

A chiunque abbia occhi nella testa

Elena Ippoliti

L'illusione della comunicazione perfetta

Un professore sta tenendo una lezione in un'aula universitaria. Si tratta di una lezione "intermedia", appartenente a un anno "intermedio" di un corso di studi. Gli studenti presenti hanno quindi già acquisito una certa familiarità con il percorso accademico, con l'insegnamento in oggetto – ad esempio hanno acquisito gran parte della terminologia specifica – e con il docente stesso. La lezione, pur essendo di natura tecnica, non introduce contenuti particolarmente avanzati.

La situazione comunicativa è chiara. È una lezione frontale e non ci sono disturbi sonori o luminosi né di altro tipo. Docente e discenti condividono la stessa lingua madre.

Tutti gli elementi per una comunicazione efficace ci sono: un mittente esperto (il professore), un pubblico

preparato (studenti con una solida base formativa), un contenuto non eccessivamente complesso, un canale ben consolidato (lezione frontale). Di conseguenza, ci si aspetterebbe che la trasmissione del messaggio avvenga senza intoppi e che il contenuto della comunicazione venga recepito dagli studenti secondo le intenzioni del docente. Tuttavia, l'esperienza dimostra che anche in contesti apparentemente strutturati e favorevoli, la comunicazione può risultare parziale, distorta o inefficace.

Questo ci ricorda quanto la comunicazione sia, al tempo stesso, complessa e fragile, non risolvendosi nella trasmissione passiva di un'informazione, bensì nella negoziazione di un significato. Questa negoziazione dipende

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

da molteplici fattori: il contesto cognitivo ed emotivo, il grado di attenzione, la motivazione, le competenze pregresse e molto altro. Ancora prima, la comunicazione presuppone l'esistenza di un *medium* condiviso tra emittente e ricevente: il linguaggio, che, affinché il contenuto possa essere effettivamente "messo in comune", deve essere fatto proprio da entrambe le parti.

Semplificando, il linguaggio è un sistema di comunicazione finalizzato a stabilire rapporti di interazione all'interno di un gruppo socio-culturale. Tale sistema si fonda sull'adozione e condivisione di un codice comune – un insieme di segni e regole – per la codifica dell'enunciato e la decodifica del messaggio, il che teoricamente garantisce la correlazione tra piano dell'espressione (significante) e piano del contenuto (significato) della comunicazione

Il presupposto di una sostanziale omogeneità è un tratto che accomuna tutte le teorie della lingua e tutti i metodi di analisi linguistica che idealmente suppongono che parlante e ascoltatore ricorrano, per formulare enunciati e per comprendere il discorso, al medesimo codice [Rosello 1979, p. 335].

Ma, di fatto, anche nei casi in cui il codice può presupporre condiviso e stabilito, la comunicazione è sempre soggetta all'ambiguità. Perché ogni comunicazione implica, sia nella fase di costruzione dell'enunciato, sia in quella di ricostruzione del messaggio, un'interpretazione soggettiva sulla base del proprio vissuto e di ciò che già si conosce. Ne consegue un inevitabile disallineamento tra il codice dell'emittente e quello del ricevente [1] (fig. 1).

L'ambiguità è una proprietà intrinseca di tutti i linguaggi che presuppongono un'interazione umana, non contemplando questi l'univocità dell'associazione segno/significato [2]. Ciò vale anche per la lingua naturale, soggetta ad ambiguità lessicali, funzionali, morfologiche, sintattiche ecc. e per la sua proiezione significato-suono [Aissen, Hankamer 1977]. L'ambiguità è diretta conseguenza della complessità del sistema linguistico, infatti se «le frasi di una lingua naturale fossero semplici sequenze di parole senza una struttura sintagmatica, non vi sarebbe alcuna ambiguità» [Aissen, Hankamer 1977, p. 16].

Proprio questa complessità permette alla lingua di essere tanto ricca quanto articolata e, per alcune fattispecie di linguaggio l'ambiguità ne è elemento strutturante, come ad esempio nel discorso persuasivo, poetico, ludico ecc.



Fig. 1. L'ambiguità della comunicazione verbale magistralmente dimostrata dal surreale dialogo tra Totò e l'onorevole Trombetta (Antonio De Curtis e Mario Castellani) nel film *Totò a colori* (Steno, 1952).

Diversamente, se «ogni ambiguità, disturbo o devianza fossero eliminati probabilmente non ci sarebbe scelta: la voce verrebbe a mancare; le sorprese dell'arte così come le meraviglie del rebus, del *calembour* sarebbero finite» [Baratta 1979, p. 334].

L'illusione di una comunicazione perfetta si scontra dunque con il carattere duplice di ogni linguaggio: da un lato, strumento di rigore e chiarezza; dall'altro, veicolo di estensione e profondità espressiva. In questa dialettica la comprensione è sempre il frutto di una negoziazione tra codici, contesti e soggettività, che si tratti di una lingua verbale (naturale) o di un linguaggio polisemico come quello visivo.

Raccontare (quasi) niente

Cosa accade al senso quando cambia la forma del racconto? Per riflettere intorno a questo interrogativo, è esemplare l'opera *Esercizi di Stile* in cui Raymond Queneau si propone di esplorare l'ampiezza della lingua francese [3].

L'idea, racconta Queneau nell'introduzione dell'edizione del 1963 [4], gli venne negli anni '30 assistendo con il suo amico Michel Leiris al concerto *L'arte della Fuga* di Johann Sebastian Bach [5]. Lo colpì la possibilità che un tema musicale apparentemente semplice potesse generare

infinite variazioni grazie alla tecnica contrappuntistica del canone [6]. Ispirato dal lavoro di Bach, Queneau – romanziere, poeta, saggista, giornalista, traduttore e appassionato di matematica – decise di «fare qualcosa di simile a livello letterario» [Queneau 1963, p. 9], non per sperimentare virtuosismi linguistici, ma con l'intenzione di rinnovare la lingua francese, constatando come ci fossero ormai «due lingue distinte»: quella del XV secolo, che veniva insegnata (male) a scuola, e quella parlata (il neo-francese) [Queneau 1965, p. 66].

L'autore si dotò dunque di una storia di poche righe, o meglio una “non storia” – *Notazioni* [7] – e poi stabilì un insieme di regole tenendo «un occhio, per così dire, anche alle esigenze dell'orecchio» [Eco 1983, p. 9] [8]. Con questi soli ingredienti si inoltrò nell'esplorazione della lingua francese attraverso 98 esercizi di ri-scrittura intralinguistica [Jakobson 1959, p. 233] [9], ovvero 98 variazioni stilistiche, ma sempre rimanendo all'interno dei vincoli linguistici, cioè storici e culturali della lingua francese.

Si tratta di una ricerca esplorativa attraverso la lingua, animata da una logica generativa e combinatoria [10]. Un gioco di cui Queneau dimostrò le regole «nel corso di una partita, splendidamente giocata nel 1947» [Eco 1983, p. 15] invitando il lettore a giocare la propria partita alla scoperta delle regole sottese agli *Esercizi* [11].

Come detto, la storia è sempre la stessa, tuttavia ognuno degli *Esercizi* rappresenta un *unicum* e offre una prospettiva narrativa distinta. Cosa varia allora nelle 98 ri-scritture di *Notazioni*? Lo stile, dimostrando che è esso stesso partecipe della produzione di senso. Non un virtuosismo formale, ma una dimostrazione teorica in atto: il senso non risiede nella storia, ma nella forma della sua enunciazione. Una “semplice” lezione sul linguaggio.

L'esperimento di Queneau ha ispirato altri autori anche in ambiti espressivi differenti, tra i quali quello del fumetto.

Una prima significativa sperimentazione applicata alla narrativa grafica si deve a Stefano Disegni e Massimo Caviglia [Disegni, Caviglia 1994]. Anche qui una “non storia” – un uomo che guarda un orologio e aspetta una donna che ritarda; la donna finalmente arriva e i due si baciano – ripetuta in 103 strisce. Ogni striscia reinterpreta la stessa vicenda (lui, lei e l'amore) mantenendo rigorosamente lo stesso sviluppo narrativo – introduzione, sviluppo, colpo di scena, chiusura – e pressoché invariato il tratto grafico autoriale.

Tuttavia, ogni variazione modifica il registro narrativo, mutando sostanzialmente il tono – romantico, surreale,

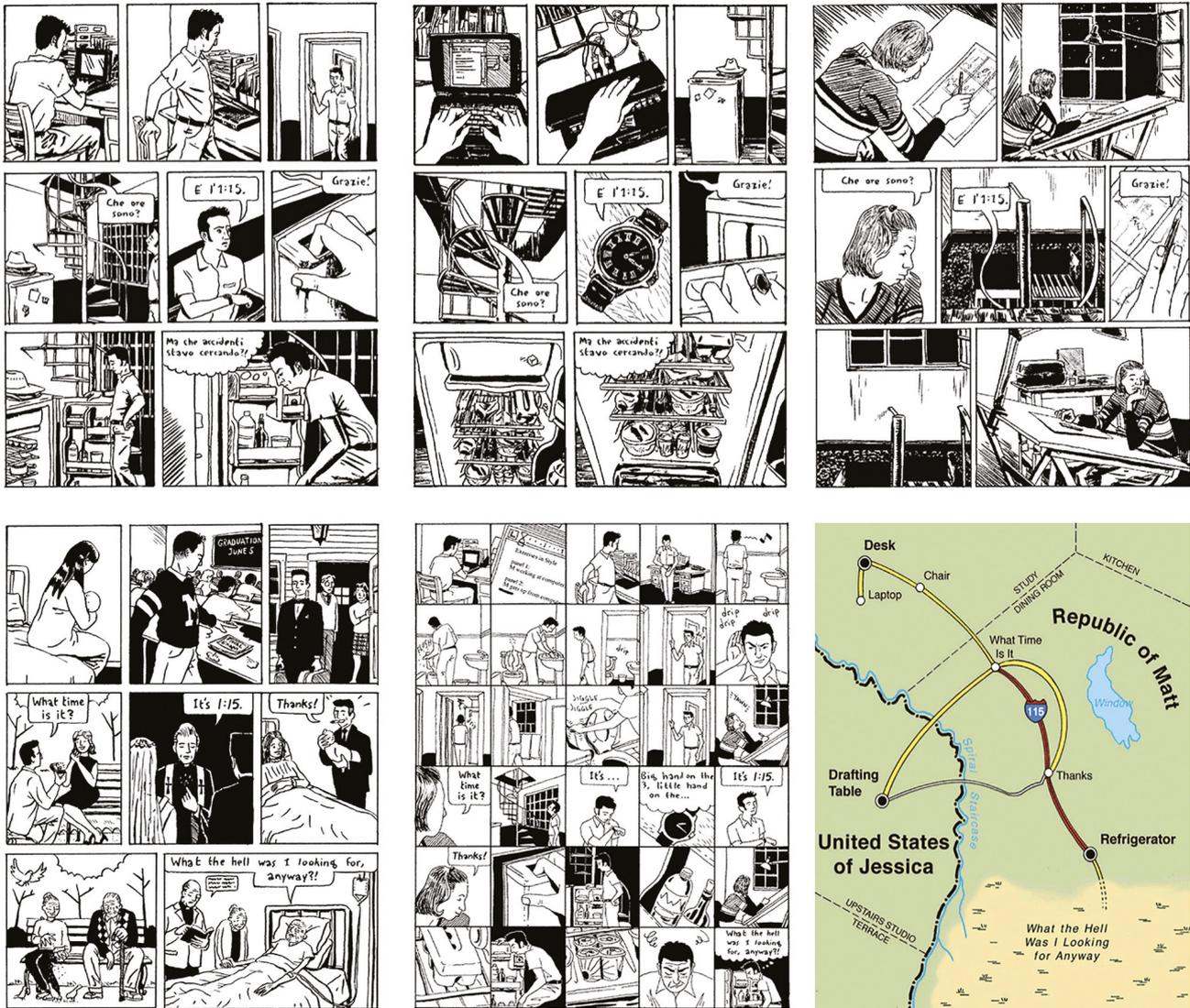
ironico, onirico, astratto ecc. – ed adattandone di conseguenza il ritmo e il tratto. Si passa così senza soluzione di continuità da una striscia romantica – linee morbide e dialoghi mielosi – a una cinematografica – primi piani, tagli visivi, movimenti di camera – che introducono una processione infinita dei più svariati abitanti *postpunk* di una condizione urbana – il Tamarro, il Cattivo, lo Scacolone, il Gigante, i due Virus, il Distratto, il Cretino, lo Zen, la Cozza ecc.

Una seconda sperimentazione è quella attuata da Matt Madden in *99 ways to Tell a Story* [12]. Anche qui si parte da una “non-storia” (questa volta visualizzata nel *template* di una pagina): due personaggi in un appartamento impegnati in attività quotidiane, un breve scambio di battute. Poi, come Queneau, Madden prova a sfidare i limiti del linguaggio del fumetto proponendo la stessa “non-storia” secondo 98 variazioni. Varia grafie, segni, colori, genere (fotoromanzo, manga, horror ecc.), punto di vista da cui è narrata la storia (prima un personaggio, poi l'altro, in soggettiva, da fuori l'appartamento ecc.); la sequenza temporale (un tempo che si dilata nella storia di una vita, un tempo minuziosamente descritto in 30 inquadrature, un tempo che si dissolve in una mappa geografica, un tempo contratto in tre vignette, un tempo che si diluisce in un'unica immagine ecc.) ed altro ancora (fig. 3).

Le esperienze di Disegni e Caviglia e di Madden dimostrano che la traduzione intralinguistica, o propriamente la ri-scrittura, è possibile anche nell'ambito del visuale a condizione di “giocare” rispettando le regole che sono alla base del linguaggio del testo-estetico messo in gioco, in questo caso quello del fumetto.

L'adesione stringente a un complesso specifico di norme ha assicurato la riconoscibilità degli stili, la coerenza della narrazione secondo un “tempo” – a dimostrazione 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].

Più in generale, negli esperimenti di Queneau, Disegni e Caviglia, Madden siamo di fatto di fronte a una demistificazione della narrazione. Essi mostrano che il senso non dipende dalla storia (o “non storia”), ovvero del



Figg. 2, 3. Alcuni degli esercizi di stile di Madden. Mentre sono costanti gli elementi paranarrativi, varia il punto di vista da cui è narrata la storia (fig. 2) o varia il tempo del racconto (fig. 3) [Madden 2005, pp. 3, 7, 9, 95, 141, 63].

contenuto della storia, ma dal discorso e ancor più dal modo, dal processo che lo ha prodotto, ovvero dalla forma dell'enunciazione.

In tutti gli esperimenti gli autori hanno operato agendo sui segni e sulle regole ovvero sul codice, secondo una variazione sistematica, ognuno, ovviamente, all'interno dello specifico del proprio sistema linguistico: il francese (e perciò producendo un testo verbale), il fumetto (e perciò producendo un testo estetico).

E in un testo estetico, cioè un testo che propone un'esperienza per mezzo di immagini, la forma dell'enunciazione è ancora più cogente perché definisce il «contratto estetico» che si instaura tra autore e lettore e stabilisce ciò che dal «lettore deve essere considerato pertinente, e ciò che non» [Barbieri 1992, p. 256].

Quanto fin qui argomentato è sufficiente a dimostrare che il linguaggio visivo è sostanziato da una struttura e da un codice tali da poterlo considerare un sistema comunicativo autonomo, ovvero un linguaggio. O ancora no?

Come si fa a riconoscere un cane? Ovvero sull'aspirazione alla lingua perfetta

È con il celebre saggio di Roland Barthes del 1964 sull'analisi della pubblicità Panzani che si fa nascere la semiotica visiva [Barthes 1964]. Si tratta di una fotografia in cui campeggia una borsa della spesa a rete, semiaperta su un tavolo, che trabocca di prodotti Panzani, soprattutto pacchi di spaghetti, tra pomodori, peperoni, cipolle ecc. (fig. 4). Per la prima volta, grazie a Barthes, le immagini sono oggetto di ricerca autonoma: ne sono indagati i sistemi di significazione ed è affrontata l'analisi critica della struttura del linguaggio visivo.

Però, per lo stesso Barthes, è solo nelle parole dell'*headline* «Pâtes Tomato Sauce, à l'italienne de luxe» che si trova il codice che consente di limitare l'ambiguità dell'immagine e che ne guida, perciò, l'interpretazione: perché l'immagine, di per sé, è «un messaggio senza codice». È il testo verbale – titolo, didascalia, marchio – a limitare la «fluttuazione del significato» svolgendo l'indispensabile ruolo di «ancoraggio» al significato veicolato [Barthes 1964, p. 40].

A ben vedere, certo semplificando molto, l'immagine è ancora una volta presa in carico per i significati che veicola in virtù delle relazioni con il referente, ovvero solo

Fig. 4. L'immagine della pubblicità Panzani analizzata da Roland Barthes nel saggio del 1964 [Barthes 1964, s.n.p.].



in quanto icona. Secondo questa visuale «l'interprete deve colmare un "vuoto di codice" facendo appello a un'enciclopedia potenzialmente sterminata» [Eco 1997, p. 48]. L'ambiguità interpretativa può essere perciò risolta dal linguaggio verbale che, in grado di stabilizzare il significato «costringendo l'oggetto entro un sistema di unità discrete, riduce drasticamente questa oscillazione interpretativa» [Eco 1984, p. 109].

Così, rimanendo confinati nell'ambito del realismo della raffigurazione, ovvero delle relazioni con il referente, la questione è se davvero si possa parlare di linguaggio nell'ambito del visivo stante che «le immagini, di per sé, sono solo figure, e le figure non corrispondono a nulla: siamo noi che le mettiamo in corrispondenza con qualcosa» [Marconi 2017, p. 7].

La questione è ancora una volta quella del rapporto problematico tra immagine e parola, tra la concretezza dell'icona e l'astrattezza del concetto, della disgiunzione dei linguaggi visivo e verbale, della conseguente subordinazione del primo al secondo, dove quest'ultimo è una condizione da alcuni considerata necessaria per limitare l'ambiguità del primo, stante la sua natura polisemica [13]. Una questione di fatto irresolubile perché indeterminata. Infatti è possibile affermare che «nessuna immagine è in grado di realizzare le condizioni di applicazione di un concetto, perché ogni immagine è ecceduta in generalità dal concetto corrispondente» [Marconi 2017, p. 7], ma, viceversa, è anche possibile «dimostrare che l'immagine eccede il concetto» [Ferraris 2017, p. 11] perché un'immagine non solo «vale per tutta una classe» di oggetti ma è anche segno di un'idea, ovvero è simbolo di un'idea astratta [Ferraris 2017, pp. 10, 11]. Da una parte si afferma il primato del ruolo ontologico del linguaggio verbale, per cui l'essere si manifesta sempre e soltanto nel linguaggio (verbale) e i segni sono una espressione della coscienza mentre, dall'altra, si asserisce la manifestazione dell'essere in quanto forma, presenza sensibile o intelligibile, per cui ogni segno di per sé, originariamente, rimanda a qualcos'altro che precede e fonda tanto la coscienza quanto il linguaggio.

È il problema del "cane" già posto da Immanuel Kant per il quale non possiamo conoscere le cose, ma solo le nostre rappresentazioni: «Il concetto di cane indica una regola in base alla quale la mia immaginazione è posta in grado di delineare in generale la figura di un quadrupede, senza tuttavia chiudersi entro una particolare raffigurazione offertami dall'esperienza o in una



Fig. 5. Studio preparatorio di Albrecht Dürer per la celebre xilografia del 1515 raffigurante un rinoceronte. Penna e inchiostro marrone su carta (27,4 × 42 cm).

qualsiasi immagine che io possa rappresentarmi in concreto» [Kant 2005, p. 383].

Ma cosa accade di fronte a qualcosa di cui non abbiamo esperienza (visibile) quando la regola e l'immagine vanno in crisi? E perciò, «come si fa a riconoscere un cane (un cane qualsiasi, dunque un cane in generale) se non lo si è mai visto?» [Eco, Ferraris, Marconi 2017, p. 6]? Come funzionano la coscienza e il linguaggio di fronte a qualcosa di nuovo, come capitò agli esploratori europei quando in Australia si trovarono di fronte all'ornitorinco? [Eco 1997].

È possibile che si tratti di qualcosa di simile a quanto capitò ad Albrecht Dürer, che riuscì a rappresentare, nella famosa incisione del 1515, un rinoceronte, un animale che non aveva mai visto e che fino ad allora era sconosciuto in Europa, solo sulla base di una descrizione testuale [14] (fig. 5). Probabilmente vi riuscì lavorando simultaneamente per comparazioni formali e contiguità concettuali, quindi sulla base di esperienze e descrizioni vicarie.

Tornando dunque al cane, com'è che siamo in grado di costruirci uno schema del cane che ci permette di distinguere il labrador dal levriero? [Eco 2017, p. 23] (figg. 6, 7). Probabilmente non possiamo che procedere sia per ostensione che per definizione, né più e né meno di quanto fatto da Dürer che, pur non avendo mai visto un rinoceronte, è riuscito a immaginarlo e a rappresentarlo, dandogli forma attraverso quel processo combinatorio



Fig. 6. La rappresentazione mimetica. Le tavole XXV-XXXIV, XXXVIII e XLIII-XLV nel capitolo sulla descrizione del cane tratte da Leclerc Buffon [Leclerc Buffon 1755].

Fig. 9. Tra immagine e parola: la disgiunzione dei linguaggi visivo e verbale.
René Magritte, *La clef des songes*, 1930.



Però, anche superati gli stretti confini del recinto dell'illusione referenziale, non possiamo non constatare come una combinazione di forme geometriche, seppur intenzionalmente astratta e priva di richiami mimetici, evochi in noi un'esperienza di "figura". Siamo cioè portati a riconoscervi un qualcosa, a ricercare nell'insieme di quei segni un ordine, ovvero un senso, che andiamo rintracciando nella composizione indagando la disposizione degli elementi nel "campo", le reciproche disposizioni, i rapporti spaziali tra i singoli elementi e tra gruppi di questi, associando ciò che ci appare omogeneo e distinguendo ciò che sembra dissimile, congiungendo e disgiungendo ecc.

Come insegna Massironi, possiamo perciò riconoscere nel tracciamento di quattro segmenti uguali un volto, ma a condizione che siano state rispettate alcune regole: una disposizione secondo determinati rapporti spaziali e una distanza tra i segmenti entro un certo intervallo [Massironi 2002, p. 44]. A tali condizioni noi riconosceremo la rappresentazione schematica di un volto, ovvero percepiremo i quattro segmenti uguali come un insieme organizzato dotato di senso, cioè come una figurazione (fig. 11).

È la doppia natura dell'immagine caratterizzata da un'ontologica oscillazione tra astrazione ed esperienza sensibile, tra concetto e percepito. Da una parte l'immagine è impossibile da posizionare «al pari di altri enti quali gli alberi, le sedie, le montagne, gli animali e le persone», dall'altra, però, nel suo essere copia, «immagine di sé in quanto immagine di qualcosa si esprime l'esuberato del principio stesso di realtà» [Desideri 2015, p. 3].

E allora? È la bellezza dell'immagine! E non ci si può far niente! [16]

Pensare senza sapere. L'esperienza del bello

Immaginiamo di osservare *La Salita di Gesù Cristo al monte Calvario*, attribuito all'ultima fase della produzione di Hieronymus Bosch e oggi conservato al Museum voor Schone Kunsten di Gand (da distinguersi dunque dall'altro omonimo conservato invece nel Kunsthistorisches Museum di Vienna). Nel dipinto, un olio su tavola di forma pressoché quadrata, tutta la scena si svolge su un unico primo piano, che copre quasi completamente il buio fitto che a malapena si intravede sul fondo nero, e che depriva la rappresentazione di qualunque riferimento al

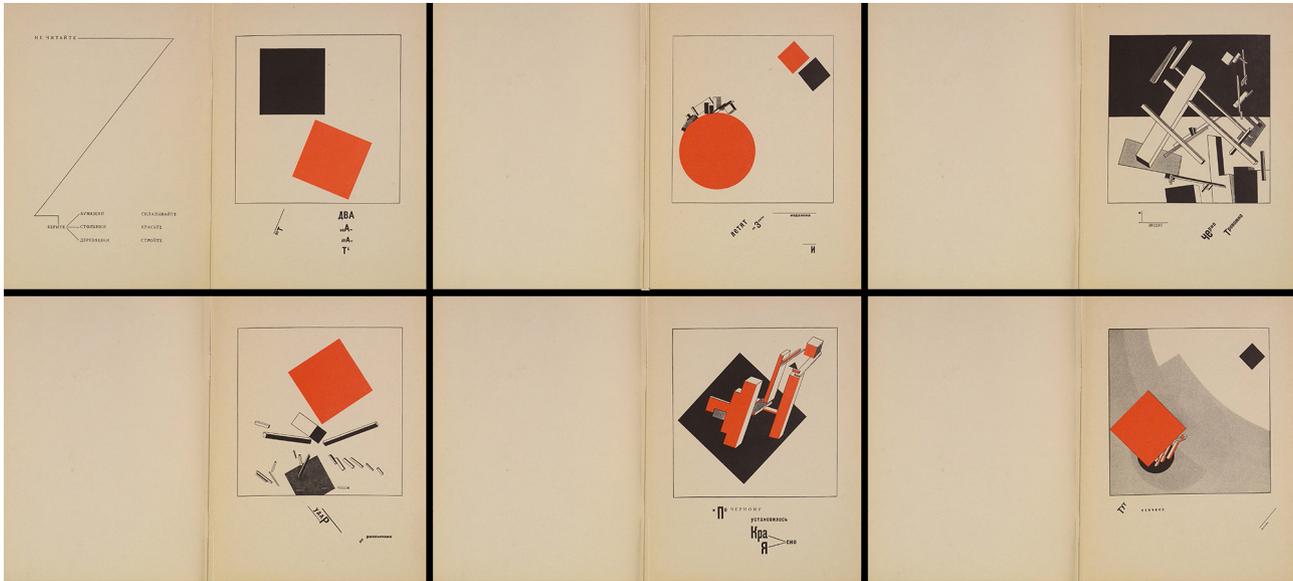


Fig. 10. Forme geometriche elementari e contrasti cromatici e compositivi suggeriscono una sequenza di azioni: raccontando senza parole una storia [Lissitzky 1922].

contesto in cui si svolge la scena. Sul primo piano si affollano, serrati intorno a Cristo e alla sua croce, i volti inquietanti e grotteschi di un'umanità deforme: sguardi malvagi e ghigni diabolici, bocche ringhianti e prive di denti, nasi gobbuti e adunchi.

È un'opera d'arte che mette in scena il brutto e che dunque sembrerebbe essere contraddittoria con l'esperienza sensibile del bello, ovvero di quanto a fondamento dell'estetica e dell'arte.

Dov'è il bello in questa opera d'arte, in quest'immagine? Non è certo nelle sembianze dei volti dell'umanità ritratta da Hieronymus Bosch considerati nelle loro singolarità. Perché già dall'osservazione, o meglio dall'esperienza, dell'anatomia pre-lombrosiana dei volti avremo riconosciuto il deforme, un ri-conoscimento che emerge per confronto: perché nei volti sproporzionati, alterati, contraffatti, rintracciamo, per differenza, ciò che è "in-forme", "senza" forma, appunto il de-forme. Riconosciamo in essi il brutto, perché, come insegnava Platone, il carattere del bello (la bellezza) è l'incarnazione della misura, della commensurabilità, della distribuzione secondo regole e rapporti mentre,

all'opposto, il carattere del brutto (la bruttezza) è la mancanza di misura.

Ma il processo sotteso all'esperienza di un'immagine, e perciò anche il processo che indirizza l'apprezzamento estetico e alla fine conduce verso la formulazione di un giudizio estetico, non si accontenta di così poco, non si ferma a una prima analisi così approssimativa. Tal genere di processo è infatti molto più complesso, o meglio, raffinato, avanzando tra analisi percettiva, reazione emotiva, analisi cognitiva e attribuzione di significato [Mastandrea 2011].

Per cui, fin dal primo stadio, dei colori, delle trame, delle linee ecc. presenti nell'immagine analizzeremo il modo in cui sono distribuiti e organizzati nello spazio della tavola, le reciproche relazioni e i rapporti con il campo, ovvero la composizione.

Così, noteremo che la folla informe e deforme intorno a Cristo e alla sua croce, così come anche Cristo e la croce, sono disposti nello spazio della rappresentazione "con misura", ovvero secondo regole, nel caso semplici regole di geometria elementare: la diagonale da sinistra a destra – evidenziata dalla nuda croce – e la diagonale da

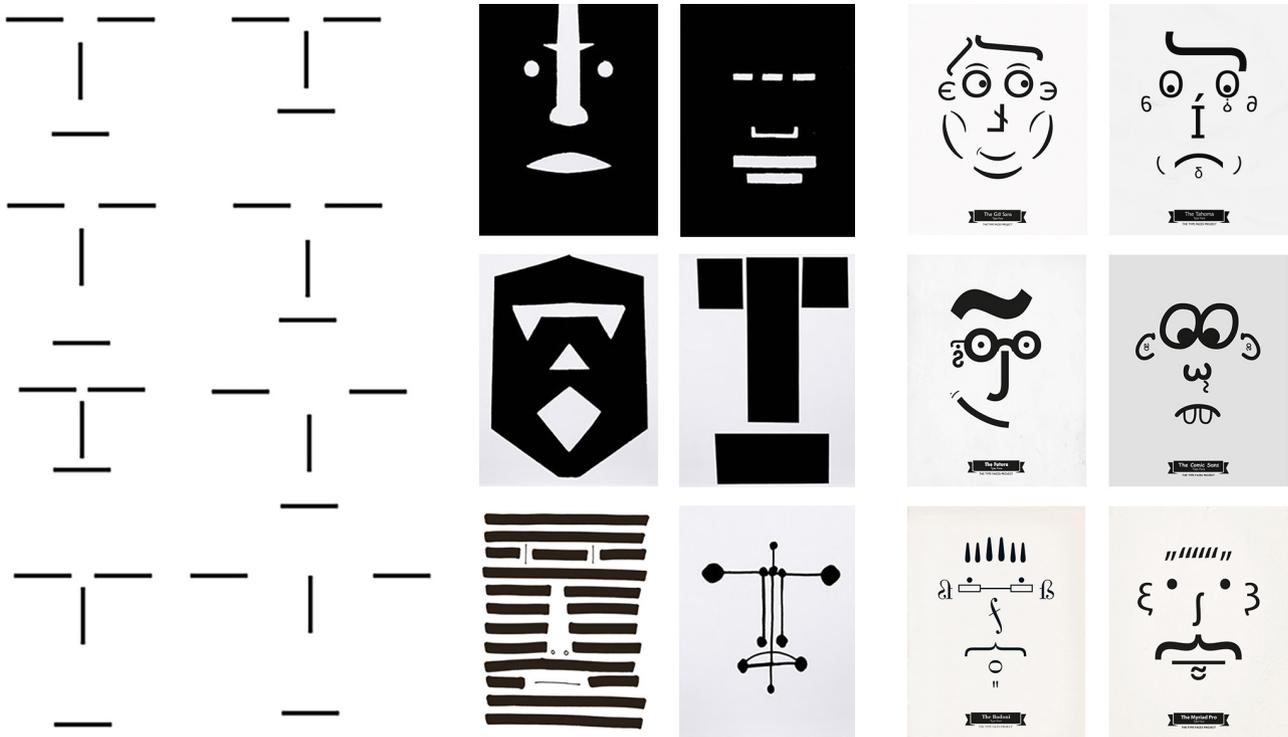


Fig. 11. Facce. A sinistra: variazione della disposizione [Massironi 2002]. Al centro: variazione di segni [Munari 1992]. A destra: variazione di font [Pinto 2011].

destra a sinistra – sottolineata dall'asse dei volti positivi, il buon ladrone e Veronica – che si intersecano nel volto di Cristo, centro geometrico della composizione; oppure nei quattro angoli della tavola dove sono disposti, dall'alto a sinistra procedendo verso destra, i volti riconoscibili di coloro che erano con Cristo sul Monte Calvario: Simone di Cirene, il buon ladrone, il cattivo ladrone e Veronica con la Sindone (fig. 12).

Perciò è nella composizione, nella disposizione spaziale degli elementi che saremo in grado di apprezzare il bello: perché, anche senza volerlo, noi trarremo piacere dal rintracciare nell'immagine la logica di una disposizione secondo regole, cioè un'organizzazione, ovvero un ordine e dunque un senso [17].

Nella composizione troveremo, senza sapere [18] di aver ricercato, la struttura di senso dell'immagine. Ben prima dell'assegnazione ad essa di un significato derivato dall'interpretazione di cosa è rappresentato nell'immagine, ovvero dell'analisi del suo contenuto, un "istinto" ci spingerà, attraverso l'analisi percettiva, a un'esplorazione attiva dell'immagine per comprenderla solo in termini visuali; tra la ridondanza di segnali che il nostro sguardo è in grado di catturare, affinché il nostro cervello possa dare un senso a quell'immagine, un supporto percettivo ci guiderà nella selezione e comprensione rintracciando una disposizione secondo regole, un'organizzazione, un ordine [Casale 2023].

Riconosceremo il bello nell'ordine che siamo in grado di rintracciare in un insieme di elementi, in quella norma capace di trasformare un ammasso incoerente in una raccolta coerente perché è questo lo specifico carattere del bello ed anche la sua stessa motivazione.

Vi è dunque una naturale predisposizione a riconoscere il bello nelle strutture d'ordine, che la scienza ci spiega essere a fondamento dell'interpretazione dell'organizzazione del mondo naturale. Come per la teoria del caos che ci di-mostra la bellezza nelle scritture matematiche in grado di riconoscere un'organizzazione capace di regolare il disordine, ovvero di dotare i sistemi caotici di strutture d'ordine definite e al contempo variabili.

Fin qui, dunque, l'apprezzamento del quadro di Bosch si è mosso nel contesto circoscritto del rintracciamento di un senso a ciò che il nostro sguardo ha catturato, un'attività ri-conoscitiva/interpretativa del piano dell'espressione dell'immagine che è ancora tutto interno alle proprietà visuali dell'immagine e che dunque è ancora

estraneo all'assegnazione di un significato, in termini culturali, all'opera d'arte.

Poi, solo poi, anche questa volta senza volerlo, dai segni, forme, figure e dalla composizione ecc., ovvero dalle "unità coerenti" che avremo distinto nell'immagine, deriveremo un complesso di emozioni e riflessioni alle quali attribuiremo dei significati che vanno oltre a ciò che è "oggettivamente" lì rappresentato.

Posti di fronte a quest'immagine – che non richiede una risposta attiva in reazione a uno stimolo visivo proveniente dall'esterno (ovvero una risposta di tipo utilitaristico come ad esempio attraversare una strada evitando di andare sotto una macchina) – entreremo in uno stato di meditazione contemplativa e da cui trarremo, come meccanismo di ricompensa, un sentimento di piacere, con una intensità variabile in funzione di ciò che siamo e di ciò che sappiamo, cioè del nostro vissuto, della nostra personalità e delle nostre conoscenze.

Dall'umanità deforme messa in scena da Hieronymus Bosch probabilmente la maggior parte di noi osservatori trarrà emozioni, più o meno intense, da cui discenderanno riflessioni, anch'esse più o meno intense, sulla malvagità degli uomini (perché, né più e né meno come ai tempi di Platone, ancora oggi nel de-forme, nel privo di forma, riconosciamo il brutto e al brutto associamo il malvagio). Alcuni deriveranno il significato in relazione all'episodio della passione di Gesù, altri deriveranno emozioni e riflessioni dal confronto tra questa salita al Calvario e altre opere a medesimo soggetto, tra il particolare stile visionario di Bosch, espressione della cultura nordeuropea, e il ben diverso Umanesimo italiano, e così via.

Un insieme di emozioni e riflessioni, significati affettivi e cognitivi che, soprattutto quando l'esperienza visiva si caratterizza quale esperienza estetica, è relazionale oltre che alle proprietà dell'oggetto estetico (estetica dal basso) alle caratteristiche del soggetto/fruitor (estetica dall'alto), che sono certamente condizionate dalle influenze socio-culturali [Consoli 2017].

Si tratta di un processo raffinato sempre sotteso all'esperienza di un'immagine, che è sempre esperienza estetica, e che, come già detto, avanza tra analisi percettiva, reazione emotiva, analisi cognitiva e – solo in ultimo – attribuzione di significato. Un processo in cui l'apprezzamento estetico dipende sia dalle proprietà dell'oggetto, sia dalle caratteristiche del percettore/fruitor. Un processo articolato in diversi momenti che non solo si

Fig. 12. Il piano dell'espressione. Analisi geometrico-compositiva de *La Salita di Gesù Cristo al monte Calvario*, Hieronymus Bosch, 1515-1516.



integrano, ma si influenzano vicendevolmente, come ci insegnano i recenti e numerosi studi sperimentali delle scienze cognitive dedicati alla percezione e alla valutazione estetica che stanno dimostrando quanto già intuito almeno fin dalle teorie gestaltiche [Consoli 2017, p. 69]: i meccanismi stabili e dinamici dell'intelligenza della percezione, e più in generale dell'intelligenza della visione, nell'esperienza estetica, ovvero nell'esperienza del "bello" [Zeki, Lamb 1994].

Sembra dunque necessario ribadire il valore estetico di una configurazione, di un'estetica delle forme visive, ovvero di una intrinseca bellezza (o bruttezza) delle immagini, da cui la necessità di riaffermare l'originaria missione di chi ha a che fare con il Disegno: comprendere ed educare alla comprensione per governare le immagini, indispensabile cibo per la nostra mente e il nostro corpo.

Contribuire alla formazione di quell'intelligenza specifica che è quella propria del pensiero visuale [Arnheim 1979], pensiero che si dispiega nella sua scrittura – perché è in questa figurazione che acquista corpo e che viene formulandosi il pensiero stesso – ma anche un pensiero che è necessario alimentare, perché si va costituendo nel tempo, attraverso progressivi depositi e archiviazioni di memorie visive [Cervellini 2012].

Riaffermare perciò, certamente rinnovandole, le pratiche della disciplina in quanto indispensabili al "fruire" e al "fare" immagini, ricomprendendo nel medesimo alveo immagini, immaginazione e immaginario e tenendo insieme, nel contesto dello specifico sociale e culturale, plurale e singolare, forma e materia, produzione e fruizione, immagine e sguardo [19].

Una missione che è sostanziale oggi più di ieri, per il momento storico caratterizzato da un'iperproduzione di immagini [20], dove, come sappiamo e come avviene per tutti i processi cognitivi, un tale eccesso di ridondanze può trasformare i dati anziché in informazione in rumore, rendendoci sempre meno capaci di distinguere e selezionare, cioè di scegliere. E nel contempo sappiamo anche che una tale esposizione al frastuono prodotto da questo vortice di esperienze visive contribuisce a sviluppare "familiarità" (uno degli elementi alla base dell'analisi cognitiva e dell'attribuzione di significato) con lo stesso rumore, e, chissà, forse, prima o poi, a renderci incapaci di distinguere le faccine di una emoticon dalle compunte facce dei coniugi Arnolfini [Voltolini 2016, pp. 2,3].

Crediti

Il titolo del contributo è ripreso dalla celebre frase di Viktor Šklovskij (1893-1984), uno dei massimi esponenti del formalismo russo: «A chiunque abbia occhi nella testa risulta totalmente chiaro che l'arte non tende alla sintesi

ma alla scomposizione, giacché essa non è un marciare a suon di musica, ma danza e passeggio percepiti, o meglio, un movimento creato al solo scopo che noi possiamo sentirlo» [Šklovskij 1966, p. 43].

Note

[1] A tal proposito va ricordata la varietà linguistica propria di un singolo parlante definita dal termine *idioletto* e cioè «l'uso della lingua proprio di ogni individuo, il suo linguaggio o "stile" personale, prescindendo dal gruppo o dalla comunità in cui l'individuo è inserito»: Marchese 1991, p. 140.

[2] Nei linguaggi artificiali, propri della scienza, l'ambiguità viene ridotta a favore della coerenza logica con l'obiettivo di garantire univocità e rigore. Nei linguaggi naturali l'ambiguità è invece tollerata e talvolta cercata in funzione espressiva, persuasiva o poetica.

[3] Rispetto all'esempio precedente (la lezione universitaria) il contenuto della comunicazione è qui, all'opposto, pressoché nullo.

[4] Pubblicato da Gallimard nel 1947, nel 1963 esce un'edizione aggiornata accompagnata da "esercizi di stile" figurati: tipografici, dipinti, disegnati, scolpiti ecc.: Queneau, R. (1947). *Exercices de style*. Paris: Gallimard (prima ed. it. *Esercizi di stile*. Torino: Einaudi 1983, trad. di U. Eco).

[5] *L'arte della Fuga* è riconosciuta come una delle opere più complesse e articolate mai scritte e viene universalmente considerata uno dei vertici più alti mai raggiunti dalla polifonia contrappuntistica nell'intera storia della musica.

[6] Nel canone semplice, la melodia viene ripetuta da un'altra voce subito dopo la sua esposizione (come nella popolare *Frère Jacques*); nel canone perpetuo, essa riprende nella tonalità successiva, proseguendo all'infinito; nel canone retrogrado, infine, una volta giunta alla fine la seconda voce riprende la prima, ma questa volta al contrario, per poi poter procedere da capo e così via.

[7] Questa in breve la trama: in un'ora di punta su un autobus un "tipo" nota un secondo "tipo" che inizia una discussione con un terzo "tipo" accusandolo di spingerlo di proposito; due ore dopo il primo "tipo" rivede davanti a una stazione ferroviaria il secondo "tipo" con un amico mentre parlano di un bottone fuori posto.

[8] Nell'introduzione Eco ritorna poi sulla questione: «In ogni caso Queneau ha deciso non solo di variare grammaticalmente sul tema musicale, ma anche sulle condizioni d'ascolto» [Eco 1983, p. 12].

[9] «Si distinguono tre modi di interpretare un segno verbale: si può tradurre in altri segni della stessa lingua, in un'altra lingua, o in un altro sistema, non verbale, di simboli. Questi tre tipi di traduzione devono essere classificati in modo diverso: 1. La traduzione intralinguistica o *ri-scrittura* è un'interpretazione di segni verbali per mezzo di altri segni della stessa lingua. 2. La traduzione interlinguistica o *traduzione vera e propria* è un'interpretazione di segni verbali per mezzo di un'altra lingua. 3. La traduzione intersemiotica o *trasmutazione* è un'interpreta-

zione di segni verbali per mezzo di segni di sistemi segnici non verbali»: Jakobson 1959, p. 233.

[10] Tra le passioni di Raymond Queneau vi fu, come detto, anche la matematica, tant'è che fu membro dell'*Académie Goncourt*.

[11] «Il lettore si accorge subito che c'è poco da capire e si deve solo ammirare il gioco di bravura. Per ammirarlo bisogna capire la regola, ma Queneau confida che il lettore se la trovi da solo, e probabilmente mette in conto questo aspetto enigmatico del suo gioco»: Eco 1983, p. 7.

[12] Il riferimento a Raymond Queneau è esplicitato dall'autore nella Prefazione: Madden 2005, p. 1.

[13] Ma di fatto «L'ambiguità è una proprietà inerente alla lingua naturale; non vi è lingua naturale che sia priva di ambiguità nella sua proiezione significato-suono»: Aissen, Hankamer 1977, p. 16.

[14] Il 3 giugno 1515 il tipografo Valentin Fernandes assistette a Lisbona allo spettacolo pubblico in cui fu proposta una lotta tra il rinoceronte, giunto in dono dall'India, e un elefante. Fernandes inviò una lettera a un amico di Norimberga dove descriveva le meraviglie dello straordinario animale. Questa probabilmente fu una delle fonti di Dürer.

[15] Per esempio Paul Klee affermò: «scrittura e immagine, lo scrivere e il figurare, sono fondamentalmente tutt'uno»: Klee 2011, p. 17.

[16] La frase è ovviamente un adattamento della celebre battuta «È la stampa, bellezza! E non ci puoi far niente!» («*That's the press, baby! And there's nothing you can do about it!*») pronunciata da Humphrey Bogart nel film *L'ultima minaccia* (*Deadline - U.S.A.*) diretto nel 1952 da Richard Brooks.

[17] Per sua natura la raffigurazione è primariamente un dispositivo topico: attribuendo una disposizione, assegnando «un posto significativo», conferisce un ordine, perché «sembra che il sapere senza un luogo sia evanescente»: Aneschi, 1992, p. 103.

[18] «Ogni percezione è anche pensiero, ogni ragionamento è anche intuizione, ogni osservazione è anche invenzione»: Arnheim 1979, p. 27.

[19] Quest'approccio alle immagini rappresenta da diversi anni un campo ampio di convergenza di differenti discipline che, con i propri metodi e le proprie specificità, dialogano attraversando ognuna i confini disciplinari per tenere insieme le componenti dell'esperienza visiva: le immagini, i dispositivi (da quelli ottici tradizionali fino ai media visuali) e gli sguardi che si rivolgono alle immagini: Cometa 2020.

[20] Alcuni numeri sull'iperproduzione di immagini: riguardo alle foto scattate giornalmente le stime indicano circa 4,38 miliardi nel 2023 e 5,3 miliardi nel 2024; le foto archiviate su *hard disk* e altri supporti si stima siano state nel 2023 circa 9 trilioni considerando solo quelle cosiddette "uniche", mentre includendo le copie di backup la cifra si

aggira intorno a 16 trilioni; per quanto riguarda le immagini generate da AI le stime indicano: dal lancio dei modelli "text-to-image" fino ad agosto 2023 oltre 15 miliardi, nel periodo 2022-2023 circa 34 milioni al giorno; infine il 90% delle immagini digitali (inclusi video, AI, foto, scansioni) è stato prodotto negli ultimi due anni.

Autore

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

Riferimenti bibliografici

Aissen, J., Hankamer, J. (1977). Voce Ambiguità. In *Enciclopedia Einaudi*, vol. VIII. Torino: Einaudi, pp. 417-449.

Anceschi, G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. Milano: Etas Libri.

Arnheim, R. (1979). *Arte e percezione visiva*. Milano: Feltrinelli (prima ed. *Art and Visual Perception*, 1954, Berkeley and Los Angeles: University of California Press).

Baratta, G. (1979). Voce Linguaggio. In *Enciclopedia Einaudi*, vol. VIII. Torino: Einaudi, pp. 331-340.

Barbieri, D. (1992). *Tempo, immagine, ritmo e racconto. Per una semiotica della temporalità nel testo a fumetti*. Tesi di Dottorato. Università degli Studi di Bologna.

Barthes, R. (1964). Rhétorique de l'image. In *Communications*, n. 4. *Recherches sémiologiques*, pp. 40-51. <https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1027> (consultato il 21 giugno 2025).

Casale, A. (2018). *Forme della percezione. Dal pensiero all'immagine*. Milano: Franco Angeli.

Cervellini, F. (2012). *Il disegno officina della forma*. Roma: Aracne editrice.

Cometa, M. (2020). *Cultura visuale. Una genealogia*. Milano: Raffaello Cortina.

Consoli, G. (2017). La percezione estetica in circolo. Quando le scienze cognitive incontrano l'ermeneutica. In *Lebenswelt: Aesthetics and Philosophy of Experience*, n. 10, pp. 69-80.

Desideri, F. (2015). Il disegno dell'immagine. Relazione presentata al Convegno *Estetica fra saperi e sapori*, Società Italiana d'Estetica, Milano, 27-28 marzo 2015, pp. 1-3. <https://www.siestetica.it/testi_utili> (consultato il 21 giugno 2025).

Disegni, S., Caviglia, M. (1994). *Esercizi di stile*. Milano: Mondadori.

Eco, U. (1983). Tradurre "Exercices de style" di Queneau. In *Francofonia*, n. 5, pp. 3-19. <<https://www.jstor.org/stable/43015493>> (consultato il 21 giugno 2025).

Eco, U. (1984). *Semiotica e filosofia del linguaggio*. Torino: Einaudi.

Eco, U. (1997). *Kant e l'ornitorinco*. Milano: Bompiani.

Eco, U. (2017). Cani e spaghetti di mare. In *RIFL - Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*, vol. 11, n. 1, pp. 19-28.

Eco, U., Ferraris, M., Marconi, D. (2017). Lo schema del cane. In *RIFL - Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*, vol. 11, n. 1, pp. 6-29 (già in *Rivista di Estetica*, n. 8, 1998, pp. 3-29).

Ferraris, M. (2017). Raddrizzare le gambe ai cani. In *RIFL - Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*, vol. 11, n. 1, pp. 10-18.

Foucault, M. (1980). *Questa non è una pipa*. Milano: Serra e Riva.

Jakobson, R. (1959). On linguistic aspects of translation. In A.B. Reuben (Ed.), *On translation*. Cambridge: Harvard University Press, pp. 232-239.

Kant, I. (2005). *Critica della ragion pura*. Bari: Laterza (ed. orig. *Kritik der reinen Vernunft*, 1781, seconda ed. rimaneggiata 1787).

Klee, P. (2011). *Teoria della forma e della figurazione*. Milano-Udine: Mimesis (prima ed. Milano: Feltrinelli 1959).

Leclerc Buffon, G.L. (1755). *Histoire naturelle, générale et particulière avec la description du Cabinet du roy*. Tome 5. Paris: L'Imprimerie Royale.

Lissitzky, El (1922). *Pro dva Kvadrata*. Berlino: Sycthian Press.

Lissitzky-Küppers, S. (a cura di) (1992). *El Lisitskij. Pittore, architetto, tipografo, fotografo. Ricordi, lettere, scritti*. Roma: Editori riuniti.

Madden, M. (2005). *99 ways to Tell a Story. Exercises in Style*. New York: Penguin Random House.

Magritte, R. (2005). La somiglianza. In *Scritti*. Vol. II. Milano: Abscondita, pp. 493-496.

Marchese, A. (1991). *Dizionario di retorica e di stilistica*. Milano: Mondadori.

Marconi, D. (2017). La scatola nera. In *RIFL - Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*, vol. 1, n. 1, pp. 7-10.

Massironi, M. (2002). *The Psychology of Graphic Images. Seeing, Drawing, Communicating*. Mahwah, New Jersey London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Mastandrea, S. (2011). Il ruolo delle emozioni nell'esperienza estetica. In *Rivista di estetica*, n. 48, pp. 95-111.

Munari, B. (1992). *Alla faccia!*. Mantova: Corraini.

Pinto, T. (2011). *Type Faces*. <<https://tiagopintoferreira.cargo.site/The-Type-Faces-Project-1>> (consultato il 21 giugno 2025).

Queneau, R. (1947). *Exercices de style*. Paris: Gallimard.

Queneau, R. (1963). *Exercices de style accompagnés de 99 Exercices de style typographiques de Robert Massin et de 45 Exercices de style parallèles peints, dessinés ou sculptés de Jacques Carelman*. Paris: Gallimard.

Queneau, R. (1965). *Bâtons, chiffres et lettres*. Paris: Gallimard.

Rosiello, L. (1979). Voce Lingua. In *Enciclopedia Einaudi*, vol. VIII. Torino: Einaudi, pp. 287-339.

Šklovskij, V. (1966). *Una teoria della prosa*. Bari: De Donato.

Voltolini, A. (2016). Percezione di immagine e apprezzamento estetico. Relazione presentata al Convegno *Estetica: figure, retoriche*. Società Italiana d'Estetica, Modena, 29-30 aprile 2016. <https://www.siestetica.it/testi_utili> (consultato il 21 giugno 2025).

Vygotskij, L. (2010). *Immaginazione e creatività nell'età infantile*. Roma: Editori Riuniti Univ. Press.

Zeki, S., Lamb, M. (1994). The neurology of kinetic art. In *Brain: A Journal of Neurology*, n. 117/3, pp. 607-636.