

Rinnovare lo sguardo. Il disegno e le sue pratiche: rappresentare, comunicare, narrare

Elena Ippoliti

Abstract

“Specialisti” o “pubblico”, siamo quotidianamente immersi in un mondo fatto di immagini. Una centralità delle immagini cui è corrisposto un rinnovarsi di studi, teorie e metodologie per la conoscenza derivabile e trasmissibile e, soprattutto, per le esperienze connesse ai modi e alle forme della visualizzazione. Diversamente nella disciplina del disegno che appare ripiegata su se stessa, quando invece una ventina di anni fa sembrava assodato che il disegno potesse, o dovesse, dispiegarsi su ampi territori e che le sue pratiche partecipassero alla costruzione della conoscenza secondo un sistema di specifiche modalità: euristica, ermeneutica, referenziale. L’urgenza di ricomprendere, oggi ancor più di ieri, logico e alogico, verità ed etica, ovvero pensiero scientifico e pensiero estetico, motiva le riflessioni e le esperienze proposte di seguito. Riflessioni che confido utili a delineare il contesto entro cui collocare la necessità e le possibilità del rinnovamento degli studi del disegno, delle sue teorie e metodologie, che non possono che originare dall’esercizio di pratiche concrete. In questa prospettiva vanno inquadrare le esperienze didattiche presentate, esperienze dove l’esercizio del disegno è modalità irrinunciabile per la formazione di un codice di pensiero che non può che essere visuale, anzi più propriamente figurale, perché è proprio nella sua scrittura che acquista “corpo” e “modo”.

Parole chiave: comunicazione visiva, narrazione visuale, infografica, video, composizione, montaggio.

Introduzione

“Specialisti” o “pubblico”, siamo quotidianamente immersi in un mondo fatto di immagini. Un moltiplicarsi di immagini, che tutti i giorni consumiamo, produciamo, condividiamo, trasmettiamo, diffondiamo. Per quanto la definizione di “civiltà delle immagini” sia usurata, le nostre esistenze sono indubbiamente sempre più intrecciate con esperienze traboccanti di rappresentazioni visive e caratterizzate dalla disponibilità di tecnologie della visione in incessante trasformazione. All’evidenza della centralità delle immagini da una trentina di anni è corrisposto un rifiorire di studi, teorie e metodologie per la conoscenza derivata, il contenuto conoscitivo trasmesso ma soprattutto per le esperienze connesse ai modi e alle forme della visualizzazione. Un rinnovarsi di studi che testimonia solo l’ultima delle

battaglie tra due irriducibili strategie di pensiero nel rapporto conoscitivo con il reale. Battaglie che più volte si sono riproposte nella storia del sapere occidentale in perenne conflitto tra filosofia e tragedia, idea e imitazione, logico e alogico, necessità e possibile, verità ed etica. Per tenere insieme ragione e corpo, pensiero e desiderio, il conflitto ha percorso prepotente tutto il Novecento per risolversi in una «lingua delle figure» mutando non soltanto l’oggetto della conoscenza ma anche le stesse procedure. Un nuovo sapere capace di includere le complessità e le contraddizioni del soggetto comprendendo anche l’esperienza «intraducibile in un concetto, ma figurabile in una narrazione» [Rella 2004, p. 55] [1]. Un conflitto che è costitutivo del disegno in perenne tensione tra scienza ed

estetica, tra pensiero fondato sulla differenza e sul rigore delle misure e quello sulla somiglianza e sull'omologia anche percettiva delle forme. Due approcci epistemologici che accompagnano la disciplina del disegno fin dalle origini e che distinguono tra cognizione dichiarata, incorporata e razionale, basata sul concetto e sull'astrazione, e cognizione sottintesa, totalizzante e naturale, basata sull'imitazione e sull'esperienza.

Paradossalmente, invece, tra gli studiosi del disegno non sembra essersi radicata la piena consapevolezza della necessità di affrontare, comprendere e governare questo "moltiplicarsi di immagini", se è ancora necessario rimarcare come «non sono pochi coloro che pensano che il nostro specifico non sia la sola architettura, bensì l'elaborazione di immagini visive» [Cardone 2016a, p. 19]. Non si registra, cioè, un quantitativamente significativo riorientamento delle ricerche su «temi trasversali riguardanti l'indagine e la comunicazione grafica nell'ambito progettuale e cognitivo [...] verso i settori d'avanguardia nel campo storico, teorico, sperimentale e applicativo» [2].

Un ripiegamento rispetto a una ventina di anni fa, quando sembrava assodato che il disegno potesse, o dovesse, dispiegarsi su ampi territori e che le sue pratiche partecipassero alla costruzione della conoscenza secondo un sistema di molteplici modalità: euristica, ermeneutica, referenziale. Un arretramento forse ancor più evidente, e perciò dal portato più preoccupante, nel contesto della formazione universitaria dove, al consolidarsi degli insegnamenti della rappresentazione orientati alla prefigurazione e al controllo dello spazio antropico, si è registrata via via una minore attenzione al disegno secondo orizzonti più estesi e diversi. L'urgenza di ricomprendere nell'alveo della disciplina del disegno, oggi ancor più di ieri, logico e alogico, verità ed etica, ovvero pensiero scientifico e pensiero estetico, motiva le riflessioni e le esperienze proposte di seguito.

Riflessioni che confido utili a delineare il contesto entro cui collocare la necessità e le possibilità del rinnovamento degli studi del disegno, delle sue teorie e metodologie, secondo molteplici orientamenti.

Un rinnovamento che per il disegno deve costitutivamente originare dall'esercizio di pratiche concrete in quanto «connettibili con l'arte di indagare, di capire, di comunicare e in definitiva procedere lungo la via del sapere e del saper fare» [de Rubertis 2012, p. 145].

In questa prospettiva devono perciò essere inquadrare le esperienze didattiche presentate [3], dove i due artefatti visuali proposti sono espressioni delle due strategie

di pensiero, irriducibili ma complementari, propriamente riconducibili alla disciplina del disegno e alle sue pratiche. Esperienze dove l'esercizio del disegno, è praticato quale modalità irrinunciabile per la formazione di un codice di pensiero che non può che essere visuale [Arnheim 1974]. Un codice propriamente figurale che si va costituendo nel tempo, attraverso progressivi depositi e archiviazioni di memorie visive e un pensiero che si dispiega nella sua scrittura perché è in questa rappresentazione che acquista corpo e che viene formulandosi il pensiero stesso [Cervellini 2012]. Esercizio di pratiche che si propongono nell'ottica di una riflessione più generale sul futuro dello statuto del disegno che «finalmente svincolato dal gorgo seduttivo di opache immagini mimetiche, potrà recuperare il suo patrimonio figurativo e concettuale» [Dotto 2016, p. 35].

Rinnovati sguardi

Diverse sono le discipline nel campo delle scienze umane e sociali che, ognuna dal proprio specifico, hanno assunto le immagini quale oggetto privilegiato di ricerca. Se negli anni '90 ancora si prediligevano criteri di tipo storicistico-diacronico nonché modelli euristici di derivazione linguistica, negli ultimi anni si è andata definitivamente consolidando una diversa prospettiva che ha ricompreso all'interno dei propri interessi tanto gli oggetti iconici quanto le pratiche della visione e dello sguardo. Una diversa visuale cui è corrisposto un differente approccio metodologico che comprende sia il "fare" immagini – i diversi media e luoghi di produzione e consumo – sia il "fruire" immagini – l'esperienza visiva – incorporando, secondo un'ottica situata, interazione sociale e fenomeno culturale [Pinotti 2014].

Una vera e propria «svolta iconica» [Pinotti 2014, p. 271] dove il paradigma delle riflessioni non risiede tanto nell'oggetto iconico quanto nell'esperienza che se ne fa, ovvero nel significato che questo assume per l'individuo e per i processi culturali che ne derivano e che, al tempo stesso, lo sostanziano. Un complesso di ricerche che dalla consapevolezza del ruolo delle immagini si sono strette «attorno all'idea che il visuale possa rappresentare una nuova, importante prospettiva euristica» proponendo «la cultura visiva come oggetto culturale e di condurre l'analisi visuale assumendone sia la specificità sia la centralità nella contemporaneità» [Sassatelli 2011, pp. 150-151].

Di come questa "svolta iconica" abbia riguardato i diversi saperi è testimonianza il lavoro di Jean-Jacques Wunenburger

che, per la prima volta in ambito filosofico, assume l'immagine quale categoria d'indagine a sé stante. Presa coscienza che «lo studio delle produzioni rese in immagini, delle loro proprietà e dei loro effetti, vale a dire l'immaginario, ha progressivamente soppiantato la questione classica dell'immaginazione» [Wunenburger 2008, p. 16], l'autore affronta e ripercorre «i complessi temi della tipologia, della natura e della metodologia, soffermandosi sugli orientamenti epistemologici, l'ermeneutica e la fenomenologia delle immagini» [Cardone 2016b, p. 7].

Secondo una visuale ampia, nel suo lavoro abbraccia immaginazione e immaginario, ricomprendendo cioè la duplice natura di ogni immagine – il materiale e il mentale, la cosa e l'idea, la verità e l'errore – finendo così per riconoscere nello scarto tra il rappresentato e la conoscenza quella spinta propulsiva che fa sì che ogni immagine sia tanto il prodotto di un'operazione cognitiva quanto il frutto di un'interpretazione riflessiva. Uno sforzo, quello fatto da Wunenburger, per ripensare culturalmente il mondo delle immagini, non solo quelle che sembrano necessitare «di uno svolgimento interpretativo» ma anche quelle dove l'informazione sembra incontrare «senza ostacoli la superficie delle figure» [Wunenburger 1999, p. 272].

Un pensare attraverso le immagini che, fin dalle origini, ha accompagnato anche il formarsi della scienza moderna concorrendo, nella relazione con gli strumenti e la tecnica, all'avvio del metodo sperimentale fondato sul principio di verifica attraverso l'esperimento. L'immagine, interfaccia tra conoscenza e mondo, è pratica esplorativa e modello osservabile del reale che, procedendo per successive accumulazioni e comparazioni, consente di passare «da ordini tassonomici a vere e proprie proposizioni» [Ugo 1994, p. 40]. Ma anche per quel processo di astrazione della nozione di forma che ricongiunge geometria e calcolo, l'immagine collabora alla definizione dei linguaggi e dei modelli astratti indispensabili alla stessa formalizzazione scientifica delle teorie. Un universo di immagini che è partecipe del pensiero scientifico in quanto pratica euristica e operativa, dove «schizzi, schemi, grafi, tavole sinottiche, diagrammi» conferiscono una struttura visibile, e non solo astratta, al sapere favorendo «un percorso cognitivo globale» [Wunenburger 1999, p. 318]. Un ruolo centrale, quello delle immagini, non tanto per il carattere descrittivo-mimetico, quanto per quello descrittivo-notazionale, rendendosi disponibili ad accompagnare il congetturare dello scienziato nel cogliere, isolare e fissare, attraverso un complesso di segni, alcuni aspetti, e solo quelli essenziali, della realtà fenomenica osservata.

Fig. 1. SpreCO₂ alla Sapienza. (Studenti Francesca Romana Pelagallo, Xu Huijie, Marta Jamróz).



Una disponibilità a “scoprire” attraverso la progressiva eliminazione della ridondanza che ha fatto la “fortuna” delle immagini nel metodo scientifico perché il tracciamento di un'immagine è analogo al funzionamento del cervello. Questo, infatti, per la capacità risolutiva davvero impressionante dello sguardo, deve ridurre la quantità di informazioni visuali. Così, se l'immagine mentale è una riduzione di quanto catturato dalla vista, l'immagine tracciata non è che «un ulteriore sviluppo di questo programma di sintesi» [Pascolini 2006, p. 138]. Un'intelligenza delle immagini nuovamente riaffermatasi in ambito scientifico, dopo la crisi attraversata negli anni '80 [4], quando per l'enorme quantità di informazioni prodotte dagli apparati strumentali si è resa necessaria «una riduzione della complessità, una condensazione dell'informazione» nuovamente risolta dall'osservazione diretta «degli “eventi” preselezionati dagli apparati e rappresentati mediante opportune codifiche» [Pascolini 2006, p. 141]. Particolari immagini che sono il risultato di complesse mediazioni strumentali, prodotte per tramite di “trasduzioni” che trasportano ciò che è latente all'interno del presente percettivo, l'invisibile nella sfera del visibile [Anceschi 1992]. Ma essendo rappresentazioni di modelli teorici sia dell'apparato di misura sia della realtà fenomenica, conferendo cioè esistenza all'inesistente, sono anche e ancora raffigurazioni di ipotesi. Nuove immagini del possibile che visualizzano concezioni del mondo per la cui interpretazione è necessario ricorrere a un'ulteriore mediazione visuale. A tale scopo lo scienziato dovrà attivare catene di rimandi associativi con altre immagini, ricercandole, come farebbe con la vista, nella memoria del proprio repertorio culturale figurativo [Pascolini 2006].

Artefatti visuali per rappresentare, comunicare, narrare

Le esperienze didattiche presentate di seguito sono state proposte agli studenti quali occasioni per ragionare sul “cosa” e sul “come”, raffrontando contenuto e dispositivo, commisurando criteri informativi e criteri estetici, adeguando accuratezza e sintesi, equilibrando chiarezza ed efficacia comunicativa. Secondo tali finalità si sono sperimentate alcune delle forme visuali progettando artefatti utili a sostenere campagne di comunicazione di interesse pubblico su questioni rilevanti socialmente e culturalmente. Volutamente sono stati via via adottati argomenti “sensibili”: le differenze di genere e le pari opportunità, le questioni ambientali e la resistenza nel cambiare i comportamenti

individuali quotidiani (fig. 1), il tema delle migrazioni e dei migranti (figg. 2-5; figg. 7-10), lo stato del sistema universitario italiano (figg. 6, 10, 11) ecc.

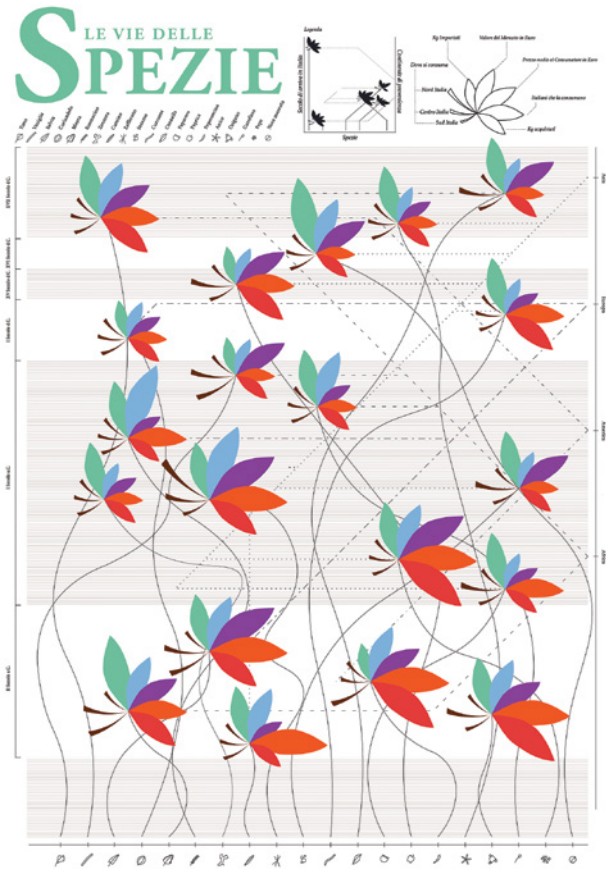
Argomenti conflittuali e controversi che non possono essere “semplicemente” divulgati, dove la comunicazione non può limitarsi alla descrizione dei fatti, ma dove i fatti debbono essere resi comprensibili, evidenziando il disegno sotteso agli avvenimenti, e disponibili alla comprensione, attraverso l'esperienza e la partecipazione.

Le sperimentazioni, finalizzate alla progettazione delle forme della comprensione, comunicazione e narrazione, sono state condotte attraverso due tipologie di artefatti visuali: un'infografica in forma di mappa e un breve video di soli 60 secondi. Due modi della visualizzazione scelti proprio perché tipicamente diversi ed espressioni di due forme di pensiero irriducibili ma complementari, capaci di tenere insieme comunicazione e narrazione esercitando differenti modalità enunciative del “discorso” sull'oggetto/soggetto di cui si dà rappresentazione: la descrizione e il racconto. Dove nella descrizione l'oggetto è visto simultaneamente da tutti i punti di vista secondo una spazialità atemporale con «uno sguardo simultaneo che abbraccia e comprende un ordine stabile dei luoghi» [Marin 2001, p. 81]. Mentre nel racconto l'oggetto è narrato attraverso «lo sguardo di un viaggiatore in movimento, che percorre spazi e itinerari» [Marin 2001, p. 82] e l'esposizione asseconda una spazialità in cui è presente la dimensione temporale.

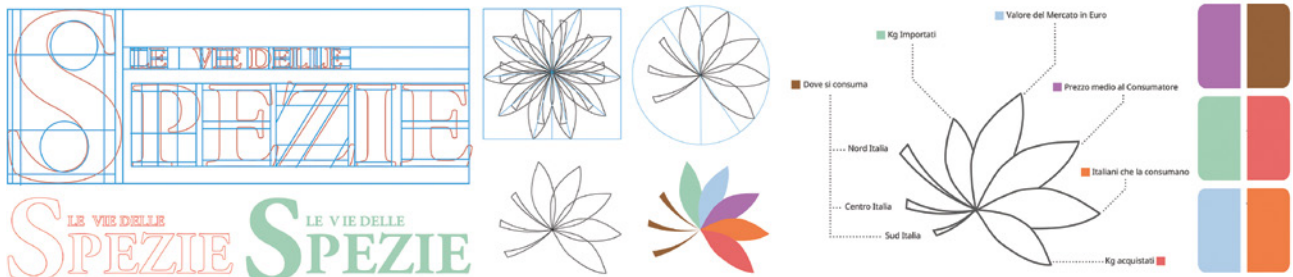
Nell'infografica il disegnatore è a una quota elevata e osserva a giro d'orizzonte; il suo sguardo si distende e procede sequenzialmente alla ricerca di una trama connettiva nel complesso dei dati per trasformarli in informazione. Una costruzione della conoscenza che deriva dal pensiero logico-scientifico e una modalità comunicativa che agisce attraverso l'argomentazione dimostrativa e che cerca di convincere per affidabilità dei dati e autorevolezza del “disegnatore”, adottando un linguaggio formalizzato, coerente e non contraddittorio. Nel video il disegnatore è invece nel fitto della “bosaglia”; posto a una quota bassa, la sua visuale è ridotta e il suo sguardo è impedito per la presenza di ostacoli. Il punto di vista ravvicinato rispetto alle cose gli consente però di tradurre gli argomenti generali in fatti, in modo che la comunicazione arrivi più facilmente al suo pubblico che non potrà più sentirsi estraneo. Una costruzione della conoscenza che deriva dal pensiero narrativo e una modalità comunicativa che agisce attraverso la verosimiglianza e che cerca di convincere attraverso “buoni racconti” grazie alla plausibilità dell'esperienza e all'empatia

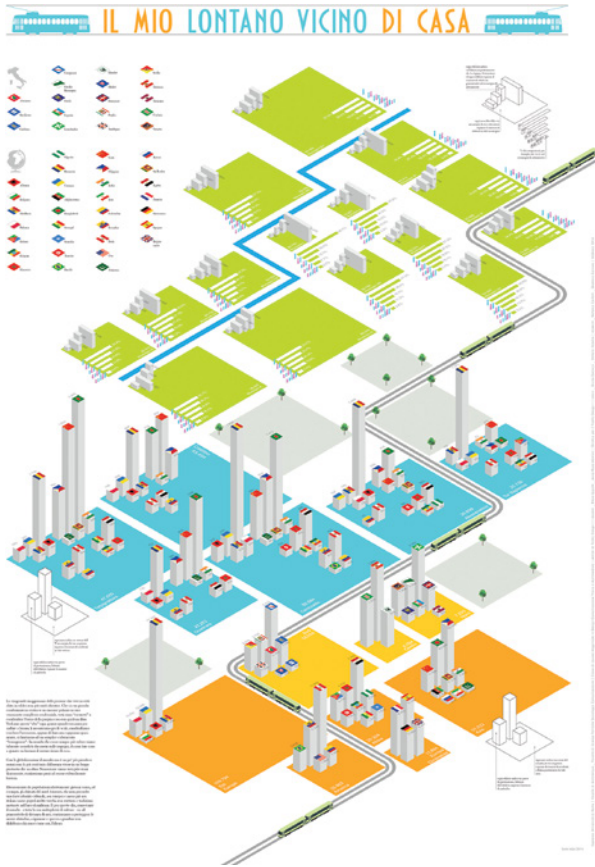
con il personaggio, adottando un linguaggio espressivo ed emotivo. Due artefatti che nel rendere visibile un fenomeno, un processo, una storia, e nel proporlo all'interpretazione dell'osservatore/spettatore quale esperienza possibile, si caratterizzano diversamente per registri figurali, modalità comunicative e strategie narrative.

Una strategia narrativa, quella dell'infografica, che adotta una retorica organizzata attorno a un argomento centrale come fosse un film documentario [Toti 2009]. La struttura narrativa ha per oggetto la progettazione della comprensione e allo scopo trasforma i dati in informazione combinandoli organicamente in visualizzazioni significative, modellando forme e colori che hanno il potere di emozionare e commuovere, così trasformando l'informazione in costruzione di significato e dunque il racconto in narrazione. Una strategia narrativa, quella del video, che adotta una retorica organizzata attorno a un personaggio centrale come fosse una *fiction*. Il meccanismo narrativo assume una storia quotidiana per portare l'osservatore/spettatore dentro la scena; poi introduce un'anomalia – lo straordinario nell'ordinario – per provocare dubbi e stupore allo scopo di dare «senso alla immensità delle cose che sono accadute e accadono e accadranno nel mondo reale» [Eco 1994, p. 107]. Come fosse una carta di grande dettaglio, il video consente di intraprendere il viaggio entrando nel fitto della "bosaglia" già sapendo dei mille ostacoli delle strade; carta di dettaglio che potrà essere compresa solo a patto di riconsiderarla all'interno del nuovo mappamondo, l'infografica, che consentirà di afferrare le reciproche relazioni e dipendenze tra le cose, cioè di penetrare nel sistema della conoscenza. Due modi di costruire conoscenza, comprensione e comunicazione che insieme collaborano al sistema della comunicazione visuale dove la narrazione nel «dar forma all'informe» [Eco 1994, p. 107] incarna lo sforzo etico di «dar forma al disordine dell'esperienza» [Jachia 2006, p. 65].



Figg. 2, 3. Le vie delle Spezie.
(Studenti Alessio Caccamo, Roberta Colonna, Claudia Vespiano).





Figg. 4, 5. Il mio lontano vicino di casa.
(Studenti Stefania Carlotti, Gaetano Corvino).

Forme, modi e relazioni per rappresentare, comunicare, narrare

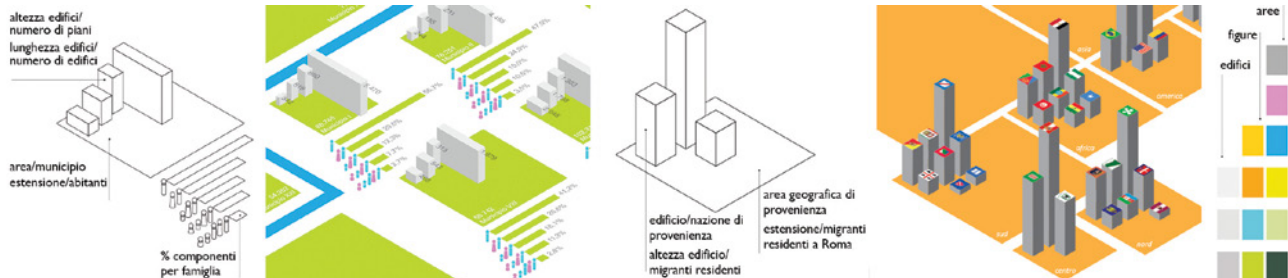
Una rappresentazione visuale, più in generale una visualizzazione, è luogo dove si esprime «l'interpretazione del mondo per opera dell'uomo»; è dunque statutariamente un «contenuto significativo» [Gil 1980, p. 551].

Allo scopo di rendere partecipe qualcuno del contenuto è adottato un sistema di rappresentazione convenzionale, un metalinguaggio: un lessico, una sintassi e una semantica. La rappresentazione è dunque "corpo" e "modo" della comunicazione, ma è anche l'interfaccia che assicura, attraverso la "messa in scena", la "messa in comune" del contenuto tra designatore e osservatore.

Agendo su questa vocazione in potenza insita in ogni rappresentazione è possibile, una volta rotti gli indugi, far sì che il nostro "osservatore" «sempre accanto, sempre addosso, sempre alle calcagna» [Eco 1979, p. 11] si ritrovi non più davanti alla scena, ma nella scena, dove, rimasto solo, seppur esitando e dubitando, avanzerà tra ipotesi, congetture e previsioni. Ormai attore, cooperando all'interpretazione e alla costruzione dei significati, potrà far propria l'esperienza della storia e da ciò trarre il "piacere", da cui deriva l'efficacia della rappresentazione/comunicazione/narrazione.

Ma una narrazione efficace richiede storie verosimili, ovvero logica sequenziale e spazio coerenti e credibili. È attraverso le relazioni temporali e spaziali che si agisce sul complesso delle vicende e si dispiega la narrazione tra «tempo della *fabula*, tempo del discorso e tempo della lettura» [Eco 1994, p. 66].

Una strategia che fa ricorso al "non detto" e "già detto", agli "spazi bianchi" e agli "interstizi" [Eco 1979], per una narrazione in cui ricucire discontinuità spaziali e salti temporali per mezzo delle connessioni non lineari proposte da figu-



re di opposizioni semantiche e agendo sulla *fabula*, cioè sul tempo lineare della storia, a favore dell'intreccio, cioè del tempo del discorso. Nell'infografica l'efficacia è innanzitutto affidata alla coerenza formale-espressiva dello "spazio" che si risolve nello spazio della tavola e che si realizza a partire dall'intima coerenza delle unità grafico-visuali che formano il vocabolario visuale. È perciò necessario scegliere un'unica via tra "segno" e "immagine" [Brandi 1986], tra segno in quanto simbolo – aniconico – e segno in quanto immagine – iconico –, dove il segno-simbolo deve «legarsi sempre più strettamente al contenuto semantico che designa» [Brandi 1986, p. 14], mentre il segno-immagine deve sviluppare la figuratività per avere «sembianze morfologiche somiglianti visivamente a ciò che rappresenta» [de Rubertis 1989, p. 158]. La progettazione delle unità visuali, pur originando da una comune radice schematico-simbolica [Brandi 1986], deve pertanto diversificarsi a seconda dell'orizzonte formale-espressivo prescelto, caratterizzandosi in quanto forma astratto-plastica (connotata dalla più bassa densità figurale) o forma iconico-analogica (connotata dalla più alta pregnanza figurale), e quindi anche secondo un diverso orizzonte conoscitivo-comunicativo della nostra esperienza, tra l'astrattezza del concetto, digitale e discontinuo, e la concreta pregnanza del fenomeno, analogico e continuo.

A partire dal vocabolario visuale fatto di forme e figure, segni e immagini che funzionano come simboli, icone e indici, operando attraverso una grammatica generativa (struttura e regole ricorsive) via via si procede nel disegno/progetto prima dei sintagmi visuali e poi delle figure specializzate.

I sintagmi visuali sono ancora unità minimali ma dotate di forma espressiva compiuta. Sono cioè già figure la cui composizione è agita assencondando dapprima una logica interna, operando sulle proprietà eidetiche (forma, dimensione, colore e *texture*) e per trasformazioni semplici (spostamento, rotazione, traslazione, ripetizione ecc.).

Poi, assecondando una logica esterna, si opera nello spazio bidimensionale della rappresentazione attraverso le categorie topologiche (posizione, direzione, orientamento ecc.) evidenziando le proprietà relazionali, ovvero costruendo ulteriori rapporti sintagmatici tra le diverse unità minimali.

Si generano così figure altamente specializzate, quali schemi, grafi, diagrammi ecc., cioè particolari sistemi di notazione grafica specializzati nell'esprimere relazioni e rapporti, ovvero concetti «concernenti qualità, quantità, distribuzione,

Fig. 6. In Italia? (tre per quattro = 13). La ricerca a confronto in 4 nazioni; 3 Atenei e 3 saperi. (Studenti Carolina Petracchiola, Ilaria Pietrantozzi, Daniele Proietto).

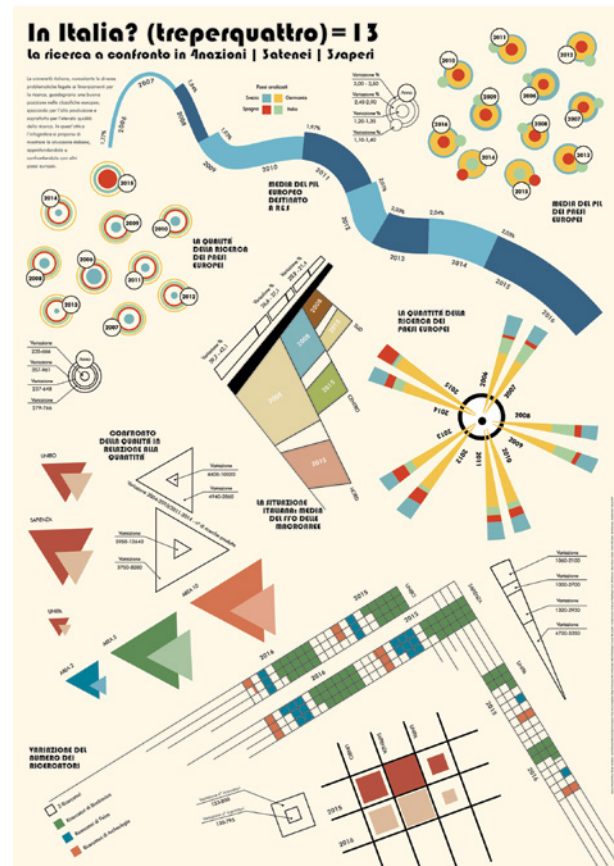
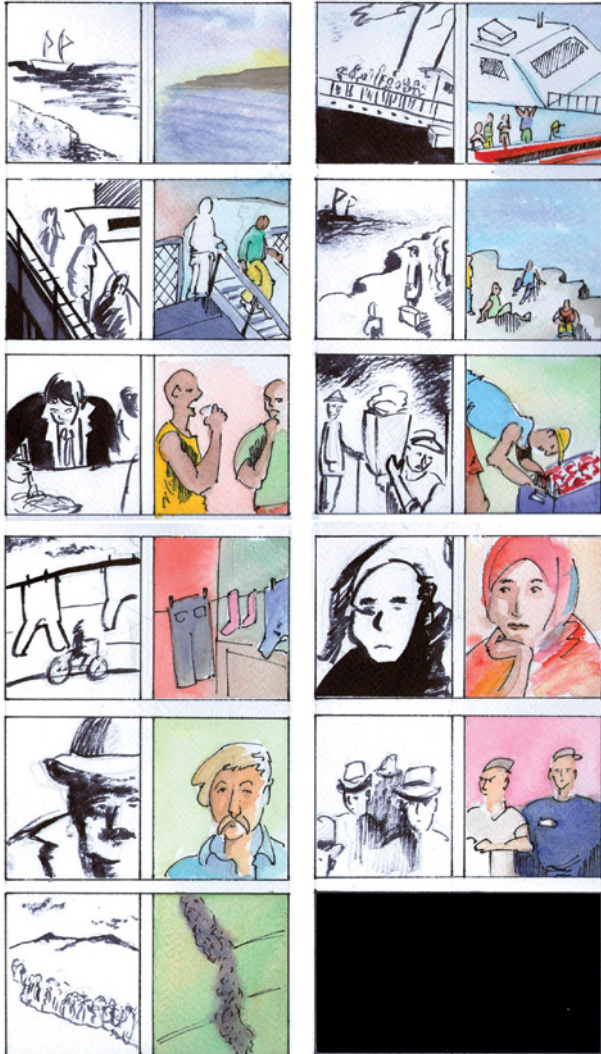


Fig. 7. Tutte le strade che portano a Roma. Lo storyboard.
(Studenti Manlio Massimetti, Maria Giulia Nocentini, Angela Testa).



suddivisione e le loro modificazioni e variazioni» che «si formano e derivano da acquisizioni di tipo eminentemente percettivo» [Massironi 1982, pp. 98-99].

Nel video l'efficacia è affidata innanzitutto alla coerenza della composizione spazio/tempo che si realizza a partire dall'intima coerenza delle unità minimali, misura dello spazio e del tempo della narrazione, che sono le inquadrature. Per mezzo di queste si seleziona, includendo ed escludendo, cosa dello spazio tridimensionale deve essere nella cornice del quadro bidimensionale dell'immagine, esprimendo non «semplicemente "le cose", ma il caratteristico dell'oggetto o della persona inquadrata» [Arnheim 2009, p. 307].

Attraverso le inquadrature la realtà diviene così suggestione di qualche cosa di più ampio: dapprima corrispondendo alla logica interna del piano dell'immagine attraverso le relazioni che si instaurano tra cornice e figura, poi assecondando la logica esterna espressa dal rapporto tra campo e profondità visiva, ovvero tra figura e sfondo, e, infine, attraverso la durata del movimento che è lì descritto in atto e che introduce il tempo.

L'unità filmica minimale dotata di forma narrativa compiuta è la scena che ricostruisce artificialmente «un'azione che ha la sua unità spaziale e temporale» in modo che rimangano solo «quei momenti che sono necessari alla narrazione» [Arnheim 2009, pp. 303-304]. La sequenza è l'unità che rappresenta invece un episodio narrativo compiuto e, a differenza della scena, è caratterizzata dalla discontinuità nella successione temporale. La realtà "scomposta", per mezzo delle inquadrature e scene, è ricomposta per associazioni ed ellissi: il fluire delle immagini propone una verosimile continuità spaziale e temporale orientando la percezione e l'interpretazione dello spettatore.

Nei modi di concepire e dar forma, i due diversi artefatti adottano procedure analoghe e tutte interne alla logica del disegno; per questo ben si prestano a una esperienza orientata alla formazione di un codice di pensiero visuale ovvero figurale e che si dispiega nella sua scrittura.

Entrambi i modi, infatti, procedono a partire da unità visuali che sono disposte e associate secondo regole e convenzioni sintattiche pertinenti, in modo che l'adesione a tale insieme stringente di norme formali assicuri la riconoscibilità dello stile e dunque la coerenza della narrazione. Per ogni genere si tratta perciò di definire innanzitutto un metalinguaggio, un sistema convenzionale attraverso cui organizzare la disposizione degli elementi (figure o personaggi, informazioni o vicende) secondo un "tempo" – a

dimostrazione della causalità della concatenazione degli eventi narrati – e in uno “spazio” – dotato di caratteristiche tali da renderlo identificabile e riconoscibile.

Modalità formative di tipo sommativo che pur avanzando secondo «accostamenti di frammenti figurali» conducono però verso «una *gestalt* unitaria» dove «il risultato è qualcosa di assolutamente unitario, indistinguibile, inseparabile» [Anceschi 1992, p. 57].

La costruzione del significato, che è la più autentica esperienza che si offre nelle narrazioni sia dell'infografica sia del video, procede secondo un'estetica della processualità, tra le polarità del discontinuo e del continuo, del puntuale e del durativo, del contrasto e dell'analogia, secondo i modi propri della composizione e del montaggio. È attraverso questi che si disvela la sintassi narrativa e «la mera dattità dell'esistente [...] è convertita in una configurazione ricca di senso» [Montani 2004] per offrirsi all'interpretazione in un continuo di rimandi e relazioni emotive con il patrimonio culturale di immagini mentali dello spettatore.

Non si tratta di un'arte del dire, ma di un'arte del mostrare. È il disegnatore che, per orientare lo sguardo dello spettatore, dispone la messa in scena, e non «importa che sia l'atto di inquadrare, scoprire, esibire oppure ostentare, che sia mettere in risalto con la luce o con una particolare posa o disposizione sul set, che sia la composizione pittorica della “messa in *tabula*” oppure la disposizione grafica della messa in pagina» [Anceschi 2003, p. 9].

Un modo di procedere che è tutto nel contesto delle «specificità del visibile e delle sue pratiche comunicative» [Anceschi 2003, p. 8]. Ed è in questo contesto che le esercitazioni visuali hanno condotto gli allievi attraverso le forme della rappresentazione sperimentandole quali modalità distinte di formulazione del pensiero stesso. Mentre hanno costruito una rappresentazione hanno messo in evidenza la comunicazione staccando dal contesto di appartenenza l'oggetto della comunicazione.

Nella rappresentazione hanno comunicato un modello interpretativo di un fenomeno rendendolo comprensibile attraverso un linguaggio visuale. Ma anche con la rappresentazione hanno formulato delle ipotesi, hanno cioè raffigurato l'invisibile.

Artefatti visuali comunicativi che per essere efficaci debbono sì essere chiari e inequivocabili, ma anche essere “memorabili”, cioè capaci di suscitare curiosità e meraviglia, ovvero non possono che essere storie per figure. Storie per figure che futuri architetti e designer hanno sperimentato combinando e contaminando sapientemente visione

Fig. 8. Tutte le strade che portano a Roma. La tecnica detta “split screen” (schermo diviso). (Studenti Manlio Massimetti, Maria Giulia Nocentini, Angela Testa).

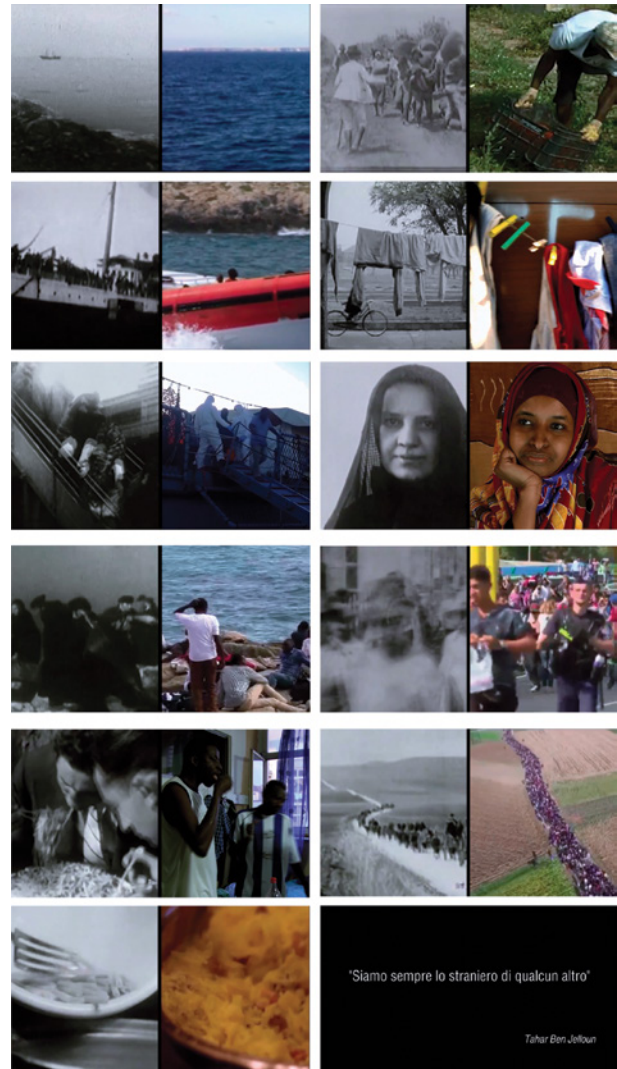
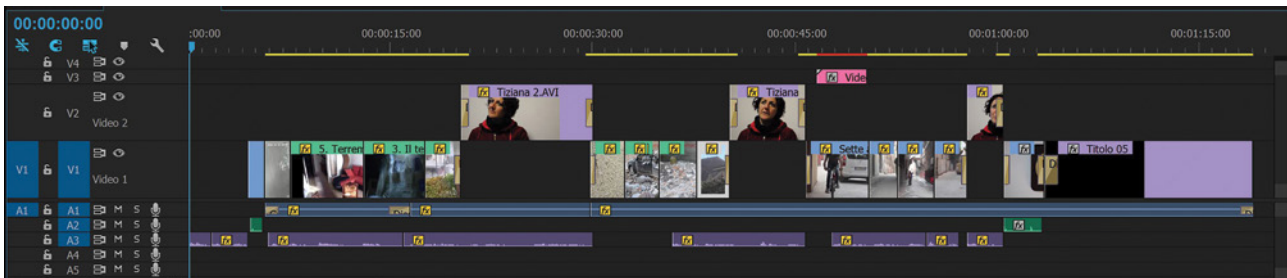




Fig. 9. Il mio lontano vicino di casa. Inquadrature e tipo di riprese. (Studenti Stefania Carlotti, Gaetano Corvino).

Fig. 10. Affinché un secondo non cambi la vita. Il montaggio e il ritmo della narrazione. (Studenti Simone Sbandi, Virginia Zoppi).



e narrazione e interpretato quali occasioni per comprendere «responsabilmente il valore della comunicazione visiva come mezzo che contribuisce a cambiare in meglio le cose peggiori» [Steiner 1978, p. 207].

Conclusioni

Ancora una volta le immagini dimostrano di essere dispositivi indispensabili e praticabili non solo per costruire conoscenza e per fare esperienza del mondo – naturale, sociale, culturale ecc. – ma soprattutto per condividere conoscenze ed esperienze.

Una “fortuna” delle immagini nella contemporaneità determinata dalla necessità di rendere intellegibile una quantità di dati davvero impressionante, il che è possibile nella misura in cui questi sono analizzati, correlati, sintetizzati attraverso la visualizzazione. In particolare nei territori di frontiera e nei sistemi complessi le immagini stanno rivestendo un ruolo centrale nella comunicazione e divulgazione di temi scientifici, sociali, economici, politici ecc.

Un vasto repertorio e un ampio spettro di tipologie di immagini che si dimostrano luogo privilegiato di dialogo e mediazione tra specialisti e tra questi e il pubblico.

Perché le immagini sono la prima forma di approccio alla conoscenza del mondo – che procede dall’imitazione percettiva al pensiero rappresentativo al pensiero logico-formale attraverso modelli visuali – e solo dopo si struttura attraverso il linguaggio dei numeri e quello verbale.

Ma anche per l'efficacia emotiva delle immagini che, per il meccanismo "associativo-rammemorativo", possono innescare ampi ventagli di emozioni e, di conseguenza, veicolare altrettante informazioni. Gli schemi grafici, le rappresentazioni e le immagini in movimento, o anche semplici dettagli di questi (come storicamente nei bestiari, nei lapidari, nelle *imagines mundi*, nei parerga, nelle pitture di paesaggio ecc.) attivano catene di ricordi che relazionano le immagini mentali con le percezioni sensibili del mondo esteriore e anche con i rimandi visuali della memoria interiore. Ma affinché queste immagini possano davvero parlare, essere luogo della messa in comune di conoscenze ed esperienze, è necessario attivare una relazione meta-comunicativa tra gli interlocutori, ovvero presupporre di condividere la medesima cultura visiva e visuale. Una cultura che, in quanto pubblico, ci metta nella condizione di orientarci nella "civiltà delle immagini", potendole analizzare, processare, interpretare, cioè dominare. Una solida cultura e pratica del visivo e del visuale ancor più necessaria in quanto specialisti affinché le immagini non «siano più potenti delle mani che le hanno prodotte» [Pascolini 2006, p. 142]. Una consapevolezza della necessità di affrontare questo "moltiplicarsi di immagini" che gli studiosi del disegno devono rifare propria. E una disciplina che da questa consapevolezza dovrà saper riorientare le proprie ricerche, e rinnovare teorie, metodologie e pratiche, rifondando la coscienza del portato sia cognitivo sia esperienziale delle immagini, sapendo ricomprendere il visivo e il visuale, occhio e cervello, sguardo e mente.

Note

[1] In particolare Franco Rella si riferisce alla ricerca di Sigmund Freud.

[2] Volutamente si sono ripresi gli obiettivi della serie storica della rivista XY. *Dimensioni del disegno* in <<http://www.xydigitale.it/la-rivista-xy-dimensioni-del-disegno/la-serie-storica-di-xy-1986-2002.html>> (consultato il 29 maggio 2017).

[3] Hanno attivamente collaborato negli anni al corso: Giulia Santucci (aa. 2014-2015, 2015-2016, 2016-2017), Stefano Volante (aa. 2015-2016, 2016-2017) e Mauro Zennaro (aa. 2012-2013, 2013-2014).

[4] Le visualizzazioni che derivavano dal mondo della percezione si dimostravano «sempre più inadeguate e ingannevoli, finché, con l'avvento della meccanica quantistica, si è capito che non solo erano inappropriate, ma concettualmente sbagliate» [Pascolini 2006, p. 140].

Fig. 11. Affinché un secondo non cambi la vita.
(Studenti Simone Sbandi, Virginia Zoppi).



Autore

Elena Ippoliti, Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, Sapienza Università di Roma, elena.ippoliti@uniroma1.it

References

- Anceschi, G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. Milano: Etas Libri.
- Anceschi, G. (2003). Prefazione. In Branzaglia C. (a cura di). *Comunicare con le immagini*, pp. 5-9. Milano: Mondadori.
- Arnheim, R. (1974). *Il pensiero visivo*. Torino: Einaudi.
- Brandi, C. (1986). *Segno e Immagine*. Palermo: Aesthetica.
- Bucchi, M., Saracino, B. (2015). La scienza comunicata per immagini. In *Nova24. Il Sole24Ore*. <<http://nova.ilsole24ore.com/progetti/la-scienza-comunicata-per-immagini>> (consultato il 17 maggio 2017).
- Cardone, V. (2016a). Immaginare un'area culturale delle immagini visive. In *XY. Rassegna critica di studi sulla rappresentazione dell'architettura e sull'uso dell'immagine nella scienza e nell'arte*, n. 1, pp. 12-27.
- Cardone, V. (2016b). Editoriale. L'idea giusta al momento giusto. In *XY. Rassegna critica di studi sulla rappresentazione dell'architettura e sull'uso dell'immagine nella scienza e nell'arte*, n. 2, pp. 4-9.
- Cervellini, F. (2012). *Il disegno. Officina della forma*. Ariccia (Roma): Aracne.
- D'Aloia, A. (a cura di). (2009). *Arnheim Rudolf. I baffi di Charlot: scritti italiani sul cinema 1932-1938*. Torino: Kaplan.
- De Rubertis, R. (1989). Dibattito. In Docci, M., de Rubertis, R. (a cura di). *I fondamenti scientifici della rappresentazione*. Atti del Convegno, p. 158. Roma, 17-19 aprile 1986. Roma: Edizioni Kappa.
- De Rubertis, R. (2012). Teoria? In Carlevaris, L., Filippa, M. (a cura di). *Elogio della teoria: identità delle discipline del disegno e del rilievo*. Atti del 34° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione, pp. 141-146. Roma, 13-15 dicembre 2012. Roma: Gangemi editore.
- Dotto, E. (2016) *Rendere visibile. Imparare dalle scienze e dalle arti*. In *XY. Rassegna critica di studi sulla rappresentazione dell'architettura e sull'uso dell'immagine nella scienza e nell'arte*, n. 2, pp. 20-35.
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milano: Bompiani.
- Eco, U. (1994). *Sei passeggiate nei boschi narrativi*. Milano: CDE.
- Gil, F. (1980). Rappresentazione. In *Enciclopedia Einaudi*, vol. XI, pp. 546-583. Torino: Einaudi.
- Graffieti, M. (2011). Il panorama narrativo. Tesi di laurea magistrale in Design della comunicazione, relatore P. Ciuccarelli, correlatori D. Ricci, G. Scagnetti. Politecnico di Milano.
- Ippoliti, E. (2013). Una storia fatta di figure. Neurath e l'information design. In Dal Falco, F. (a cura di). *Lezioni di design. Manuale didattico di economia, sociologia, comunicazione, scienze esatte, ingegneria, scienze umanistiche, tecnologie, laboratori per il design*, pp. 164-173. Roma: Rdesignpress.
- Ippoliti, E. (2016). Il Disegno utile e le forme del linguaggio visuale. Sperimentazioni di artefatti visuali in campagne di comunicazione di pubblica utilità. In Bertocci, S., Bini, M. (a cura di). *Le ragioni del Disegno/The reason of Drawing*. Atti del 38° Convegno internazionale dei docenti delle discipline della Rappresentazione, pp. 1447-1456. Firenze, 15-17 settembre 2016. Roma: Gangemi editore.
- Jachia, P. (2006). *Umberto Eco. Arte semiotica letteratura*. San Cesario di Lecce: Manni.
- Marin, L. (2001). La mappa della città e il suo ritratto. Proposte di ricerca. In Corrain, L. (a cura di). *Della rappresentazione*, pp. 74-94. Roma: Meltemi.
- Massironi, M. (1982). *Vedere con il disegno. Aspetti tecnici, cognitivi, comunicativi*. Padova: Muzzio.
- Montani, P. (2004). Montaggio. In *Enciclopedia del Cinema*, Roma: Istituto dell'enciclopedia italiana Treccani, 2004. <http://www.treccani.it/enciclopedia/montaggio_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/> (consultato il 17 maggio 2017).
- Pascolini, A. (2006). Immagini e comunicazione scientifica: dalla descrizione all'evocazione. In Pitrelli, N., Sturloni, G. (a cura di). *Governare la scienza nella società del rischio*. Atti del 4° convegno nazionale sulla comunicazione della scienza, pp. 137-145. Forlì, 1-3 dicembre 2005. Monza: Polimetrika, International scientific publisher.
- Pinotti, A. (2014). Estetica, visual culture studies, Bildwissenschaft. In *Studi di estetica*, nn. 1-2, pp. 269-299.
- Rella, F. (2004). *Pensare per figure. Freud, Platone, Kafka, il postumano*. Roma: Fazi Editore.
- Sassatelli, R. (2011). Cultura viva, studi visuali. In *Studi culturali*, n. 2, pp. 147-154.
- Steiner, A. (1978). *Il mestiere di grafico*. Torino: Einaudi Editore.
- Toti, A.M.P. (2009). I fatti sociali come "icone". Per una epistemologia della visualità. In *Sociologia: Rivista quadrimestrale di Scienze Storiche e Sociali*, n. 1, pp. 51-64.
- Ugo, V. (1994). *Fondamenti della rappresentazione architettonica*. Bologna: Progetto Leonardo.
- Wunenburg, J.J. (1999). *Filosofia delle immagini*. Torino: Einaudi.
- Wunenburg, J.J. (2008). *L'immaginario*. Genova: Il Nuovo Melangolo.