

Immagini pensanti. Ibridazioni linguistiche nel disegno ideativo

Enrica Bistagnino

La relazione tra disegno e linguaggio è un tema assai frequentato dalla teoria e dalla storia critica della disciplina. Disegno così come dalle discipline che ad essa sono attigue o che ad essa sono riferite; penso alle discipline del progetto e a quelle dell'ambito artistico, penso alla storia dell'arte, della rappresentazione, della grafica, penso alla semiotica, alla filosofia ecc. Si tratta di una relazione antica che, volta per volta, rivela similarità, punti di contatto, sovrapposizioni.

È una riflessione che, semplificando un po' il ragionamento, tende a portare gli elementi del verbale nella sfera visuale, intrecciando l'impalcato linguistico-semiotico con i metodi e i termini propri dell'analisi e della formazione dell'immagine. Ne consegue che si tratta di un processo di natura complessa, talvolta anche poco lineare. Ciò per almeno due motivi: il primo dipende dal fatto che il visivo, spesso, consta di espressività e aspetti non sempre pienamente riferibili al modello della testualità; il secondo dipende dalla vastità delle visioni teoriche, metodologiche e operative della disciplina della rappresentazione, a loro volta declinate rispetto a un'ampia varietà di ambiti, finalità, temi, *media*. In questo scenario, dunque, si attuano forme, funzioni e "dimensioni" del disegno (disegno dello spazio reale e di quello pensato, disegno alla scala territoriale, a quella dell'oggetto e della comunicazione, disegno figurativo e astratto) che comportano altrettante possibili specificità morfologiche, sintattiche, semantiche ecc. Ciò implica che, pur riconoscendo una reciproca tensione tra il piano della parola e quello dell'immagine, le molteplici espressioni del *corpus* teorico e

della prassi operativa della rappresentazione contribuiscono a tracciarne uno statuto linguistico che, in parte, mantiene inalienabili tratti di specificità e autonomia.

Alla luce di questa premessa, sembra utile, dunque, accennare ad alcuni fra i principali argomenti della teoria e della sperimentazione del disegno con riferimento, in particolare, alla sua relazione con il progetto. Disegno, quindi, come espressione di un linguaggio formativo che trasla sul piano visivo temi e processi del codice linguistico verbale; disegno come *medium* conformativo delle idee e scrittura dello sviluppo progettuale.

D'altra parte, si tratta di due piani fra loro contigui. Definire un "alfabeto" visivo (morfemi e grafemi), utilizzare i vuoti e adottare segni (paragrafemi) per organizzare le componenti della rappresentazione in forma di "ipotassi" o "paratassi", sfruttare la valenza semantica degli elementi dell'immagine (icone, indici e simboli), adottare eventuali strategie retoriche, e, naturalmente, selezionare metodi, tecniche e strumenti di rappresentazione sono solo alcune delle scelte che chiunque si approcci al linguaggio del disegno deve definire e sistematizzare in modo coerente.

Un'idea di disegno, dunque, che sottende un progetto di immagine basato su un linguaggio visivo; un'immagine che, a sua volta, collabora al progetto *stricto sensu* e lo orienta, attestando così il proprio ruolo di forma-pensiero, ovvero di meta-linguaggio. In altri termini, la configurazione del progetto, in quanto espressa nella produzione dell'immagine, risente, naturalmente, delle caratteristiche del linguaggio

Articolo a invito per inquadramento del tema del focus, non sottoposto a revisione anonima, pubblicato con responsabilità della direzione.

visivo adottato nella rappresentazione.

D'altronde la questione è nota fin dal Rinascimento. Il termine albertiano "*lineamenta*" enuclea la relazione intima e sostanziale fra il disegno e il progetto. Termine indeterminato e intraducibile in un'unica espressione (disegno/progetto) a meno di alterarne il senso, che, volta per volta e in relazione al contesto d'uso, assume importanti e precise sfumature di significato [1].

Infatti, il disegno, inteso come "testualizzazione" del linguaggio ideativo, una volta generata l'idea complessiva, da un lato, attraverso una successione di rappresentazioni, permette di fissarne e approfondirne i diversi aspetti, dall'altro, in quanto linguaggio esso stesso, determina significativi riflessi proprio nel modo di pensare il progetto. Analogamente a quanto accade nel linguaggio scritto, in cui «l'ordine logico-semanticamente sottostante la scrittura, la linearità implicita nel rapporto tra antecedente e conseguente, tra premessa e conclusione si fanno sentire nella pratica del parlare» [Maldonado 2005, p. 53], nel disegno (in particolare nello schizzo), il necessario e progressivo processo ordinativo che ne sottende l'esecuzione, induce a una chiarificazione e a un coordinamento delle numerose variabili di progetto partecipando quindi in modo decisivo a strutturare il percorso elaborativo e a delinearne i contenuti. A tale riguardo, forzando un poco il ragionamento, si possono individuare due emblematiche modalità di rappresentazione che, naturalmente, esprimono differenti visioni teoriche.

Mi riferisco alle modalità sistematiche e tassonomiche rintracciabili in alcune rappresentazioni progettuali di natura diagrammatica e alle modalità intuitive e poetiche proprie della dimensione euristica di gran parte del disegno ideativo. In tal senso, ricordo, a solo titolo d'esempio, i morfogrammi di Gui Bonsiepe, segni che riflettono una metodologia progettuale analitica in gran parte maturata nell'esperienza teorica della Hochschule für Gestaltung di Ulm, e le narrazioni grafiche di Alvaro Siza che esprimono, invece, una ricerca progettuale sensibile, "empirica", decisamente personale.

In Bonsiepe rileviamo la reticolazione dell'oggetto di studio in sezioni significanti, l'individuazione di classi di varianti formali, il ricorso a principi, operazioni ed elementi geometrici come parametri di riferimento per le possibili configurazioni delle singole parti, l'adozione di criteri funzionali ed ergonomici per operare le scelte di progetto [2]. Un approccio analitico che traspare, dunque, nell'organizzazione dell'immagine attraverso rappresentazioni schematiche, nell'uso delle proiezioni ortogonali, nelle scelte tecniche e strumentali, nella saturazione iconica (gli elementi disegnati dettagliano il dato reale); nell'insieme un approccio che

richiama, appunto, il valore regolatore proprio della scrittura. In Siza, l'uso personale dei segni favorisce la riflessione su soluzioni che vengono dall'esperienza, raccontata in un flusso di immagini. Il tratto a fil di ferro, ma libero «dall'ortopedia del disegno strumentale» [Scolari 1982, p. 82], rappresenta forme recuperate dalla storia e dalla memoria, preziosi riferimenti su cui sviluppare le idee. Come egli stesso scrive «il disegno procede a partire da ipotesi, critiche e, conseguentemente, risposte alle critiche [...] Solo così è possibile raggiungere un perfezionamento, nella realizzazione, che arrivi fino alla poesia» [Siza 1998, p. 127-129].

Ma vi sono, naturalmente, anche altre forme di sperimentazione dove la rappresentazione interpreta il rapporto con il linguaggio verbale in modo particolarmente interessante. Penso alle peculiarità di due originali linee teorico-metodologiche sviluppate negli anni Sessanta del secolo scorso, nelle quali le intersezioni concettuali e segniche del linguaggio verbale con il linguaggio visivo, da un lato ribadiscono il ruolo del disegno come medium per la ricerca teorica su forme paradigmatiche e primarie, dall'altro attestano la valenza metaforica e la potenza comunicativa generate dalle ibridazioni linguistiche. Mi riferisco al concetto di morfema e ai segni paragrafematici utilizzati, soprattutto in alcune ricerche di cultura radicale, per sviluppare linguaggi non figurativi. Per quanto attiene al morfema ricordo, innanzitutto, la definizione proposta in ambito linguistico: «elemento formale che conferisce aspetto e funzionalità alle parole e alle radici, definendone la categoria grammaticale e la funzione sintattica» [3]; estendendo la riflessione a un piano più generale, «la più piccola unità significativa di un complesso linguistico e quindi la matrice di ogni valore concettuale di un linguaggio» [4]. Dunque, nell'ambito disciplinare del disegno, il morfema può essere considerato elemento primario del sistema rappresentativo e, pertanto, elemento formativo del linguaggio visivo. Questa valenza dell'idea di morfema assume, fin dalle sue prime sperimentazioni, diverse sfumature concettuali ed espressive. A titolo esemplificativo propongo, seppur senza pretese di esaustività, le fondamentali ricerche teorico-visive di Franco Purini e Alberto Seassarò. Il primo indica come morfema «un principio compositivo primario, vale a dire non divisibile in parti ed elementi [...] una cellula generativa di una forma complessa [...] Pensare un morfema è l'atto creativo nel quale l'immaginazione e la logica si congiungono al livello più alto, avendo come risultato una sintesi che precede la grammatica e la sintassi» [Purini 2014, p. 149]. Si tratta, quindi, di un concetto che comprende, in pochi segni primari, un vastissimo potenziale di declinazioni formali. Punti,

linee e superfici, organizzati in configurazioni delimitate e portatrici di diversi livelli di complessità, costituiscono i 72 morfemi che, raccolti in una tavola sinottica, sembrano descrivere modelli atti a essere utilizzati in processi costitutivi della forma. Sono unità linguistiche funzionali all'immaginazione produttiva, intesa come mediazione tra il pensiero e la sua espressione sensibile. Rendono possibile un processo immaginativo che, proprio in quanto svincolato dall'approccio mimetico della rappresentazione progettuale, libera da preconcetti intrinseci a immagini sature e definitive, favorisce la comprensione di ciò che è oltre l'apparenza delle cose, potenziando, in definitiva, l'azione formativa delle idee.

Nella riflessione teorica di Alberto Seassaro, l'idea di morfema è sviluppata nella terza dimensione, attraverso la realizzazione di modelli, e questo passaggio sembra comportare un rilevante spostamento concettuale. Se, infatti, il morfema bidimensionale è unità formale significativa al fine del processo conformativo di cui esso stesso è elemento di origine, il morfema tridimensionale è invece processo ed esito al contempo, in quanto si genera nell'azione formativa stessa. In altri termini, nella visione di Seassaro, i morfemi sono una sorta di via di mezzo tra la rappresentazione comunemente intesa (ovvero proiezione astratta di concetti spaziali) e la realizzazione concreta, indipendentemente dalla scala (da quella dell'oggetto a quella dell'architettura e del territorio), di articolazioni tridimensionali; il loro valore è, quindi, quello «di porsi come precursori di una più complessa e ampia operazione – non più solo morfemica ma sintagmatica – che, dopo essersi valsa del “metalinguaggio” di cui questi modelli sono i depositari, conduca ad una globale operazione linguistica all'interno dell'universo del discorso architettonico» [5] e, più in generale, del progetto di elementi tridimensionali. In questa visione, i morfemi «stimolano e accrescono il senso della forma e il rapporto forma-struttura anche attraverso operazioni limitate nelle dimensioni e nell'impiego dei materiali» [6].

In questo scenario, quindi, risulta importante continuare a riflettere sul rapporto tra il linguaggio visivo e il contenuto che questo esprime. Se si assume la rappresentazione come ciò che forma il pensiero progettuale, altrimenti costretto in una irrisolvibile nebulosità, si pone allora un nodo da sciogliere: la formulazione di una teoria del linguaggio visivo sulla base della quale definire i criteri per sviluppare il discorso conformativo, che tenga conto anche di differenti punti di osservazione (funzionale, formale, strutturale ecc.).

Parallelamente a queste ricerche teoriche, nella cultura dei laboratori radicali vengono sviluppate sperimentazioni

altrettanto significative che, ricorrendo anche all'adozione di segni esterni al linguaggio visivo, propongono un pensiero rinnovato sul disegno e sul progetto. In particolare, a titolo d'esempio, ricordo i paragrafi [7] introdotti da Archizoom nella configurazione di No-Stop City (1969). Segni che producono disegni senza disegno, che rappresentano città senza architettura; si tratta di elaborati che tratteggiano «un mondo infinito ma non definitivo: illimitato ma con limiti di sviluppo; monologico ma ingovernabile; senza confini ma privo di una immagine globale. [...] Un mondo costituito da tanti mondi; opaco, inquinato, dove tutto si fonde e si espande [...] Un mondo infinito il cui spazio è riempito dai corpi di sette miliardi di persone» [Branzi 2011, p. 30].

Metafore vive per rappresentare l'intuizione del “cambiamento di stato” della società, da materiale a immateriale, e per evocare la prorompentezza dei flussi informativi.

Sono codici, quelli utilizzati da Archizoom, che vanno ben oltre quelli normati dalla prassi rappresentativa comune e che assumono una potenza eccezionale per pensare e “scrivere” criticamente il progetto. L'inusuale mutamento semantico della rappresentazione, dove i tradizionali segni iconici sono sostituiti con simbolici non figurativi organizzati in trame modulari e *texture*, è portatore, infatti, di una rinnovata dimensione teorica che si attua in una sorta di immagine-manifesto.

In conclusione, negli esempi qui accennati, le rappresentazioni appaiono come oggetti viventi che, in relazione alle specificità degli ambiti culturali, assumono diverse qualità orientando, volta per volta, le visioni disciplinari, proponendo nuovi valori, criteri e metodologie. Questo è correlato al fatto che l'immagine, in quanto linguaggio, è intrinsecamente dinamica e in rapporto di biunivocità rispetto al contesto evolutivo che la alimenta e che essa stessa contribuisce a modificare.

In questo continuo aggiornamento, l'introduzione degli applicativi di intelligenza artificiale generativa, rappresenta una spinta importante verso un cambiamento profondo.

Già a partire dalle sperimentazioni di grafica generativa condotte nei primi anni Sessanta presso l'Università di Stoccarda da George Ness, allievo di Max Bense, gli algoritmi per l'elaborazione delle immagini introducono la possibilità di scrivere il visivo con un linguaggio non visivo e di formularne possibili varianti. Viene proposto un cambiamento di elaborazione dell'immagine in un certo senso prodromico rispetto ai processi dell'attuale intelligenza artificiale generativa. Si concretizza, infatti, una prospettiva di lavoro radicalmente nuova; produrre un'opera visiva non significa realizzarla, ovvero elaborare un'immagine particolare, bensì vuol dire pensarla, costruirla nella propria testa

prima di descrivere, in modo appropriato, alla macchina ciò che si desidera venga fatto. Pensare un'immagine significa, quindi, pensare a una possibilità di realizzazioni. Un processo analogo, appunto, a quello che si attua con l'intelligenza artificiale generativa. Ambito in cui, fra l'altro, la componente linguistica, relativa alla selezione del lessico e della sintassi da utilizzare in fase di programmazione e di fruizione è fondamentale in quanto il metodo *text-to-image* sfrutta una rete neurale che apprende attraverso l'associazione parola-immagine, ovvero si basa sull'input testuale per generare illimitate possibilità di rappresentazioni. Risulta importante, quindi, la definizione di diversi parametri che possano intervenire nell'addestramento del modello generativo contribuendo a determinarne gli esiti, ovvero ad ampliare, diversificare ma anche orientare il potenziale rappresentativo dei software. Più diversità viene inserita nei *dataset* testuali

e visivi forniti alle intelligenze artificiali, minore è il rischio di formazione di un pensiero dominante, di *bias* culturali ecc. Siamo, quindi, in un territorio dove i linguaggi disciplinari, fra loro strettamente interrelati, non hanno solo il compito di formare rappresentazioni utili, ma ha anche la responsabilità di sviluppare immagini etiche, democratiche e transculturali. In generale, si evince che la centralità riconosciuta nel XX secolo alla rappresentazione visiva nella speculazione filosofica e nella produzione dei mass media, oltre, naturalmente che nella ricerca, nell'ideazione e nello sviluppo del progetto, ora, nel terzo millennio, sta ulteriormente evolvendo verso sperimentazioni e scenari ancora imprevedibili attestando ulteriormente quanto proposto da alcune teorie antropologiche secondo le quali il dato distintivo dell'uomo rispetto alle altre specie, consiste, prima ancora che nel linguaggio, nella capacità di rappresentare [Hacking 1983].

Note

[1] Per approfondimenti cfr: Bistagnino 2010, p. 25.

[2] Per approfondimenti cfr: Bonsiepe 1975, pp. 174-197.

[3] «I m. possono essere isolati, come le preposizioni e le congiunzioni, o uniti alla radice, come affissi, desinenze, alternanze qualitative o quantitative. Nella terminologia della linguistica statunitense morpheme è qualunque segmento di enunciato dotato di significato»: cfr. <<https://www.treccani.it/enciclopedia/morfema/>> (consultato il 1 giugno 2025).

[4] Descrizione tratta da *I morfemi di Seassaro*, testo di Gillo Dorfles per il manifesto della mostra sui Morfemi di Alberto Seassaro, Modern Art Agency, Napoli, dal 24 gennaio 1968. Disponibile in <<https://design-philology.polimi.it/percorsi/39?id=655>> (consultato il 23 giugno 2025).

Autore

Enrica Bistagnino, Dipartimento di architettura e design, Università degli Studi di Genova, enrica.bistagnino@unige.it

Riferimenti bibliografici

Bistagnino, E. (2010). *Disegno-Design. Introduzione alla cultura della rappresentazione*. Milano: FrancoAngeli.

Bonsiepe, G. (1975). *Teoria e pratica del disegno industriale. Elementi per una manualistica critica*. Milano: Feltrinelli.

Branzi, A. (2011). Dieci Modesti Consigli per una Nuova Carta di Atene. Il Mediterraneo nell'epoca della globalizzazione. In E. Bistagnino (a cura di), *Sguardi mediterranei. Dieci rappresentazioni di paesaggi italiani*. Milano: FrancoAngeli.

Maldonado, T. (2005). *Memoria e Conoscenza. Sulle sorti del sapere nella prospettiva digitale*. Milano: Feltrinelli, p. 53.

[5] Testo di Gillo Dorfles tratto dal manifesto della mostra sui Morfemi di Alberto Seassaro, cfr: nota 4.

[6] Testo di Gillo Dorfles tratto dal manifesto della mostra sui Morfemi di Alberto Seassaro, cfr: nota 4.

[7] «Si chiamano segni paragrafematici (espressione coniata da Arrigo Castellani [...] tutti i tratti e gli accorgimenti grafici che si combinano con una o più lettere dell'alfabeto, oppure ne marciano la forma, per esprimere un valore distintivo o funzionale. I segni paragrafematici completano il significato dei grafemi ma, a differenza di questi ultimi, non hanno corrispondenza in unità fonetiche della lingua. Essi servono per fornire istruzioni al lettore a livello sintattico e testuale, e la loro origine e diffusione è attribuita alla necessità di rendere più agevoli le operazioni di lettura e copiatura»: cfr. <[https://www.treccani.it/enciclopedia/segni-paragrafematici_\(Enciclopedia-dell'Italiano\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/segni-paragrafematici_(Enciclopedia-dell'Italiano)/)> (consultato il 1 giugno 2025).

Purini, F. (2014). Breve nota sul morfema. In Unali, M. *Atlante dell'Abitare Virtuale. Il Disegno della Città Virtuale, fra Ricerca e Didattica*. Roma: Gangemi editore, p. 149.

Siza, A. (1998). *Immaginare l'evidenza*. Roma: Laterza, pp. 127-129.

Hacking, I. (1983). *Representing and Intervening: Introductory Topics in the Philosophy of Natural Science*. Cambridge: Cambridge University Press.

Scolari, M. (1982). Considerazioni e aforismi sul disegno. In *Rassegna*, n. 9, 1982. Par. *La mano guidata e la mano libera*, p. 82.