequent use of texts rotated horizontally, sometimes even superimposed, deconstructed and reassembled in 'chaotic' configurations, overloaded with signs, irreverent towards any compositional norm; I am thinking of the annulment of the spacing between lines and columns of text, which we find not only in the 'free' field of the covers but also in the interior pages; I am thinking of the odd juxtapositions, of the vertical misalignment of texts placed side by side. A general subversion of the rules, a general challenge to visual perception and readability invites us to rethink graphic design and its function. With Neville Brody, the reference to Burroughs' cut-up, as well as to other avant-garde movements of the 20th cen-

sotto/below: Neville Brody, poster per Fuse /
Neville Brody, poster for Fuse

a sinistra/on the left: Bruno Munari, Il Museo
immaginario delle isole Eolie.

Da sinistra in alto in senso orario: Bruno
Munari riceve i visitatori; terrazza di ingres-

so al Museo; probabile scultura preistorica
raffigurante un delfino che si spinge verso
Salina; frammento di residuo di origine
incerta e di uso dubbio, dono del Prof. Fi-
licudo Filicudi; mappa relativa alla proba-
bile formazione dell'arcipelago Eolio prima
dell'eruzione del '48. La mappa è realizza-

ta su una parete con macchie di salnitro. /
Bruno Munari, *The Imaginary Museum of the
Aeolian Islands*.

Clockwise from top left: Bruno Munari re-
ceives visitors; entrance terrace to the Muse-
um; probable prehistoric sculpture depicting
a dolphin that goes towards Salina; Residual

fragment of uncertain origin and doubtful
use, gift of Prof. Filicudo Filicudi; map relat-
ing to the probable formation of the Aeolian
archipelago before the eruption of '48. The
map is made on a wall with saltpetre stains.

tury - such as, for example, Futurism, Dadaism, and Constructivism - is explicit. In a theoretical perspective that considers fundamental, a continuous exercise of research also aimed at questioning one's assumptions, at breaking one's own rules - which Brody does not consider real, but only hypotheses often not critically explored -, the arrangement of graphic materials according to the mechanisms of Burroughs' cuts appears adequate from a procedural point of view as well as, of course, being functional for the expansion of communicative potential. The juxtaposition of incoherent elements is considered, therefore, the generative act of unforeseen meanings to be accessed, precisely, through non-rational processes. With the idea that words are not read but, rather, are recognised, in *The Face* magazine, for example, he works on the elements of the layout as if they were road signs to direct the reader around what he calls the 'urbanism' of the magazine (Brody, 1986). An experimental vision that then boldly goes on to explore the expressive potential of digital typography, as shown in the interactive magazine *Fuse* (03), and evolves, over time, into an explicit and concrete questioning of the commercial dimension of design, I think of the Anti Design Festival, founded in 2010, in opposition to the London Design Festival.

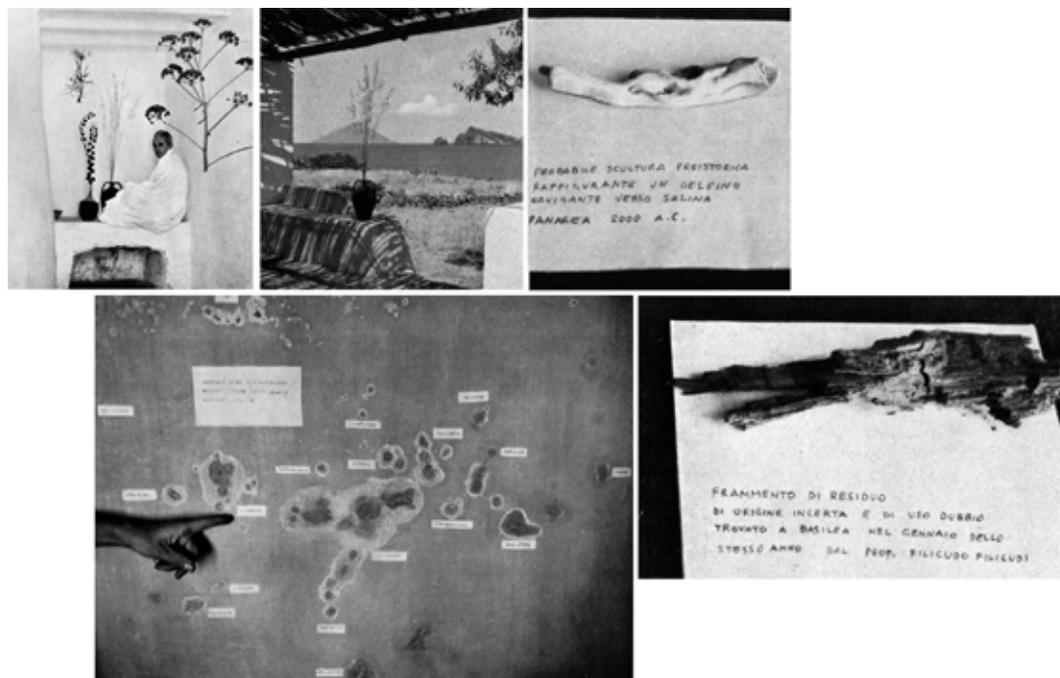
Bruno Munari's playful experimentation

It is instead external to the discipline of representation, the 'heresy' realised by Bruno Munari with the *Imaginary Museum of the Aeolian Islands* set up in Panarea and destroyed after only a few days, in the summer of 1956. The ongoing experimental tension, combined with the author's playful attitude, gives form to this event, which also has the character of a performance, to spaces of the imagination. The setting up of the museum and the communicative apparatus for presenting the exhibits are mediums for creating a hoax in the guise of an archaeological exhibition, a form of expression for simulating a fictitious reality, a 'deception'. Spaces, landscapes, objects, signs and words intertwine to form a design that takes the form of a *mise-en-scène* described by the author as follows: "The inauguration took place at five o'clock one day last August, with an offering of wine and almonds, and with the participation of all the island's elegant public. All the exhibits were found on the islands of Panarea, Basiluzzo, Vulcano, Lipari and Stromboli. The exhibition was organised in two rooms of a typical Aeolian house with an entrance directly from the lawn. The description of the various objects on the appropriate cards was



alla modalità esplorativa e libera del guardare piuttosto che a quella lineare e sequenziale del leggere, mettendo l'osservatore al centro del processo di costruzione di senso. Nello scenario contemporaneo del design, ciò accade, ad esempio, nei lavori di David Carson - figura controversa, in bilico tra progettazione grafica ed elaborazione artistica, grafico sperimentale o, forse, artista grafico -, caratterizzati da una complessità compositiva 'eretica' che rende laboriosa la decodifica delle gerarchie funzionali dei diversi elementi. Collage realizzati con carte comuni, spesso carte trovate, immagini violate, caratteri deformati, ridondanza cromatica, testi 'tagliati' e riassembleti in posizioni e dimensioni indipendenti dalle consuete logiche e strutture compositive, sono solo alcuni degli elementi che Carson utilizza per creare stratigrafie di segni dove il lettore-osservatore deve ricercare indizi che possano orientare verso ipotesi di significato, spesso vaghe e instabili. Fra i molti progetti, a titolo d'esempio, segnalo le cover per Ray Gun (1992-2000), la rivista statunitense di musica e costume fondata da Marvin Scott Jarrett, di cui Carson fu direttore artistico dal 1992 al 1995. Un luogo di sperimentazione, soprattutto sul piano degli elementi testuali considerati per la loro componente visiva piuttosto che per la loro valenza semantica. Penso, ad esempio, all'intervista a Bryan Ferry composta in Zapf Dingbats, al frequente uso di testi ruotati in orizzontale, talvolta anche sovrapposti, decostruiti e riassembleti in configurazioni 'caotiche', sovraccariche di segni, irriverenti verso qualsivoglia norma compositiva; penso all'annullamento delle spaziature tra le righe e le colonne di testo, che ritroviamo non solo nel campo 'libero' delle cover, ma anche nelle pagine interne; penso alle giustezze irregolari, al disallineamento verticale di testi affiancati. Un generale sovvertimento delle regole, una generale sfida alla percezione visiva e alla leggibilità che invita a ripensare il design grafico e la sua funzione. Con Neville Brody il riferimento al cut up di Burroughs, così come ad altri movimenti delle avanguardie del Novecento - quali, ad esempio, il Futurismo, il Dadaismo, il Costruttivismo - è esplicito. In una prospettiva teorica che considera fondamentale un continuo esercizio di ricerca finalizzato anche a mettere in discussione i propri presupposti, a infrangere le proprie stesse regole - che Brody non considera reali, ma solo ipotesi spesso non esplorate criticamente -, l'allestimento dei materiali grafici secondo i meccanismi dei tagli di Burroughs appare adeguato dal punto di vista procedurale oltre, naturalmente, ad essere funzionale all'ampliamento del potenziale comunicativo. L'accostamento di elementi incoerenti è considerato, quindi, l'atto generativo di significati imprevisti a cui accedere, appunto, attraverso processi non razionali. Con l'idea che le parole non siano lette, ma, piuttosto, vengano riconosciute, nella rivista *The Face*, ad esempio, lavora sugli elementi dell'impaginato come fossero segnali stradali, per indirizzare il lettore intorno a quella che chiama l' 'urbanistica' della rivista (Brody, 1986). Una visione sperimentale che si spinge poi con audacia ad esplorare il potenziale espressivo della tipografia digitale, come mostra la rivista interattiva *Fuse* (03), ed evolve, nel tempo, in una esplicita e concreta messa in discussione della dimensione commerciale del design, penso all'Anti Design Festival, fondato nel 2010, in opposizione al London Design Festival.

arbitrary but approved by Prof. Filicudo Filicudi (the highest authority on the archipelago), who also donated to the Museum a fragment of residue, of uncertain origin and dubious use, found in Basel in January of the same year' (Munari, 1956, p. 29). A performative event, therefore, where the 'objects' and 'images' are the 'testimonial documents' to make a fanciful narrative plausible. Alleged artefacts that, by establishing an indexical relationship with non-existent referents, enact a kind of semantic heresy and further attest to the extraordinary and ambiguous potential inherent in any communication process. Even just by observing these examples, one can see, albeit with some simplification, how heretical representation, aimed at triggering, inside or outside the discipline of drawing, a profound alteration, often a tear that may concern the methodological, technical, semantic and much more levels, is, in any case, a gesture of freedom that contributes to regenerating the vision of the discipline and its applications. Heretical drawing, freedom of gaze, "scream of contracted colours, a tangle of opposites and all contradictions, of the grotesque and of incongruity: LIFE" (Tzara, 1918).



La sperimentazione ludica di Bruno Munari

È invece esterna alla disciplina della rappresentazione, l'eresia realizzata da Bruno Munari con il Museo immaginario delle isole Eolie allestito a Panarea, e distrutto dopo pochi giorni, nell'estate del 1956. L'incessante tensione sperimentale, unita all'atteggiamento ludico dell'autore, dà forma, in questo evento, che ha anche il carattere di una performance, a spazi dell'immaginazione. L'allestimento del Museo e l'apparato comunicativo per presentare i materiali esposti sono medium per realizzare una burla con sembianze di mostra archeologica, una forma di espressione per simulare una realtà fittizia, un 'inganno'. Spazi, paesaggi, oggetti, segni, parole si intrecciano componendo un disegno che si concretizza in una messa in scena così descritta dall'autore: "L'inaugurazione avvenne alle ore cinque di un giorno dello scorso agosto, con offerta di vino e mandorle, e col concorso di tutto il pubblico elegante dell'isola. Tutti gli oggetti esposti furono rinvenuti nelle isole Panarea, Basiluzzo, Vulcano, Lipari e Stromboli. L'esposizione venne organizzata in due sale di una tipica casa eolia con ingresso direttamente dal prato. La descrizione dei vari oggetti, sugli appositi cartellini, era assolutamente arbitraria ma approvata dal Prof. Filicudo Filicudi (massima autorità dell'Arcipelago), il quale ha anche fatto dono al Museo di un frammento di residuo, di origine incerta e di uso dubbio, trovato a Basilea nel gennaio dello stesso anno" (Munari, 1956, p. 29). Un evento performativo, quindi, dove gli 'oggetti' e le 'immagini' sono i 'documenti testimoniali' per rendere verosimile una narrazione fantasiosa. Presunti reperti che, instaurando un rapporto indessicale con referenti inesistenti, attuano una sorta di eresia semantica e attestano ulteriormente le straordinarie e ambigue potenzialità intrinseche ad ogni processo di comunicazione. Anche solo osservando questi esempi si può rilevare, pur con qualche semplificazione, come la rappresentazione eretica, volta a innescare, all'interno o all'esterno della disciplina Disegno, un'alterazione profonda, spesso uno strappo che può riguardare il piano metodologico, quello tecnico, quello semantico e molto altro ancora, sia comunque un gesto di libertà che contribuisce a rigenerare la visione della disciplina e delle sue applicazioni. Disegno eretico, libertà di sguardo, "urlo di colori contratti, groviglio degli opposti e di tutte le contraddizioni, del grottesco e dell'incongruenza: LA VITA" (Tzara, 1918).

NOTE

(1) 'Curiosa' è l'interessante attribuzione che Jean François Nicéron propone relativamente all'immagine anamorfica nel titolo del suo libro "La perspective curieuse, ou magie artificielle des effets merveilleux de l'optique par la vision directe ..." (Parigi, 1638). / 'Curiosa' is the interesting attribution that Jean François Nicéron proposes regarding the anamorphic image in the title of his book *La perspective curieuse, ou magie artificielle des effets merveilleux de l'optique par la vision directe ...* (Paris, 1638).

(2) Il cut up, come dichiarato da B. Gysin e W.S. Burroughs, si riferisce alla tecnica di scrittura ideata da Tristan Tzara e presentata a un raduno di artisti dadaisti nel 1920. In quell'occasione il poeta chiese di estrarre da un cappello pezzi di carta su cui erano scritte delle parole che invitò poi a comporre liberamente. Per approfondimenti cfr. B. Gysin, W.S. Burroughs, *The third mind*, The Viking Press, New York 1978. / *The cut up*, as given by B. Gysin and W.S. Burroughs, refers to the writing technique devised by Tristan Tzara and presented to a gathering of Dadaist artists in 1920. On that occasion the poet asked to extract from a hat pieces of paper on which words were written which he then invited to freely compose. For further information see Gysin, B., Burroughs, W.S. (1978). *The third mind*. New York, The Viking Press.

(3) Ogni numero della rivista era allestito in un packaging di cartone contenente un testo scritto, un disco con 4 caratteri tipografici e altrettanti poster che proponevano le applicazioni dei caratteri. L'obiettivo di questo tipo di diffusione del prodotto era quello fornire gli strumenti e le suggestioni per innescare una partecipazione attiva nel processo di disegno dei font, mettendo anche in discussione il concetto di proprietà del progetto grafico. cfr. *Wired* <https://www.wired.com/> [07 luglio 2022]. / *Each issue of the magazine was set up in a cardboard packaging containing a written text, a disc with 4 typefaces and as many posters that proposed the applications of the characters. The goal of this type of product diffusion was to provide the tools and suggestions to trigger an active participation in the font design process, also questioning the concept of ownership of the graphic design.* cf. *Wired* <https://www.wired.com/> [07 July 2022].

References

- Breton, A. (1965). *Le Surréalisme et la Peinture*. Parigi: Gallimard, p. 290.
- Burroughs, W.S., Gysin, B. (1978). *The third mind*. New York: The Viking Press, p. 3.
- Farrelly, E.M. (2011). An Interview with Neville Brody, Art Director of The Face. *Architectural Review*, Agosto 1986. L'articolo è stato ripubblicato on line a Marzo 2011. Disponibile in: <https://www.architectural-review.com/essays/an-interview-with-neville-brody-art-director-of-the-face> [07 luglio 2022].
- Munari, B. (1956). *Il Museo Immaginario delle Isole Eolie*. Domus, n. 321.
- Tzara, T. (1918). *Manifesto Dadà*. In De Micheli, M. (1986). *Le avanguardie artistiche del Novecento*. Milano: Feltrinelli. P. 308.
- Tzara, T. (1920). *Per fare una poesia dadaista*, in Tzara, T. (1920). In De Micheli, op.cit., p. 313.