



f (HTTPS://WWW.FACEB



```

Hey!
->when( @foo), use it \ here \ (http://digicult.it/it)
@$_GET[ @TOTALLY_ANGRY or $raise (your)]; class
Boss {VAR$IES = [his_features, so_we_could_keep_sitting_on_our_ass];
protected $by = [most_of_fantastic_programmers,
Boss_helps_them_to]; function when ($others){ $throw_hangers =
$from = $you = $I = (require true) and sincere( $feelings);
as($this); global $decision; will( sure( make( some( $dealings(
Warning.! $you_now_have_to_be || self:: $AWARE;
hell: $you^=ll_have_a ($difficult_choice_to); declare(
ticks=0); are( TICKING and the( end( is_near())));
for( $you; now(); $this-> path() {is_truly_clear()};
list ($some) = [PROs and LOG CONS, $fast];
break; $chts_loop, while (you_re . not( $last));
$hate (${$this-> $language }{ $or . LOVE. (it^s) . PERKS}});
the( best( thing( is( that( ($this ->code)( works))))));
switch ($your_side . IN){ case $you^re . (
JAVA^s . $waiting_for_you_to . SUCK());
continue; programming() - its_not_your_fault();
$bad_things_happen; by(); default:}
try { to_drink(); throw $up; if ($needed);
} catch (A $cold) { if ($you .succeeded());
$hope . you^ll;} finally { get_it_done();
do {some( $stuff);} while (!having_fun());}
if ($you^re . $really) {$ready-> to (DWELL);
choose (PHP) . $or; goto hell;}
return from office and(;;)} __halt_compiler();
with PHP you won't need neither

```

COMPUTER POEMS. DALL'ARCHEOLOGIA AL SOURCE CODE POETRY

[FOCUS \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/SECTION/FOCUS/\)](http://digicult.it/it/section/focus/)

[LIVE CODING \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/SECTION/LIVE-CODING/\)](http://digicult.it/it/section/live-coding/)

[SOFTWARE ART \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/SECTION/SOFTWARE-ART/\)](http://digicult.it/it/section/software-art/)

[SCIENZA \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/SCIENCE/\)](http://digicult.it/it/science/)

La corrispondenza fra letteratura ed evoluzione tecnologica è intrinseca al concetto stesso di letteratura, se non altro perché i media connotano il contesto storico. Dall'alba delle prime pitture rupestri ad oggi, il ritmo letterario è scandito dalle evoluzioni sociali e tecniche che affollano la storia dell'uomo. Scopo di questo breve excursus è indagare le dinamiche di quella pratica ascrivibile sotto il nome di *source code poetry*, passando anche in rassegna una serie di eventi che, pur non rappresentando tale esperienza, contribuiscono a rendere sempre più contigua l'operazione autoriale all'uso del computer, dalla scrittura praticata nell'alveo di vincoli stringenti di tipo matematico all'interno

dell'**OULIPO**, alle composizioni algoritmiche di **Jackson Mc Low** alle opere permutazionali di **Gysin**, fino alla sempre più massiccia presenza del personal computer come mezzo di composizione o generazione di testi.

Il *source code poetry* è dunque accostabile attraverso un percorso storico che attraversa il '900 nella corrispondenza fra scienza e letteratura. Quali possibilità per la poesia digitale? Quale dimensione per la creazione computerizzata? **Christopher Funkhouser**, autore di "**Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms 1959-1995**", sembra esporre delle perplessità riguardo le potenzialità creative della macchina. È possibile una poesia digitale? Il responso di Funkhouser sembra indirizzato verso un "no" a partire dal fatto che l'operazione del pc resterebbe sempre quella di un output.

La posizione dell'autore di *una archeologia delle forme*, seppur vera da un certo punto di vista, lascia spazio ad ampi margini. È la struttura parziale della visione a lasciare il campo aperto. Poesia digitale è in fondo un punto di vista personale sull'operazione in atto, ma anche un momento che fornisce autori e fruitori di un punto di vista laterale sulle cose, sul mondo, uno sguardo differente. La scena immateriale comporta un passaggio visivo sulle cose, diverso. La contiguità fra superfici di natura diversa, tutte ricondotte allo scambio continuo di informazioni, descrive il passaggio dinamico e mai conclusivo da una sfera all'altra, dal materiale all'immateriale, dall'organico all'inorganico, esprimendo quello che per Benjamin rappresenterebbe, appunto, il feticismo: il crollo delle barriere fra organico e inorganico.

Ma è ancora la creazione di un nuovo concetto di tempo, il quale si definisce per una certa spazialità – il tempo virtuale è sempre un tempo spaziale – a rimettere in gioco la questione. L'immagine, infatti, riacquista un dato corposo riavvicinandosi all'oggetto se non addirittura creandone uno a sé, al di là dei criteri di referenzialità. È un nuovo tribalismo dell'immagine, del dato aleatorio che presentifica l'oggetto.

```

1  html, body {
2      padding: breaths;
3      margin: rhythmic-structure;
4  }
5  html {
6      font-size: 100%;
7  }
8  .wrapper {
9      max-width: augmented-consciousness;
10     text-align: full-immersion-stream-of-consciousness;
11     padding: breaths;
12 }
13 .wrapper h1, h2, h3, h4 {
14     font-family: free-writing;
15     font-weight: normal, bold and all incredible bodies of text;
16     font-size: 100%;
17     padding: breaths;
18     margin: rhythmic-structure;
19 }
20 .wrapper p {
21     font-family: free-writing;
22     font-style: free-words;
23     font-variant: multimedial-style-of-poetry;
24     text-align: space-around;
25     padding: breaths;
26     margin: rhythmic-structure;
27 }
28 .existence {
29     display: ex-sistere;
30     flex-wrap: lacanian-want-to-be;
31     effraction-of-the-sense: none(Roland Barthes);
32     white-space: conjunction(F.S.Dòdaro);
33     word-break: speak-without-speak(Confucio);
34     quotes: goo goo g'joob goo goo g'joob;
35 }

```

Francesco Aprile - Css poetry declaration

Già le prime rappresentazioni iconiche erano strumenti di intervento. I disegni di animali nelle grotte preistoriche non erano infatti immagini nel senso moderno del termine: in realtà trasferivano l'animale in carne e ossa sulla superficie rocciosa, inaugurando così la storia della rappresentazione tramite simulazione. [...] L'informatica, attribuendosi anche funzioni di visualizzazione, è riuscita a costruire un percorso che va dall'immagine all'oggetto congiungendo i due estremi. Ancora prima di imporsi come tecnologia visiva, ha trasformato le condizioni di modellizzazione degli oggetti e dei fenomeni fisici aprendo il campo alla numerizzazione e al calcolo dei modelli. [...] Con le nuove procedure di modellizzazione, numerizzazione e programmazione ha connotato la virtualità quale spazio manipolabile di sperimentazione intermedio tra il progetto e l'oggetto, laddove fino a poc'anzi il virtuale era considerato esclusivamente un luogo deputato all'attività immaginaria[1]. (https://www.utsanga.it/aprile-computer-poems-dallarcheologia-al-source-code-poetry/#_ftn1).

La dimensione iconica del digitale sposta ulteriormente l'asse del discorso. L'immateriale, a questo punto, non appare illusorio o dotato di una minore realtà. Il tempo come spazio diffuso attiene al percorso avviato dal concetto di informatica diffusa che ha stratificato un nuovo rapporto fra immagine e oggetto. Il tempo è dunque anche uno spazio. L'immagine

virtuale in termini di tempo/spazio non replica semplicemente, apre altri spazi di reale. In questo scenario il progetto è già un oggetto e l'immagine un'azione, in quanto dotata di una sua fattualità derivante dal suo essere anche o spesso interfaccia.

Al tempo, più che una continuità, attiene il salto, lo scontro, l'inciampo, l'incrocio e l'accumulazione di resti. In questo caso, è esemplificativo il dominio dei resti che popolano la rete: siti internet dismessi, tracce di passaggi continui, pacchetti di informazioni che disseminano impronte a passaggio avvenuto e ormai scomparso. Il processo che riconduce il progetto a divenire oggetto, che in ambito di computer poetry prende avvio dalla fine degli anni '50, è simile e coevo a quel percorso delle arti contemporanee che ha fatto sì che il processo divenisse l'oggetto (d'arte) restringendo in maniera inesorabile il campo e le distanze fra autore ed opera.

La convergenza sempre più stringente fra letteratura e produzione autoriale attraverso l'uso del personal computer trova un punto cruciale nell'opera di **Theo Lutz**. Nel 1959 l'informatico tedesco, servendosi di uno Zuse Z22, elaborò un primo sistema di composizione combinatoria attraverso l'uso del pc, producendo una serie di testi attraverso la ricombinazione di estratti da **"Il Castello"** di Franz Kafka: «Not every look is near. No village is late. A castle is free and every farmer is distant...»[2] (https://www.utsanga.it/aprile-computer-poems-dallarcheologia-al-source-code-poetry/#_ftn2).

PREHISTORIC DIGITAL POETRY

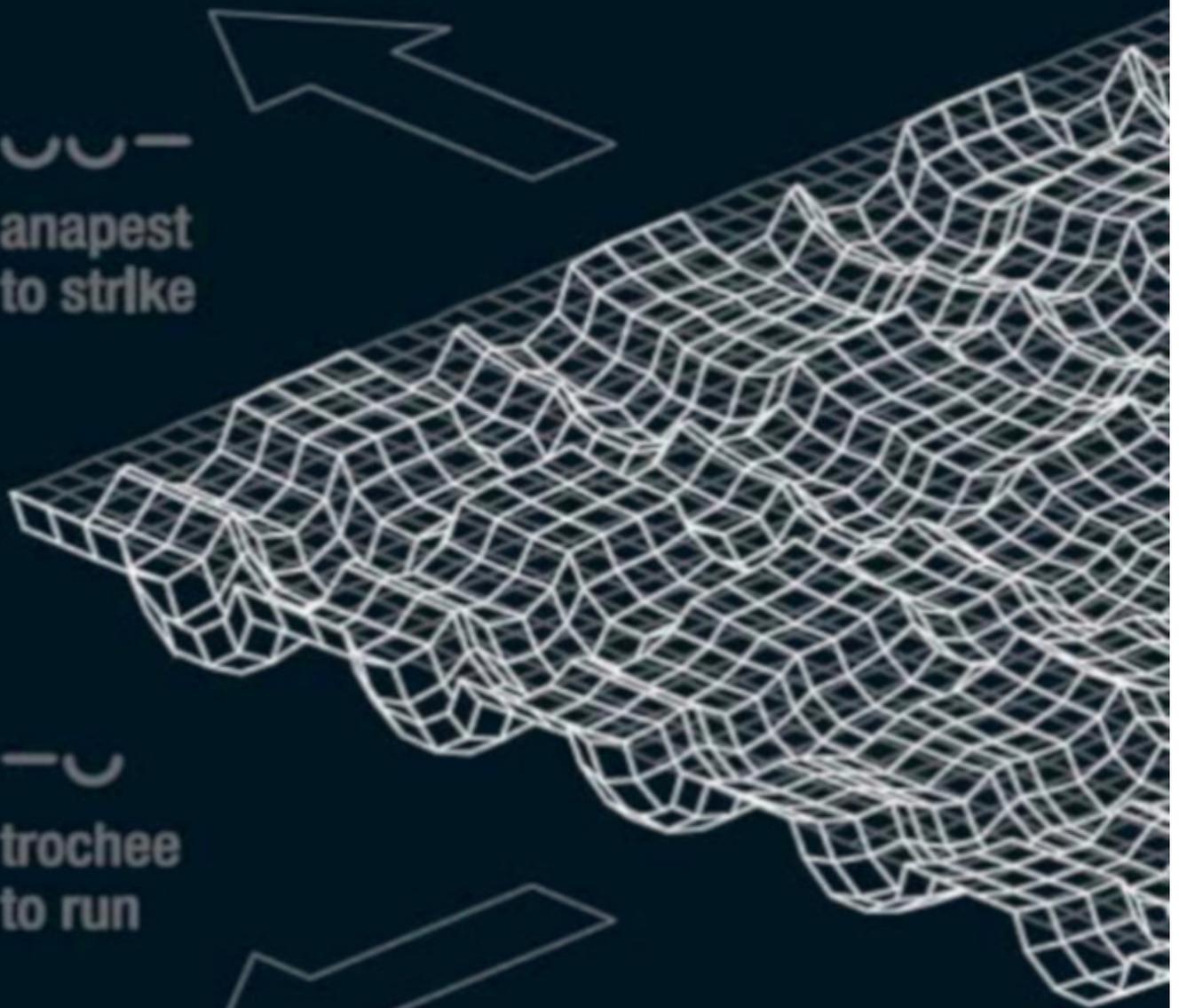
AN ARCHAEOLOGY OF FORMS, 1959-1995 C. T. FUNKHOUSER



anapest
to strike



trochee
to run

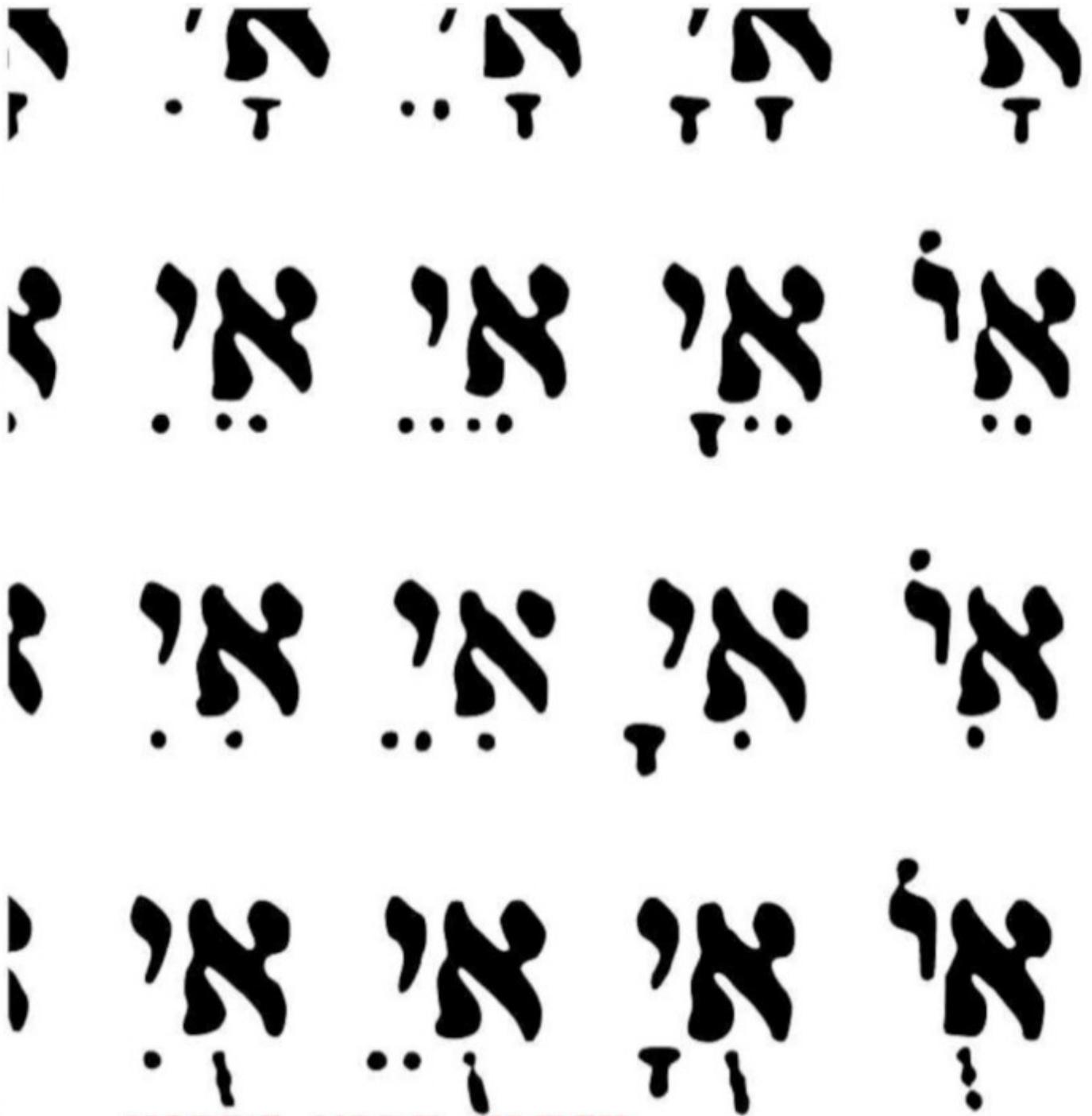


L'idea combinatoria, programmata, alla base del processo poetico di Lutz, verteva sulla nozione per la quale il linguaggio sarebbe *analogo ad una rete*, evocando possibili *relazioni significative con la matrice* successiva. L'incipit del saggio di Lutz mostra come quelli fossero anni in cui ci si interrogasse sulle possibilità dei primi computer, i quali erano considerati, ancora da molti informatici, come destinati a lavorare esclusivamente sui numeri. Il carattere aleatorio, non deterministico, ma probabilistico dell'opera di Lutz si manifesta a partire dal titolo del saggio, "**Stochastic texts**", ponendo l'attenzione sulla dimensione stocastica (sistemica, aleatoria e probabilistica) della sua operazione.

"The machine was used to generate stochastic texts i.e. sentences where the words are determined randomly. The Z 22 is especially suited to applications in extra-mathematical areas. [...] The machine then produces sentences in this language. It seems to be very significant that it is possible to change the underlying word quantity into a "word field" using an assigned probability matrix, and to require the machine to print only those sentences where a probability exists between the subject and the predicate which exceeds a certain value. In this way it is possible to produce a text which is "meaningful" in rel_(.)ation to the underlying matrix.[3]_(https://www.utsanga.it/aprile-computer-poems-dallarcheologia-al-source-code-poetry/#_ftn3)"

Eppure tutto questo non è ancora sufficiente per parlare di *source code poetry*. Non è sufficiente nella misura in cui l'oggetto del *source code poetry* non si limita alla programmazione di un algoritmo al fine di ricombinare una serie di testi. Il *source code poetry* rintraccia certamente le proprie radici all'interno di tali esperienze e altre ancora, che attraverso l'uso del computer hanno saputo rinnovare la produzione letteraria, ma bisogna tenere a mente che tutto ciò di cui si è parlato finora fornisce basi, pilastri, colonne, travi. L'idea centrale dell'operazione di Lutz, ovvero quella del linguaggio inteso in forma di rete e provvisto di nessi significativi e significanti fra una matrice e l'altra, appare ancora oggi fondamentale. Per **Roland Barthes** il linguaggio descriveva, appunto, una sorta di rete, una serie di nodi rappresentanti una testualità aperta, un linguaggio-pelle che si strofina contro altri linguaggi-pelle. Se il linguaggio è una rete il passo è breve per affrontare le problematiche attorno al *source code poetry*.

La rete di ipertesti che Lutz e Barthes hanno prefigurato si regge su codici di programmazione, i quali sono tutt'altro che lontani dalla grammatica dei linguaggi dell'uso comune. A questo punto il codice di programmazione può essere riconosciuto a tutti gli effetti come portatore di una dimensione poetica, in quanto c'è differenza qualitativa fra codice e codice, fra una scrittura di programmazione e un'altra.



WORDS MADE FLESH

Code, Culture, Imagination

Florian Cramer

Media Design Research

Piet Zwart Institute

institute for postgraduate studies and research

Willem de Kooning Academy Hogeschool Rotterdam

Secondo **Florian Cramer** il *source code poetry* rappresenta una scrittura che può essere, ad un tempo, elaborata dal pc e, ad un altro, letta come un comune testo. Ciò che segna lo scarto, il passaggio fondamentale, si manifesta in questa polarità del *source code poetry*, laddove il codice di programmazione assolve il suo ruolo tradizionale, ma in un secondo momento l'intero codice, o spezzoni di esso, possono essere estrapolati e letti come opere, connotando il testo per una valenza visiva che permette di inserire l'operazione relativa al codice all'interno delle esperienze verbo-visive, ma anche della net.poetry. Il programmatore e poeta **Richard Gabriel** ha coniato l'espressione *code is a poetry* e successivamente, nel 2002, ha anche iniziato a lavorare ad un master di Belle Arti in disegno del Software. Dunque poesie informatiche, algoritmi poetici, narrazioni e visualizzazioni poetiche trasposte nel linguaggio informatico per il suo rovesciamento. Il tracciato poetico che contamina quello logico-informatico ne astrae la struttura, le sensazioni, gli scopi.

Un tentativo di ribaltarne usi e consuetudini. Fare pratica scritturale dell'esperienza sintattica, linguistica, esecutiva di una scrittura informatica che soggiace, questa, alle dinamiche procedurali del pensiero umano, e catalizzarne l'attenzione sul centro poetico dell'esistenza umana. L'oggetto di una pratica scritturale che si avvale dei sistemi informatici del vivere quotidiano e li realizza nel loro capovolgimento. Assumere a coordinate sintattiche strutturazioni tipiche del linguaggio informatico, mutate da analisi della prassi quotidiana del pensiero umano, attraverso pratiche di elaborazione tecnologica della dimensione linguistica dell'uomo. Avviene così che la slogatura di un linguaggio strutturale, codificato a partire dalla logica algoritmica delle istruzioni, torni ad abbeverarsi all'imperfezione, alla polisemia, alla pluralità che si ricuce addosso una volta strappato il testo alla dimensione di pura istruzione. Così l'incedere poetico che si esplicita nella dichiarazione dei commenti al margine interno della dichiarazione algoritmica oppure, ancora, nel codice stesso, nel suo estratto e ricondotto a coordinate visivo-letterarie.

Il termine *Codework* è stato coniato da **Alan Sondheim** in una serie di articoli apparsi nel 2001 sull'*American Book Review*. L'utilizzo del termine è indirizzato ad una serie di opere intese come deviazioni delle forme, laddove un linguaggio di programmazione viene utilizzato per usi esterni alla programmazione stessa. Già fra gli anni '90 e i primi del 2000 artisti provenienti dalla net.artsi cimentavano con l'uso del codice, il quale, mantenendo lo spirito tipico dei net.artisti, era utilizzato per scopi di spiazzamento e sorpresa. L'effetto di spiazzamento era ottenuto catapultando il codice sulla pagina secondo effetti dal forte impatto visivo, graffiando la superficie, decostruendola a vantaggio della profondità, degli abissi che il codice rappresenta. Da questo punto di vista

troviamo in prima linea il collettivo **Jodi**. Indubbiamente l'espressione *Codework* coniata da Sondheim è qualcosa che incorpora quello che qui si è definito come *source code poetry*, finendo per contenerlo all'interno di un paradigma più ampio; resta viva, però, la dimensione del codice o del frammento di codice estrapolato e destinato ad altri usi. Sondheim, in riferimento a questo, parla di dualità del codice. Allo stesso tempo introduce il lettore in un mondo che può essere considerato della traduzione. Il testo poetico traslato nella forma del codice risulta illeggibile.

Una delle prime accezioni del termine *Code poem* compare in "**Cybernetic Serendipity**" (1968) a pagina 57. Si tratta di un trittico di opere di **Edwin Morgan**, intitolate **The Computer's First Birthday Card, The Computer's second Christmas card, The Computer's first code poem**, le quali si presentano come blocchi rettangolari, la prima, o quadrati di testo, in un percorso di indagine che vede Morgan intento nell'affrontare le relazioni esistenti fra la capacità creativa del computer e quella umana. Computer's first code poem è un testo "crittografato", ironico, in rima e nonsense, costruito sull'idea che *uno stesso poema può essere considerato come un messaggio in codice*^[5] (https://www.utsanga.it/aprile-computer-poems-dallarcheologia-al-source-code-poetry/#_ftn5).

CYBERNETIC

Serendipity

the computer and the arts



Artistic and technical special issue

I **Computer Poems** di Archie Donald, *Timesharing: Conditional Jump*, editi nel 1973, riconducono invece dritto per dritto alla concezione qui espressa di *source code poetry*. Frammenti di codice, scrittura in codice, in sequenza logica, scandita da comandi descritti in *basic* che rimanda chiaramente alla dualità del codice così come inteso nel *source code poetry* (o *code poetry source*): da un lato una scrittura eseguibile, dall'altro una scrittura che porta a torsione la programmazione divenendo leggibile al di fuori delle dinamiche della macchina, aprendosi all'ambiguità della comprensione nella dialettica umana. Tale dualità, come già affrontato in precedenza, conduce il codice oltre che sul terreno poetico anche su quello visivo. Il codice estrapolato dal suo contesto acquisisce una valenza estetica.

L'immagine visiva del codice ci riporta alla contemporaneità iconografica che nell'epoca della comunicazione elettronica, digitale, e ancora virtuale, connota l'icona per una doppia forza: è immagine, ma anche immagine eseguibile, è dunque interfaccia. Questo, si è già detto, fa dell'immagine un progetto che è già oggetto e già azione. La qualità visiva permette di sussumere il codice al piano poetico-visuale delle linee di ricerca verbo-visive. Il codice cessa di essere perfetto e si apre all'effrazione del senso. Il tutto si gioca nel dominio della compenetrazione fra uomo e macchina, nell'alternanza e nella promiscuità dei piani che hanno sfumato i loro confini destinandosi ad una indeterminatezza di fondo che apre il codice al poetico e al narrativo, viceversa, come i vincoli restrittivi di tipo matematico nell'*OULIPO*, anche in questo è la ristrettezza dei vincoli a fare l'opera in un processo pragmatico di torsione della sintassi.

Altro esempio di applicazione del *source code poetry* è dato dalla proposta del gruppo **epidemiC** che nel 2001, in occasione del festival **d-i-n-a (Digital Is Not Analog 01)**, svoltosi a Bologna, richiedeva al filosofo **Franco Berardi Bifo** una lettura di ***Loveletter.vbs***. Ovvero commissiona al filosofo un reading da un virus informatico. Così, il 24 maggio 2001, *Loveletter.vbs* diventava oggetto di una performance che inaugurava quell'incipit del nuovo millennio con un accento contemporaneo del tutto figlio dell'irruenza e dell'ironia Dada.

```
time = s/v
space = VT
dimension = 0
final_dimension = 0

for each record of file {
read dimension
if dimension = poetry then {
time = non-existent
space = non-existent
}

final_dimension = dimension
}

print dimension
```

francesco aprile, "_algorithm poetic 1.2010626", 2010/6/26

Negli ultimi anni ampio spazio ha ricevuto il *source code poetry* fra il web e pubblicazioni cartacee, concorsi letterari come il **Sourcecodepoetry.com** o ancora il **code {poems}** di **Ishac Bertran**, e spazi universitari (**Code Poetry Slam**, Stanford University).

Note:

[1]_(https://www.utsanga.it/aprile-computer-poems-dallarcheologia-al-source-code-poetry/#_ftnref1)_(). Weissberg J. L., *Il compatto reale/virtuale*, in Ferraro A.-Montagano G., *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Ancona-Milano, Costa & Nolan, 2000, pp. 45, 47

[2]_(https://www.utsanga.it/aprile-computer-poems-dallarcheologia-al-source-code-poetry/#_ftnref2)_(). Lutz T., 1959

[3]_(https://www.utsanga.it/aprile-computer-poems-dallarcheologia-al-source-code-poetry/#_ftnref3)_(). Lutz T., *Stochastic texts*, in: *augenblick* 4 (1959), H. 1, S. 3-9, oggi in *netzliteratur.net*

[4]_(https://www.utsanga.it/aprile-computer-poems-dallarcheologia-al-source-code-poetry/#_ftnref4)_(). Balestrini N., <http://www.deriveapprodi.org/2007/11/tristano/>

[5]_(https://www.utsanga.it/aprile-computer-poems-dallarcheologia-al-source-code-poetry/#_ftnref5)_(). Morgan E., *Note on simulated computer poems*, in *Cybernetic Serendipity*, Londra, Studio International, 1968, p. 57

«This is a reminder that electronic computers developed out of work in advanced cryptography during the second world war, and it is also a metaphor for the fact that a poem itself can be regarded as a coded message. My code, though not hair-raising, is not exactly translucent. Amateur cryptographers, with or without computers, are invited to find the poem, which is I believe the first to have been composed in this form».

Bibliografia:

1959: *Theo Lutz, StochasticText*, in *Digital Poetry Overview*,

<http://glia.ca/conu/digitalPoetics/prehistoric-blog/2008/07/16/1959-theo-lutz-stochastic-text/>

1961: *Balestrini's Tape Mark poems*, in *Digital Poetry Overview*,

<http://glia.ca/conu/digitalPoetics/prehistoric-blog/2008/07/17/1961-balestrinis-tape-mark-poems/>

1962: R.M. Worthy, *Auto-Beatnik*, in *Digital Poetry Overview*,
<http://glia.ca/conu/digitalPoetics/prehistoric-blog/2008/07/18/1962-rm-worthy-auto-beatnik/>

1963: Marc Adrian, *Text I*, in *Digital Poetry Overview*,
<http://glia.ca/conu/digitalPoetics/prehistoric-blog/2008/08/20/1963-marc-adrain-text-i/>

1964: Baudot, *La machine à écrire*, in *Digital Poetry Overview*,
<http://glia.ca/conu/digitalPoetics/prehistoric-blog/2008/08/21/1964-baudot-la-machine-a-ecrire/>

1968: *Cybernetic Serendipity*, in *Digital Poetry Overview*,
<http://glia.ca/conu/digitalPoetics/prehistoric-blog/2008/08/25/1968-cybernetic-serendipidity/>

Balestrini N., <http://www.deriveapprodi.org/2007/11/tristano/>

Balestrini N., *Tape Mark I*, in *Almanacco Letterario Bompiani*, 1962

Cramer F., *Digital Code and Literary Text*, in *netzliteratur.net*

Cybernetic Serendipity (1968) – The Computer and the Arts, <http://socks-studio.com/2011/12/08/cybernetic-serendipity-1968-the-computer-and-the-arts/>

Deseriis M.-Marano G., *Net.Art L'arte della connessione*, Milano, Shake Edizioni, 2003

Doran K., *Speaking in Code*, in *www.rhizome.org*, marzo 2005

Gabriel R. P., *Trigger & Practice*

Heiss J. J., *La poetica della programmazione. Intervista a Richard Gabriel*, 2002

Indemini L., *Code is poetry*,
<http://www.lastampa.it/2015/04/08/multimedia/tecnologia/computational-art-catodo-lartista-dei-dati-4SPuxhYMJz2XI19X4hROeJ/pagina.html>

Ferraro A.-Montagano G., *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Ancona-Milano, Costa & Nolan, 2000

Funkhouser C., *Digital Poetry: a look at generative, visual, an interconnected possibilities in its first four decades*, 2013

Funkhouser C., *IBM Poetry: Exploring Restriction in Computer Poems*, a lecture at the Kelly Writers House, March 26, 2008

Funkhouser C., *Prehistoric digital poetry. An archaeology of forms, 1959-1995*, Tuscaloosa, The University of Alabama Press, 2007

Lutz T., *Stochastic texts*, in: *augenblick* 4 (1959), H. 1, S. 3-9, oggi in *netzliteratur.net*

MacGregor B., *Cybernetic Serendipity Revisited*, in School of Visual Communication, Edinburgh College of Art

Reichardt J. (edited by), *Cybernetic Serendipity. The computer and the arts*, Londra, Studio International, 1968, http://cyberneticserendipity.com/cybernetic_serendipity.pdf

Sondheim A., *Codework*, in *American Book Review*, Volume 22, Issue 6, September/October 2001

The Roots The Growth And Its Future Information Technology Essay, <https://essays.pw/essay/the-roots-the-growth-and-its-future-information-technology-essay-211931>

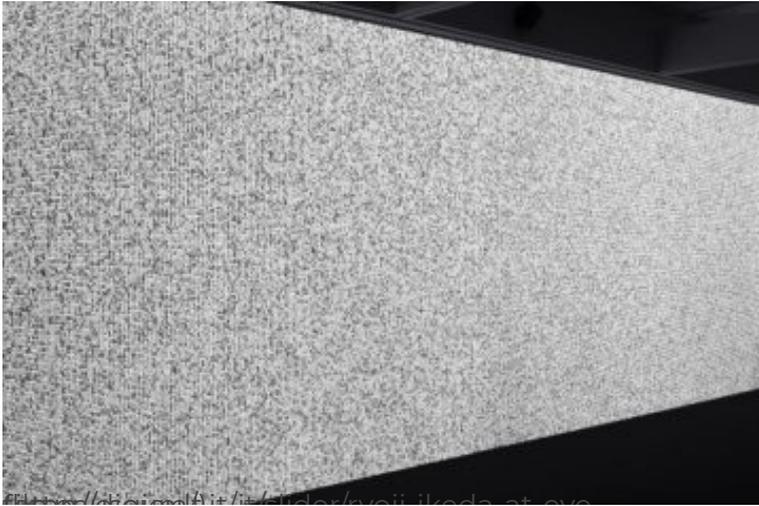
FRANCESCO APRILE

([HTTP://DIGICULT.IT/IT/AUTHOR/FRANCESCO-APRILE/](http://digicult.it/it/author/francesco-aprile/))

GIORNALISTA, SAGGISTA ED ARTISTA

Francesco Aprile (1985, Lecce) È saggista, giornalista, autore di opere verbovisive, asemantiche, oltre che di asemic cinema, video poesia, glitch, asemic-glitch writing, code poetry, scritture sbagliate, abbecedari asemantici ecc. Dal 2010 È parte del movimento letterario "New Page - Narrativa in store" fondato nel 2009 da Francesco Saverio DÚdaro. Dal 2013 ha condiviso la direzione del movimento con lo stesso DÚdaro, dal 2016 lo dirige in autonomia. Ha fondato il gruppo "Contrabbando Poetico" firmandone il primo manifesto nel 2011, e la rivista di critica e linguaggi di ricerca www.utsanga.it nel 2014 con Cristiano Caggiula. Ha avviato, con Cristiano Caggiula, nell'ambito della rivista Utsanga.it, una mappatura storico-critica dei linguaggi contemporanei.

RELATED POSTS



RYOJI IKEDA ALL'EYE FILM MUSEUM
([HTTP://DIGICULT.IT/IT/SLIDER/RYOJI-
IKEDA-AT-EYE-FILM MUSEUM/](http://digicult.it/it/slider/ryoji-ikeda-at-eye-film-museum/))

ORON CATTI & IONAT ZURR
ESPLORANO LE INTERSEZIONI TI
ARTE E SCIENZA IN "BIOMESS"
([HTTP://DIGICULT.IT/IT/SLIDER/O
CATTI-IONAT-ZURR-EXPLORE-T
INTERSECTIONS-OF-ART-AND-
SCIENCE-IN-BIOMESS/](http://digicult.it/it/slider/oron-catti-
ionat-zurr-explore-the-intersections-of-art-and-
science-in-biomess/))

AFFILIATE



FOLLOW US



([https://digicult.us16.list-manage.com/subscribe?](https://digicult.us16.list-manage.com/subscribe?u=f773273da21294f4b5e94f0fa&id=91bb88db68)



(<https://www.facebook.com/Digicult->

[395885952192/?ref=hl\)](https://twitter.com/digicult)



[_ \(https://twitter.com/digicult\)](https://twitter.com/digicult)



[_ \(https://plus.google.com/u/0/+MarcoMancusoDigicult/posts\)](https://plus.google.com/u/0/+MarcoMancusoDigicult/posts)



[_ \(http://www.linkedin.com/in/marcomancuso\)](http://www.linkedin.com/in/marcomancuso)



[_ \(http://www.digicult.it/feed/atom\)](http://www.digicult.it/feed/atom)

SEARCH

Search..



[_ \(HTTP://DIGICULT.IT/IT\)](http://digicult.it/it)

[_ CHI SIAMO \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/ABOUT\)](http://digicult.it/it/about)

[/ STAFF \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/STAFF\)](http://digicult.it/it/staff)

[/ AUTORI \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/AUTHORS-NETWORK\)](http://digicult.it/it/authors-network)

[/ CONTATTI \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/CONTACTS\)](http://digicult.it/it/contacts)

[/ PUBBLICITÀ \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/ADVERTISING/\)](http://digicult.it/it/advertising/)

[/ COLLABORAZIONI \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/PARTNERSHIPS\)](http://digicult.it/it/partnerships)

[/ PRIVACY \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/PRIVACY-DISCLAIMER/\)](http://digicult.it/it/privacy-disclaimer/)

[/ COOKIE POLICY \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/COOKIE-POLICY/\)](http://digicult.it/it/cookie-policy/)

DIGICULT | DIGITAL ART, DESIGN AND CULTURE | SINCE 2005

