

Temi e frontiere della conoscenza e del progetto
Themes and frontiers of knowledge and design

16

Lock-drawn: disegni dalla quarantena *Lock-drawn: drawing from quarantine*

Il volume discute il ruolo del disegno e dell'espressione grafica come strumento di auto-rappresentazione degli stati emotivi, di analisi autobiografica e di acquisizione di consapevolezza di sé, con una funzione quasi terapeutica. La ricerca presentata è fortemente influenzata dal clima del lock-down della pandemia Covid-19 in cui essa si svolge e da cui sembra trarre le condizioni propizie per la sperimentazione. L'isolamento forzato ha trasformato le esercitazioni grafiche in occasioni di introspezione rendendo evidente la funzione del disegno come strumento capace di favorire l'esplorazione e la visualizzazione del proprio io. La necessità di ricorrere a modalità didattiche a distanza ha reso possibile indagare nuove modalità di collaborazione e ha facilitato l'apporto alle attività di insegnamento tradizionali di contributi esterni originali, consentendo la costruzione di spazi di apprendimento innovativi.

This volume discusses the role of drawing and graphic expression as a tool for self-representation of emotional states, autobiographical analysis and acquisition of self-awareness, prefiguring its therapeutic function. The research presented is strongly influenced by the lock-down atmosphere of the Covid-19 pandemic in which it takes place and from which it seems to draw favorable conditions for experimentation. Forced isolation transformed graphic exercises into opportunities for introspection, making evident the function of drawing as a tool capable of fostering introspection and visualization of the self. The necessity of using distance learning made it possible to investigate new modes of collaboration and facilitated the contribution to traditional teaching activities of original external contributions, enabling the construction of innovative learning spaces.

Lock-drawn: disegni dalla quarantena
Una sperimentazione didattica ai tempi della pandemia

Ornella Zerlenga
Enrico Cicalò
Valeria Menchetelli

Ornella Zerlenga
Enrico Cicalò
Valeria Menchetelli

Una sperimentazione didattica ai tempi della pandemia
A didactic experimentation at the time of the pandemic

La scuola di Pitagora editrice

ISBN 978-88-6542-879-5

**Temi e frontiere
della conoscenza e del progetto**

Themes and frontiers
of knowledge and design

16_2022

TEMI E FRONTIERE DELLA CONOSCENZA E DEL PROGETTO

Direttore scientifico

ORNELLA ZERLENGA, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", Italia

Comitato scientifico

MAURIZIO ANGELILLO, Università degli Studi di Salerno, Italia

PILAR CHÍAS NAVARRO, Universidad de Alcalá, Spagna

AGOSTINO DE ROSA, Università IUAV di Venezia, Italia

ANTONELLA DI LUGGO, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Italia

MARIA LINDA FALCIDIENO, Università di Genova, Italia

MARINA FUMO, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Italia

LAURA GARCÍA SÁNCHEZ, Universitat de Barcelona, España

PAOLO GIANDEBIAGGI, Università degli Studi di Parma, Italia

MILENA KICHEKOVA, Varna Free University "Chernorizets Hrabar", Bulgaria

KARIN LEHMANN, Hochschule Bochum, Germania

MARIO LOSASSO, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Italia

RICCARDO SERRAGLIO, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", Italia

ALEXANDRA SOTIROPOULOU, National Technical University of Athens (NTUA), Grecia

Coordinamento scientifico-editoriale

VINCENZO CIRILLO, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", Italia

DANIELA PALOMBA, Università degli Studi di Napoli Federico II, Italia

MARIA INES PASCARIELLO, Università degli Studi di Napoli Federico II, Italia

La collana, di carattere multidisciplinare, accoglie volumi che propongono una riflessione critica sull'architettura, sulla città, sull'ambiente (materiale e immateriale) e sull'industrial design, indagandone fonti disciplinari e tendenze culturali con attenzione ai temi della forma, della struttura, dell'innovazione, della rappresentazione e della comunicazione | The book series, of multi-disciplinary nature, includes volumes related to a critical reflection about the architecture, the city, the environment (tangible and intangible), and the industrial design, investigating the disciplinary sources and the cultural trends with regard to the themes of form, structure, innovation, representation and communication.

Sottomissione e referaggio

I volumi pubblicati in questa collana vengono preventivamente esaminati da almeno due membri del Comitato scientifico, i quali valutano se il contributo risponde alle linee di ricerca della Collana, se si basa su un'adeguata analisi bibliografica relativa al tema proposto e se offre una attenta disamina delle fonti e/o delle tendenze in atto rispetto al tema proposto. Superata questa valutazione preliminare, il volume viene sottoposto al criterio internazionale della Double-blind Peer Review ed inviato a due referees anonimi, di cui almeno uno è esterno al Comitato scientifico. I referees, ovvero i docenti e ricercatori afferenti a diverse Università ed Istituti di ricerca italiani e stranieri e di riconosciuta competenza negli specifici ambiti di studio, costituiscono il Comitato di referaggio. L'elenco dei referees anonimi e delle procedure di referaggio è a disposizione degli enti di valutazione scientifica nazionale e internazionale | The volumes published in this series are first examined by at least two members of the Scientific Committee, who evaluate whether the contribution meets the series lines of research, if it is based on an adequate literature review concerning the topic proposed, and if it offers a careful examination about sources and/or trends about the proposed theme. After this preliminary assessment, the volume is subjected to the international criteria of Double-blind Peer Review from two anonymous reviewers, or faculty and researchers from Italian and foreign Universities and Research Institutes, with recognized competence in the specific study fields, constitute the refereeing committee. The list of anonymous reviewers and refereeing procedures is available for the national and international scientific evaluation institutions.



Ornella Zerlenga

Enrico Cicalò

Valeria Menchetelli

Lock-drawn: disegni dalla quarantena
Una sperimentazione didattica ai tempi della pandemia

Lock-drawn: drawings from the quarantine
A didactic experimentation at the time of the pandemic

La scuola di Pitagora editrice

Indice

Preface | Prefazione

9, 11 di Ornella Zerlenga

Contex | Contesto

19 Drawing COVID-19. The viral image
21 Disegnando COVID-19. L'immagine virale
Ornella Zerlenga

Essays | Saggi

45 Processing visual content. Signs and drawings between shape, colour and movement
47 Elaborare contenuti visuali. Segni e di-segni fra forma, colore, movimento
Ornella Zerlenga
87 Between reality and imagination. Representing through maps
89 Tra realtà e immaginazione. Rappresentare attraverso le mappe
Valeria Menchetelli
119 Illustration. Tradition and actuality of drawn communication
121 Illustrazione. Tradizione e attualità della comunicazione disegnata
Enrico Cicalò

Laboratory | Laboratorio

151 Mapping and illustrating the everyday life. Methodological notes of two integrated graphic experimentations
153 Mappare e illustrare il proprio vissuto quotidiano. Note metodologiche su due sperimentazioni grafiche integrate
Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli
159 Drawings from quarantine. Graphic elaborations between signs and drawings
161 Disegni dalla quarantena. Elaborazioni grafiche fra segni e disegni
Ornella Zerlenga
205 Communication and expression through images. The representation of the self in a didactic experimentation
207 Comunicazione ed espressione attraverso le immagini. Una sperimentazione didattica per rappresentare la propria identità
Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli
243 Self-representation. Psycho-graphic applications of drawing
245 La rappresentazione del sé. Applicazioni psicografiche del disegno
Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli

Afterword | Postfazione

277, 279 di Silvana Galderisi

293 **References | Riferimenti bibliografici**

Copertina:
Inside Out, 2020 © Gabriele Galimberti

È assolutamente vietata la riproduzione totale o parziale di questa pubblicazione, così come la sua trasmissione sotto qualsiasi forma e con qualunque mezzo, anche attraverso fotocopie, senza l'autorizzazione scritta dell'editore | The total or partial reproduction of this publication, as well as its transmission in any form and by any means, even though photocopies, without the written permission of the author and the publisher is strictly forbidden.

© 2022 - La scuola di Pitagora editrice
Via Monte di Dio, 14
80132 Napoli
Telefono e Fax +39 081 7646814
www.scuoladipitagora.it
info@scuoladipitagora.it

ISSN 2724-3699
ISBN 978-88-6542-879-5 (versione elettronica open access)

PREFACE | PREFERAZIONE

Preface

Ornella Zerlenga

Università degli Studi della Campania
“Luigi Vanvitelli”

This volume presents the results of an experimental teaching experience carried out as part of the *Graphic Creations Laboratory* (prof. Ornella Zerlenga, three-year degree course in “Design and Communication”, University of Campania “Luigi Vanvitelli”) during the COVID-19 pandemic. The experience took place within a distance-learning context, with the students developing a map and illustration on the themes of the pandemic health emergency, guided by Enrico Cicalò and Valeria Menchetelli, authors of two open access volumes entitled: *Illustrazione* (edited by Enrico Cicalò and Ilaria Trizio, Publica 2020) and *Mappe* (edited by Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli and Michele Valentino, Publica 2021).

During the spring 2021 lock-down, students were asked to create a graphic illustration, which described their current states of mind, and an infographic map, which provided information on the length of time spent in the different rooms of their homes. More than one hundred drawings were drawn which, based on the scientific foundations of graphic representation, made it possible to explore and visualize the

deepest emotional states. Under such problematic conditions, drawing has assumed an almost therapeutic function, capable of favouring an autobiographical analysis and the acquisition of self-awareness in relation to the emotional states experienced with respect to a physical and temporal distance, to the relationship with domestic spaces in which to feel relegated, to the few actions of daily life available.

This volume is therefore proposed as a survey carried out on the effects of physical and social distancing imposed by the lock-down, on the new distance teaching methods as well as on the use of drawing as a form of self-representation. The structure of the volume repropose the learning path that characterized the progressive construction of the laboratory experience. The opening essays introduce the reader to the methods of the graphic elaboration of visual contents as well as to the transformation of signs into drawings using shape, colour and movement (Ornella Zerlenga), along with the seminar contributions dedicated to maps and illustration (Valeria Menchetelli, Enrico Cicalò). These essays are followed by critical descriptions of the drawings presented by the students during the laboratory experience (Cicalò, Menchetelli, Zerlenga) as well as of drawing as a representation of the self and psycho-graphic experimentation (Cicalò, Menchetelli). The volume closes with an afterword by Silvana Galderisi, psychiatrist and Director of the Department of Mental and Physical Health and Preventive Medicine of the University of Campania "Luigi Vanvitelli", who, as an external observer, reflects on the ability to read our own inner experiences through drawing.

Prefazione

Ornella Zerlenga

Università degli Studi della Campania
"Luigi Vanvitelli"

Questo volume presenta riflessioni, processi ed esiti di un'esperienza didattica sperimentale condotta durante l'emergenza pandemica nell'ambito di un insegnamento focalizzato sulla creazione di prodotti grafici, il *Laboratorio di Graphic Creations* (svolto da chi scrive), collocato al secondo anno del corso di laurea triennale in "Design e Comunicazione" dell'Università della Campania "Luigi Vanvitelli". L'esperienza nasce nel clima di pandemia Covid-19 e di conseguente didattica a distanza, e ha visto sviluppare da parte degli studenti una riflessione in forma grafica elaborata con gli apporti disciplinari e critici di Enrico Cicalò e Valeria Menchetelli, che sono stati invitati a svolgere una lezione su temi attinenti al disegno grafico. Avendo accettato con piacere, Enrico Cicalò e Valeria Menchetelli hanno svolto una lezione, rispettivamente, sull'illustrazione e sulla mappa. Come è noto, all'interno della comunità scientifico-disciplinare del Disegno questi argomenti costituiscono tema di riflessione di due diversi volumi editi per i tipi editoriali di Publica che, in forma on line, open access e no profit, favorisce la

discussione critica attraverso una molteplicità di sguardi dai differenti approcci e metodi di ricerca. In tal senso, i volumi che qui si richiamano, si intitolano *Illustrazione* (a cura di Enrico Cicalò e Ilaria Trizio e pubblicato nel 2020) e *Mappe* (a cura di Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli e Michele Valentino, 2021).

La concomitanza con l'emergenza pandemica e il *lock-down* della primavera 2021, unitamente alle peculiarità dei temi presentati, hanno costituito l'occasione ideale per invitare gli studenti a 'creare' graficamente una mappa e un'illustrazione, capaci di documentare e rappresentare il particolare contesto emotivo. Nello specifico e sulla base del programma disciplinare di disegno grafico è stato chiesto agli studenti di realizzare una illustrazione grafica e una mappa che, rispettivamente, descrivessero gli stati di animo provati e rappresentassero con infografiche *ad hoc* la durata del tempo trascorso in diversi ambienti della casa. Sono stati così redatti oltre cento disegni che, sulla base dei fondamenti scientifici del disegno grafico e delle sue relazioni con la comunicazione visiva, hanno ampliato il campo disciplinare verso ulteriori interrogazioni ovvero circa la possibilità che il disegno, partendo dal concetto di 'intelligenza grafica', potesse diventare spunto per esplorare plurime relazioni sia con l'intelligenza emotiva che con la rappresentazione del sé. In sintesi, queste esperienze grafiche hanno costituito occasione duplice per confermare il ruolo tradizionale del disegno come strumento di visualizzazione ma anche per evidenziarne un altro ovvero quello di possibile presa di coscienza del sé in condizioni problematiche. Gli studenti si sono

così cimentati in riflessioni del tutto personali così come in rappresentazioni grafiche del concetto di distanza, di relazione con gli spazi domestici in cui sentirsi relegati e con le poche azioni della vita quotidiana a disposizione. Gli elaborati prodotti sono stati orientati verso l'auto-rappresentazione degli stati emotivi più profondi, lasciando emergere un utilizzo del disegno come strumento di analisi autobiografica e di acquisizione di consapevolezza di sé, con una funzione quasi terapeutica.

In tal senso, questo volume si propone come un'indagine condotta attraverso il disegno sugli effetti del distanziamento fisico e sociale imposto dal *lock-down*, sulle metodologie didattiche integrate e sull'utilizzo degli strumenti grafici per la rappresentazione e l'auto-rappresentazione.

Il volume intende evidenziare le potenzialità che la sperimentazione didattica ha fatto emergere, sia in riferimento all'uso delle tecnologie digitali come strumento avanzato per l'apprendimento, sia in riferimento all'uso della rappresentazione grafica come strumento elettivo per la narrazione e la comunicazione visiva. L'esperienza didattica ha consentito la sperimentazione di nuove modalità di collaborazione, contaminazione e integrazione non solo fra temi e approcci metodologici differenti ma anche fra persone distanti, conducendo a una proposta didattica inedita che ha permesso di raggiungere risultati significativi. Nell'esperienza presentata, i cui metodi e risultati si prestano a considerazioni critiche di carattere generale, il ricorso alle modalità didattiche a distanza ha facilitato l'apporto di contributi esterni originali alle

attività di insegnamento tradizionale, consentendo la costruzione di spazi di apprendimento innovativi. In questo contesto, approcci, competenze ed esperienze individuali si sono confrontate dando vita a proposte didattiche inedite e offrendo stimoli, che hanno consentito un coinvolgimento particolarmente attivo degli studenti spesso poco partecipi nelle attività di apprendimento a distanza.

Ciò stante, la struttura del volume ripropone il percorso formativo che ha caratterizzato la costruzione progressiva dell'esperienza, contestualizzata nell'ambito delle finalità didattiche dell'insegnamento. In tal senso, nel riferirsi ai fondamenti storici del disegno grafico, il primo saggio di apertura a cura di Ornella Zerlenga riflette sulle modalità di elaborazione grafica di contenuti visuali e sulla trasformazione di segni in di-segni attraverso il ricorso alla forma, colore e movimento. I successivi due saggi di apertura corrispondono, invece, ai contributi seminariali tematici dei due docenti esterni, Valeria Menchetelli ed Enrico Cicalò, e sono rispettivamente dedicati alle mappe e all'illustrazione con l'obiettivo di ripercorrere le sollecitazioni di partenza, funzionali alla messa in opera dell'esercitazione didattica.

A queste considerazioni di base segue la descrizione dell'esperienza laboratoriale e della risposta degli studenti (cioè, il corpus degli elaborati prodotti), articolata secondo il rimando ai molteplici punti di vista del disegno grafico e alle considerazioni di natura interpretativa formulate da Enrico Cicalò e Valeria Menchetelli. Infine, la postfazione è stata affidata a un osservatore esterno e di altro ambi-

to disciplinare, Silvana Galderisi (psichiatra, Direttore del Dipartimento di Salute Mentale e Fisica e Medicina Preventiva dell'Università "Luigi Vanvitelli"), che conclude il volume interrogandosi sugli esiti del percorso didattico-sperimentale in merito alle possibilità di crescita della consapevolezza di sé e della capacità di lettura della propria esperienza interiore attraverso il disegno.

CONTEX | CONTESTO



Drawing COVID-19.

The viral image

Ornella Zerlenga

The Prime Ministerial Decree of 9 March 2020 caused the spread of social campaigns (*#coronavirus*, *#iorestoacasa*), whose 'pandemic' effect influenced the collective imagination more than the COVID-19 virus which, spread all over the world, changed everyone's life globally. In a hyper-technological era, this microscopic virus has shown that even evolved communities are fragile, questioning many false certainties. The society of the global image has reacted and, as a symbolic language, responded with countless forms of visual and multimedia communication (magazines covers, cartoons, comics, video clips) to spread new messages on social networks or television channels: to stay home, to renounce social life, to quarantine, to rediscover forgotten activities.

This contribution examines the topic from a social and graphic point of view, analyzing contexts and languages such as: the proliferation of photographic images of deserted cities, which have portrayed the same places with different eyes and effects; the manipulation of the iconic and/or rhetorical force of artistic masterpieces or cinematographic titles,

PAGE 18:
Fig. 1. Gabriele Galimberti,
Inside out, 2020, © Gabriele
Galimberti. Source: [https://
www.gabrielegalimberti.com/
inside-out/](https://www.gabrielegalimberti.com/inside-out/)

reinterpreted according to inspirations due to the Coronavirus psychosis, or of well-known advertising brands to obtain ironic puns with an equally 'viral' effect; the redesign of the logos of famous multinationals in the name of the rule of social distancing; the creation of video clips to analyze, through the now usual video call screen, problems and typical behavior of the quarantine. The goal is to confirm how quickly the communication of the visual image on social channels was a favorable condition for learning the rules and behaviors to observe during the pandemic playing a predominantly critical and ethical role. In this immersive context and using technology as a channel, social networks have assumed a strategic importance, promoting virtual interaction between people, and building a shared feeling. In a pandemic regime, multiple contents have been disseminated and shared through the network and loneliness has been fought, giving people the impression of feeling close (even if physically distant) to act united against the virus. Thanks to the production of visual and audio-visual content with rapid and well measurable feedback in the interaction with the user, during the lockdown the social media environment was an effective and efficient channel, attracting the attention of communication experts, celebrities, and sports personalities as well as ordinary people to sensitize public opinion to stay at home.

Disegnando COVID-19.

L'immagine virale

Ornella Zerlenga

Mutamento COVID-19: psicopolitica e Digital Society

Nel 1980, l'ecclettico Michel de Certeau affermava che, in politica, i 'ministri del sapere' hanno sempre presupposto che l'universo fosse minacciato da cambiamenti, che travolgono le loro ideologie e posizioni. In tal senso, secondo de Certeau, questi politici trasformano l'infelicità delle loro teorie in teorie dell'infelicità ovvero scambiano per 'catastrofi' i loro smarrimenti, trasmettendo il 'panico' al popolo nei loro discorsi¹. In riferimento alla pandemia Covid-19, questo clima si è spesso evidenziato nei discorsi dei politici. Fra questi, quello dell'ex Presidente del Consiglio dei Ministri, Giuseppe Conte, all'indomani dell'avvio in Italia del *lock-down* (9 marzo 2020). Consapevole delle difficoltà di cambiare le abitudini sociali, il Presidente ha invitato la popolazione a rinunciare alla socialità 'per il bene dell'Italia', annunciando un provvedimento sintetizzato con l'espressione 'io resto a casa'. Sulla base di questo provvedimento è stato vietato ogni assembramento inteso come possibile occasione di contagio. Di conseguenza, le attività fuori casa e le occasioni di contatto so-

A PAGINA 18:
Fig. 1. Gabriele Galimberti,
Inside out, 2020, © Gabriele
Galimberti. Fonte: [https://
www.gabrielegalimberti.com/
inside-out/](https://www.gabrielegalimberti.com/inside-out/)

¹ Cfr. de Certeau, M. (2012).

ziale sono state drasticamente ridotte e, nel riordinamento dello stile di vita, la 'sacralizzazione del quotidiano' ha assunto una funzione di contrappeso rispetto al distanziamento sociale. È iniziata così la diffusione, sui canali televisivi e/o social network, di molteplici messaggi che incitavano a restare a casa, a rinunciare alla vita sociale, ad approfittare della quarantena per riscoprire attività dimenticate. Le attività in casa (come quelle del tempo libero, della cultura e della cura) sono state incrementate anche attraverso l'ausilio di un consumo mediale, che è diventato il principale strumento di 'resilienza' alla pandemia e di 'surrogazione' alle relazioni sociali. Il contesto social della tecnologia digitale è diventato, al contempo, luogo e strumento privilegiato per incutere timore e gestire il sistema di allerta (si pensi all'apposita piattaforma *Immuni*) così come per alleviare l'isolamento sociale².

Questo nuovo contesto ha indotto Paolo Benanti, professore di 'Teologia Morale, Etica e Bioetica' presso La Pontificia Università Gregoriana di Roma, a intervenire al primo incontro della scuola di formazione politica di 'Comunità di Connessioni' sul tema dell'innovazione tecnologica, intelligenza artificiale e ruolo della politica in questa grande trasformazione (17 aprile 2021). Secondo Benanti, «non c'è artefatto tecnologico che non sia semplicemente una funzione tecnica ma che non rappresenti anche una disposizione di potere, un'organizzazione sociale»³. L'innovazione tecnologica digitale ha trasformato l'attuale società in una *Digital Society*, producendo conseguenze su quasi tutti gli ambienti del vivere quotidiano, privato e pubblico.

² Cfr. Lombardo, C., Mauceri, S. (2020).

³ Cfr. Comunità di Connessioni (2021).

Questa innovazione tecnologica si traduce in una riconfigurazione delle relazioni sociali, riflettendosi sulla sfera antropologica. Inoltre, questa infrastruttura digitale modifica il mercato, accentrandolo, e cambia la qualità del prodotto. Si pensi all'evento *platform* dove il costo di innovazione viene pagato da grandi società (che dispongono di grandi capitali) e i dati (che producono i singoli) diventano il 'petrolio' estratto da questa 'piattaforma'. In tal senso, chiede Benanti: questo spazio digitale è privato o pubblico? E se è pubblico, deve essere normato o controllato da sistemi di garanzia pubblica? Secondo Benanti, la gestione social dei dati e il modo di rappresentarli costituiscono modalità digitali, che creano credenze e verità condivise. Avere, quindi, il controllo dei dati e della loro visualizzazione diventa controllo della narrazione della verità percepita: si pensi, per esempio, alla recente comunicazione visiva durante la pandemia Covid-19 del numero di contagiati, decessi, guariti oppure all'impatto emozionale circa la rappresentazione delle zone nei colori giallo, arancione, rosso. In tal senso, siccome l'ambiente sociale e l'ambiente politico possono essere inquinati (inquinamento digitale), c'è necessità di una sostenibilità digitale. E, infatti, già nel 1992 Stefano Rodotà affermava che 'privacy' non significa esclusione degli altri dalla propria sfera privata, ma controllo dei dati che circolano⁴. Se, dunque, l'individuo può essere condizionato dall'azione di input e output della 'piattaforma', ciò innesca un meccanismo di interazione e crea un effetto di *imaging* sul potere di decisione e volontà degli individui,

⁴ Cfr. Rodotà, S. (1992).

generando un modello di business. Il potere politico, dunque, non ricorre alla sola costrizione sul corpo fisico (maschio, femmina, leva militare, reclusione, ecc.) e, in tempi di pandemia, all'isolamento fisico dei corpi tramite il *lock-down* ('devi stare a casa', vero significato di 'io resto a casa'), ma si trasforma in 'psicopolitica' per agire sui desideri e il vissuto emotivo delle persone. In tal senso, secondo Carmelo Lombardo e Sergio Mauceri, gli hashtag *#iorestoacasa* e *#andràtuttobene* sono stati aggregatori relazionali dalle forti connotazioni emotive, che hanno funzionato da catalizzatori e connettori di vissuti e stati d'animo per il sostegno reciproco e la costruzione di un sentimento di fiducia per fronteggiare un'emergenza di tipo globale⁵.

La pandemia Covid-19 ha accelerato il processo sociale verso il virtuale e la *Digital Society*. I leader mondiali hanno utilizzato i canali televisivi e social per assicurare le popolazioni con discorsi sul ritorno 'alla normalità' di fronte alla crescita di una paura sociale per un rischio globale e una morte in solitudine. In *Un sociologo nella Zona Rossa*, Lorenzo Migliorati⁶ si riferisce spesso al filosofo e sociologo polacco Zygmunt Bauman che, nel suo libro *Modernità liquida*, definisce la nostra società come un congegno per convivere con la paura. La reclusione fra le mura di casa e l'albergare del sentimento di costrizione hanno portato a sperare in una riapertura ma anche in un mutamento della società moderna al tempo del Covid-19. La riduzione della vita sociale nelle mura domestiche ha indotto a costruire un senso di 'comunità' allargata attraverso chiacchierate dai balconi

⁵ Cfr. Lombardo, C., Mauceri, S. (2020).

⁶ Cfr. Migliorati, M. (2020).

e dalle finestre con i vicini, così come canti e preghiere oppure l'esposizione di lenzuola con la scritta (colorata dai bambini) 'andrà tutto bene'. Forme sociali spontanee, note come moda del *flashmob* dai balconi, ma di breve durata. Invece, la virtualità è rimasta ed è stata incrementata dal notevole consumo di internet e dal mutamento del lavoro in *smart working*. In tali condizioni la rete si è rivelata un bene comune indispensabile per mantenere in vita un minimo di connessione sociale seppure, sostiene Migliorati, connessione digitale non significa relazione o comunità. Piuttosto, secondo la visione pessimistica di Bauman, rappresenterebbe un altro modo di esclusione dalla relazione comunitaria. In tal senso, interviene un altro aspetto discusso da Migliorati, la creatività. Rifacendosi al pensiero del sociologo Alain Touraine, Migliorati richiama il ruolo della soggettivazione umana nelle società digitali ipermoderne ovvero la possibilità (o scelta) di essere 'oggetti' o 'soggetti'. Questo impone una riflessione sull'innovazione tecnologica digitale e sulla gestione dei canali *social network* in cui siamo immersi. In epoca di pandemia, l'esplosione della fruizione di strumenti digitali tecnologici ha consentito di conservare i contatti sociali a distanza e proseguire attività private e produttive. Ma queste stesse tecnologie, secondo alcuni, presentano un lato oscuro e critico: la tutela dell'integrità personale, delle informazioni, dei dati nell'epoca dell'infosfera⁷. Su questa scelta, Alain Touraine non ha dubbi in quanto ritiene che le cause determinanti non si impongano come priorità necessarie, ma come preferenze da scegliere

⁷ Cfr. Floridi, L. (2017).

e non da subire. In tal senso, si richiama qui l'attenzione sulle forme di apprendimento sociale veicolate attraverso la cultura dell'immagine visiva che in epoca di pandemia Covid-19 hanno avuto occasione di dimostrare e svolgere un ruolo prevalentemente critico ed etico.

Immagine virale: campagne social e comunicazione grafico-visiva

Nell'attuale era ipertecnologica, il microscopico virus Covid-19 ha dimostrato che anche le comunità più evolute sono fragili, insidiando molte finte certezze. Il Decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri del 9 marzo 2020 è stato il punto di partenza per la diffusione di molteplici campagne social veicolate attraverso l'*hashtag*, una parola-chiave che consente alle persone di trovare e/o condividere in rete contenuti specifici.

Gli hashtag *#coronavirus*, *#covid19*, *#iorestoacasa*, *#andràtuttobene*, *#distantimauniti* sono entrati nell'immaginario collettivo con un effetto 'pandemico' più del virus stesso, che si è propagato in tutto il mondo cambiando la vita di ognuno a livello globale. Di fronte a ciò, sui *social network* e/o canali televisivi la società dell'immagine globale è subito passata all'attacco e grazie all'evidente potere del linguaggio simbolico nella vita sociale ha risposto con più forme di comunicazione visiva e multimediale. Durante il *lock-down* italiano (marzo-aprile 2020), in pochi mesi questo fenomeno mediale è diventato la tendenza del momento. Il grande



uso di questi contenuti ha richiamato all'attenzione quanto già affermato da Maurizio Vitta nel 2010 quando rifletteva sul mutamento tecnologico della società, che ha portato l'individuo a occupare «uno spazio virtuale non coincidente più con quello tridimensionale dell'abitazione» ma lontano, indefinito, illimitato, impermanente⁸. Uno spazio virtuale, precisava Vitta, che attraverso la nuova «versione spettrale e immateriale del mes-

IN ALTO
Fig. 2. Heath Robinson,
*An Ideal Home (Sports
Without Broad Acres)*, 1933.
Fonte: <https://independest.com/2020/04/29/an-ideal-home/>

⁸ Cfr. Vitta, M. (2010).



saggio digitale, della comunicazione elettronica, del collegamento telematico» investiva l'interno domestico «con un mondo che ci si presenta ormai come pura immagine». Scenario, questo, che rinvia alla precedente prefigurazione dell'epoca visiva di Ernst Gombrich in cui «alla parola scritta succederà l'immagine»⁹ e, successivamente, a uno spazio virtuale definito da Raffaele Simeone come 'mediasfera' ovvero una connessione digitale senza interruzione¹⁰. In questo contesto immersivo e tramite l'uso della tecnologia come canale, il *social network*

IN ALTO
Fig. 3. Costanzo D'Angelo, *Risvegli all'Italiana*, 2020.
Fonte: <https://www.articolo21.org/2020/08/fotografare-il-fotografo-che-non-dorme-mai-costanzo-dangelo-e-i-suoi-risvegli/>.

⁹ Cfr. Gombrich, E. (1985).
¹⁰ Cfr. Simeone, R. (2021).



ha assunto un'importanza strategica, promuovendo un'interazione virtuale fra le persone e costruendo un sentimento condiviso. Fra le piattaforme di maggiore attrazione sul mercato globale, *Instagram* ha rappresentato un *social media* di comunicazione audiovisiva fra i più utilizzati sia per condividere informazioni che per apprenderle. In regime pandemico attraverso la rete sono stati diffusi e condivisi molteplici contenuti ed è stata combattuta la solitudine dando alle persone l'impressione di sentirsi vicine (anche se fisicamente distanti) per agire unite contro il virus. Grazie alla produzione di contenuti visivi e audiovisivi con *feedback* rapidi e ben misurabili nell'interazione con l'utente, durante il *lock-down* l'ambiente *social media* è stato un canale efficace ed efficiente, attirando l'attenzione di esperti della comunicazione, *vip* dello spettacolo e dello sport nonché persone comuni per sensibilizzare l'opinione pubblica a restare a casa.

Ma quali sono stati i principali contenuti veicolati in rete attraverso la comunicazione visiva? Innanzitutto, balconi e finestre che, parafrasando il ben noto film di Wim Wen-



IN ALTO
Fig. 4. #distantimauniti, 2020.
Fonte: <https://sport.sky.it/altro/2020/03/09/coronavirus-campagna-distanti-ma-uniti-sportivi#03>.

Fig. 5. *Un canto sul balcone*. (R)esistere ai tempi del Covid-19. Fonte: <https://www.gemmaedizioni.it/prodotto/un-canto-sul-balcone/>



ders, hanno consentito di ben esprimere il concetto del 'così lontano così vicino'. In particolare, il 1° aprile 2020, sulla pagina Facebook dell'Heath Robinson Museum a Pinner (Londra), un museo che raccoglie la collezione dell'omonimo artista e illustratore, è comparsa una sorprendente immagine (Fig. 2). Noto per rappresentare macchinari improbabili, Robinson disegnò questa vignetta per illustrare su riviste e libri la rapida espansione delle abitazioni in Gran Bretagna negli anni 1920-1940. Essa mostrava in modo satirico l'uso sociale delle finestre per svol-

IN ALTO
Fig. 6. Gabriele Galimberti, *Inside out*, 2020, © Gabriele Galimberti. Fonte: <https://www.gabrielegalimberti.com/inside-out/>

gere attività sportive, di svago e condivisione sociale¹¹.

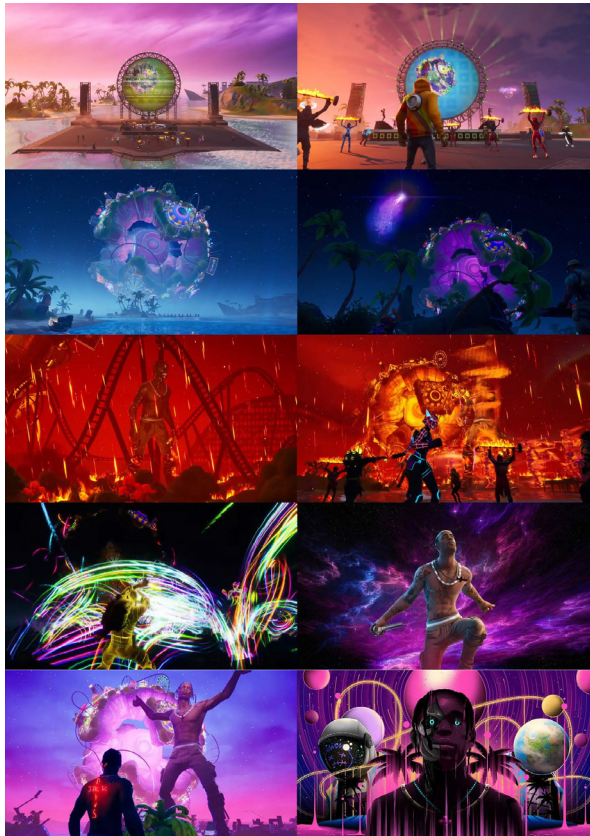
Pur se pubblicata nel 1933 con altro scopo, l'immagine è stata riproposta sul *social network* con un intrigante post, diventando subito virale con migliaia di commenti e condivisioni: «Qualcun altro sta esaurendo le attività di quarantena? Che ne dici di una partita di cricket sul davanzale della finestra? Questa immagine è stata pubblicata in *The Sketch* nel 1933 in una serie chiamata *An Ideal Home* di Heath Robinson. Con qualunque cosa tu stia riempiendo il tuo tempo, speriamo che tu rimanga a casa, al sicuro e trovi cose per farti sorridere!»¹². Inoltre, la stessa immagine è stata pubblicata il 4 giugno 2020 sulla rivista online *The Architectural Review* come testimonial per l'esigenza di nuovi spazi dell'abitare in era pandemica e con la didascalia: «William Heath Robinson illustrated KRG Browne's *How to Live in a Flat, poking fun at the cramped architecture of the 1930s*»¹³.

Questa immagine trova assonanza con la foto scattata il 1° maggio 2020 da Costanzo D'Angelo in un vicolo del centro storico di Vasto (Fig. 3). La foto ritrae lo scambio di un vaso con caffettiera e tazzine fra due vicini di casa, sporti alle loro finestre, con sullo sfondo la bandiera italiana. La foto ha vinto il concorso lanciato da *Instagram* con quasi 70.000 visualizzazioni ed è diventata virale. Finestre e balconi sono dunque diventati icone dell'isolamento pandemico: costrizione ma anche risorsa. Essi hanno veicolato l'abitare 'sospeso' fra reale e virtuale e, da spazi accessori, si sono trasformati in protagonisti della vita sociale (Fig. 4)¹⁴. Fino ad arrivare al nuo-



IN ALTO
Fig. 7. Ghali, *Good Times*, 2020. Fonte: Screenshots dal video ufficiale su *Youtube*, <https://www.youtube.com/watch?v=w2KZGGkVLe8>

¹¹ Cfr. *Indepest* (2020).
¹² Cfr. *Facebook* (2020).
¹³ Cfr. *The Architectural Review* (2020).
¹⁴ Cfr. Follesa, S., Armato, F. (2020).



vo concetto di finestra, quella virtuale dello schermo digitale del PC o dello smartphone. Richiamando il televisore di gombrichiana memoria quale «nuova finestra sul mondo», attraverso le piattaforme digitali ci si è 'affacciati' nelle case delle persone creando comunità virtuali. Su questo presupposto è nata la campagna social *#distantimauniti*, realizzata con le foto di sportivi italiani e diventata vira-

IN ALTO
Fig. 8. Travis Scott,
Astronomical, 2020. Fonte:
Epic game.



le fra scuole e associazioni. La comunicazione visiva rinvia al collage, qui composto da foto dove il gesto simbolico di allungare il braccio verso l'esterno allude al messaggio di speranza di toccare qualcuno che non c'è, ma che si immagina ci sia (Fig. 5).

Sempre attraverso la comunicazione fotografica, durante il *lock-down* i canali televisivi e *social* hanno mostrato innumerevoli immagini di città deserte dalle prospettive aberrate e surreali perché prive della consueta folla di persone, così come abitate da animali, ritornati in luoghi a loro sottratti. Il fotografo Gabriele Galimberti riflette sugli effetti della distanza sociale e ritrae le persone attraverso gli unici varchi possibili: portoni, finestre, balconi (Figg. 1, 6). In tempi di limitazione for-

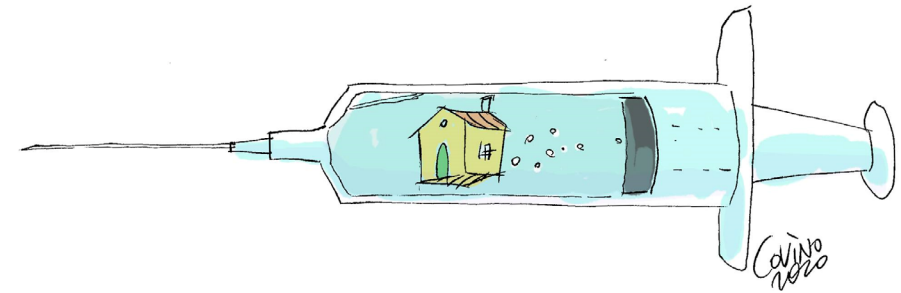
IN ALTO
Fig. 9. Alessandro Palumbo,
#STAYHOME, 2020. Fonte:
<https://www.vanityfair.it/news/foto/2020/03/17/coronavirus-se-anche-queen-elizabeth-dice-ioresstocasa>



IN ALTO
Fig. 10. Fabio Magnasciutti, vignette, 2020. Fonte: <https://twitter.com/magnasciuttif/status/123707770906025984>

¹⁵ Cfr. Marsala, H. (2020).

zata, la città è come sospesa e la vita scorre di là da un vetro: queste immagini fotografiche (in cui i soggetti sono in posa e guardano chi riprende) diventano l'unico elemento di connessione, che attraversa il filtro della separazione sociale e della vulnerabilità collettiva¹⁵. In ambito musicale, l'interruzione in presenza degli eventi ha stimolato gli artisti a immaginare forme diverse di lancio commerciale come la realizzazione di videoclip trasmessi sui canali *social* di massima diffusione come *Instagram* e *YouTube*. Ricorrendo alla tecnica della diretta *Instagram* e alla consueta schermata della videochiamata, il rapper italiano Ghali ha realizzato un videoclip musicale della sua canzone *Good Times*, facendo cantare solo i suoi fans (Fig. 7). Il video presenta due riprese simultanee: nel riquadro superiore, scorre il girato di Ghali, che si diverte ascoltando i suoi fans; in quello inferiore, le dirette dei fans, che cantano accompagnati da post ed emoticons. Il video (semplice, senza effetti speciali, originale e inclusivo) ha utilizzato *social* e tecnologie contemporanee della comunicazione audiovisiva per creare una bella atmosfera di comunità. Ispirato invece al *mood* del videogioco e utilizzando un clone modellato digitalmente in 3D, il rapper statunitense Travis Scott ha tenuto un concerto sulla piattaforma online *Fortnite*, presentando un brano in anteprima mondiale (Fig. 8). Il concerto virtuale *Astronomical* è stato seguito da oltre 12 milioni di persone: un successo planetario, che anticipa scenari possibili per la prossima musica virtualmente 'dal vivo'. La maggior parte delle campagne *social* per l'apprendimento delle misure di sicurezza



IL MIGLIOR VACCINO È STARE A CASA!

atte a contrastare il virus è avvenuta tramite l'illustrazione. Fra le forme di comunicazione visiva più diffuse nella storia della rappresentazione grafica e, in generale, del disegno¹⁶, l'illustrazione esercita una funzione didattico-descrittiva, efficace e persuasiva, interessando più ambiti transdisciplinari ed esprimendosi con più linguaggi e tecniche grafiche¹⁷. L'illustratore pop milanese AleXsandro Palombo ha partecipato a marzo 2020 alla campagna *social* *#iorestoacasa* pubblicando sul proprio profilo *Instagram* alcune vignette fumettistiche, che ritraggono i reali europei e la famiglia Simpson con indosso la mascherina e nell'atto di mostrare cartelli con le scritte *#STAYHOME Nobody is Immune from Coronavirus* o *#STAYHOME protect the elderly* (Fig. 9). Fabio Magnasciutti, illustratore per *L'Unità*, ha spopolato sul web grazie all'efficace connubio fra ironia e giochi di parole delle sue vignette satiriche, realizzate in formato quadrato con squadratura a mano libera, testi in carattere Courier e disegni a tratto che si stac-

IN ALTO
Fig. 11. Giancarlo Covino, // miglior vaccino è stare a casa, 2020. Fonte: <https://www.facebook.com/GcCovino/>

¹⁶ Cfr. Massironi, M. (1982); Pallottino, P. (2010); Nuzzaci, A. (2019).

¹⁷ Cfr. Cicalò, E., Trizio, I. (2020).

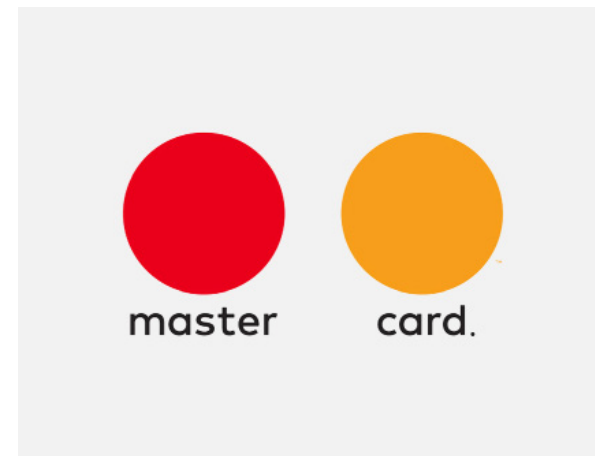


IN ALTO
Fig. 12. FM, *Non so più come spiegARTElo*, 2020. Fonte: <https://mobile.twitter.com/hashtag/beyconsulting?src=hash>

¹⁸ Cfr. Tudino, B. (2020).
¹⁹ Cfr. Granci, J., Calia, C. (2021).

cano dal fondo grazie all'uso del colore (Fig. 10)¹⁸. L'umorismo satirico di Giancarlo Covino si diffonde su *webzine* e *Facebook*, dove le vignette sono catalogate con l'*hashtag*. I disegni, a tratto e con tonalità mono-policromatiche, non sono delimitati e rinviano al genere fumettistico con testi in calligrafico maiuscolo (Fig. 11)¹⁹. Il progetto grafico *Non so più come spiegARTElo* del visual designer FM illustra e manipola con ironia i nomi dei grandi maestri dell'arte per attirare l'attenzione sui comportamenti da osservare in periodo pandemico (Fig. 12).

Sempre nel campo dell'umorismo grafico, Filippo Pennisi interviene su famosi marchi (Coca Cola, Barilla, Louis Vitton) e con l'*hashtag* #socialdistancing modifica la composizione visiva, distanziando fra loro gli elementi grafici (Fig. 13). Luca De Matteis, web designer e digital marketing, usa i loghi di brand famosi (Ikea, Dove, Lego) per sostenere la campagna social #iorestoacasa. L'idea creativa combina graficamente loghi e retorica, componendo ironiche affermazioni persuasive: grazie alla velocità di comunicazione della rete, il progetto ha raggiunto in poco tempo oltre 2 milioni e mezzo di persone (Fig. 14). Le regole fondamentali per contrastare il contagio (distanza di almeno un metro e indossare la mascherina) hanno ispirato creativamente il graphic designer sloveno Jure Tovrljan. Sui *social media* Tovrljan ha reinterpretato i loghi di famose multinazionali immaginando l'iconica sirena di Starbucks che indossa la mascherina oppure i cerchi delle Olimpiadi o della MasterCard Incorporated distaccati per sicurezza (Fig. 15). L'illustratrice Alessan-



IN ALTO
Fig. 13. Filippo Pennisi, #socialdistancing, 2020. Fonte: <https://www.collater.al/loghi-jure-tovrljan-filippo-pennisi-art-graphic-design/>

Fig. 14. Luca De Matteis, #iorestoacasa, 2020. Fonte: <https://www.lucadematteis.com/campagna-social-iorestoacasa/>

Fig. 15. Jure Tovrljan, Jure Tovrljan redesigns iconic logos to reflect a world under coronavirus, 2020. Fonte: <https://www.dezeen.com/2020/03/25/coronavirus-logos-jure-tovrljan/>



dra Loreti ha realizzato una serie di *postcards*, intitolata *My Life in Quarantine*, in cui l'icona della casa (rappresentata con le pareti laterali verticali e il tetto triangolare) protegge persone e animali²⁰. In tre settimane circa e tramite la diffusione in rete il suo messaggio visivo ha raggiunto migliaia di persone in Italia e all'estero (Fig. 16).

Ad aprile 2020 anche le immagini delle copertine delle riviste di moda hanno sensibilizzato i lettori sulla pandemia grazie a peculiari progetti grafici. *Vogue Italia* ha realizzato una copertina bianca (Fig. 17) rinviando al colore dei camici dei sanitari (in prima linea contro il virus) e del foglio dove si scrive una nuova storia (quella della rinascita). Su questa copertina bianca, Valentina Ciarallo (sto-

IN ALTO
Fig. 16. Alessandra Loreti,
My Life in Quarantine, 2020.
Fonte: <https://alessandraloreti.it/portfolio/life-in-quarantine/>

²⁰ Cfr. Trippando (2020).



rica dell'arte specializzata in linguaggi del contemporaneo) ha realizzato un'opera grafica seriale consistente in 49 nuove immagini firmate da diversi illustratori, che hanno interagito con il fondo bianco²¹. Per l'edizione *Vogue Espana*, l'illustratrice francese Malika Favre ha dedicato la copertina di *Vogue Business* al valore sociale della musica ricorrendo al suo caratteristico stile minimal con l'uso della figura/fondo, colori accesi, tinte piatte e linee sinuose. In Portogallo, Branislav Simoncik ha firmato la copertina di *Vogue* con la foto in bianco e nero di due modelli che si baciano con le mascherine e con il testo sottostante *Freedom on hold*. L'immagine è diventata icona virale del 'bacio pandemico'²², stimolando artisti, illustratori e lettori a inviare in redazione una propria versione²³.

In piena emergenza pandemica la rivista *Vanity Fair* ha usato per la copertina l'hashtag *#l'italiasiamonoi* e l'icona del tricolore (Fig. 18). L'immagine di copertina allude infatti all'opera concettuale di Lucio Fontana (dove i tagli su tela sono simbolo dell'attesa) ed è

IN ALTO
Fig. 17. *Vogue*, 2020.
Fonte: <https://www.nytimes.com/2020/04/09/fashion/magazines-coronavirus.html>

²¹ Cfr. *Vogue* (2021).

²² Cfr. Andrade, S. (2020).

²³ Cfr. *Vogue* (2020).



stata creata dall'artista Francesco Vezzoli, che ha reinterpretato il taglio come ferita e spiaraglio. A maggio 2020, la copertina di *Vanity Fair* è stata firmata da Jean René, JR, famoso fotografo e street artist. La foto riprende in prospettiva centrale una strada di un quartiere parigino con le persone affacciate alla finestra, sul cui muro di fondo JR ripropone il Dio michelangeloesco. A connettersi con Dio è una ragazza che, rappresentando l'umanità odierna, accoglie la nuova sfida pandemica. Su *Instagram*, invece, *Vanity Fair* lancia la campagna *#iosonoMilano* (o altre città), un progetto grafico seriale composto da un impianto tipografico in colore rosso e dalla foto in bianco-nero di un vip in secondo piano.

In conclusione, l'analisi di queste campagne social ha mostrato come in un'era di emergenza pandemica le immagini hanno svolto una corretta funzione di apprendimento, comunicando con rapidità le regole e i comportamenti sociali per combattere il virus Covid-19. Questo esempio risponde virtuosamente alla preoccupazione già espressa nel 1997 da Giovanni Sartori in *Homo videns* quando (come già Ernst Gombrich) parlava di un pericoloso primato dell'immagine televisiva come un 'vedere senza capire', presagendo la 'mutazione genetica' dell'era multimediale²⁴. Oggi, a oltre vent'anni di distanza, le immagini trasmesse in rete hanno sostituito quelle del canale televisivo e la nuova domanda è²⁵: in questa nuova configurazione del sistema mediatico (più immersivo e pervasivo), l'umanità sarà in grado di difendersi da un'immagine globale ancora più egemone? Nel campo dell'apprendimento attraverso le immagini, quali saranno le pros-

IN ALTO
Fig. 18. *Vanity Fair*, 2020.
Fonte: <https://www.wired.it/attualita/media/2020/04/08/italia-siamo-noi-numero-vanity-fair-impresel>.

²⁴ Cfr. Sartori, G. (1997).
²⁵ Cfr. Dainelli, G., Simonelli, G. (2020).

sime ricadute sulla società di questo nuovo strumento di comunicazione in grado di incidere così tanto sull'opinione pubblica?

Nell'*Ars poetica* Quinto Orazio Flacco (65-8 a.C.) affermava che «*Segnius irritant animos demissa per aurem / quam quae sunt oculis subiecta fidelibus et quae / ipse sibi tradit spectator*» ovvero «L'azione che scende giù nelle orecchie / commuove l'animo più debolmente / di quella che è posta sotto gli occhi, / osservatori fedeli, / e che lo spettatore trasmette a sé stesso»²⁶, riconoscendo il primato dell'immagine visiva fra le diverse forme di comunicazione: in tal senso, e come da sempre, non è lo strumento a dover preoccupare ma il suo uso. William Addison Dwiggins (1880-1956), *commercial artist* e inventore del termine *graphic design*, stanco di comporre immagini persuasive per promuovere l'offerta commerciale al pubblico, affermò: «*My back is turned on the more banal kind of advertising [...]. I will produce art on paper and wood after my own heart with no heed to any market*»²⁷. Di fronte alla strumentalizzazione persuasiva delle politiche dell'apprendimento visivo c'è da chiedersi: la visione etica salverà il mondo?

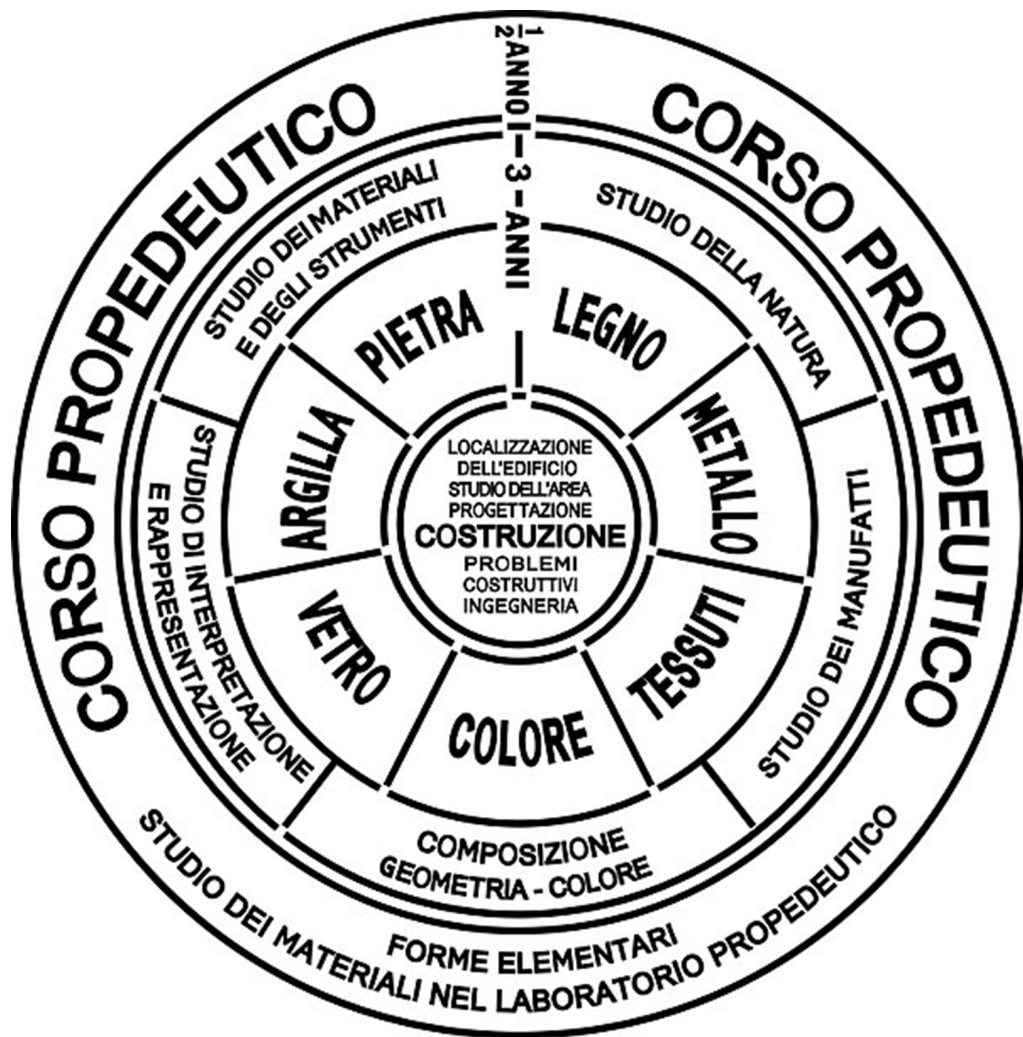
Nota

I contenuti di questo saggio sono stati presentati in occasione del convegno internazionale *IMG 2021 Image Learning* (Milano, 24-25 novembre 2021). Il saggio è in corso di pubblicazione in lingua inglese nei relativi atti. Il primo paragrafo è stato redatto con Luciano Lauda.

²⁶ Cfr. Paolicchi, L. (1993), pp. 1090, 1091.

²⁷ Cfr. Heller, S. (2014), pp. 207-210.

ESSAYS | SAGGI



Processing visual content.

Signs and drawings between shape,
colour and movement

Ornella Zerlenga

This contribution presents the educational results of the *Graphic Creations Laboratory* and the considerations on the elaborated drawings. The course is oriented towards the creation of graphic products, pursuing the aim of forming in the students a graphic awareness capable of managing the use of codes, methods, and tools to design visual contents that bring meaning. Based on the disciplinary program and the seminar contributions of Valeria Menchetelli and Enrico Cicalò, two graphic exercises (map and illustration) were assigned to represent the emotions felt by the students during the Covid-19 pandemic. 125 drawings were drawn up which, due to the multiplicity of use of different languages, methods, and techniques of representation, have added a plus value to the expressive role of the drawing, an introspective ability to interrogate the representation of a self, imbued with fears, anxieties and uncertainties deriving from the pandemic discomfort of the last few years.

The maps and illustrations produced represent graphic elaborations of contents, expressed visually by organizing forms, i.e., by compos-

PAGE 44:
Schematic representation of
the educational process at
the Bauhaus [In: Bauhaus.
Exhibition catalog (1981).
Museo di Capodimonte,
Naples, 25 November
1981 – 17 January 1982.
Stuttgart: Institut für
Auslandsbeziehungen, p. 30].

ing 'signs in drawings'. The conceptual essence of drawing, analogue or digital, is the ability to represent contents by building and organizing visual forms according to a grammar of elements and a syntax, which places them in relation. The graphic design of an image underlies a composition, a critical choice that arranges multiple elements according to precise relationships to represent a visible form by attributing sense or significance.

The evaluation of the composition (mode according to which different elements are arranged to represent a significant visible form) is one of the fundamental aspects in the perception of the meaning of visual images. Through the recourse to fundamental geometric entities, forms are drawn on the plane (qualified by texture, color, position relationship and context), whose different union can convey different meanings.

The maps and illustrations produced in the *Graphic Creations Laboratory* were a testbed for the cognitive structures, articulated around the concepts of shape, colour and movement, to variously influence the ways of feeling of the students during the pandemic, transforming the 'signs into drawings' to communicate their experience to both themselves as well as others. The interaction between form, colour and movement is one of the most interesting chapters of graphic design, as is the composition of elements with different physical and visual-perceptive properties to configure symbolic forms. This contribution will discuss all of this.

Elaborare contenuti visuali.

Segni e di-segni fra forma, colore, movimento

Ornella Zerlenga

Come già anticipato nella *Prefazione* a questo volume, la pubblicazione di questo lavoro presenta non soltanto gli esiti di un'esperienza didattica condotta all'interno del percorso formativo del *Laboratorio di Graphic Creations*, tenuto da chi scrive nell'a.a. 2020-21 e collocato al secondo anno del corso di laurea triennale in "Design e Comunicazione" del Dipartimento di Architettura e Disegno industriale presso l'Università degli studi della Campania "Luigi Vanvitelli", ma soprattutto le riflessioni critiche maturate dagli autori in merito ai disegni elaborati. Nel rispetto della più generale offerta formativa del corso di studio, il suddetto insegnamento è collocato nell'ambito disciplinare del disegno ed è orientato alla creazione di prodotti grafici, perseguendo l'obiettivo di costruire nelle allieve e negli allievi una creativa consapevolezza grafica capace di ben gestire l'uso di codici, metodi e strumenti per progettare contenuti visuali portatori di senso nell'ambito del design della comunicazione. A tal proposito, l'invito ai colleghi Enrico Cicalò e Valeria Menchetelli, formulato in piena emergenza pandemica durante l'espletamento delle attività didattiche del suddetto *Labo-*

A PAGINA 44:
Fig. 1. Rappresentazione schematica del processo educativo alla Bauhaus [In: Bauhaus. Catalogo della mostra (1981). Museo di Capodimonte, Napoli, 25 novembre 1981 – 17 gennaio 1982. Stoccarda: Institut für Auslandsbeziehungen, p. 30].

ratorio, e il loro recente impegno scientifico nella curatela dei due poderosi volumi per i tipi editoriali di Publica, *Illustrazione*¹ e *Mappe*², hanno costituito un'occasione precipua e fortuita per immaginare una sperimentazione didattica da proporre in aula quale risposta alle due lezioni seminariali tenute dai colleghi sui rispettivi suddetti temi e consistente in una duplice elaborazione grafica capace di restituire le emozioni personali provate durante il *lock-down* attraverso la redazione di una mappa e di una illustrazione.

Sulla base del programma disciplinare di disegno grafico e dei contributi seminariali di Valeria Menchetelli ed Enrico Cicalò, che hanno immerso studentesse e studenti in un clima intriso di una molteplicità di sguardi critici sui temi suddetti, sono state assegnate due esercitazioni grafiche che, per l'appunto, in forma di mappa e di illustrazione hanno avuto il compito di rappresentare le emozioni provate durante la pandemia da parte delle allieve e degli allievi. Nello specifico, l'elaborazione della mappa proposta da Valeria Menchetelli ha fatto ricorso a un codice grafico, che ha normato l'esperienza didattica. Attraverso l'uso di linee di spessore differente così come di cerchi di diametro e colore differenti, le mappe (per un totale di 375) hanno restituito tre diverse famiglie di infografiche che, nell'arco di 24 ore, hanno descritto sia il flusso degli spostamenti compiuti fra quattro diversi ambienti di cui tre domestici e interni all'abitazione (*Living, Kitchen, Bedroom*) e uno esterno (*Outdoor*), sia la quantità di tempo trascorso in ciascuno di essi nell'arco della giornata che l'intensità delle emozioni

¹ Cfr. Cicalò, E., Trizio, I. (2020).

² Cfr. Cicalò, E., Menchetelli, V., Valentino, M. (2021).

provate nei differenti luoghi (indifferenza, gioia, tristezza). All'illustrazione, richiesta da Enrico Cicalò, è stato invece assegnato il compito di raffigurare le emozioni vissute in questi spazi durante la pandemia, elaborando un disegno in formato A4. In tal senso, sono stati redatti 125 disegni che, grazie alla molteplicità d'uso di differenti linguaggi, metodi e tecniche di rappresentazione, hanno aggiunto un plus valore al ruolo espressivo del disegno manifestandone, al contempo, una capacità introspettiva nel farsi tramite di interrogazione sulla rappresentazione del sé ovvero su paure, ansie, incertezze provate e desideri attesi. Condizioni, queste, che peculiari e spesso comuni, sono derivate dallo stato di disagio pandemico proprio di questi ultimi anni.

Ciò stante, sia le mappe che le illustrazioni qui prodotte si presentano come elaborazioni grafiche di contenuti espressi visivamente e create organizzando forme ovvero componendo segni in disegni. Una delle più intime essenze concettuali del disegno, sia esso analogico che digitale, è infatti la capacità di rappresentare contenuti costruendo e organizzando forme visive attraverso il duplice ricorso a una grammatica di elementi e a una sintassi, che li pone in relazione. La progettazione grafica di un'immagine sottende, dunque, una composizione cioè una scelta critica secondo cui più elementi sono disposti secondo precise relazioni o regole a rappresentare una forma visibile. In tal senso, la composizione è azione fondamentale per la definizione percettiva dell'immagine visiva ma anche per l'attribuzione di senso ovvero di significato³.

³ Cfr. Massironi, M. (1982); Falcidieno, M.L., Giulini, S. (2006); Zerlenga, O. (2007).

La conoscenza dei principi scientifico-culturali su cosa sia 'immagine', cosa sia 'disegno', e sulle loro implicazioni geometrico-percettive in merito alla relazione fra 'scienze grafiche' e 'scienze visuali', di cui anche alle recenti analisi e sintesi critiche di Enrico Cicalò⁴ e Alessandro Luigini⁵, è stato presupposto ineludibile del programma disciplinare del *Laboratorio di Graphic Creations* per poter affrontare la progettazione grafica con completezza e consapevolezza, trovando questa affermazione valida sostanza concettuale nelle fonti storiche del disegno: dalla cultura trattatistica del XVI secolo secondo cui, come affermato da Giorgio Vasari (1511-1574), il disegno è riconosciuto «padre delle tre arti nostre, architettura, scultura e pittura»⁶, ai campi più recenti dell'*industrial design* e del *visual design* così come attestato dal ruolo fondamentale svolto dall'insegnamento del disegno quale formazione propedeutica per l'apprendimento di discipline progettuali sia presso la scuola superiore del *Staatliches Bauhaus* (Weimar, 1919-25; Dessau, 1925-32; Berlino, 1932-33) e di quelle ispirate al Bauhaus ovvero il *Vchutemas* (Mosca, 1920-26) che, successivamente, presso la *Hochschule für Gestaltung* (Ulm, 1955-68). Queste scuole, anche se con propri protagonisti, assonanze e differenze, hanno rappresentato momenti nodali nella storiografia dell'architettura e del design (e, più nello specifico, del graphic design). In particolare, la scuola di Ulm ha raccolto nel secondo dopoguerra l'eredità delle scuole tedesca (Bauhaus) e sovietica (*Vchutemas*), specializzando la formazione nei campi della progettazione grafica e

⁴ Cfr. Cicalò, E. (2016).

⁵ Cfr. Luigini, A. (2020).

⁶ Cfr. Vasari, G. (1568).

del disegno industriale per dare non soltanto un carattere scientifico e accademico alla professione di progettista ma per configurare nuove visioni per la teoria e la didattica del design grazie ai contributi fondativi di Tomás Maldonado (1922-2018), quale insegnante, e successivi di Giovanni Anceschi (1939), allora studente⁷. Questa condizione, che, come un *fil rouge*, lega la storia di queste scuole attraverso gli anni, porta il disegno a essere ritenuto quale fondamento centrale nella ideazione del progetto e implica, di fatto, l'esistenza di un pensiero visivo delle forme strutturato e organizzato in maniera significativa, fondato su un substrato concettuale che secondo la tradizione linguistica tedesca distingue nettamente *Darstellung* da *Gestaltung*, 'raffigurare' da 'configurare', attribuendo forma intenzionale a determinati artefatti⁸.

Richiamando brevemente il programma culturale del Bauhaus così come formulato da Walter Gropius (1883-1969), in questa scuola superiore di progettazione l'arte era unita al mestiere così come la cultura alla tecnologia⁹. La formazione di base era preceduta da un corso semestrale, preliminare o propedeutico ai Laboratori (*Vorkurs*), capace di sviluppare negli studenti un nuovo approccio nella gestione delle forme elementari nel rispetto sia dell'espressione artistica che della percezione delle forme stesse. Secondo Gropius, il corso propedeutico avrebbe introdotto l'allievo «in maniera sperimentale ai concetti di proporzione, scala, ritmo, luce, ombra e colore»¹⁰ per poi proseguire nell'apprendimento del linguaggio della visione cioè in un «particolare linguaggio della forma che

⁷ Cfr. Bistagnino, E. (2018).

⁸ Cfr. Anceschi, G. (1992).

⁹ Cfr. Vitta, M. (2007), p. 159.

¹⁰ Cfr. Gropius, W. (1981), p. 15.

avrebbe consentito di dare espressione alle sue idee»¹¹. In tal senso, alla base dell'espressione si ammetteva l'esistenza di una configurazione di forze visive.

Questo corso preliminare o propedeutico fu diretto in qualità di 'maestro' da artisti. In particolare, dal 1919 al 1923 da Johannes Itten (1888-1967), dal 1923 al 1928 da László Moholy-Nagy (1895-1946) e dal 1925 al 1933 da Josef Albers (1888-1976)¹² mentre gli insegnamenti della 'forma', del 'disegno analitico' e della 'teoria della forma per la pubblicità' furono assegnati, rispettivamente, a Paul Klee (1879-1940), Wassily Kandinsky (1866-1944), Joost Schmidt (1893-1948); a Kandinsky fu assegnato anche il seminario sul colore. Secondo Itten, l'obiettivo formativo del *Vorkurs* era quello di «trasmettere le regole base del mondo della forma e del colore e di potenziare le possibilità d'espressione creativa degli studenti»¹³. Lo studio delle forme elementari e dei materiali così come delle teorie della composizione, della geometria e del colore quali riflessioni utili allo studio di interpretazione e rappresentazione delle forme costituirono gli ambiti fondamentali della sperimentazione didattica del corso propedeutico. Per Itten gli esercizi sulla composizione di forme astratte avevano lo «scopo di migliorare la mente» e consentire allo stesso tempo di «sviluppare nuovi mezzi espressivi»¹⁴. Queste premesse portarono Kandinsky a intendere l'insegnamento del disegno analitico come un «addestramento alla percezione, all'osservazione precisa e all'esatta rappresentazione non degli aspetti esteriori degli oggetti, ma dei loro elementi costruttivi, delle loro forze

¹¹ Cfr. Gropius, W. (1981), p. 16.

¹² Cfr. Bauhaus (1981), p. 27.

¹³ Cfr. Itten, J. (1930), p. 141.

¹⁴ Cfr. Itten, J. (1963), p. 81.

costitutive (tensioni) e delle loro strutture logiche»¹⁵. Aspetti che Kandinsky applicò anche alla gestione del colore in rapporto alla forma geometrica e all'elemento percettivo freddo-caldo, così come descritto nel suo celebre *Punkt und Linie zu Fläche*¹⁶.

L'approccio percettivo fu aspetto saliente all'interno del Bauhaus poiché, in linea con quanto affermato nelle precedenti teorie della forma (*Gestalt*), al processo psichico della percezione fu riconosciuto un ruolo strategico nell'operare sintesi e attribuire significati alle forme percepite durante l'esperienza sensoriale¹⁷. Come è noto, la *Gestaltpsychologie*, psicologia della forma o della rappresentazione (dal verbo *Gestalten*, "mettere in forma" o "dare una struttura significativa") si sviluppò in Germania tra gli anni 1910-30 grazie agli studi di Max Wertheimer (1880-1943) e dei suoi allievi Kurt Koffka (1886-1941) e Wolfgang Köhler (1887-1967) e, seppure ampliata dalle più recenti e attuali comunità scientifiche del cognitivismo e delle neuroscienze computazionali¹⁸, influenzò notevolmente il pensiero visivo attraverso una trattazione che, come è noto, riponeva l'organizzazione delle forme innanzitutto nella percezione di una 'figura' separata dallo 'sfondo' attraverso l'uso di elementi come il contorno, la densità, la trama, il colore. Secondo la psicologia della Gestalt, figura e sfondo instauravano relazioni percettive regolate dalle leggi della sovrapposizione (la figura è 'sopra' lo sfondo grazie alla percezione dell'indice di profondità), area occupata (la figura 'occupa' un'area di estensione minore rispetto a quella più estesa del fondo), desti-

¹⁵ Cfr. Kandinsky, W. (1928), pp. 10, 11.

¹⁶ Cfr. Kandinsky, W. (1926), pp. 66, 67.

¹⁷ Cfr. Sinico, M. (2014), pp. 145-155.

¹⁸ Cfr. Bruce, V., Green, P., Georgeson, M. (1996), p. 110.

no comune (più forme sono accumulate nello spazio e nel tempo grazie alla percezione di una 'vicinanza' fra loro), grandezza relativa (la forma più grande è percepita come più vicina), semplicità (la percezione tende a tradurre le forme nel modo più semplice e coerente possibile). A questi fattori, espressivi di principi strutturanti il sistema percettivo, Wertheimer aggiunse anche il fattore empirico influenzato dall'esperienza passata.

Questi principi della psicologia della Gestalt influenzarono non soltanto il pensiero del Bauhaus ma anche quello di studiosi successivi come Gaetano Kanizsa (1913-1993) e Rudolf Arnheim (1904-2007). Nel 1955 lo psicologo Kanizsa, dal 1945 componente del Centro di Psicologia di Olivetti a Ivrea e già allievo di Cesare Musatti (1897-1989) a cui si deve la diffusione della Gestalt in Italia, raggiunse fama internazionale attraverso l'elaborazione di un disegno, noto come 'Triangolo di Kanizsa', in cui dimostrò che l'apparato percettivo umano tende a organizzare le forme secondo la relazione figura/sfondo anche quando i margini delle figure sono fisicamente inesistenti¹⁹. L'apporto di Kanizsa fu dunque significativo per la divulgazione in Italia degli studi sulla determinazione dei processi cognitivi nell'ambito della percezione visiva, di cui la pubblicazione dal titolo *Grammatica del vedere. Saggi su percezione e Gestalt* ne costituì sintesi significativa²⁰.

Arnheim, psicologo e critico d'arte già discepolo di Wertheimer a Berlino, pubblicò nel 1954 il celebre volume *Art and Visual Perception: a Psychology of the Creative Eye*, tradotto in Italia nel 1962 con il titolo *Arte e*

¹⁹ Cfr. Kanizsa, G. (1955).

²⁰ Cfr. Kanizsa, G. (1980).

percezione visiva, che, ancor oggi, costituisce una importante fonte negli studi dedicati alla trasposizione di un contenuto mentale in immagine visiva attraverso la costruzione di relazioni, che legano la forma al significato. Secondo Gillo Dorfles (1910-2018), curatore della traduzione della prima edizione italiana del suddetto volume di Arnheim nonché autore della *Prefazione* e della *Nota* alla nuova versione del 1971, prima di questo volume «non era praticamente mai stato compiuto un tentativo così sistematico d'applicare i principi del gestaltismo allo studio di opere d'arte, da quelle più remote a quelle più recenti, dimostrando perciò la validità "universale" del metodo così applicato. Anzi, semmai, era accaduto che nelle opere degli stessi Wertheimer, Köhler e Koffka ci si fosse valse di esempi "artistici" a suffragare dati di fatto psicologici»²¹.

Il tema della «valutazione del "significato"» dell'immagine visiva appare per Dorfles il principale apporto originale di Arnheim alle «indagini psicologiche che sembrano di solito dimenticare il così arduo ed essenziale problema del significato»²². L'atto stesso del percepire, argomenta Dorfles nella suddetta *Prefazione*, comprende l'apprendimento di un significato da parte di chi fruisce di un'immagine visiva, tant'è che Arnheim afferma che «la visione non è soltanto una registrazione meccanica di elementi, ma l'afferrare strutture significative»²³; e ciò è gestalticamente 'vero' anche se le immagini visive della realtà si discostano dalla somiglianza retinica.

La costruzione di strutture significative in immagini visive rappresenta il focus attorno a

²¹ Cfr. Arnheim, R. (1981), p. 14.

²² Cfr. Arnheim, R. (1981), p. 17.

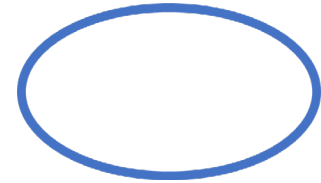
²³ Cfr. Arnheim, R. (1981), p. 27.

cui si costruisce da anni l'esperienza formativa nel *Laboratorio di Graphic Creations* e, anche in questa occasione, il suddetto obiettivo ha costituito la base critica per svolgere il tema grafico della mappa e dell'illustrazione, seppure l'esercizio della mappa fosse già definito in partenza da un preciso codice grafico assegnato da Valeria Menchetelli per indicare il numero di spostamenti e di ore trascorse fra e negli ambienti domestici (rispettivamente: linea retta continua con spessore crescente; cerchio con diametro crescente) nonché le emozioni provate (colore ciano, tristezza; giallo, indifferenza; magenta, gioia) e intensità delle stesse (diametro crescente del cerchio). Pertanto, condividendo con Arnheim il pericolo di un'incapacità di ravvisare il significato in ciò che i nostri occhi vedono laddove ridotti a meri strumenti per misurare e identificare quantità piuttosto che qualità, l'esercizio del disegno qui finalizzato alla comunicazione visuale (intendendo per 'visuale' una visione, qui immagine visiva, con finalità creativa o estetica) è stato risvegliato dalla messa in atto di una serie di riflessioni sulla qualità della visione attraverso le sue categorie di forma, colore e movimento, inquadrare in morfologie e principi atti a descrivere i meccanismi percettivi sottesi alle immagini visive, in considerazione del fatto che l'aspetto di ogni elemento singolo dipenda dal posto e dalla funzione che esso occupa entro la struttura considerata nel suo insieme. Quest'ultimo aspetto è particolarmente importante in quanto fonda sul concetto, formulato da Gustaf Britsch (1879-1923) e ripreso da Arnheim nella sua opera,

che «la mente, nella sua lotta per una concezione ordinata della realtà, proceda attraverso stadi di sviluppo logico e sistematico dai pattern percettivamente più semplici a quelli più complessi»²⁴, intendendo per 'pattern' un concetto di 'schema', 'modulo' o 'elemento strutturale' di un'immagine grafica. In tal senso, diventa fondamentale nella costruzione dell'immagine visiva comprendere le categorie e i principi, che sottendono la forma al significato e che consentono di percepire l'espressività della forma così come l'equilibrio o il movimento, la plasticità e la relazione spaziale.

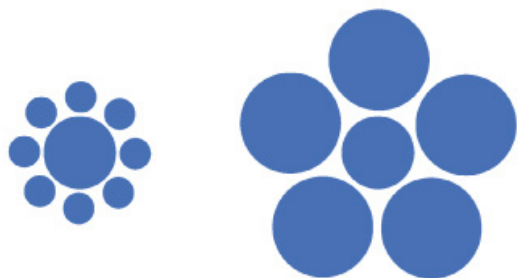
Nel progetto del prodotto grafico (qui mappa e illustrazione dello stato pandemico e sua percezione), lo studio sulla qualità della visione in relazione alla costruzione grafica di una narrazione ha avuto lo scopo di richiamare l'attenzione delle allieve e degli allievi su 'cosa' si vede e 'perché'. In sintesi, ha significato comprendere (per consapevolmente utilizzare) le categorie della visione (configurazione, forma, sviluppo, spazio, luce, colore, equilibrio, movimento) per costruire una composizione, la cui struttura consentisse al fruitore di cogliere univocamente il contenuto trasmesso, riducendone i possibili fraintendimenti.

La valutazione della composizione, ovvero delle modalità secondo cui elementi diversi sono disposti a rappresentare una forma visibile significativa, costituisce uno degli aspetti fondamentali nella percezione del significato (contenuto) delle immagini visive. Attraverso il ricorso agli enti geometrici fondamentali si disegnano forme nel piano (aperte o chiuse;



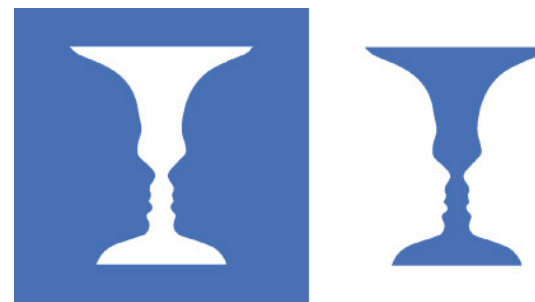
IN ALTO:
Fig. 2. Contesti percettivi:
ellisse o circonferenza vista
di scorcio?

²⁴ Cfr. Arnheim, R. (1981), p. 28.



rettilinee, curvilinee, mistilinee), che si qualificano per trama (texture) e/o colore nonché per relazione di posizione e contesto, la cui diversa unione può trasmettere significati differenti: due paia di segmenti di diversa lunghezza possono essere composti a formare un rettangolo o un parallelogramma con un effetto di percezione della forma che rinvia a un concetto di maggiore o minore stabilità visiva. Studi scientifici dimostrano che la mente umana tende ad associare i segni presenti in un campo visivo in modo semplice, preferendo forme regolari in quanto facilmente comprensibili; e ciò anche in virtù della primordiale esperienza di alfabetizzazione percettiva delle forme naturali, che caratterizzano il corpo umano quanto quello animale, e che tendono a restituire la disposizione di più elementi diversi lungo una linea come un insieme unitario. La ricerca dell'equilibrio formale è, dunque, una caratteristica fondamentale, che connota la percezione visiva e che, secondo studi recenti, sarebbe riscontrabile in un più generale assetto dell'universo (che tenderebbe all'eliminazione di forme irregolari) quanto sostenuta dalla componente psicologica della percezione umana secondo cui

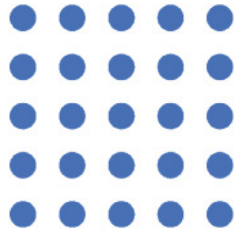
IN ALTO:
Fig. 3. Contesti percettivi:
cerchi interni, uguali o quello di
sinistra è più grande di quello
di destra?



agli stati di tensione l'organismo reagirebbe nella direzione di una riconquista della stabilità, intesa come allentamento della tensione. Secondo il principio dell'entropia, nel campo della fisica l'universo tenderebbe a uno stato di equilibrio poiché ogni successivo stato rappresenterebbe un'irreversibile diminuzione di energia. Secondo Freud, il 'principio del piacere' (concetto che introduce nel 1920 in *Jenseits des Lustprinzips*) porterebbe la nostra specie a consumare il minimo possibile di energia²⁵. Secondo Arnheim, per ogni rapporto spaziale fra oggetti l'immagine visiva celerebbe uno 'scheletro strutturale' capace di restituire una distanza 'esatta' fra gli elementi della composizione, stabilita intuitivamente dall'occhio²⁶. Questa 'struttura nascosta' è determinata da un 'pattern' di forze, non necessariamente disegnato ma che l'occhio percepisce come tale e che suggerisce effetti visivi di attrazione o repulsione, di centralità come di tendenze direzionali che, a loro volta, determinano effetti globali in cui le forze si equilibrano, restituendo immagini stabili e immediatamente riconoscibili oppure si compongono in immagini equivocate e ambigue, tali da rendere il

IN ALTO:
Fig. 4. Effetto percettivo di
figura-fondo: volti o vaso?

²⁵ Cfr. Freud, S. (1975).
²⁶ Cfr. Arnheim, R. (1981), p. 33.



giudizio visivo più incerto e, dunque, soggettivo. In tal senso, una composizione 'equilibrata' è influenzata dalla presenza di un centro così come dalla particolare posizione di altri elementi lungo assi o diagonali ovvero lungo direzioni 'notevoli' che, seppure non tracciate graficamente, costituiscono la 'struttura nascosta' secondo cui sono percepite le forme geometriche elementari come, per esempio, il cerchio e il quadrato, a cui l'occhio riconosce un pulsante equilibrio visivo.

Questa 'struttura nascosta' trova conferma nel mondo dell'arte nel volume del pittore Charles Bouleau (1906-1986) dal titolo alquanto esplicativo, *La géométrie secrète des peintres*, edito per la prima volta nel 1963. In questo volume, il problema della costruzione dell'immagine visiva trova interessante conferma nell'analisi delle composizioni pittoriche secondo 'pattern' esplicativi che, in relazione al contesto culturale, hanno connotato le pitture esaminate: da metodi geometrici di epoca medievale (basati su proporzione aurea e simmetria) a costruzioni di tipo aritmetico di età rinascimentale (fondate sulle leggi della musica), a composizioni dinamiche di manieristi e barocchi, a impaginazioni originali o sintesi di luce e geometria del secolo scorso²⁷.

Le forze percettive sono dunque indicatrici tanto di forme equilibrate, in cui è possibile riconoscere immediatamente le leggi visive della composizione, quanto di quelle ambigue caratterizzate, per esempio, da una diversa disposizione degli elementi per distanza e posizione all'interno della 'struttura nascosta'. Ciò dipende dal fatto che l'equilibrio fi-

IN ALTO:
Fig. 5. Effetto percettivo della vicinanza: righe, colonne o diagonali?

²⁷ Cfr. Bouleau, C. (1988).

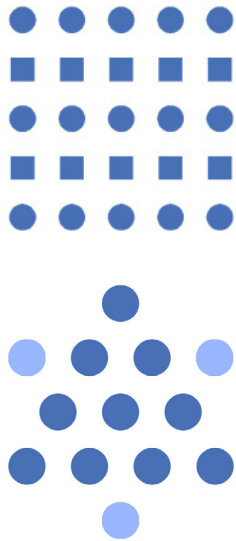
sico non corrisponde a quello visivo: in una bilancia, i piatti si allineano se il peso in unità di misura è uguale su ciascuno dei piatti ma se due oggetti di uguale peso e forma vengono collocati in modo diverso sui due piatti (a sinistra, affiancati; a destra, uno sull'altro), alla parità di peso 'fisico' non corrisponderà quello 'visivo', che risulterà 'turbato' dalla percezione di una diversa direzione 'formata' dalla diversa disposizione dei pesi. Il peso visivo è dunque 'sensibile' alla disposizione degli elementi all'interno della 'struttura nascosta', dipendendo dalla collocazione (posizione) degli elementi capace di attivare direzioni (tensioni) differenti di sguardo, centrate o decentrate. In tal senso, un cerchio nero di uguale raggio collocato su una superficie di fondo quadrata di uguale dimensione e colore (per esempio, bianco) non avrà lo stesso peso visivo se disposto al centro, lungo una diagonale o in un punto qualsiasi: di conseguenza, apparirà più o meno in equilibrio formale. L'equilibrio visivo è dunque determinato dalla combinazione di differenti modalità come posizione, dimensione, compattezza, profondità spaziale (distanza dal centro di equilibrio), colore, direzione: fattori, che incidono sulla distribuzione degli elementi nella 'struttura nascosta' determinando quello che Arhneim chiama 'gradiente gerarchico' e che, se prossimo allo zero, connota un pattern costituito da diverse unità di peso uguale e quindi visivamente in equilibrio²⁸.

L'equilibrio visivo è dunque costituito da un sistema di forze nascoste, che si compensano a vicenda, e in cui la direzione gioca un ruolo rilevante. La direzione, infatti, indivi-



IN ALTO:
Fig. 6. Effetto percettivo della vicinanza: visualizzazione prevalente per colonne.
Fig. 7. Effetto percettivo della vicinanza: visualizzazione prevalente per righe.
Fig. 8. Effetto percettivo della vicinanza: visualizzazione radiale prevalente rispetto a un centro.

²⁸ Cfr. Arhneim, R. (1981), p. 45.



IN ALTO:
Fig. 9. Effetto percettivo della somiglianza: visualizzazione prevalente per righe piuttosto che per colonne di elementi alternati.

Fig. 10. Effetto percettivo della somiglianza: visualizzazione cromatica prevalente di due triangoli capovolti.

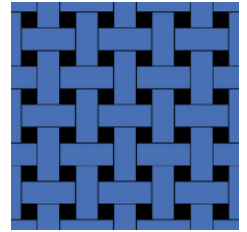
²⁹ Cfr. Langfedl, H. (1920), pp. 206-236.

³⁰ Cfr. Wölfflin, H. (1888).

dua una 'linea visiva' che, percettivamente, risente della forza di gravità, restituendo lo spazio della percezione visiva come 'anisotropico' ovvero dipendente dalle caratteristiche della direzione, che può dunque essere 'letta' lungo una direzione verticale secondo i versi opposti di 'alto' e 'basso' oppure lungo una direzione orizzontale secondo i versi opposti 'destra' e 'sinistra'. Secondo Herbert Langfedl (1879-1958), nel capitolo *Balanced and Proportion* del suo *The aesthetic attitude*, per effetto della forza di gravità salire verso l'alto significa vincere una maggiore resistenza; pertanto, allontanarsi dal centro di gravità significa impegnare una maggiore energia potenziale che, visivamente, si traduce nel maggiore peso visivo di una figura collocata in alto rispetto a una posizionata in basso²⁹. Analogamente, un differente peso visivo si avverte anche nell'anisotropia laterale al punto che una stessa immagine visiva può perdere significato se percepita come speculare. In tal senso, secondo Heinrich Wölfflin (1864-1945), la percezione di una forma da sinistra verso destra non restituirebbe lo stesso contenuto se osservata nel verso opposto (da destra verso sinistra) così come la direzione inclinata della diagonale, che appare come 'ascendente' se vista dal basso verso l'alto da sinistra verso destra, 'discendente' se all'opposto (dall'alto verso il basso da sinistra verso destra)³⁰. Secondo Michael Corballis e Ivan Beale, la specie umana (come la specie animale tutta) nasce con una risposta biologica che trova vantaggio nell'essere bilaterali, potendo così difendersi da possibili aggressioni provenienti da più parti. Tuttavia,

appena la nostra specie apprese l'uso degli strumenti, imparò a utilizzarli asimmetricamente sviluppando così un pensiero visivo sequenziale: nel mondo occidentale, poi, la scrittura lineare da sinistra verso destra finì per decretare il predominio di un verso laterale sull'altro³¹. In tal senso, afferma Arnheim, il lato destro si distingue per essere più appariscente e per aumentare il peso visivo di una forma. Analogamente, come il peso visivo di una forma collocata in alto esprime una maggiore energia potenziale, così il movimento visivo verso sinistra sembra affrontare una maggiore resistenza³².

In questa 'struttura nascosta' di forze, la direzione gioca un ruolo strategico perché può indurre alla percezione di un movimento che, come è noto, sia nella specie umana che in tutti gli animali è il più forte richiamo visivo all'attenzione: il movimento fisico, infatti, è la variazione di un contesto relazionale, positivo o negativo, e il senso della vista è fisiologicamente programmato per questa funzione di allerta. In tal senso, questo movimento è un avvenimento collocato nel tempo e nello spazio (il punto *A* si muove da *A* a *B* impiegando un tempo pari a *x*). In un'immagine disegnata, invece, il movimento non può essere narrato attraverso avvenimenti temporali costituiti da una serie di sequenze in moto ma la storia esiste solo nello 'spazio rappresentato' ovvero nella simultaneità dell'azione secondo una «sequenza organizzata in cui una fase succede all'altra in un ordine unidimensionale significativo»³³. Ciò significa che in un'immagine visiva la 'struttura nascosta' colloca le forze in uno spazio specializzando direzio-

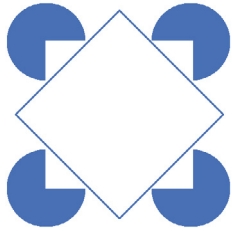


IN ALTO:
Fig. 11. Effetto percettivo della continuità di direzione: visualizzazione prevalente di un intreccio fra fasce orizzontali e verticali con effetto di profondità e non composizione di rettangoli blu e quadrati neri.

³¹ Cfr. Corballis, M., Beale, I. (1971), pp. 96-104.

³² Cfr. Arnheim, R. (1981), pp. 49, 50.

³³ Cfr. Arnheim, R. (1981), p. 305.



La prevalenza di un elemento strutturale, attrattore rispetto all'insieme unitario come, per esempio, un elemento asimmetrico o l'intreccio stesso, genera dunque composizioni cariche di tensione in grado di indurre nella percezione visiva di un'immagine l'idea di movimento, azione, contrasto, slancio. In tal senso, nell'equilibrio visivo una diversa composizione di forme per orientamento e posizione (nonché per forma stessa) può restituire all'immagine grafica pesi visuali diversi e, dunque, significati completamente differenti. L'immagine può apparire 'statica' cioè priva di sviluppo in qualsiasi senso e tendente a conservare uno stato di inerte immobilità oppure 'dinamica', dotata di grande energia e vitalità, espressione di movimento. La dicotomia statico/dinamico gioca dunque un ruolo prevalente nella valutazione percettiva dell'equilibrio, rappresentando sia un duello concettuale (equilibrio fisico vs equilibrio visivo) che culturale per i diversi modi d'intendere il concetto di bellezza. Conoscere le regole attraverso cui un disegno rende un'immagine statica o dinamica significa governare non solo la costruzione della forma ma anche del suo contenuto; più in generale, significa saper disegnare l'espressività di una forma, connotando il messaggio di adeguatezza e rapidità³⁵. I segni grafici diventano, in tal senso, 'indicatori' di staticità o dinamicità. Direzioni orizzontali e verticali, tratti nitidi e piatti, forme regolari, simmetrie geometriche bilaterali e rotatorie possono rafforzare l'assenza di moto così come, al contrario, direzioni oblique, tratti incompleti e ritmi (sia regolari che irregolari) possono costituire

IN ALTO:
Fig. 13. Effetto percettivo della familiarità (valore dell'esperienza): figure incomplete e riconoscimento visivo di contorni anomali o fenomenici.

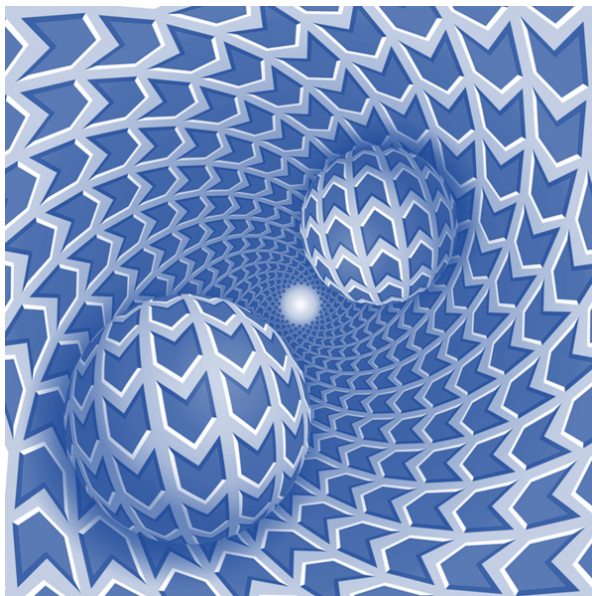
³⁵ Cfr. Curti, G. (2022).

indizi di profondità allusivi di un movimento che Arnheim chiama 'immobile'³⁶, Kandinsky interpreta come 'tensione', e Boccioni, Carrà, Russolo, Balla e Severini nel loro manifesto tecnico dell'11 aprile 1910 su *La Pittura futurista* riconoscono come 'sensazione dinamica' e così descrivono: «La nostra brama di verità non può più essere appagata dalla Forma né dal Colore tradizionali! Il gesto per noi non sarà più un momento fermato del dinamismo universale: sarà, decisamente, la sensazione dinamica eternata come tale. Tutto si muove, tutto corre, tutto volge rapido. Una figura non è mai stabile davanti a noi ma appare e scompare incessantemente. Per la persistenza della immagine nella retina, le cose in movimento si moltiplicano, si deformano, susseguendosi, come vibrazioni, nello spazio che percorrono. Così un cavallo in corsa non ha quattro gambe: ne ha venti e i loro movimenti sono triangolari»³⁷.

La tensione creata dal ritmo, dalla sovrapposizione, dall'incompiutezza e dall'obliquità è uno dei principali impulsi alla percezione visiva dell'allusione al movimento. Così costruita, l'immagine grafica appare visivamente instabile e dinamica. Si pensi, per esempio, alle vedute oblique oppure ai ritratti di persona 'a tre/quarti' che, già così in uso durante il Rinascimento e il Barocco, accentuavano la qualità dinamica dell'immagine, diventando per questo sempre più accattivanti e in uso rispetto a vedute centrali e frontali oppure, ancor più, alle recenti correnti dell'arte cinetica e dell'*Optical art* durante la seconda metà del XX secolo. Come è noto, l'arte cinetica prende spunto da alcune esperien-

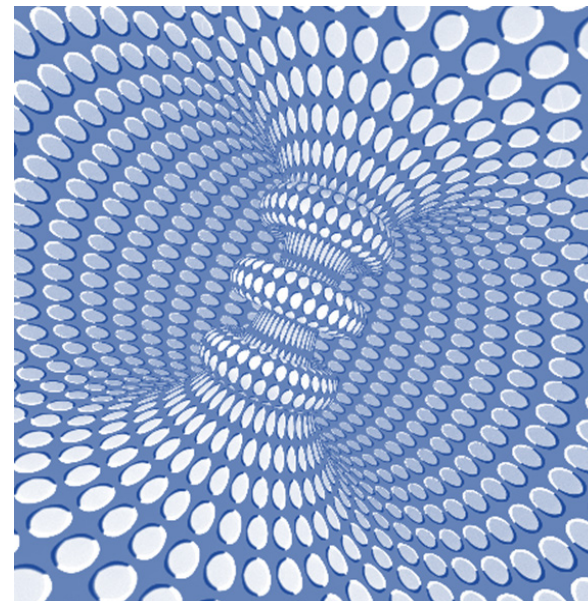
³⁶ Cfr. Arnheim, R. (1981), p. 343, 338.

³⁷ Cfr. Boccioni, U. et al. (1910), pp. 1-3.



ze europee e macchine artistiche di Marcel Duchamp (1887-1968), László Moholy-Nagy (1895-1946) e Naum Gabo (1890-1977). In virtù di un movimento meccanico, queste opere (in ordine, *Rotoreliefs*, *Modulatore di Luce-Spazio*, *Costruzione spaziale cinetica*) coinvolgevano l'osservatore attivando una percezione visiva dinamica, frutto di sequenze figurali che variavano per forma e colore secondo un certo ordine temporale. Su questi concetti, si sviluppò in America l'*Optical art*, un'arte essenzialmente grafica che, partendo dalla percezione visiva di segni statici, approfondì in campo bidimensionale lo studio del movimento come prodotto di instabilità percettiva e illusione ottica. Queste opere utilizzavano motivi geometrici in cui la ripetizione di for-

IN ALTO:
Fig. 14. Effetti percettivi di profondità e movimento.



me e colori creava effetti vibranti, senso di profondità, confusione fra figura e fondo. Le immagini visive suscitavano effetti psicofisici, coinvolgendo l'osservatore e inducendo una sensazione di movimento. Fra queste, restano significative le sperimentazioni astratte di Victor Vasarely (1906-1997), Richard J. Anuszkiewicz (1930-2020) e Bridget Riley (1931). La composizione dei segni grafici per forma, colore e movimento costituisce, dunque, aspetto pregnante nell'attribuire a un progetto grafico un 'senso' ovvero un significato. Arnheim afferma che quando c'è un'idea da esprimere, c'è un'espressione, e che questa dipenda non tanto dalle misure fisiche di grandezza, lunghezza d'onda, velocità, ma dalle qualità dinamiche: «è molto più facile –

IN ALTO:
Fig. 15. Effetti percettivi di profondità e movimento.

afferma Arnheim – che il volto di una persona sia vissuto e ricordato come teso, sveglio, preoccupato, ecc. piuttosto che come triangolarmente costruito, con sopracciglia inclinate; con labbra strette, e via dicendo»³⁸. L'espressione serve dunque a comunicare ed è insita nella struttura dei pattern formali che il progettista crea ovvero in quello scheletro di forze attive, che esprimono intensità, situazione, direzione: «la più semplice delle linee esprime un significato visibile ed è perciò simbolica; non offre astrazioni intellettuali perché non c'è nulla di più concreto del colore, della forma, del movimento»³⁹.

Le affermazioni di Arnheim non sono casuali ma, come ricordato in apertura, fondano su solide basi culturali. Infatti, già nel citato *Punkt und Linie zu Fläche*, Kandinsky ritiene che gli enti geometrici abbiano caratteristiche proprie, e che il punto e la linea possano avere espressione ed essere associati a suoni. Se pensato materialmente, afferma Kandinsky, il punto geometrico è un'entità invisibile, adimensionale e, pertanto, equivale a uno zero. Ma, condividendo il linguaggio della scrittura, se il punto è posto alla fine di una frase allora diventa simbolo di interruzione e, pertanto, evoca il silenzio di una pausa. Al contempo, se visto in arte, il punto è il risultato del primo scontro fra lo strumento incidente (matita, penna, pennello, bulino, ...) e la superficie materiale (carta, legno, tela, metallo, ...): scontro che dà vita alla superficie di fondo sulla quale si racchiude il contenuto dell'opera d'arte. Secondo Kandinsky, in arte le grandezze e le forme del punto possono variare e, con esse, il relativo suono del punto

³⁸ Cfr. Arnheim, R. (1981), p. 370.

³⁹ Cfr. Arnheim, R. (1981), p. 375.

astratto. Il punto è la forma elementare minima, spazialmente più concisa di tutte (anche nel tempo), ma, afferma Kandinsky, in arte il punto può diventare superficie nel caso in cui, ad esempio, sulla stessa superficie di fondo gli sia posta accanto una linea molto sottile. Il punto diventa così un concetto che coincide con l'idea di un silenzio (più o meno lungo) ma, seppur minima, è comunque una traccia sulla superficie dotata di una propria affermazione (espressione), che è data dalla sua tensione concentrica anche se il punto rimane ben fisso sul suo posto e non mostra la minima inclinazione a muoversi in una qualsiasi direzione. Per Kandinsky, il punto è l'elemento originario della pittura e, specialmente, della grafica. Il punto, infatti, assieme alla superficie di fondo, è sufficiente per creare un'opera e il caso più semplice ed essenziale è proprio quello del punto che sta al centro di una superficie di fondo di forma quadrata. Per Kandinsky, i due elementi danno origine a una composizione e, conseguentemente, a due suoni diversi ma uniti. Per il suono, la superficie è spazio e libertà, e assume quasi il suono originario del punto, cioè il silenzio; il punto assomiglia a brevi colpi di timpano o di triangolo nella musica, o a brevi colpi di becco del picchio nella natura. Ma, annota Kandinsky, punto e superficie acquistano un suono maggiore quando la posizione del primo viene spostata (anche leggermente) rispetto al centro della seconda.

Per Kandinsky, l'insegnamento del disegno analitico al Bauhaus era un «addestramento alla percezione, all'osservazione precisa e all'esatta rappresentazione non degli aspetti



IN ALTO:
Fig. 16. Effetto percettivo di diversificazione delle forme: illusioni prospettiche nel realismo magico e surreale di Robert Gonsalves (1959-2017). Fonte: <https://libreriamo.it/arte/illusioni-ottiche-nei-quadri-il-realismo-magico-di-robert-gonsalves/>

esteriori degli oggetti, ma dei loro elementi costruttivi, delle loro forse costitutive (tensioni) e delle loro strutture logiche, che possono essere scoperte negli oggetti, attraverso lo stesso apprendimento all'osservazione e alla chiara resa dei contesti»⁴⁰. Questa posizione porta Kandinsky a distinguere l'analisi geometrica degli enti fondamentali (punto, linea, superficie) da quella visivo-percettiva, immaginando la linea non solo come traiettoria di un punto in moto, intersezione di due superfici, luogo geometrico dei punti del piano che soddisfa una proprietà geometrica, ma come linea-forza dotata di una sua espressione laddove è linea immaginaria, linea di contorno, linea gestuale, fino a diventare superficie. Nell'analizzare il rapporto linea-superficie, Kandinsky si chiede: «In quale momento si estingue la linea come tale e in quale momento nasce una superficie? [...] Quando finisce il fiume e quando comincia il mare?»⁴¹.

⁴⁰ Cfr. Kandinsky, W. (1928), pp. 10, 11.

⁴¹ Cfr. Kandinsky, W. (1972), pp. 96, 97.

Questa capacità espressiva delle forme è di fondamentale importanza nel progetto grafico in quanto, come afferma Arnheim, consente di 'afferrare gli elementi essenziali' e di identificare un contenuto visivo anche quando è rappresentato da pochi segni, a patto che questi segni siano espressivi di una 'struttura globale' e non appartengano a un agglomerato di frammenti. In tal senso, se il disegno del solo profilo di un naso rinvia all'idea dell'intero volto vorrà dire che questi pochi segni grafici identificheranno una configurazione strutturale globale ovvero uno «schema corrispondente di forme generali che si possono applicare non solo al caso individuale ma ad un numero infinito di altri casi in modo analogo»⁴². La configurazione strutturale globale è dunque una sorta di scheletro, un insieme di forze visive, che determina il carattere e, dunque, il contenuto dell'immagine. Percipire una configurazione significa percepire la rappresentazione di qualcosa, la forma di un contenuto ovvero un materiale visivo che, ricevuto dall'occhio, si organizza per farsi comprendere alla mente come concetto. In tal senso, afferma Ben Shahn in *The shape of content* del 1957, la forma può essere interpretata come la configurazione visibile del contenuto⁴³. È noto, infatti, che nei primi disegni dei bambini non si trovano né la conformità all'aspetto realistico degli oggetti rappresentati, né le trasformazioni prospettiche dovute alla fisiologia della visione umana. Quando i bambini disegnano 'ciò che vedono' non fanno altro che rappresentare le qualità generali, le semplici ed essenziali caratteristiche strutturali che, quali concetti visivi, non pos-

⁴² Cfr. Arnheim, R. (1981), p. 59.

⁴³ Cfr. Del Guercio, A. (1964).

siedono forma esplicita⁴⁴. In tal senso, si può affermare che, se la forma fisica di un oggetto è determinata dai suoi contorni, la vera forma è costituita dalle sue essenziali configurazioni spaziali in grado di restituire con semplicità informazioni sui contesti relazionali di completezza e frammentarietà, suddivisione e unità, somiglianza e differenza, orientamento e sovrapposizione, e così via.

Questo riconoscimento di una forma quale configurazione spaziale essenziale esula anche dalle modalità con cui l'immagine viene disegnata. Come afferma Arnheim, «la geometria ci insegna che tre dimensioni bastano a definire la forma di qualsiasi solido e la collocazione degli oggetti in qualsiasi momento dato». Ma alludere alla plasticità di un solido o di un oggetto è concetto visivo rappresentabile anche senza scomodare le leggi geometrico-proiettive della prospettiva o dell'assonometria: si può infatti alludere alla profondità di un corpo utilizzando la vista laterale (come in uso presso gli antichi Egiziani) oppure ricorrendo all'effetto grafico di sovrapposizione. Infatti, afferma Arnheim, «sin dagli inizi del comportamento conscio [ovvero] allo stadio della prima dimensione la concezione spaziale si limita al segno lineare [e] non c'è specificazione della forma»⁴⁵. Le entità 'incorporee' sono definite dalla collocazione relativa nello spazio e sono concepite rispetto alla distanza, velocità e direzione (partenza e arrivo). La concezione bidimensionale, invece, arricchisce questa percezione visiva sia per la valutazione dell'estensione nello spazio in termini di varietà di grandezza e forma, sia in merito alla caratterizzazione della distan-

⁴⁴ Cfr. Casale, A. (2018), pp. 133-152; Vattano, S. (2020).

⁴⁵ Cfr. Arnheim, R. (1981), p. 187.



za mediante l'introduzione di più direzioni e orientamento. Tuttavia, in termini di sviluppo percettivo, una visione puramente unidirezionale non è concepibile in condizioni di normalità. Se si disegna su una superficie una linea curva chiusa, essa non è percepita come unidimensionale ma in rapporto a un concetto di 'contorno' ovvero di confine fra una densità maggiore (l'area racchiusa dalla linea) e una minore (lo sfondo), costituendo ciò un 'salto spaziale' fra piani percepiti come differenti. In tal senso, non esistono immagini bidimensionali assolutamente piatte ma relazioni formali su 'strati sottili' di spazio avvertiti secondo distanze differenziate. Nel rapporto figura-sfondo esistono almeno due piani in cui uno occupa più spazio dell'altro (sfondo)

IN ALTO:
Fig. 17. Effetto percettivo di unificazione delle forme: *Testa reversibile con cesto di frutta* di Giuseppe Arcimboldo (1527-1593).

e l'altro appare circoscritto e delineato da un contorno (figura).

L'esigenza di tradurre la relazione spaziale fra forme diverse su uno stesso piano come ciò che sta 'prima o davanti' rispetto a ciò che sta 'dopo o dietro' crea sempre una tensione visuale e questo è ancor più vero quando la sovrapposizione interviene in termini di trasparenza. In questo caso, l'occlusione è solo parziale e l'oggetto sottostante resta comunque visibile sotto quello antistante. Ma la trasparenza percettiva non coincide con quella fisica, ma è molto più complessa. Infatti, la trasparenza percettiva – quella tradotta figurativamente – necessita di tre piani 'sovrapposti': il piano di fondo, il piano trasparente sovrapposto, il piano che restituisce la sovrapposizione fra i due. In termini di percezione visiva, questa circostanza restituisce la relazione di sovrapposizione (e, dunque, di profondità) come una qualità dinamica da individuarsi nell'unico piano fisico di rappresentazione soprattutto quando la relazione spaziale fra forme diverse non è simulata attraverso le rappresentazioni prospettiche o assonometriche ovvero attraverso lo scorcio. La sovrapposizione, infatti, è percepita secondo piani frontali in assenza di allusione alla terza dimensione, condizione diversa da quando si rappresenta un oggetto di scorcio. Lo scorcio, infatti, contiene in sé la rappresentazione di un'obliquità ovvero di una condizione visiva secondo cui parti diverse di un oggetto (che abbia volume) giacciono a distanza diversa dall'osservatore. Questo cambiamento di orientamento genera una profondità allusiva tale che Eugène Delacroix

(1798-1863) in *Mein Tagebuch* alla voce dedicata agli *Verkürzungen* [Accorciamenti] affermava che «*Die Kunst der Verkürzungen oder der Perspektive und die Zeichnung sind genau dasselbe. Einige Schulen haben sie vermieden, und glaubten, ohne sie auskommen zu können, weil sie jeder gewalt-samen Verkürzung aus dem Wege gingen* [L'arte dello scorcio o della prospettiva e il disegno sono la stessa identica cosa. Alcune scuole li hanno evitati, e hanno pensato di poterne fare a meno, evitando qualsiasi riduzione forzata]»⁴⁶. Questa riflessione di Delacroix è molto potente perché riflette sulla circostanza che l'allusione prospettica o lo scorcio indeboliscano l'informazione visuale circa le dimensioni, la forma, la distanza e i valori degli angoli visuali a vantaggio dell'espressione della profondità, tant'è che, riflettendo sulla prospettiva, nel capitolo *Ontologia e Linguaggio* il critico cinematografico André Bazin (1918-1958) la definì come il «peccato originale della pittura occidentale»⁴⁷. In tal senso, ogni immagine 'trasformata' o 'deformata' aumenterebbe la tensione visiva in quanto, avendo subito un cambiamento nella struttura spaziale, diminuisce la semplicità della comunicazione, inducendo l'osservatore a confrontare ciò che vede (l'immagine rappresentata) con ciò che è nella realtà. Ecco perché se l'obliquità si regolarizza nell'allusione prospettica della terza dimensione, la tensione visiva si riduce anche se a scapito delle reali informazioni sulle forme. E questo trova conferma anche in altri procedimenti che creano profondità in ambito grafico come l'uso del gradiente di dimensione, espediente molto usato nel di-

⁴⁶ Cfr. Delacroix, E. (1903), p. 202.

⁴⁷ Cfr. Aprà, A. (1973), p. 332.

segno dai bambini secondo cui le forme di maggiore dimensione appaiono più vicino all'osservatore di altre di minore dimensione, così come nell'uso del gradiente luminoso ovvero di chiarezza.

Nella *Bibbia*, nel *Primo Libro della Genesi*, il primo atto compiuto da Dio fu la creazione del cielo e della terra: «la terra era informe e deserta e le tenebre ricoprivano l'abisso [...]. Dio disse: "Sia la luce!". E la luce fu. Dio vide che la luce era cosa buona e separò la luce dalle tenebre e chiamò la luce giorno e le tenebre notte. E fu sera e fu mattina: primo giorno» (I, 1-5). Il sole, la luna e le stelle furono invece creati il quarto giorno (I, 16-19): in tal senso, la cultura occidentale interpreta la luce come diversa dal sole e, in termini di percezione visiva, senza la luce gli occhi non possono vedere forma, colore, spazio o movimento. Fra i gradienti usati per creare la profondità, quello di chiarezza è fra i più efficaci in quanto l'effetto di illuminazione si percepisce come una sovrapposizione e, dunque, come provocato da una struttura concettuale semplice. Il gradiente di chiarezza consente dunque il riconoscimento delle forme così come l'orientamento nello spazio: l'illuminazione laterale accentua la percezione visiva di una superficie curva (come la sfera, per esempio) mentre la luminosità di una superficie viene percepita come parte rivolta verso la fonte luminosa al contrario di quella scura, disposta in senso opposto: a tal proposito, si pensi all'illustrazione di Armando Testa per il manifesto dell'aperitivo *Punt e Mes*.

Secondo la teoria delle ombre, le parti non illuminate di una forma sono dette ombre e si

distinguono in 'proprie' e 'portate': le prime appartengono alla forma stessa e vengono create dall'orientamento rispetto alla fonte luminosa; le seconde, sono prodotte da una parte della forma su sé stessa o su un'altra. Sia le ombre proprie che portate creano spazio attorno alla forma, individuando superfici che possono essere percepite come piane e orizzontali oppure irregolari e oblique. In tal senso, l'obliquità dell'ombra accentua non soltanto il senso di plasticità della forma ma anche profondità dello spazio in cui essa è collocata. Ma il gradiente di chiarezza non si esaurisce con questa funzione. In *Dialogue sur le coloris*, opera del 1673 del pittore Roger de Piles (1635-1709) uscita in forma anonima durante la querelle accademica scoppiata fra sostenitori del disegno e quelli del colore, l'autore afferma che: «*dans la nature le lumière e la couleur sont inséparables* [poiché in natura luce e colore sono inseparabili; N.d.A.]. [...] *Claro* implica non solo tutte le cose che siano esposte a una luce diretta, ma anche tutti quei colori che sono per loro natura luminosi; e *obscur* implica non soltanto tutte le ombre prodotte direttamente dall'incidenza e dalla privazione della luce, ma, parimenti, tutti i colori che sono per loro natura oscuri, tali, cioè, che anche se esposti alla luce, conservano un'oscurità e sono capaci di raggrupparsi con le ombre di altri oggetti»⁴⁸. Che il colore sia tramite di forti elementi espressivi – afferma Arnheim – è fuori discussione, ma «nessuno sa come tali elementi si generino»⁴⁹. Inoltre, sostiene lo storico dell'arte nel confronto fra forma e colore, intesi come *media* percettivo e strumento di identificazio-

⁴⁸ Cfr. de Piles, R. (1673), pp. 13, 18.

⁴⁹ Cfr. Arnheim, R. (1981), p. 299.

ne, la forma appare più efficace del colore sia per la maggiore varietà di differenze qualitative individuabili che per la maggiore resistenza rispetto alle variazioni ambientali. Per esempio, il numero di colori (tinte) che può essere riconosciuto in modo attendibile si attesta attorno alla decina rispetto all'esistenza di una molteplicità variabile di tonalità di una stessa tinta mentre, in termini di forma, è possibile identificare migliaia di volti umani con un buon margine di sicurezza rispetto a minute differenze di configurazione. Tuttavia, afferma ancora Arnheim, «una palla che rotola attraverso un prato si può individuare e afferrare assai più prontamente se la si identifica non solo per il movimento, la forma, la grana e ma anche per l'intenso colore rosso che la fa spiccare in mezzo all'erba verde»; ma, al contempo, afferma che «nessuno può sapere con sicurezza se chi gli sta vicino vede un determinato colore precisamente come lo vede lui»⁵⁰. Questa indeterminatezza nell'attribuire con sicurezza un nome a un colore dipenderebbe dalla concettualizzazione stessa dei colori, che è problematica, pur essendo il mondo dei colori strutturato sulla base dei tre colori primari fondamentali e delle loro combinazioni. Infatti, in relazione allo sviluppo culturale, studi recenti affermano innanzitutto che: il numero principale dei colori comuni a tutti i linguaggi è contenuto; la terminologia più elementare distingue i colori classificandoli fra oscurità e chiarezza; i colori base raccolti su un campione di 20 lingue diverse individuerebbero non più di 11 categorie (bianco, nero, rosso, verde, giallo, blu, bruno e poi viola, rosa, arancione, grigio), successi-

⁵⁰ Cfr. Arnheim, R. (1981), p. 268.

vamente declinati ricorrendo alla dicotomia chiaro/scuro⁵¹. Di là dalla dimensione fisico-chimica del colore (secondo cui: per la prima, il colore è un fenomeno ottico determinato da onde luminose di differente lunghezza d'onda avendo Isaac Newton (1642-1726) dimostrato la scomposizione della luce bianca nei colori rosso, arancione, giallo, verde, blu, indaco, viola; e, per la seconda, il colore è un pigmento il cui comportamento cromatico si differenzia in virtù della diversa sostanza esposta alla luce), dal punto di vista espressivo e secondo quanto afferma Kandinsky nel suo scritto *Lo spirituale nell'arte* terminato nel 1910, il colore è un potere che indipendentemente dalla forma influenza direttamente l'anima⁵². Infatti, di là dalle innumerevoli questioni essenziali riguardanti le teorie⁵³ e la rappresentazione⁵⁴ del colore, e dalla oggettiva condizione che definisce il colore in base a tre dimensioni (tonalità, luminosità, saturazione), la 'enigmatica' instabilità dei colori dipende soprattutto dalla relazione che un colore instaura con gli altri e che lo porta ad essere percepito come 'diverso' da quando osservato da solo. Questo significa che, di là dalla dimensione fisico-chimica, il comportamento cromatico dipende non tanto dalle caratteristiche proprie del colore ma soprattutto dal contesto ambientale in cui esso si trova ovvero da un 'principio di relazione' che ogni colore instaura con gli altri compresa l'estensione in termini di grandezza. In sintesi, «l'identità di un colore non risiede nel colore stesso ma si stabilisce per rapporto» attraverso i concetti di 'accentuazione' e 'livellamento', che porta-

⁵¹ Cfr. Berlin, B., Kay, P. (1969).

⁵² Cfr. Pontiggia, E. (2005).

⁵³ Cfr. Marotta, A. (1999).

⁵⁴ Cfr. Bagordo, G. M. (2018).

no una configurazione di colori a trasformarsi in un pattern percettivo dominato dal contrasto o dall'eguagliamento⁵⁵. E questo è vero anche per una delle categorie più generali di classificazione, quella dei colori 'caldi' e 'freddi': così come la tonalità di un colore può cambiare in relazione alle tonalità dei colori vicini, così può cambiare la percezione visiva della sensazione termica indotta dal colore. A parità di relazione formale, uno stesso colore 'caldo' considerato in primo piano può restituire una sensazione termica differente se collocato su una superficie di fondo di colore 'caldo' o 'freddo', addirittura trasformandosi da 'caldo' in 'freddo'. Inoltre, secondo alcuni studi scientifici di Charles Féré (1852-1907), in una sequenza percettiva che va dal blu al rosso la sensazione termica tenderebbe al 'caldo' in virtù dell'aumento di forza muscolare e circolazione sanguigna⁵⁶. Al contempo, nel seminario sul colore svolto al Bauhaus dal 1922 al 1933 all'interno del corso propedeutico, Kandinsky riflette sull'affinità fra colore e linea (così come fra colore e forma), associando l'espressività geometrica della prima a quella cromatica della seconda attraverso la progressione del valore angolare da acuto a ottuso (da triangolo a cerchio). Per Kandinsky, quanto più l'angolo è acuto, tanto esso più richiama alla mente un colore intenso come il giallo mentre a mano a mano che l'angolo si affievolisce, passando dall'angolo retto all'ottuso, il colore passa dal rosso all'azzurro perdendo forza espressiva e aumentando la freddezza⁵⁷.

Questo imbarazzo cromatico porta a riflettere criticamente sia sulla oggettiva percezio-

⁵⁵ Cfr. Arnheim, R. (1981), pp. 293, 294, 295.

⁵⁶ Cfr. Féré, C. (1887), pp. 43-46.

⁵⁷ Cfr. Kandinsky, W. (1926), pp. 66, 67, 69.

ne visiva del colore che sull'uso espressivo dello stesso da parte dei progettisti. L'ambito geografico-culturale, per esempio, caratterizza diversamente il colore. In Egitto, il colore giallo è stato simbolo di divinità e sacralità mentre in altre occasioni allude al tradimento (nell'ultima cena, Giuda Iscariota indossa solitamente vesti di colore giallo) o alla malattia (nel quadro di Gauguin, Cristo giallo, Gesù presenta un colorito giallo per simboleggiare il dolore). In tal senso, quanto il colore può influenzare lo sguardo e viceversa? E, ancora, si tratta di una stessa tinta o di tonalità diverse?⁵⁸. Qualsiasi analisi sulla questione dei colori incontra, dunque, degli ostacoli e la relazione fra gli stessi è decisamente funzione della tonalità, collocazione, grandezza, saturazione e luminosità. L'illuminazione, infatti, è uno degli aspetti che più 'falsifica' la reale percezione visiva del colore tant'è che in più occasioni si è affermato che non si può parlare di colore 'come è realmente' in quanto determinato dal suo contesto. La percezione visiva del colore, e dunque la sua dimensione espressiva, è fortemente influenzata dalla illuminazione prevalente al contrario della forma. Questa circostanza porta ad associare al tema della riconoscibilità del colore oggettivo anche quello della sua riproducibilità su supporti differenziati come carta, stoffa o proiezione su schermo. Si pensi per quest'ultimo esempio a quanto una stessa tonalità possa apparire diversa se progettata su schermo secondo il modello RGB (Red, Green, Blue) e poi stampata su carta secondo il modello CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, black). Tutti questi aspetti portano a pensare

⁵⁸ Cfr. Falcinelli, R. (2017).

al colore come a un 'medium capriccioso' e a giustificare perché spesso la pittura sia stata analizzata come opera in bianco e nero, quasi il colore distogliesse dalla concettualizzazione delle forme rappresentate. Ciò porta a considerare, come già anticipato, una maggiore resistenza della forma rispetto al colore alle variazioni ambientali (a meno di pattern costruiti per perseguire effetti illusionistici) e l'ulteriore bisticcio fra composizioni figurative definite erroneamente come realizzate in 'bianco-nero'. È infatti consuetudine utilizzare l'espressione di 'disegno in bianco-nero' anche quando lo stesso è realizzato usando più tonalità del colore grigio ovvero un colore frutto di una miscela d'intensità luminosa variabile fra il nero e il bianco e di cui l'occhio umano ne distingue in media 16 tonalità. Un disegno in 'bianco-nero', invece, utilizza le sole tinte di bianco e nero, configurando pattern visivi noti come 'controcambio' in cui le tinte possiedono una caratteristica bivalente che ne favorisce la percezione sia come figura che sfondo, e di cui splendidi esempi sono le famose tassellature di Maurits Cornelis Escher (1898-1972). Se, dunque, forma e movimento hanno limiti percettivi più oggettivi di valutazione e riconoscimento, il colore trova la sua forza espressiva nell'essere potentemente eccentrico.

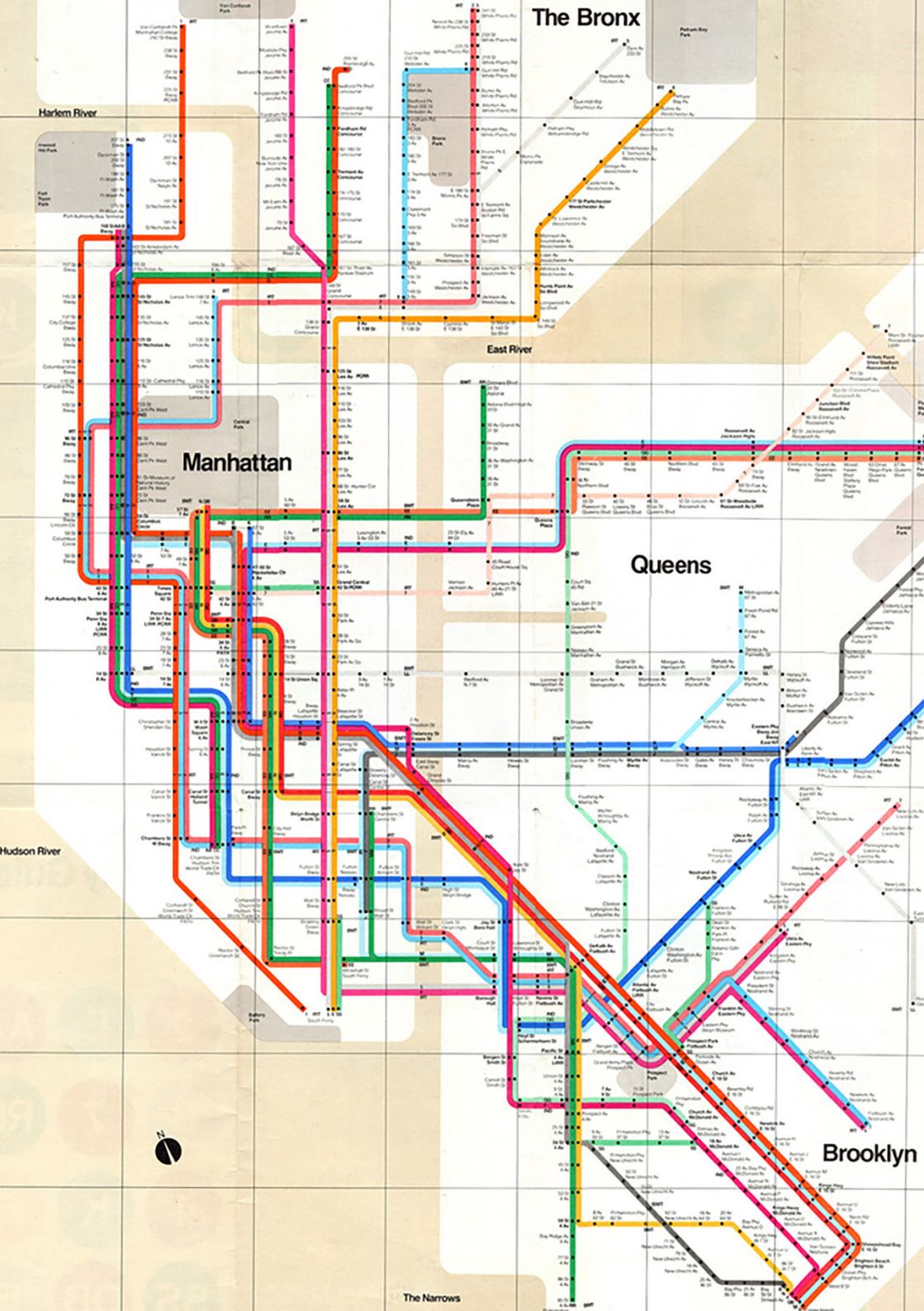
In conclusione, le mappe e le illustrazioni prodotte all'interno del *Laboratorio di Graphic Creations* hanno costituito un banco di prova affinché le strutture cognitive, articolate attorno ai concetti di forma, colore e movimento, influenzassero variamente i modi del sentire di allieve e allievi in un periodo critico come

quello della pandemia da Covid-19, trasformando i segni in di-segni⁵⁹ per comunicare a sé stessi e ad altri la propria esperienza⁶⁰. Per questo fine, l'interazione fra forma, colore e movimento ha confermato essere uno dei capitoli più interessanti del disegno grafico⁶¹, una sorta di duello, una contesa fra avversari combattuta sul campo di una geometria, per così dire, della sensazione dove oltre alle proprietà fisiche sono soprattutto quelle di natura visivo-percettiva a determinare composizioni nelle quali individuare gli elementi da utilizzare all'interno di un sagace rapporto fra complementarità e forma simbolica.

⁵⁹ Cfr. Frutiger, A. (1996).

⁶⁰ Cfr. Bocconcino, M. M. (2018).

⁶¹ Cfr. Ruggiero, M. E. (2020).



Between reality and imagination.

Representing through maps

Valeria Menchetelli

The term 'map' is part of our everyday language, but we commonly use it to indicate only certain types of these artefacts, which consequently still seem to belong exclusively to the sphere of geographical science. Instead, it is necessary to construct a broader definition of the map that can depict the semantic complexity and variety of use contexts of these artefacts, and that can describe the profound meaning of the act of mapping as it has emerged in recent decades from cultural studies. It is possible to identify two main areas of use of the term 'map', distinguishable based on the reference context and the specific role that the map respectively assumes. The first sphere is that of cartography, in which this artefact was born and in which it maintains its purpose of documenting, in an approximate but at the same time scientifically accurate manner, a portion of the territory: this meaning finds correspondence in the English term *map*. The second sphere refers to all those applicative sectors in which the map becomes a tool for managing the complexity of a phenomenon and assumes the role of a device for analysing and interpreting reality and imagination: this meaning finds correspondence in the English term *chart*. Through these two meanings, it is possible to define the map as a form of visual communication resulting from

PAGE 86:
Fig. 1. Massimo Vignelli,
Joan Charysyrn, Bob Noorda,
Unimark International
Corporation-New York,
New York Subway Map,
1970-1972.
Source: <https://www.moma.org/collection/works/89300>.

the reading of complex subjects and from the subsequent shaping aimed at presenting an overall vision, in which graphic languages are experimented with according to a specific interpretative key. Man has always drawn maps to dominate reality, exercising a form of control over it and its complexity. It is no coincidence that maps generally make use of the zenith point of view, which symbolises not only control but also the divine gaze. The entire history of maps is marked by two opposite needs. The first is to mediate between the viewpoint from below (to which man is forced) and the viewpoint from above (to which man aspires). The second is to reduce the complexity of reality to a simplified, intelligible and thus controllable version of it, through representation. From Anaximander's first geographic image to the iconographic type of the *Mappa Mundi*, from portulans to Mercator's cylindrical projection maps, from *Google Maps* to computational methods for the visualisation of big data, day after day our society continues to use maps as tools for critical reading, for understanding, designing and interpreting reality. Even in the particular pandemic circumstance, maps have revealed their identity as flexible and significantly suitable tools for investigating how space is explored, related to and used. In a historical moment in which the compulsion to live in the domestic environment for the entire day has determined the rewriting of relations between man and space, between exterior and interior, and between contiguity and distance, it has been necessary to develop new methods of analysing these relations, which have frequently made use of maps. Maps are thus reconfigured as a way of defining and continually redefining man's relationship with himself and the world.

Tra realtà e immaginazione.

Rappresentare attraverso le mappe

Valeria Menchetelli

Definire la mappa: un antefatto

Oggi siamo molto abituati a parlare di mappe: il termine fa parte del nostro linguaggio quotidiano, anche se di solito è usato per indicare solo alcune tipologie di questi artefatti, che di conseguenza sembrano ancora relegati al proprio ambito di funzionamento nativo ovvero quello della scienza geografica. Occorre invece costruire una definizione più ampia e articolata della mappa, che sappia restituire la complessità semantica e la molteplicità dei contesti di utilizzo di questi dispositivi e che possa descrivere il significato profondo dell'atto del *mapping* così come emerso negli ultimi decenni dagli studi culturali. Dopo la teorizzazione del «*cultural turn*»¹ e la successiva acquisizione dell'approccio della geografia culturale, si genera infatti una visione rinnovata del sapere geografico, che assume un «carattere archetipico [...] che è all'origine del sapere occidentale»². La geografia non è più in senso stretto la rappresentazione della Terra, ma diviene uno strumento culturale capace di esprimere il rapporto dell'uomo con il mondo; il dispositivo geografico d'elezione, ovvero la mappa nella sua accezione di «iconotesto»³, muta così il proprio significato e la propria portata.

A PAGINA 86:
Fig. 1. Massimo Vignelli,
Joan Charaynsyn, Bob Noorda,
Unimark International
Corporation-New York,
New York Subway Map,
1970-1972.
Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/89300>.

¹ Cfr.: Barnett, C. (1998); Gill, V. (2001); Claval, P. et al. (2005).

² Farinelli, F. in Iacoli, G., 2014, p. 13.

³ Cosgrove, D. (2008).

Del termine ‘mappa’ è possibile individuare due ambiti principali di impiego, distinguibili in base al contesto di riferimento e al ruolo specifico che la mappa rispettivamente assume. Il primo ambito, che colloca tradizionalmente la mappa nella sua disciplina nativa, è quello della cartografia, in cui questo artefatto nasce e in cui mantiene il proprio scopo di documentazione, approssimata ma al contempo scientificamente fedele, di una porzione reale di territorio. Tale accezione trova corrispondenza nel termine inglese *map*, che viene definito come un disegno per contorni di una qualsiasi porzione della superficie della Terra, che ne mostra varie caratteristiche⁴, con immediato riferimento all’impiego di segni convenzionali atti a governare la corrispondenza tra realtà e rappresentazione. Il secondo ambito colloca la mappa in un contesto esteso e transdisciplinare, che si riferisce a tutti quei settori applicativi in cui essa diviene uno strumento per la gestione della complessità di un fenomeno, sia esso storico, antropologico o culturale; qui la mappa cessa di esistere come ‘mera’ rappresentazione e assume già nelle intenzioni il ruolo di dispositivo analitico e allo stesso tempo interpretativo di qualcosa di non necessariamente reale, ma anche di immaginato. Tale accezione trova corrispondenza nel termine inglese *chart*, che, pur originando dal significato di derivazione nautica di ‘mappa di una porzione di mare’ viene definito genericamente come un disegno che mostra informazioni in una maniera semplice⁵. Accogliendo entrambi gli ambiti di applicazione individuati, è possibile definire la mappa in maniera ampia e inclusiva come forma di comunicazione visiva risultante dalla

⁴ Cfr. Cambridge Dictionary, *Map*, (s.d.).

⁵ Cfr. Cambridge Dictionary, *Chart* (s.d.).



lettura di soggetti complessi e dalla successiva messa in forma atta a restituirne una visione d’insieme, nella quale vengono sperimentati linguaggi grafici in funzione di una specifica chiave interpretativa. Nel processo di individuazione di una definizione inclusiva della mappa, appare significativo un artefatto⁶, che riguarda una mappa molto nota chiamata *System 72* e disegnata da Massimo Vignelli (Fig. 1), nell’ambito di una serie di quattro, per gli utenti della metropolitana della città di New York. Il 7 agosto 1972, abitanti e visitatori si trovano a utilizzare questa nuova carta trasportistica, ispirata alla celeberrima *London City Map* di Harry

IN ALTO:
Fig. 2. Henry Charles Beck,
London Transport, *Map
of London's Underground
Railways*, 1933.
Fonte: David Rumsey
Historical Map Collection
(davidrumsey.com).

⁶ Cfr. Menchetti, V. (2016),
pp. 61-64; Rawsthorn, A.
(2012).



Beck (Fig. 2) e concepita allo scopo di orientare il viaggiatore esclusivamente nei percorsi sotterranei. Tuttavia, l'abitudine a ricorrere a un'unica mappa anche per gli spostamenti di superficie determina un'autentica rivolta cittadina, poiché la *System 72*, completamente svincolata da qualsiasi riferimento geografico reale, abbandona la fedeltà metrica e la corrispondenza cromatica rendendo la città di fatto irriconoscibile ai suoi stessi abitanti, che decidono presto di sostituirla con una più rassicurante e misurabile versione, al contempo turistica e trasportistica (Fig. 3).

IN ALTO:
Fig. 3. Michael Hertz, *New York Subway Map*, 1979.
Fonte: <http://transitmap.net/new-york-1979/>

Mappa e mapping

Tra i molteplici significati etimologici del termine 'mappa', uno è particolarmente affascinante poiché attiene la forma (e il codice) della chiave ovvero la sequenza di sporgenze e rientranze che, ingranando la serratura, consente di aprire una porta: la mappa è allora una speciale porta aperta sul mondo, ma allo stesso tempo è anche una prigione, una porta chiusa, perché impone una specifica visione che è l'esito di un'azione di *mapping* implicitamente impositiva proprio perché costringe a definire una relazione di biunivocità tra le cose e la loro rappresentazione sulla carta. Questo stabilire una corrispondenza tra la realtà (o meglio il denotato, perché molte mappe hanno una valenza ideativa che non scaturisce da conformazioni propriamente 'reali') e la sua rappresentazione attraverso un opportuno linguaggio grafico codificato è una delle prime e costitutive ragioni della costruzione di una mappa. L'aspetto nodale dell'episodio della *System 72* riguarda proprio la corrispondenza presunta (e attesa) tra la mappa e il suo referente reale, che viene diffusamente ritenuta una caratteristica imprescindibile di una mappa. Occorre tuttavia sottolineare come, anche quando la rappresentazione sembra 'somiigliare' al proprio referente, tanto da generare nell'utente o nell'osservatore un automatismo di associazione, la mappa è altro: la mappa non è la realtà ma contiene sempre anche una componente immaginativa e interpretativa. Nell'atto di mappare, e perciò nella realizzazione di una mappa, entrano in gioco tre qualità, strettamente interrelate tra loro.

In primo luogo, la mappa implica una trascrizione ovvero è la codifica di un'informazione (materiale o verbale) in un linguaggio diverso da quello di partenza, nella fattispecie un linguaggio grafico: un concetto peraltro implicito nella definizione di rappresentazione come ri-presentazione. Ma non tutto può essere trascritto e nella costruzione di una mappa si rende necessario selezionare un insieme discreto di elementi a scapito di tutti gli altri: ne consegue che, dopo la trascrizione, una serie di informazioni e di qualità non saranno più direttamente disponibili. Secondo Franco Farinelli, è in questa 'riduzione' di forma e di senso che risiede la «violenza del *mapping*»⁷. La trascrizione, tuttavia, non comporta necessariamente una mera semplificazione, ma consiste anche nell'aggiunta di un ulteriore strato di significato alla rappresentazione, poiché attraverso la riduzione si generano «“visioni” dotate di senso»⁸ e la mappa diviene molto di più di una rappresentazione dello spazio⁹. Trascrivere, come tradurre, significa cioè dire la stessa cosa senza dire la stessa cosa o, meglio, dire «quasi la stessa cosa»¹⁰.

In secondo luogo, ogni mappa risponde a una funzione specifica ed è per sua natura una rappresentazione parziale e tendenziosa che costringe l'osservatore ad accettarne implicitamente il codice grafico e a siglare con essa un accordo di reciproca fiducia. La mappa è sempre progettata dal suo disegnatore: la sua forma segue la funzione che essa deve svolgere (sociale, documentaria, informativa, ma talvolta anche utilitaristica o ingannevole). A partire dall'assunto formulato da Al-

⁷ Cfr. Farinelli, F. (2003), p. 78.

⁸ Cfr. Ferrari, F. (2021), p. 17.

⁹ Cfr. Farrauto, L. (2012).

¹⁰ Cfr. Eco, U. (2003).

fred Korzybski secondo cui «la mappa non è il territorio»¹¹, Gregory Bateson elabora una riflessione sul rapporto tra mappa e territorio, affermando che ciò che si trasferisce su una mappa è di fatto «la differenza» poiché un territorio uniforme darebbe luogo a una mappa vuota; la mappa diviene un mezzo che organizza le 'differenze' nel territorio¹². Questo approccio sembra richiamare la definizione di «spazio liscio» e «spazio striato» di Deleuze e Guattari¹³ evidenziando come la rappresentazione sotto forma di mappa dello spazio striato sia necessariamente densa e ricca di significati. Il senso di ogni mappa risiede nel concetto di 'differenza' ed è la rappresentazione che, attraverso il linguaggio grafico, dà corpo concreto alle differenze tra realtà e mappa: si può parlare di «*imaginaire de la représentation*» (immaginario della rappresentazione) e sottolineare che è proprio la 'differenza' a generare la poesia della mappa e il fascino della realtà¹⁴.

In terzo luogo, proprio per il suo carattere soggettivo e tendenzioso, la mappa è inevitabilmente un simulacro (etimologicamente 'qualcosa che simula'); rimossa qualsiasi pretesa di oggettività, la mappa diviene 'iperreale' e somiglia alla realtà secondo una specifica chiave interpretativa, sostituendosi a essa senza necessariamente corrisponderle. In accordo con il fenomeno della «*précession des simulacres*» teorizzato da Jean Baudrillard, il territorio non precede più la carta, ma è ormai la carta che precede il territorio¹⁵. Si inverte così il «potere ontologico» della mappa, che stabilisce una «dittatura cartografica» di natura logico-impositiva poiché è «in grado

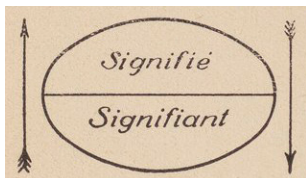
¹¹ Cfr. Korzybski, A. (1993), p. 90.

¹² Cfr. Bateson, G. (1979), p. 110.

¹³ Cfr. Deleuze, G., Guattari, F. (1995).

¹⁴ Cfr. Baudrillard, J. (1981), p. 10.

¹⁵ *Ibidem*.



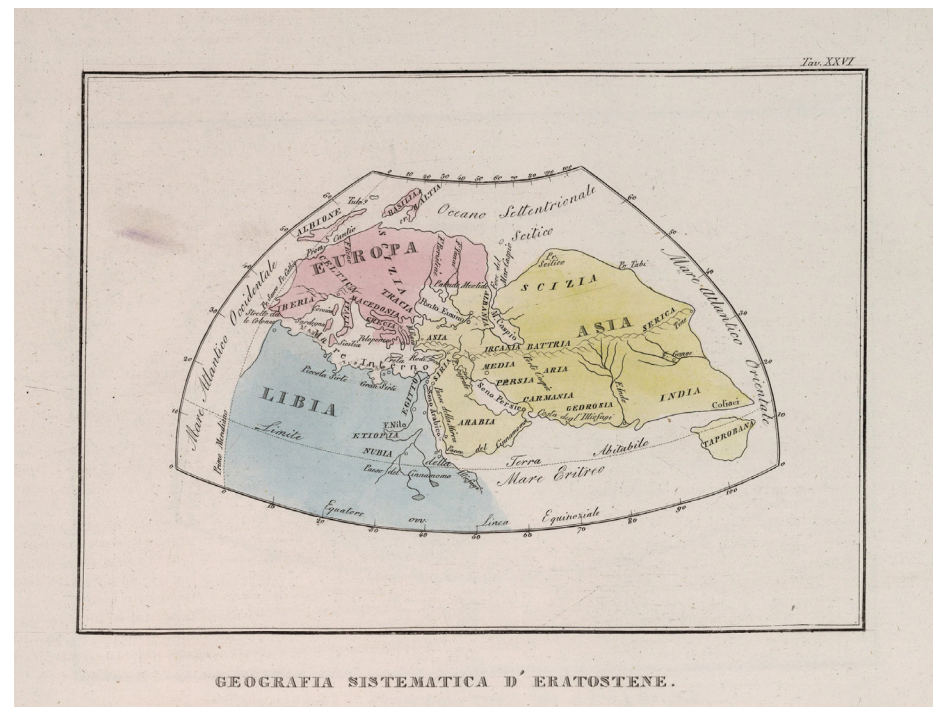
di produrre la realtà piuttosto che accoglierla, descriverla e rappresentarla soltanto»¹⁶ ed è quindi capace di determinare la nostra visione del mondo. La definizione di simulacro (un signifiante che non corrisponde a nessun significato) si riallaccia all'interpretazione che Franco Farinelli dà del modello semiologico saussuriano (Fig. 4), costituito da una entità unica (il segno) bipartita in significante e significato; le due parti, messe in relazione da frecce che indicano il rapporto di biunivocità instaurato tra le due, sono separate da una linea ovvero la stessa mappa¹⁷.

Le mappe nella storia

La necessità e l'abitudine di riprodurre su una superficie piana, per mezzo del disegno, la superficie terrestre (interamente o in parte) è antichissima. Infatti, 'mappa' è un termine di origine punica e significa 'tovaglia' o 'tela', alludendo alla materia su cui in antico questo disegno veniva tracciato. Così, da sempre l'uomo disegna mappe. Le molteplici ragioni per cui lo fa sono tutte riconducibili a una sola finalità ovvero quella di dominare la realtà, di esercitare una forma di controllo su di essa e sulla sua complessità. Non a caso le mappe sono rappresentazioni che fanno generalmente uso del punto di vista zenitale, che risponde a una delle massime aspirazioni dell'uomo, quella del volo. Il punto di vista dall'alto simboleggia non solo il controllo, ma anche, trasversalmente in molte culture, lo sguardo divino. L'intera storia delle mappe è pervasa dalla duplice esigenza di mediare tra il punto di vista dal basso (a cui

IN ALTO:
Fig. 4. Ferdinand de Saussure, modello semiologico. Fonte: De Saussure, 1931, p. 158.

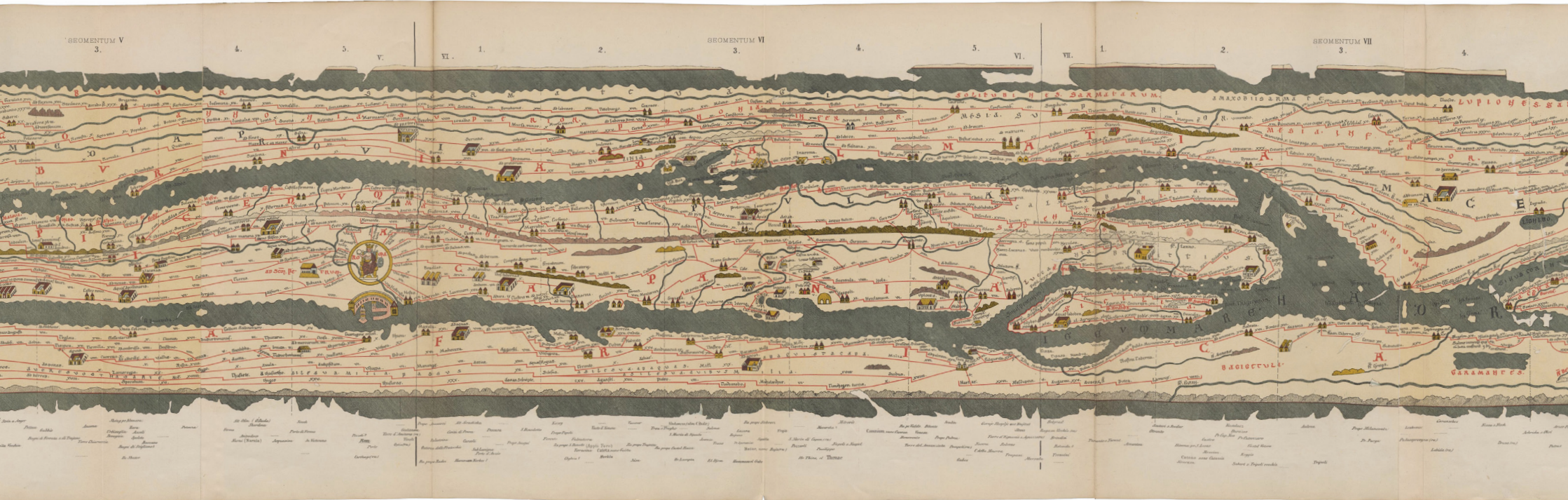
¹⁶ Cfr. Farinelli, F., in Iacoli, G. (2014), p. 5.
¹⁷ *Ivi*, p. 14.



l'uomo è costretto) e il punto di vista dall'alto (a cui l'uomo aspira) e di ridurre la complessità del reale a una sua versione semplificata, comprensibile e, dunque, controllabile, attraverso la rappresentazione.

La prima immagine geografica a noi nota è attribuita ad Anassimandro ed è stata tramandata attraverso un ridisegno eseguito da Ecatèo mezzo secolo dopo. Nella mappa il mar Egeo si trova al centro del mondo conosciuto (Fig. 5) e perimetra le terre emerse individuando due continenti (Europa e Asia-Africa). Cimentatosi con la rappresentazione dell'intero Ecu-

IN ALTO:
Fig. 5. Mappa del mondo conosciuto all'epoca di Erastostene (200 d.C.). Francesco Constantino Marmocchi, *Geografia sistematica d'Erastostene*, 1842.
Fonte: David Rumsey Historical Map Collection (davidrumsey.com).



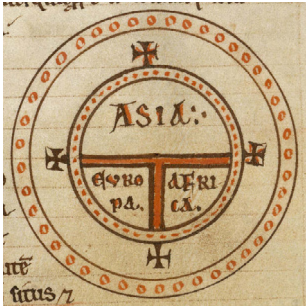
IN ALTO:
Fig. 6. I "bicchieri di Vicarello",
tra le maggiori testimonianze
di *itineraria scripta*.
Fonte: https://it.wikipedia.org/wiki/Bicchieri_di_Vicarello.

me, Anassimandro riceve aspre critiche per due ragioni: da un lato egli supera il limite invalicabile delle cose terrene, che richiedono uno sguardo dal basso verso l'alto, per porsi al pari del divino, che vede invece il mondo dall'alto verso il basso, e incarna così un'aspirazione proibita all'uomo; dall'altro lato egli riduce, semplifica, cristallizza il significato di un'entità complessa come il mondo a un disegno riportato su una tavola. La volontà di conoscere il mondo, di comprendere la sua identità complessa, è la prima necessità a manifestarsi nella storia dell'uomo. Le prime mappe sono

infatti legate agli spostamenti per terra e per mare; secondo Italo Calvino «il primo bisogno di fissare sulla carta i luoghi è legato al viaggio: è il promemoria della successione delle tappe, il tracciato d'un percorso. Si tratta dunque d'un'immagine lineare, quale può darsi solo in un lungo rotolo»¹⁸. A ben guardare, infatti, le prime mappe sono costituite da lunghi elenchi delle località attraversate nel viaggio (*itineraria scripta*) e servono non tanto ad accompagnarlo quanto piuttosto a visualizzare e memorizzare la sequenza delle tappe prima di compierlo (Fig. 6), mappando di fatto l'i-

IN ALTO:
Fig. 7. Il *Codex Vindobonensis 324* (o *Tabula Peutingeriana*),
tra le maggiori testimonianze
di *itineraria picta*.
Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:TabulaPeutingeriana.jpg>.

¹⁸ Cfr. Calvino, I. (1984), p. 23.



dea del viaggio, il suo progetto. Accanto alle mappe verbali di tipo narrativo si collocano poi quelle espresse in forma grafica (*itineraria picta*), che descrivono in maniera altrettanto lineare il territorio ponendosi a servizio dello sguardo del viaggiatore: basti pensare al *Codex Vindobonensis 324* (o *Tabula Peutingeriana*), in cui elementi reali e annotazioni fantastiche di luoghi misteriosi o leggendari si fondono in un'unica rappresentazione (Fig. 7). In continuità con questa accezione narrativa, la produzione geografica medievale introduce il tipo iconografico della *mappa mundi* (Fig. 8), una rappresentazione fortemente idealizzata che si distacca dalla forma reale del mondo per restituirne valori simbolici. Il mondo è rappresentato come viene immaginato e la mappa impiega un codice astratto in cui il disegno fa ricorso a forme simboliche ed evocative. Poiché le conoscenze geografiche vengono filtrate attraverso la lettura dei testi religiosi, la conseguente traduzione grafica diventa quasi stereotipata: il cerchio identifica il mondo, al cui interno un quadrato inscritto individua i punti cardinali, che vengono messi in corrispondenza con il corpo di Cristo, la cui testa definisce la posizione dell'est e materializza l'immagine del paradiso terrestre¹⁹ (Fig. 9). Nell'estrema simbolicità e nell'inequivocabile immediatezza con cui rappresentano 'l'idea del mondo', le *mappae mundi* non possono avere un utilizzo operativo, a maggior ragione in un ambiente culturale fondato sulla necessità di viaggiare. A una mappa è richiesto di svolgere un ruolo di sostegno concreto e affidabile, in base a cui poter quantificare oggettivamente distanze e tempi

IN ALTO:
Fig. 8. Isidoro di Siviglia, *mappa mundi* riportata nel Libro XIV delle *Etymologiae*: copia del XII secolo e stampa del 1452.
Fonte: https://it.wikipedia.org/wiki/Mappa_orbis_terrae

¹⁹ Cfr. Scafi, A. (2007).



IN ALTO:
Fig. 9. *Mappa mundi* di Ebstorf, circa 1300, e relativo dettaglio che mostra la testa di Cristo (*oriens*) posizionata in alto.
Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Ebstorf_Map#/media/File:Ebstorfer_Weltkarte_2.jpg



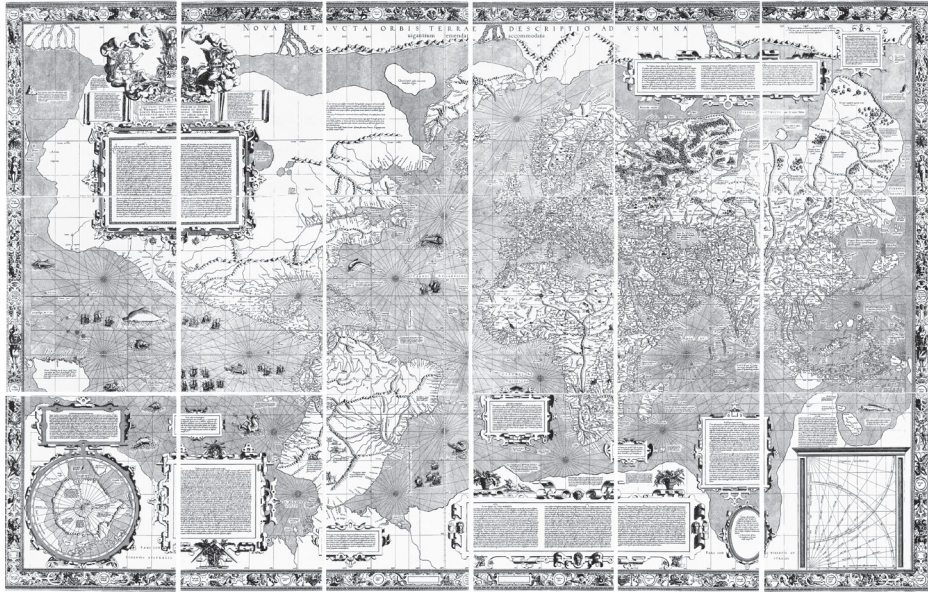
negli spostamenti sul territorio (Fig. 10). Le prime carte nautiche, la *Carta pisana* come esempio emblematico, nascono con questa finalità: i portolani, eredi dei *Periploi* del mondo antico, elencano in forma grafica i luoghi significativi, ovvero la linea di costa e i principali approdi, e le traiettorie da compiere per raggiungerli. La pratica di utilizzare mappe per orientarsi durante la navigazione è d'altra parte un aspetto culturale distintivo

IN ALTO:
Fig. 10. Abraham Cresques,
Atlas Catalan, 1370-1380,
dettaglio.
Fonte: Bibliothèque Nationale
de France. <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b55002481n/f1.planchecontact>

non solo delle popolazioni civili, ma anche di quelle semibarbare e selvagge, che si dotano di mappe anche molto sofisticate in base al proprio orizzonte di relazioni di scambio con l'ambiente circostante; mappe che sono per tale natura più complesse e frequenti presso le popolazioni nomadi (ad esempio le *stick charts* degli abitanti delle Isole Marshall). Se è vero che lo sguardo dall'alto verso il basso contraddistingue la maggior parte della produzione cartografica, esistono però anche molte mappe in cui lo sguardo osserva dal basso verso l'alto, per prendere coscienza del proprio posto nel mondo rispetto a riferimenti fissi. In questo solco si radica l'ambito della cartografia astronomica, che ha origine nella civiltà fenicia e che nei secoli produce studi significativi come il *Tractatus de Sphaera* di Giovanni Sacrobosco (1230) o l'*Arcano del mare* di Robert Dudley (1661).

Il passaggio alla cartografia moderna avviene con una specifica mappa, che è responsabile dell'immagine del mondo che tuttora abbiamo ovvero della conformazione grafica del planisfero: si tratta della carta realizzata da Gerhard Kremer (noto come Mercatore) impiegando il metodo di riduzione della proiezione cilindrica centrografica modificata che prende il suo nome, che viene pubblicata nel 1569 proprio come supporto scientifico alla navigazione (Fig. 11). Il problema della riduzione della superficie tridimensionale al piano, due entità «irriducibili dal punto di vista matematico, topologico»²⁰ è l'interrogativo che anima l'intera evoluzione della storia della rappresentazione in generale e della rappresentazione cartografica in particolare. L'istan-

²⁰ Cfr. Farinelli, F. in Iacoli, G. (2014), p. 11.



IN ALTO:
Fig. 11. Gerhard Kremer (Gerardo Mercatore), *Nova et aucta orbis terrae descriptio ad usum navigantium emendate accommodata*, 1569.
Fonte: <https://i.redd.it/ucqau4uwncay.jpg>.
Fig. 12. Il problema della riduzione della sfera al piano attraverso le proiezioni.
Fonte: <https://storymaps.arcgis.com/stories/ea0519db9c184d7e84387924c84b703f>.

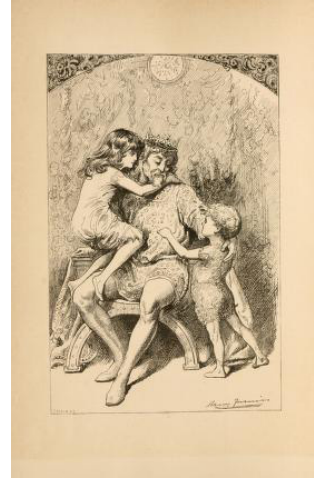
²¹ Carroll, L. (1978).

za di esattezza e univocità della relazione tra mappa e realtà geografica ha fatto sì che nel tempo fossero messi a punto una grande varietà di metodi proiettivi, in ognuno dei quali è però necessario accogliere l'inevitabile deformazione che la superficie terrestre subisce per poter essere ridotta al piano (Fig. 12). Per noi, oggi, parlare di mappa equivale a parlare di una fotografia della realtà (Fig. 14), un dispositivo grafico che adotta il massimo livello di iconicità, quasi inverando il paradosso della mappa dell'Impero in scala 1:1 proposto da Lewis Carroll²¹ (Fig. 13) e richiamato da Borges in cui l'utilizzo del territorio come mappa di se stesso smaschera l'inutilità della mappa. Questa pretesa esattezza trova però il proprio contrappunto nell'esigenza contemporanea di

continuare a ricercare e disegnare mappe sempre nuove, che impieghino modelli avanzati più idonei a dominare la complessità del mondo attuale. Ad esempio, la necessità di controllare e interpretare la mole di *big data* che giorno dopo giorno la nostra società continua ad accumulare richiede di mettere a punto strumenti avanzati di lettura critica, in cui il *mapping* scaturisce dall'utilizzo di appositi metodi computazionali²² (Fig. 15). Nonostante l'apparente inutilità di produrre ulteriori rappresentazioni, «mappare il mondo vuole dire esercitare il diritto di un esercizio critico di ascolto e riconoscimento i fenomeni che, diversamente, non vedremmo, perdendo parte di quella ricchezza del reale che nutre i nostri immaginari»²³.

Oggettività e soggettività

L'evoluzione storica della cartografia delinea un percorso che sembra svilupparsi su due binari paralleli: da un lato si pone l'accezione della mappa come immagine del mondo, ovvero come trascrizione oggettiva del reale, che si traduce nell'oggettivazione grafica della parte visibile del mondo; dall'altro lato si pone l'accezione della mappa come copia del mondo, ovvero come sintesi del complesso dei valori che lo costituiscono espressa mediante una forte autonomia rappresentativa, che si traduce nella materializzazione grafica dell'idea del mondo. Se la cartografia tradizionale sposa la prima accezione, rimanendo prevalentemente ancorata alla disciplina geografica, nella seconda accezione si inseriscono quelle forme di *mapping* che esulano dalla



IN ALTO:
Fig. 13. Lewis Carroll, *Sylvie and Bruno*, London: Macmillan, 1889, frontespizio.
Fonte: <https://archive.org/details/sylviebruno00carr/page/n7/mode/2up>.

²² Cfr. Manovich, L. (2020).
²³ Cfr. Molinari, L. (2021), p. 9.

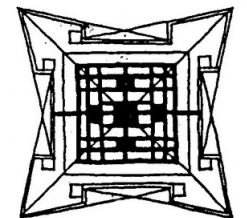
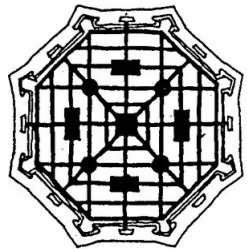
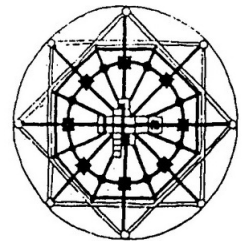


IN ALTO:
Fig. 14. *The Earth seen from Apollo 17*.
Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Earth_seen_from_Apollo_17_with_transparent_background.png.

A DESTRA:
Fig. 15. Jeremy Douglass, Lev Manovich, *Mapping Time*, 2009, dettaglio.
Fonte: https://miro.medium.com/max/1400/1*ky2T1c_TmWZqqqL78yD5Zg.jpeg.

geografia per spaziare nell'ambito di studi interdisciplinari e assumono un ruolo determinante nell'evoluzione del pensiero critico, a cominciare dal discorso artistico.

L'alternarsi di oggettività e soggettività che si riscontra nella storia delle mappe esprime le diverse finalità delle tensioni umane verso la comprensione del mondo e del ruolo di ogni individuo all'interno di questo. L'obiettivo della rappresentazione fedele e oggettiva della realtà risponde a un'aspirazione a comprendere il mondo nella sua manifestazione concreta, al fine di poterlo esplorare e percorrere. L'obiettivo della rappresentazione simbolica e di conseguenza soggettiva della realtà risponde al bisogno dell'uomo di comprendere ed esprimere in forma di mappa il proprio pensiero, la propria visione del mondo, al fine di poter visualizzare la dimensione immaginativa, altrimenti invisibile. Occorre sottolineare che il carattere oggettivo o soggettivo di ogni mappa non è mai presente in maniera esclusiva, poiché una mappa che aspira a riprodurre con esattezza una porzione di territorio richiederà comunque una semplificazione convenzionale finalizzata alla comprensibilità e all'efficacia rappresentativa; allo stesso modo una mappa eminentemente soggettiva (quale ad esempio una mappa narrativa o una mappa letteraria) dovrà ancorarsi ad appigli concreti e reali per risultare leggibile. Oltre allo scopo di comprendere il mondo, prima e più naturale spinta verso la rappresentazione del reale o dell'immaginato in forma di mappa, altre due finalità hanno motivato l'origine delle mappe e accresciuto la loro 'fortuna' lungo il corso della storia dell'uomo: progettare e interpretare la realtà.

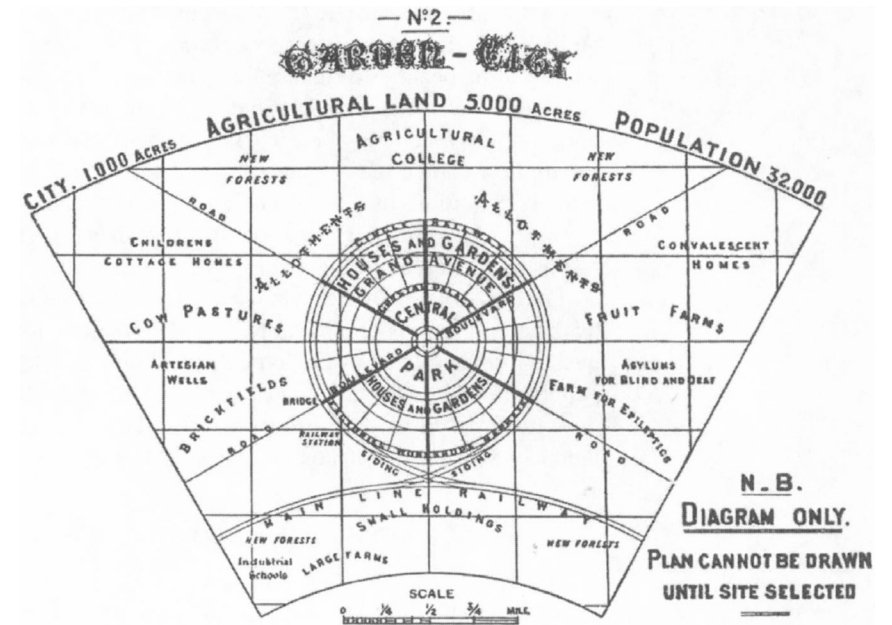


IN ALTO:
Fig. 16. Modelli di città ideale rinascimentali: Filarete, Giorgio Vasari, Pietro Cattaneo.
Fonte: <https://archimaps.tumblr.com/post/7499351453/plans-for-ideal-fortified-cities-from-the>.

Nella funzione progettuale delle mappe si esprime il loro potere ontologico, che rivela la capacità di 'produrre' la realtà anziché rappresentarla; in questo senso le mappe generano e influenzano la nostra visione del mondo. Il mondo immaginato aspira tramite la mappa a divenire realtà: «disegnare il mondo significa anche progettarlo»²⁴. Ciò avviene non soltanto a livello concettuale, ma anche a livello materiale: basti pensare alla lunga serie di mappe utopiche di città che vengono disegnate a partire dal Rinascimento e in cui si riconosce la ricerca di un ideale della forma e dell'organizzazione sociale della vita dell'uomo (Fig. 16). Questo tipo di mappa riporta la dimensione onirico-immaginativa a far parte della narrazione grafica, lasciando ampio spazio alle città pensate e alle città sognate. La città viene prima mappata e poi costruita: in questo caso non è non più la mappa ad essere simulacro della città, ma è la città che diviene simulacro della mappa, poiché realizzata a sua immagine. A partire dalle utopie del Seicento, ogni volta che si vorrà realizzare un insediamento sulla base di queste mappe ci si scontrerà ovviamente con la morfologia reale: come avverte un'annotazione a margine dei disegni di Ebenezer Howard per le città giardino (1898), il piano non può essere disegnato prima dell'individuazione dell'area di progetto e ciò significa che dalla mappa discenderà necessariamente una realtà sensibilmente differente (Fig. 17).

Il terzo scopo delle mappe è quello di interpretare la realtà: disegnare una mappa consente l'interpretazione critica, e ciò avviene già dalla fase di progettazione della mappa

²⁴ Cfr. Valentino, M. (2020), p. 25.



stessa, quando le informazioni devono essere studiate, vagliate e organizzate prima di poterle rappresentare. Sempre a proposito del potere logico-impositivo delle mappe Farinelli sottolinea come la *Erdkunde* tedesca (geografia critica) abbia come fondamento proprio la volontà di rimettere in discussione l'approccio assolutista della cartografia, recuperando la possibilità di una diversa visione del mondo. Di fronte alla pretesa di oggettività cartografica, emerge di nuovo una pulsione verso il recupero della soggettività, che la dimensione interpretativa delle mappe incarna pienamente. In questo contesto, alla metà del Novecento si sviluppa un nuovo atteggiamento culturale, quello della «geo-

IN ALTO:
Fig. 17. Ebenezer Howard,
Garden City, 1902.
Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/80/51/43/8051436a78231d9ac06b94475afe848b.jpg>.

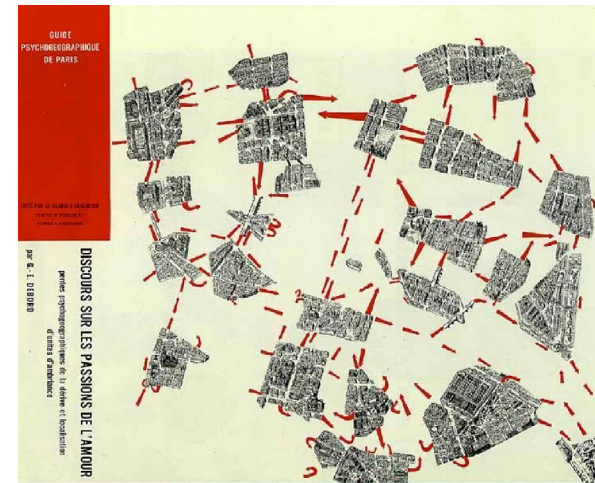
grafia emozionale», che privilegia lo studio dello spazio come percepito e vissuto dal singolo. Le radici di questo approccio sono rintracciabili nella cosiddetta «teoria della deriva» formulata da Guy-Ernest Debord²⁵ e ufficializzata nell'ambito del Movimento Situazionista, attraverso cui si inaugura la branca disciplinare della psicogeografia (Fig. 18), basata sulla pratica della *flânerie* come strumento esperienziale utile alla mappatura del territorio e del paesaggio urbano: una mappatura in cui esistono solo frammenti emozionali della città, collegati da percorsi astratti, privi di fedeltà metrica.

La valenza interpretativa delle mappe si rintraccia anche nelle letture affidate a strumenti analitici automatici o algoritmi dedicati a processare dati complessi, generati da grandi gruppi sociali attraverso una pluralità di dispositivi e strumenti: si tratta di mappe che avvicinano gli ambiti della cartografia e dell'infografica, accomunati dalla natura costitutiva di rappresentazione sintetica di informazioni complesse.

L'epoca attuale esprime una forte esigenza di disegnare mappe: «mai come in questo momento le mappe sono diffuse, si producono in continuazione»²⁶. Così, l'identificazione tra la mappa e la realtà, l'accesso globale alle raffigurazioni di ogni città del mondo sentito dal web e dai molteplici dispositivi di cui ogni individuo è provvisto e la conseguente perdita della dimensione esplorativa ed esperienziale hanno generato un ritorno alla centralità dell'individuo, che proclama (e rivendica) la propria intenzione a ridivenire parte attiva nella costruzione della mappa.

²⁵ Cfr. Debord, G.-E. (1956).

²⁶ Cfr. Farinelli, F., in Iacoli, G. (2014), p. 13.



Linguaggi

Ogni mappa assume un proprio linguaggio grafico, che definisce il codice attraverso cui le informazioni vengono rappresentate da parte dell'autore e attraverso la cui decodificazione avvengono l'interpretazione e la comprensione della mappa da parte dell'osservatore. I linguaggi grafici possono essere molteplici e consentono di delineare una tassonomia delle mappe molto articolata.

La componente grafica è connaturata alla mappa stessa: una mappa non è traducibile in un testo. Come chiarisce Franco Farinelli: «se vogliamo capire il funzionamento di una mappa dobbiamo abolire qualsiasi riferimento al linguaggio verbale. La mappa è molto più potente, nessuno sa che linguaggio una mappa parli, ma se parla un linguaggio è il linguaggio geometrico»²⁷. Nel tempo,

IN ALTO:

Fig. 18. Guy Ernest Debord, *Guide psychogéographique de Paris*, 1957.

Fonte: <https://strabix.fr/Guy-Debord-er-la-carte-derive-psychogeographie-internationale-situationniste>.

²⁷ Cfr. Farinelli, F., in Iacoli, G. (2014), pp. 9, 10.

nel contesto geografico-cartografico sono stati definiti i caratteri di un linguaggio grafico specifico dedicato alle mappe. Jacques Bertin individua in *Sémiologie graphique*²⁸ alcune «variabili visuali» attraverso cui i segni rappresentativi di una porzione di territorio possono essere cartografati. E sempre negli anni Sessanta del Novecento, altri studiosi²⁹ contribuiscono alle ricerche sulla schematizzazione figurativa, giungendo alla formalizzazione di apposite scale tassonomiche entro cui ricomprendere le modalità di rappresentazione delle informazioni. La grande varietà di scopi per cui una mappa viene disegnata e di possibili chiavi interpretative a cui essa intende rispondere e a cui di conseguenza si sottopone quando viene decodificata dal suo destinatario, corrisponde a un'analogia varietà dei linguaggi grafici impiegati. Questi possono spaziare dai linguaggi più iconici a quelli più simbolici, secondo codici che di volta in volta vengono messi a punto per essere coerenti con la finalità e per assicurare una maggiore efficacia comunicativa. Codici specifici riguardano mappe specifiche come quelle geopolitiche, in cui la rappresentazione deve esprimere contenuti complessi, fortemente legati al dato geografico ma anche fortemente spinti da un'istanza rappresentativa che oltrepassa il dato oggettivo per esprimere tensioni, conflitti o prefigurazioni. A volte le mappe scelgono di connotarsi tridimensionalmente, come quando vengono modellate per fungere da contesto in ambienti specifici, sia reali sia simulati (ad esempio nei videogames). Spesso, quando

A PAGINA 113:

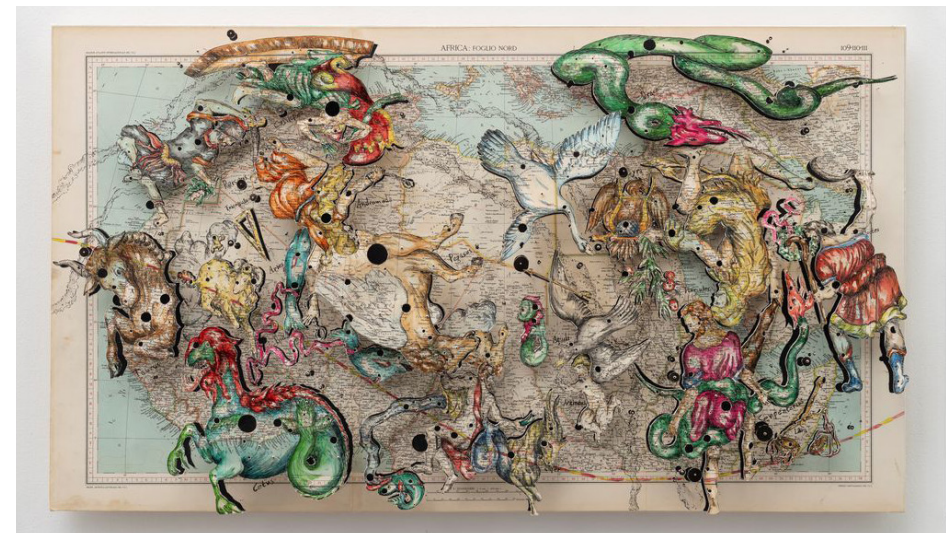
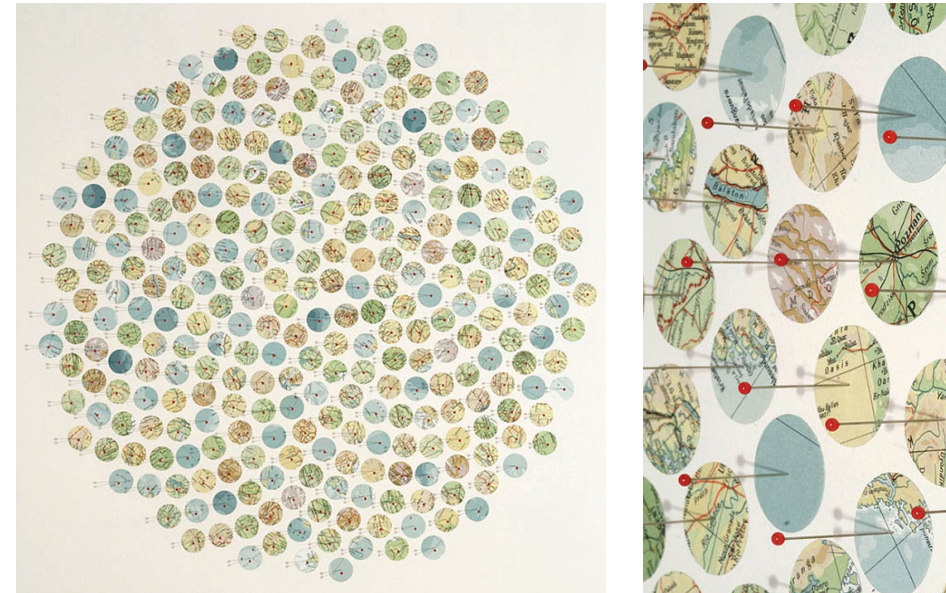
Fig. 19. Shannon Rankin, *Germinate*, 2010, e relativo dettaglio.

Fonte: <http://mapsandcartography.altervista.org/shannon-rankin/>.

Fig. 20. Pietro Ruffo, *Constellation 29 (Nord Africa)*, 2019. Photo Giorgio Benni. Courtesy Galleria Lorcan O'Neill, Roma. Fonte: <https://www.tribune.com/wp-content/uploads/2020/02/Pietro-Ruffo-Constellation-29-Nord-Africa-2019.-Photo-Giorgio-Benni.-Courtesy-Galleria-Lorcan-O%E2%80%99Neill-Roma.jpg>

²⁸ Cfr. Bertin, J. (1967).

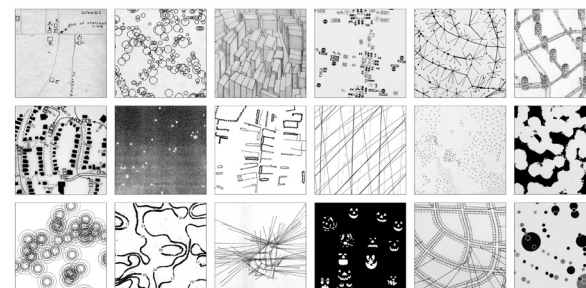
²⁹ Cfr. Moles, A.-A., (1958), (1972); Anceschi, G. (1992).



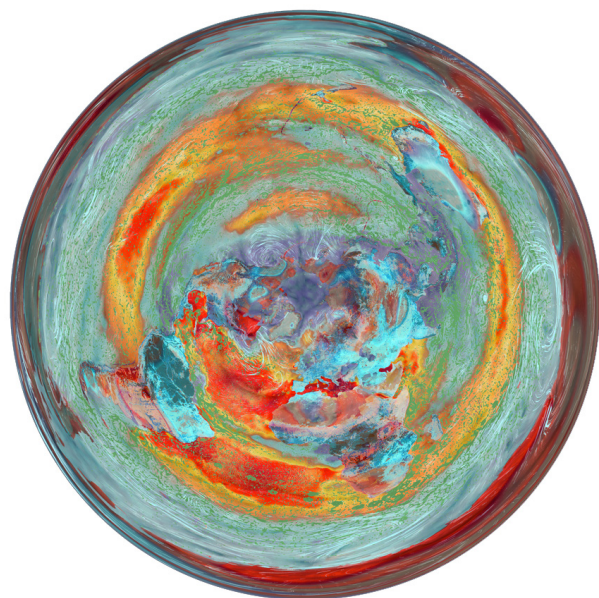
entrano a far parte del discorso artistico sia quale materia prima da manipolare (come avviene, tra numerosi esempi, nei lavori di Pietro Ruffo, di Silvia Camporesi o di Shannon Rankin) (Figg. 18, 19) sia quale esito originale del lavoro artistico (come avviene nel caso dei lavori *Lost* di Kathy Prendergast del 1999, *The Sticky Parts* di Dahlia Elsayed del 2011 o *Everything Sings: Maps for a Narrative Atlas* di Denis Wood del 2013) (Figg. 20-22), le mappe assumono linguaggi estremamente soggettivi, che possono coinvolgere attivamente l'osservatore anche da un punto di vista emozionale.

La mappa si configura come strumento elettivo di lettura del presente e di prefigurazione del futuro: in tutte le occasioni di confronto internazionale e multidisciplinare in cui vengono dibattute le possibilità e le modalità di progresso della cultura e della società, le mappe risultano determinanti in quanto strumenti capaci al contempo di analizzare e di sintetizzare, di presentare e di interpretare. Non è un caso se, nell'ambito della *17. Mostra Internazionale di Architettura* di Venezia, all'interrogativo *How we will live together?* (che ne costituisce il titolo programmatico), la partecipazione del collettivo di designer SOS (Studio Other Spaces) risponde con l'allestimento *Future Assembly* (Fig. 23), mettendo in scena un'assemblea globale multilaterale che si svolge «nel terreno comune della mappa mondiale della *Future Assembly*, un tappeto circolare, di dodici metri di diametro, realizzato con plastica oceanica riciclata»³⁰. E non è un caso se nello stesso contesto le partecipazioni nazionali mostrano un

³⁰ Cfr. La Biennale di Venezia (2021).



IN QUESTA PAGINA:
 Fig. 21. Kathy Prendergast, *Lost*, 1999. Fonte: https://www.tate.org.uk/art/images/work/P/P78/P78411_10.jpg.
 Fig. 22. Dahlia Elsayed, *The Sticky Parts*, 2011, dettaglio. Fonte: <https://dahlaelsayed.com/archive/>.
 Fig. 23. Denis Wood, *Everything Sings: Maps for a Narrative Atlas*, 2013. Fonte: https://sigliopress.files.wordpress.com/2011/04/everything_sings_full_grid.jpg.



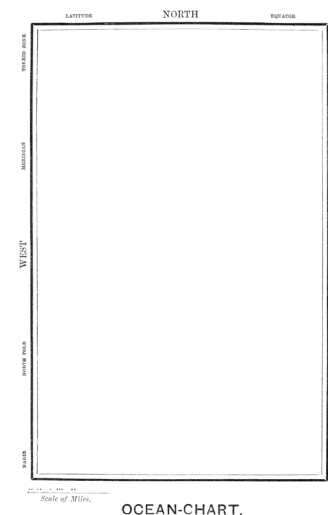
IN ALTO:
Fig. 24. Studio Other Spaces
(SOS), *Future Assembly*,
2021, e relativo allestimento.
Fonte: [https://
studiootherspaces.net/
futureassembly/data/
attachments/orig/210416_
FUTURE-ASSEMBLY_
WORLD-MAP_1080x1080_
F01.jpg](https://studiootherspaces.net/futureassembly/data/attachments/orig/210416_FUTURE-ASSEMBLY_WORLD-MAP_1080x1080_F01.jpg).

trasversale e diffuso ricorso alla mappa, per presentare sia le evoluzioni passate che le condizioni presenti che le previsioni future. Anche nella particolare circostanza pandemica, le mappe hanno rivelato la propria identità di strumenti flessibili e significativamente idonei a indagare le modalità di esplorazione, relazione e fruizione dello spazio. In un momento storico in cui la costrizione a vivere l'ambiente domestico per l'intera giornata ha determinato la riscrittura dei rapporti tra uomo e spazio, tra esterno e interno, tra contiguità e distanza, è stato necessario mettere a punto nuovi metodi di analisi di tali rapporti, che si sono frequentemente serviti delle mappe.

Le mappe si configurano così come modalità dapprima di definizione e successivamente di continua ridefinizione del rapporto dell'uomo con se stesso e con il mondo. Cercare la realtà in una mappa non potrà mai condurre a un risultato oggettivo o esatto (Fig. 24): Hermann Melville, in *Moby Dick*, afferma l'inutilità della ricerca di un'isola in una mappa geografica, proprio perché i luoghi reali non sono mai segnati su nessuna carta. Tuttavia, pur accogliendo l'irrisolvibile impossibilità di scrivere, descrivere, rappresentare e trovare la verità in una mappa, l'uomo continuerà a costruire la propria visione del mondo e a individuarvi la propria 'posizione' disegnando questi artefatti grafici.

Nota

Questo saggio ripercorre la struttura e presenta i contenuti del seminario *Tra realtà e immaginazione: rappresentare attraverso le mappe* svolto dall'autrice il 23 aprile 2021 nell'ambito del *Laboratorio di Graphic Creations*, tenuto da Ornella Zerlenga nel corso di laurea in "Design e Comunicazione" dell'Università della Campania "Luigi Vanvitelli". Il saggio riprende e sviluppa i contenuti del contributo introduttivo al volume *Linguaggi Grafici. MAPPE*, curato dall'autrice con Enrico Cicalò e Michele Valentino ed edito da Publica nel 2021. Essendo state condotte in parallelo, la curatela del volume e l'esperienza didattica laboratoriale qui presentata traggono l'una dall'altra finalità, approcci ed esiti, mostrando la convergenza di differenti percorsi di ricerca sulle mappe come artefatto visuale.



IN ALTO:
Fig. 25. Henry Holiday,
Ocean Chart, illustrazione per
The Hunting of the Snark di
Lewis Carroll, 1876.
Fonte: [https://snrk.de/page_
the-ocean-chart/](https://snrk.de/page_the-ocean-chart/).

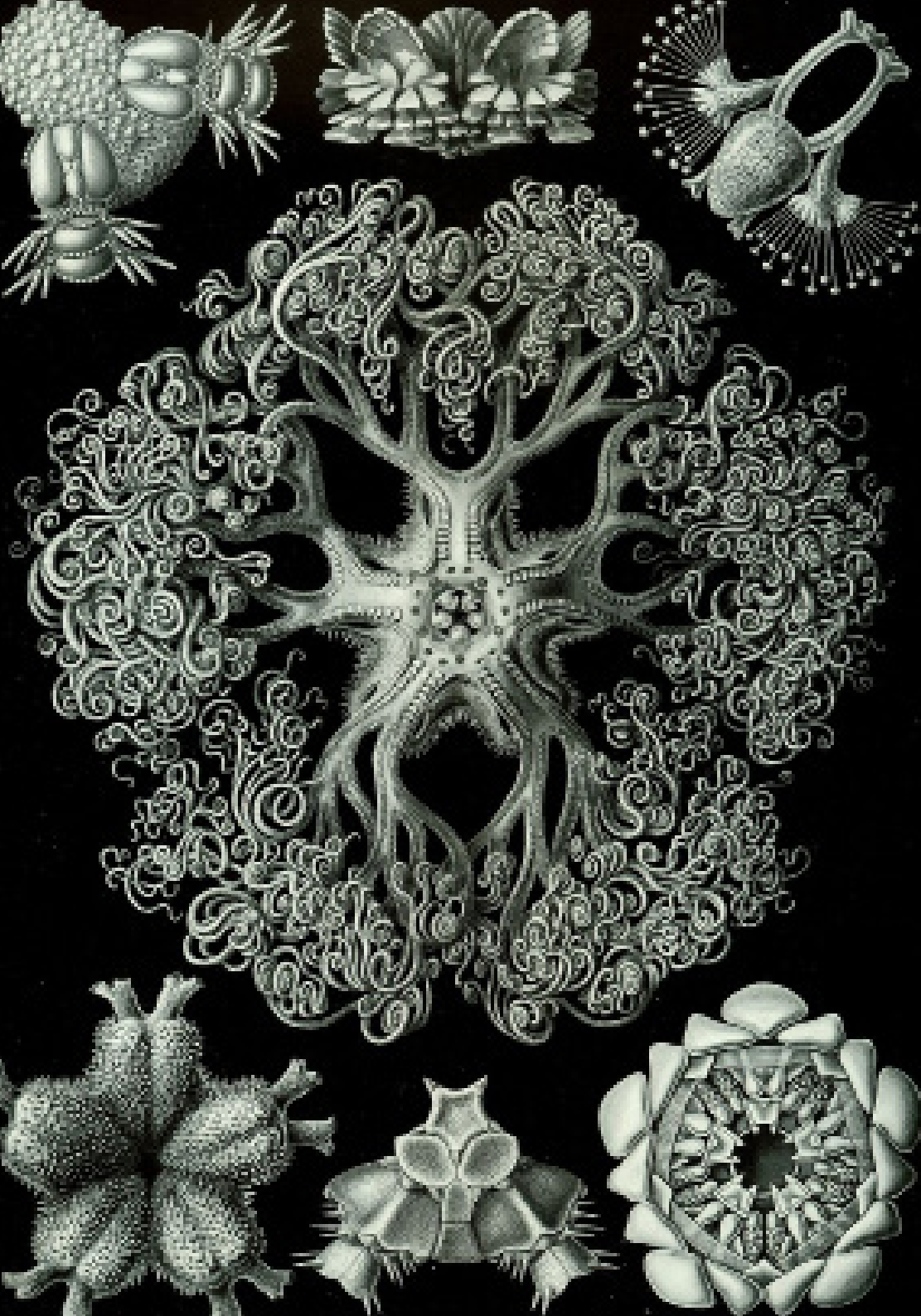


Illustration.

Tradition and actuality
of drawn communication

Enrico Cicalò

This article discusses the subject of illustration in order to postulate a shared definition of a form of graphic representation transversal to different disciplines and professions. Indeed, from an analysis of the literature on the subject, no single and shared definition of illustration emerges. There are many, linked to the different possible points of view, the various disciplines and professions, the diverse executive techniques, the types of media used, the range of purposes, the diversity of publics to which they are oriented, the stylistic and aesthetic characteristics. This ambiguity in the definition of illustration derives fundamentally from its being an image and as such subject to complex cultural evolutions.

Illustration has always been the most effective form of conveying information, a kind of drawing made to tell a story with an image, capable of being understood by everyone, even before writing. But illustration plays a central role not only in relation to the history of knowledge but also in today's society. In fact, the last few decades have witnessed what is known as the

PAGE 118:
Fig. 1. Ernst Haeckel, 1904,
Ophiuroidea, da "Kunstformen
der Natur".

pictorial turn, an iconic turn that makes contemporary culture a visual culture. Thus, all aspects of our daily life benefit from the communicative power of illustrations in the most diverse fields, from training and education to science and knowledge, from publishing and information to advertising and commerce, from scientific research and popularisation to entertainment.

However, although illustration has emerged throughout history as one of the most important sources of education and information, it has been relegated to a minor role compared to other art forms. Critical works discussing art history generally exclude illustrations due to their being aimed at a utilitarian purpose associated with consumption and re-production, as opposed to the work of art in its 'higher' conception, which rather refers to unique objects generally aimed at purely aesthetic enjoyment. The separation of art history from the history of illustration would also be due to the dependence of illustration on a written text, its being an accessory component of a work rather than a work in itself.

This article explores the different definitions of illustration, tracing them back to three lines of investigation: the utilitarian-functional one, the productive/reproductive one and finally the experimental-expressive one, which are discussed in order to reach a definition of illustration that allows the classification of an image as an illustration and distinguishes it from other forms of representation.

Illustrazione.

Tradizione e attualità della comunicazione disegnata

Tradizione dell'illustrazione

In letteratura è possibile trovare numerosi volumi e studi che discutono i diversi aspetti dell'illustrazione, come quelli legati alla storia di questa particolare tipologia di immagine¹, alla sua produzione e agli aspetti più vicini alla professione², al rapporto tra testo e immagini³ o all'approfondimento di esperienze peculiari, declinazioni specifiche o campi di indagine chiaramente delimitati.

Gli approcci alla ricerca sull'illustrazione si possono ricondurre tuttavia a due filoni principali che indagano due possibili anime, quella riflessiva – sul già fatto e rivolta alla figura dello studioso, del critico, dell'analista – che Giovanni Anceschi⁴ affianca a quella generativa – sul da farsi, più orientata sulla figura professionale dell'illustratore. Dall'analisi della letteratura sul tema non emerge una definizione univoca e condivisa di illustrazione, ma ne esistono molteplici, legate ai possibili punti di vista, alle differenti discipline e professioni, alle differenti tecniche esecutive, ai differenti supporti utilizzati, alle diverse finalità, ai differenti pubblici a cui sono orientate, così come alle differenti concezioni che nel corso del tempo si sono stratificate

A PAGINA 118:
Fig. 1. Ernst Haeckel, 1904,
Ophiuroidea, da "Kunstformen
der Natur".

¹ Cfr. Chiggio (1978); Pallottino (1992, 2010); Doyle, Grove & Sherman (2019).

² Cfr. Male (2014, 2017).

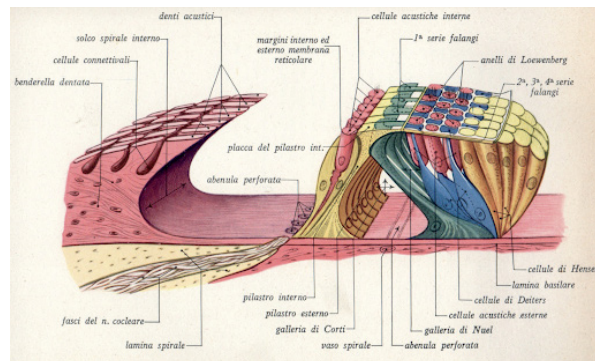
³ Cfr. Miller (1992).

⁴ Cfr. Anceschi (1992, pp. 164-165).

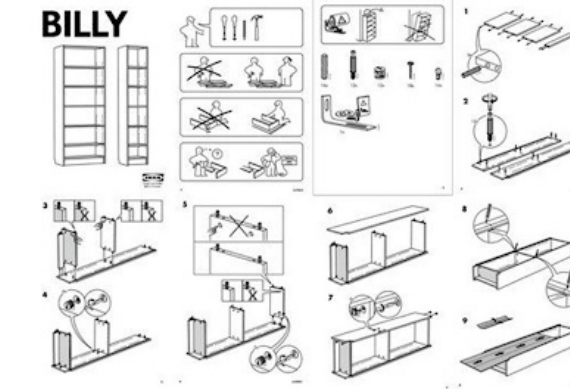


IN ALTO:
Fig. 2. Annette Tison e Talus Taylor, 1976, Doppia pagina de Il mensile di Barbapapà.
Fig. 3. Benderella dentata, lamina basilare, cellule acustiche, da Trimarchi, A., 1951, Prospetto di anatomia umana normale. Istituto geografico De Agostini.

¹ Mancini, F. (1979-1980), p. 302.



andando a modificarne non solo i significati ma anche i caratteri stilistici ed estetici (Figg. 1-5). Questa ambiguità nella definizione dell'illustrazione deriva fondamentalmente dal suo essere immagine e in quanto tale soggetta a comples-



se e difficilmente tracciabili evoluzioni storiche e culturali. Si potrebbe sostenere che già i primi disegni realizzati dall'uomo, e dunque le prime immagini, siano state una forma arcaica e primordiale di illustrazione. Emanuele Luzzati definisce infatti il mestiere dell'illustratore come il più antico del mondo: «già nell'età della pietra gli uomini delle caverne graffiavano sui muri storie di caccia e di guerra; poi tutte le grandi

IN ALTO:
Fig. 4. Fernando Baptista, 2012, Building Göbekli Tepe by National Geographic.
Fig. 5. IKEA, 2014, istruzioni di montaggio della libreria Billy.



IN ALTO:
Fig. 6. Beato Angelico, 1426-1428, *L'Annunciazione*.
Fig. 7. Paolo Uccello, 1505, *San Giorgio e il drago*.

⁵ Cfr. Luzzati (1985, p. 9).

civiltà hanno avuto i loro pittori, i loro scultori, per raccontare storie di dei, di eroi, leggende, epopee, sino al Rinascimento, dove gli ultimi grandi narratori si chiamavano Giotto, Beato Angelico, Paolo Uccello, Benozzo Gozzoli, Piero della Francesca, Carpaccio ecc.»⁵ (Figg. 6-9).



IN ALTO:
Fig. 8. Benozzo Gozzoli, 1459-1462, *La processione dei magi*.
Fig. 9. Vittore Carpaccio, 1495, *La partenza dei pellegrini*.

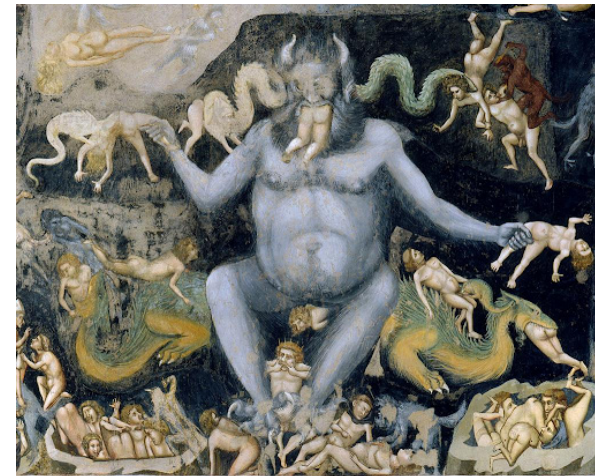
Illustrazione, immagine, opera d'arte, disegno sembrano essere da questo punto di vista quasi dei sinonimi, e in effetti queste parole per secoli hanno assunto sostanzialmente gli stessi significati, in quanto i disegni sono stati le prime forme di immagine finalizzate all'illustrazione di eventi, persone, luoghi, concetti e idee attraverso gli strumenti e le tecniche delle arti visive. «Le prime reali testimonianze di disegno, nella storia dell'arte, sono di disegno illustrativo. Solo con la metà del XIV secolo, infatti, il dise-

gno diventa visualizzazione di un processo interpretativo o ideativo: nei secoli anteriori, le prime espressioni grafiche sono illustrazioni a penna e a pennello dei codici e dei salteri, miniature monocrome o appena acquerellate. Si tratta cioè di disegni illustrativi di un testo, cui sono strettamente collegati e dipendenti»⁶. L'illustrazione è dunque a tutti gli effetti una forma di disegno. Essa ha origine dal disegno, sia perché storicamente il disegno è stata la prima forma di illustrazione, sia perché la sua ideazione continua a trarre origine dal disegno come strumento di progetto e di esplorazione del possibile. Si può dunque sostenere che l'illustrazione sia la prima forma di rappresentazione grafica e di comunicazione visiva. Infatti, sebbene non sia chiara la funzione delle prime pitture rupestri, è condivisa l'idea che esse fossero una forma di comunicazione più che una semplice decorazione. Superata la teoria secondo cui le caverne che ospitano queste prime forme di rappresentazione fossero luoghi dell'abitare, questi luoghi si rivelano come una sorta di biblioteca primordiale in cui custodire e rendere disponibili informazioni⁷. L'illustrazione è infatti sempre stata la forma più efficace di trasmissione delle informazioni, un genere di disegno realizzato per raccontare con l'immagine, capace di farsi comprendere da tutti⁸, ancor prima della scrittura. L'illustrazione, nella sua evoluzione in forme più simboliche, viene considerata infatti la base della prima forma di scrittura. Le illustrazioni assumono la forma di codici grafici con un significato condiviso, nei geroglifici le immagini diventano linguaggio, una forma di comunicazione fondata sull'illustrazione. In epoca classica le illustra-

⁶ De Fiore (1983, p. 209).

⁷ Male (2014 p. 22).

⁸ De Fiore (1983, p. 211)



zioni diventano poi fondamentali strumenti di trasmissione e di produzione della conoscenza all'interno dei trattati scientifici per poi essere adottate dal Cristianesimo a linguaggio privilegiato di comunicazione degli insegnamenti e dei contenuti religiosi alle grandi masse di fedeli analfabeti che solo attraverso le imma-

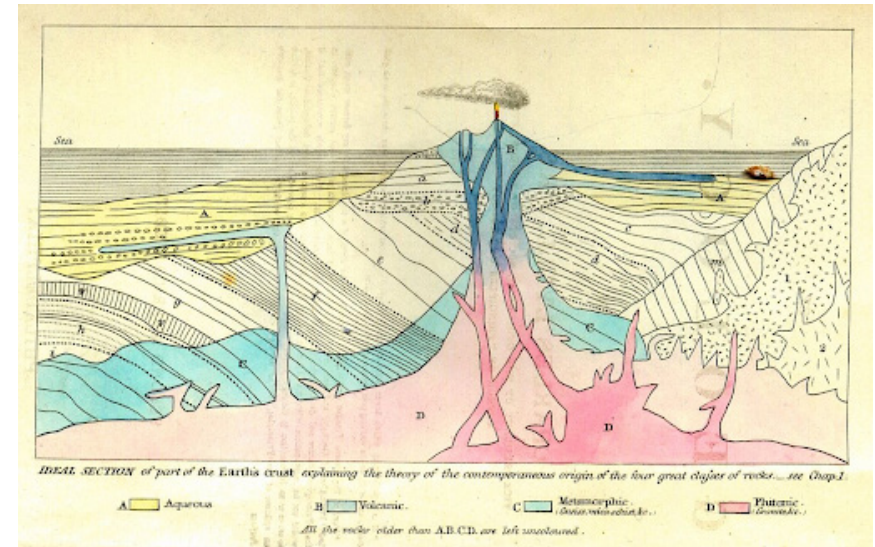
IN ALTO:
Fig. 10. Giotto, 1305, Ciclo di affreschi nella Cappella degli Scrovegni, Padova.
Fig. 11. Giotto, 1305, Ciclo di affreschi nella Cappella degli Scrovegni, Padova, dettaglio del Giudizio Universale.

gini potevano ricevere gli insegnamenti della dottrina cristiana. «È del resto ancora affascinante leggere la Bibbia dei Poveri, quella serie cioè di storie del Vecchio e Nuovo Testamento che i pittori e i mosaicisti paleocristiani raccontavano sulle pareti delle basiliche, attraverso una processione di immagini, senza soluzione di continuità, in uno sforzo mistico di far conoscere e capire anche a chi non sapeva leggere, la gloria e la grandezza di Dio attraverso le sue Storie. Il disegno sulle pareti delle basiliche diventa linguaggio per il popolo, in una serie di scene che pur mantenendo l'unità del luogo si susseguono nel tempo e sembrano anticipare le future Bibbie, illustrate dalla stampa e dal cinema, in una serie di affascinanti sequenze cinematografiche ante litteram»⁹ (Figg. 10 e 11). Il suo ruolo nella società è dunque fondamentale nell'intera storia della conoscenza così come nella società attuale, in quanto tutti gli aspetti della nostra vita quotidiana beneficiano del potere comunicativo delle illustrazioni nei più svariati ambiti, dall'ambito della formazione e dell'educazione a quello della scienza e della conoscenza, dall'editoria e dall'informazione, alla pubblicità e al commercio, dalla ricerca scientifica e dalla divulgazione all'intrattenimento.

L'illustrazione come comunicazione disegnata

Dal punto di vista etimologico il termine illustrazione affonda le sue radici nel latino *lux*, dare lustro, mettere in luce, rendere visibili e comprensibile (Fig. 12). Come scrive Alan Gowans¹⁰, l'illustrare è in realtà la funzione di tut-

⁹ De Fiore (1967, p. 356).
¹⁰ Gowans (1971, pp. 105-106).



te le arti visive che cercano di rendere visibili luoghi, eventi, storie e persone, siano essi reali o immaginari. Sino alla metà del XIX secolo non esisteva infatti una concezione di illustratore differente e separata da quella dell'artista, così come avviene oggi. L'illustrare era semplicemente una delle funzioni e delle tipologie di opera che gli artisti venivano chiamati ad eseguire per i più svariati motivi dalle diverse possibili committenze.

L'illustrare è dunque in realtà una delle missioni più tradizionali delle arti visive. Tuttavia, sebbene l'illustrazione si sia configurata nel corso della storia come una delle più importanti fonti di formazione e di informazione, essa è stata poi relegata a un ruolo minore rispetto alle altre forme artistiche¹¹. L'illustrazione ha finito con l'assumere così nell'immaginario collettivo una condizione di inferiorità

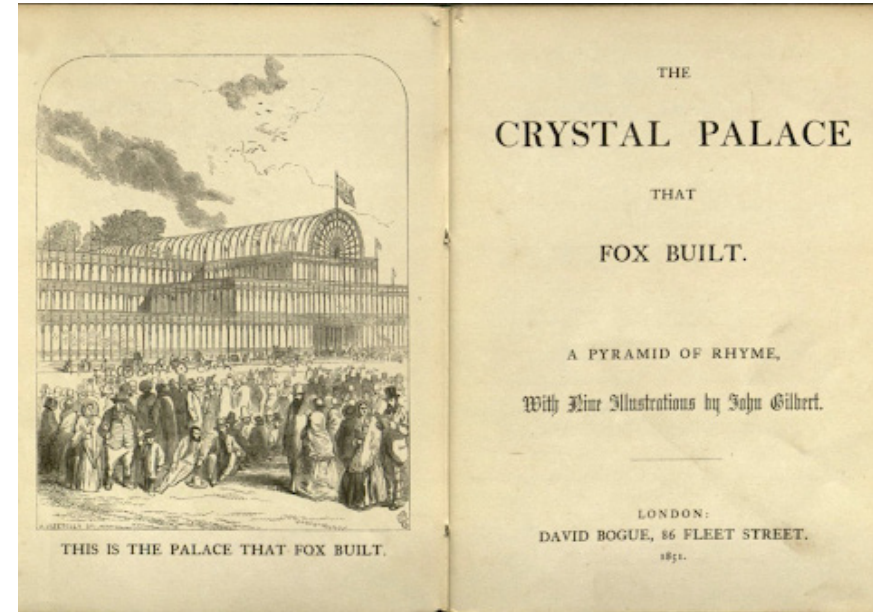
IN ALTO:
Fig. 12. Charles Lyell
tavola da *Elements of Geology*
1838.

¹¹ *Ibidem*.



IN ALTO:
Fig. 13. Camille Pissarro, 1871,
Il Crystal Palace.

rispetto all'arte 'alta', in quanto considerata dalla critica come legata alla cultura popolare, alla quotidianità, alla comunicazione di massa e dunque di minor valore rispetto alle espressioni artistiche con fini puramente estetici rivolte ad un pubblico colto ed elitario. Questa distinzione appare chiara nelle parole di Berenson, che scrive «con il termine illustrazione si indica tutto quanto ci interessa, non per le qualità intrinseche tali il colore, la forma e la composizione, ma per il valore della cosa rappresentata, sai del mondo interno, sia del nostro mondo interiore [...] Un'opera d'arte priva di qualsiasi valore intrinseco [...] per noi si riduce all'illustrazione finché in essa distinguiamo soltanto ciò che si riferisce agli oggetti reali o



immaginari delle loro figurazioni [...] comprese tutte quelle immagini visive, non importa quanto elaborate o cariche di concetti, e non importa in che guisa espresse, la cui forma non abbia un intrinseco merito artistico che possiamo, più o meno consapevolmente percepire»¹².

Gowans definisce quattro principali funzioni delle illustrazioni:

- documentare, ovvero creare la memoria visiva di una cosa o una persona;
- narrare, ovvero spiegare o intrattenere attraverso le immagini;
- persuadere, ovvero affermare, sostenere o smentire delle idee;
- decorare, ovvero migliorare l'aspetto delle cose o renderle riconoscibili identificandole.

IN ALTO:
Fig. 14. John Gilbert
(1851), *The Crystal Palace*.

¹² Berenson (1965, pp. 123-127).

Secondo questo approccio gran parte delle immagini prodotte rientrerebbe nella definizione di illustrazione¹³. Se così fosse, la storia dell'illustrazione andrebbe a coincidere esattamente con la storia dell'arte, ma così non è. Le opere critiche che discutono la storia dell'arte generalmente escludono generalmente le illustrazioni a causa del loro essere finalizzate ad uno scopo utilitaristico associato al consumo e alla ri-produzione, al contrario dell'opera d'arte nella sua concezione più 'alta' che si riferisce piuttosto ad oggetti unici finalizzati generalmente alla sola fruizione estetica¹⁴.

Questa separazione tra arte e illustrazione (Figg. 13, 14) viene ricollegata da Emanuele Luzzati all'invenzione della stampa, in quanto «soprattutto a causa dell'invenzione della stampa, il pittore ha cessato di raccontare storie per raccontare di più se stesso, mentre l'illustratore si è dedicato soprattutto alla pagina per commentare col disegno un testo scritto»¹⁵.

La separazione della storia dell'arte dalla storia dell'illustrazione sarebbe da ricondurre dunque, secondo questo punto di vista, alla dipendenza dell'illustrazione da un testo scritto, al suo essere componente accessorio di un'opera piuttosto che opera di per sé. Nella concezione tradizionale di illustrazione in effetti secondo l'approccio tradizionale, l'illustrazione è un'immagine avente un ruolo secondario rispetto ai contenuti espressi attraverso il linguaggio scritto e dunque potrebbe essere anche omessa senza perdere contenuti¹⁶. A questo proposito, Levin¹⁷ discute le illustrazioni in funzione delle loro relazioni con i testi scritti individuando le funzioni di:

- decorazione, quando le illustrazioni possono aiutare il lettore a fruire un testo rendendo

¹³ Cfr. Doyle, Grove & Sherman (2019, p. xvii).

¹⁴ Cfr. Gowan (1971, pp. 105-106).

¹⁵ Cfr. Luzzati (1985, p. 9).

¹⁶ Cfr. Walther (2019).

¹⁷ Cfr. Levin (1981); Levin, Anglin, & Carney (1987).



dolo più attraente (ma senza essere rilevanti per il testo);

- rappresentazione, quando le illustrazioni possono aiutare il lettore a visualizzare un particolare evento, persona, luogo o cosa;
- trasformazione, quando le illustrazioni possono aiutare il lettore a ricordare le informazioni chiave di un testo;
- organizzazione, quando le illustrazioni possono aiutare il lettore a organizzare le informazioni in una struttura coerente;
- interpretazione, quando le illustrazioni possono aiutare il lettore a capire il testo.

Eppure è noto che non sempre il testo assume un ruolo primario nella composizione con l'im-

IN ALTO:
Fig. 15. Eugène Delacroix,
1830, *La libertà che guida il
popolo*.

magine, che da sempre è sempre stata in grado di rendersi autonoma rispetto ai testi scritti, addirittura anticipandoli, come già visto. In realtà, in passato molte opere d'arte erano finalizzate al raggiungimento di particolari obiettivi e in particolare alla trasmettere di messaggi, informazioni, idee, divenendo insostituibili strumenti di apprendimento, di memoria, di propaganda, di documentazione, di conoscenza, capaci di plasmare l'immaginario collettivo riguardo il potere, la religione, la scienza, la storia, la geografia, la società, la cultura. Le illustrazioni si configurano dunque come i mezzi più efficaci per stimolare e sollecitare l'immaginazione dell'opinione pubblica e costruire la narrazione del mondo. Secondo Rossana Bossaglia¹⁸, l'illustrazione ha sempre reso visibili eventi e concetti, mantenendo nel tempo la funzione fondamentale dell'arte figurativa di rendere intelligibile un contenuto narrativo e simbolico agli analfabeti e ai semplici e a un livello culturale già più evoluto, di rendere in sintesi e con immediatezza una situazione o un evento¹⁹. Si potrebbe dire che l'illustrazione ha dato forma al mondo e continua in questa sua azione, in quanto l'idea che noi ci facciamo degli eventi (Fig. 15), dei luoghi e delle persone non dipende da ciò che esse siano o siano state realmente, ma dal loro racconto e dunque anche dalle loro immagini che si sono impresse nelle nostre menti plasmando i nostri immaginari.

Definizioni di illustrazione

Le definizioni di illustrazione che la letteratura offre sono numerose. In queste definizioni si

¹⁸ Cfr. Bossaglia (1992).

¹⁹ Ivi, p. 9.



possono ritrovare le tracce dei significati storicamente sedimentati discussi precedentemente così come le nuove declinazioni legate alla produzione contemporanea.

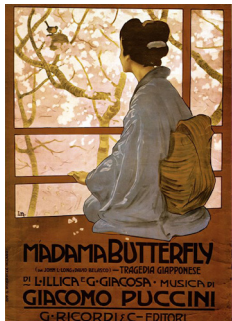
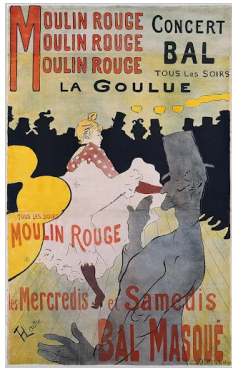
All'interno del dibattito sul tema possono essere rintracciati tre filoni di indagine: quello utilitaristico-funzionale, quello produttivo/ri-produttivo e infine quello sperimentale-espressivo, che verranno di seguito discussi per poter arrivare a una definizione di illustrazione utile a orientare la ricerca.

Secondo diversi autori, l'illustrazione può essere definita come una forma di comunicazione visiva e allo stesso tempo una forma d'arte, ma a differenza di altre forme d'arte essa deve rispondere ad una domanda, servire ad uno scopo, ovvero la trasmissione di un messaggio visivo ad un pubblico²⁰ (Fig. 16).

L'aspetto utilitaristico-funzionale si configura come una discriminante fondamentale nella definizione di illustrazione. L'illustrazione, come forma di comunicazione visiva di uno specifico

IN ALTO:
Fig. 16. Informazioni di sicurezza Boeing 737-800 Ryanair, 2017.

²⁰ Cfr. Male (2007, p. 5), Brinkerhoff & McIlwain Nishimura (2019, p. 2).



IN ALTO:
Fig. 17. Henri de Toulouse-Lautrec, 1891, *La Goulue*.
Fig. 18. Leopoldo Metlicovitz, 1904, Manifesto per l'opera lirica *Madama Butterfly*.

²¹ Cfr. Male (2007, p. 9).
²² Cfr. Doyle, Grove & Sherman (2019, p. xvii).

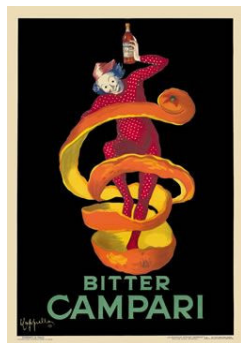
messaggio ad un pubblico, risponde infatti ad esigenze specifiche di una particolare committenza²¹. Essa si differenzia dal disegno artistico proprio delle belle arti così come dal disegno tecnico finalizzate alla sola analisi e rappresentazione progettuale di particolari soggetti in quanto il primo si porrebbe come obiettivo il semplice godimento estetico mentre il secondo sarebbe finalizzato alla costruzione di un manufatto, entrambi escludendo o mettendo in secondo piano la comunicazione di un messaggio come scopo principale. Tuttavia è innegabile che possano esserci delle sovrapposizioni concettuali tra questi differenti tipi di rappresentazione nel momento in cui le loro funzioni non sono così ben definite o possono cambiare a seconda del tempo e dello spazio in cui esse vengono lette, in quanto i significati ad essere attribuiti possono mutare ed evolversi.

L'illustrazione si può manifestare nelle più svariate forme ed essere realizzata attraverso innumerevoli tecniche che vanno dal disegno manuale al collage, dal disegno digitale alla modellazione 3D, dal fumetto all'animazione; può rappresentare infiniti soggetti ed essere prodotta con innumerevoli stili e materiali ma ciò che distingue un'illustrazione da altre tipologie di immagine non è il cosa essa rappresenti o come lo rappresenti ma il perché essa venga prodotta²² (Figg. 17, 18). In altre definizioni all'aspetto della produzione si aggiunge un riferimento all'aspetto della ri-produzione, come nella definizione di Walter secondo cui l'illustrazione è una ri-produzione visiva bidimensionale della realtà ottenuta attraverso il disegno, la pittura o altre tecniche di design come il collage, la modellazione 3D o la fotografia finalizzata

alla ri-produzione in seriale²³. Anche nella definizione di Paola Pallottino gli aspetti ri-produttivi assumono un ruolo centrale. Dal suo punto di vista può essere definita illustrazione «solo ed esclusivamente ogni multiplo ottenuto tramite riproduzione a stampa di un artefatto di natura grafico-pittorica, commissionato dall'industria editoriale, e per quanto reperibile nei relativi prodotti come libri e periodici. Questo per evidenziare subito, accanto alla sua natura di merce – l'attività dell'illustrare è comunque legata alla committenza editoriale – la sua peculiare caratteristica di multiplo, che la separa anni luce dalla miniatura, che costituisce sempre un esemplare unico»²⁴.

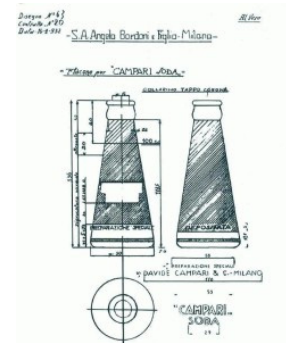
Essendo l'illustrazione un disegno funzionale esso necessita di scegliere di un linguaggio grafico adeguato al raggiungimento dello scopo in quanto «Il fine comunicativo-informativo che presiede le intenzioni dell'emittente di un messaggio grafico contribuisce a determinare le scelte strutturali dei mezzi disegnativi. In ciò pare non esservi alcuna analogia con linguaggio verbale. In quest'ultimo infatti, lo scopo informativo cui tende il messaggio influenza il livello stilistico-sintattico dell'uso della lingua, senza intaccare il livello grammaticale; nella comunicazione grafico-disegnativa la qualità del contenuto da trasmettere (illustrativo, operativo, tassonomico, segnaletico ecc.) determina la scelta degli elementi strutturali che costituiscono il messaggio giungendo a far intervenire di volta in volta tratti para-grammaticali diversi²⁵». La realizzazione di un'illustrazione richiama dunque la sperimentazione di linguaggi grafici adeguati alla rappresentazione del particolare soggetto, alla tipologia del messaggio

²³ Cfr. Walter (2019).
²⁴ Cfr. Pallottino (2010, p. 17).
²⁵ Cfr. Massironi (1982, p. 75).



IN ALTO:
Manifesti pubblicitari per la
Campari:
Fig. 19. Leonetto Cappiello,
1921.
Fig. 20. Marcello Nizzoli, 1925.
Fig. 21. Fortunato Depero,
1927.
Fig. 22. Giovanni Mingozzi,
1950.
Fig. 23. Ugo Nespolo, 1990.
Fig. 24. Milton Glaser, 1992.

da comunicare, dalle peculiarità pubblico da raggiungere dai canali e dagli strumenti disponibili a veicolare il messaggio; condizioni queste fortemente variabili e sempre diverse che obbligano a muoversi senza poter ricorrere a codici grafici predefiniti o strategie preconfigurate ma che mettono al centro la sensibilità, la cultura, l'esperienza, la tecnica, lo sguardo e la mano dell'illustratore (Figg. 19-24). La discussione degli aspetti utilitaristico/funzionali, produttivi/ri-produttivi e sperimentale/espressivi conduce così ad ipotizzare una



definizione sintetica di illustrazione capace di sintetizzare il dibattito che emerge dalla letteratura: *l'illustrazione è una forma di rappresentazione grafica in cui vengono sperimentati linguaggi grafici adeguati al raggiungimento di uno scopo, ovvero la trasmissione ad un pubblico di un messaggio visivo ri-producibile.* Sebbene non possa e non debba essere utilizzata come teorema, quella proposta è una definizione che consente di classificare una rappresentazione come illustrazione distinguendola dalle altre forme di rappresentazione come il disegno artistico, finalizzato alla sola ricerca estetico/espressiva; o come il disegno tecnico e dalle diverse declinazioni delle rappresentazioni di progetto, in cui pur essendo presente la componente della funzione è invece assente la componente sperimentale in quanto vincolato a metodi di rappresentazione e linguaggi grafici standardizzati e codificati. Allo stesso tempo, attraverso questa definizione l'illustrazione si configura come un punto di contatto tra queste due forme di disegno, tra il disegno 'funzionale' e il disegno 'artistico', in cui la ricerca di forme di espressione

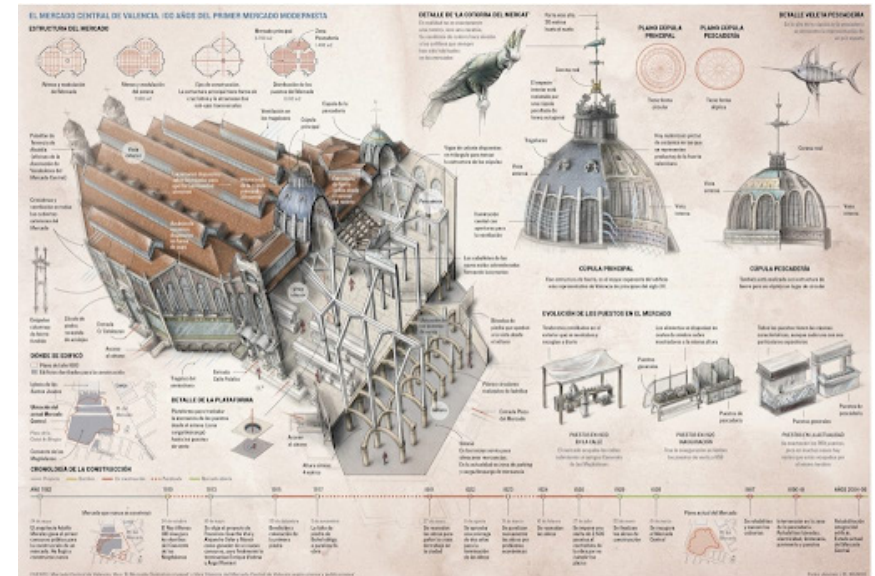
IN ALTO:
Figg. 25, 26 e 27. Confronto
tra disegno tecnico,
Illustrazione e disegno artistico
di una bottiglia di Campari.



grafica si coniuga con la risposta ad uno scopo determinato. La differenza tra un disegno funzionale e un disegno artistico risiede nel fatto che il primo genere di disegno è strutturato secondo una sempre più settoriale forma di codificazione del segno grafico, una sorta di normativa grafica, mentre il secondo richiede una ricerca continua di invenzione della forma grafica del segno e una ricerca verso nuove possibilità espressive²⁶ (Figg. 25, 27). Il confine tra le due forme di rappresentazione non è sempre esplicito ma le due declinazioni del disegno si trovano spesso a convivere, come nel caso dell'illustrazione. A questo proposito **Manfredo Massironi** sottolinea a sua volta questo aspetto quando scrive che l'illustrazione prospera in quella fascia di terra di nessuno compresa tra il disegno-progetto e l'arte o pittura-ricerca²⁷ (Fig. 26).

IN ALTO:
Fig. 28. Shepard Fairey, 2008, Barack Obama "Hope" poster.
Fig. 29. DDB Worldwide Communications, 2016, poster McDonald free wi-fi

²⁶ Cfr. Di Napoli (2004, p. 441).
²⁷ Cfr. Massironi (1978, p. 23).

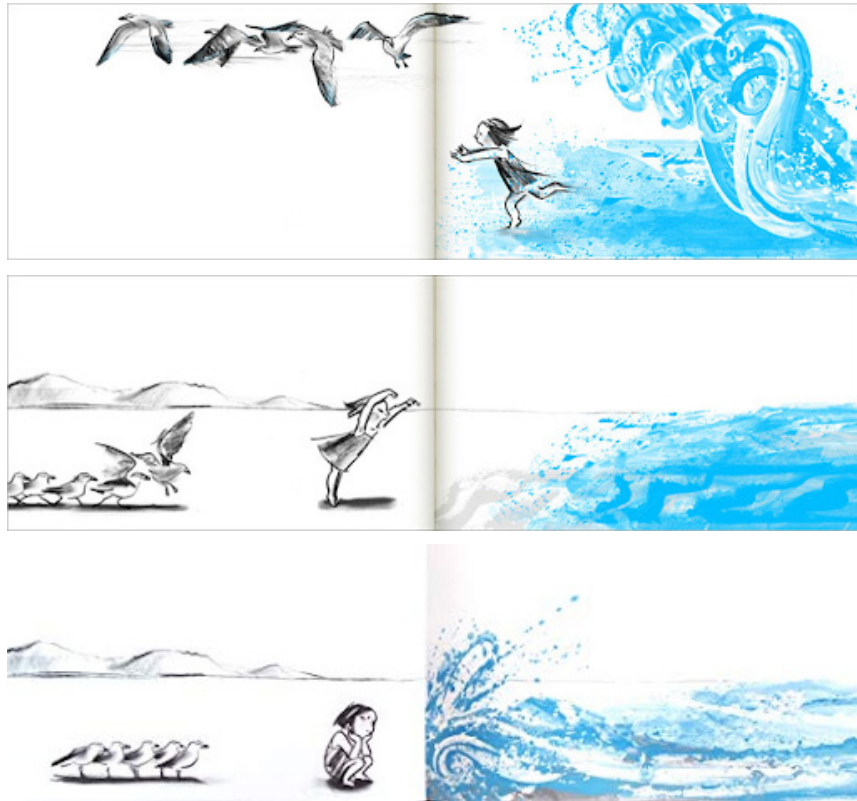


L'attualità dell'illustrazione

Il ruolo dell'illustrazione è stato da sempre fondamentale nell'intera storia della conoscenza così come anche nella società attuale, in quanto tutti gli aspetti della nostra vita quotidiana beneficiano del potere comunicativo delle illustrazioni nei più svariati ambiti: nell'ambito della formazione e dell'educazione, dell'editoria e dell'informazione, della pubblicità e del commercio, della ricerca scientifica, della divulgazione e dell'intrattenimento. Negli ultimi decenni si assiste poi a quello che viene definito il *pictorial turn*²⁸, una svolta iconica che fa della cultura contemporanea una cultura visiva. Le modalità della comunicazione digitale conferiscono oggi ai linguaggi grafici una nuova

IN ALTO:
Fig. 30. Pedro Jimenez, 2014, El mercado de Valencia per El País.

²⁸ Cfr. Mitchell (1995).



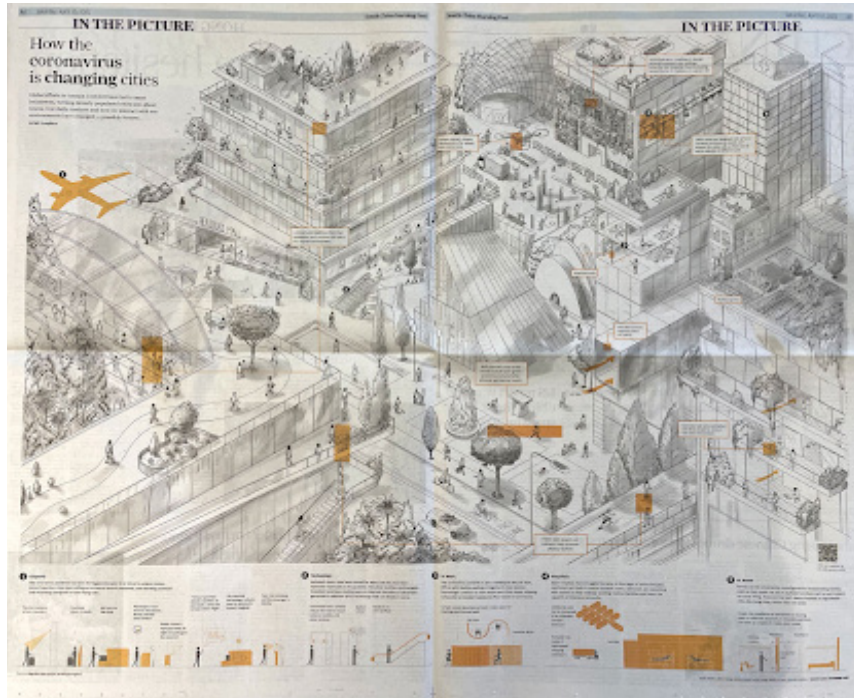
IN ALTO:
Fig. 31. Suzy Lee, 2008,
L'onda.

centralità. Come è ormai dimostrato, il 90% delle informazioni che il nostro cervello riceve sono, infatti, di tipo visivo. Per questo la percezione visiva è il canale di apprendimento più sviluppato e dunque efficace e veloce. Poiché la velocità si configura poi come l'elemento caratterizzante dei nuovi media della comunicazione ne deriva una crescita esponenziale dell'uso di immagini per veicolare messaggi e per catalizzare l'attenzione del pubblico (Figg. 28, 29). Si stima, inoltre, che a partire dal 2010



l'umanità ha iniziato a creare ogni due giorni una quantità di contenuti pari a quelli creati dall'inizio della civilizzazione. I contenuti divengono dunque infiniti a fronte di un'attenzione invece sempre limitata, se non addirittura diminuita a causa della progressiva perdita di capacità di concentrazione connessa alla trasformazione delle modalità di fruizione dei nuovi media. L'attenzione del pubblico è da considerarsi dunque oggi sempre più come merce preziosa

IN ALTO:
Fig. 32. Emanuele Rosso,
Cartolina da Torino, per
Internazionale.



IN ALTO:
Fig. 33. Pedro Jimenez, 2021,
How the Coronavirus changes the city.

²⁹ Jacob (2015, pp. 5-6).

³⁰ Davenport e Beck (2001, p. 20).

³¹ Wu (2016, pp. 5-7).

e le immagini strumento efficace per guadagnarla²⁹. Si rafforza così l'idea di un'economia dell'attenzione³⁰ intesa come studio dell'uso ottimale di risorse scarse come lo è l'attenzione del pubblico. Nell'economia dell'attenzione capire e prevedere dove e come si può soffermare lo sguardo dell'osservatore è la nuova frontiera della ricerca al centro degli interessi delle aziende sempre più disponibili a mettere a disposizione servizi e applicazioni gratuitamente in cambio dell'attenzione del pubblico che, una volta raccolta, diventa merce con un alto valore economico messa in vendita dai «mercanti dell'attenzione»³¹.



I contenuti divengono dunque infiniti a fronte di un'attenzione invece sempre limitata, se non addirittura diminuita a causa della progressiva perdita di capacità di concentrazione connessa alla trasformazione delle modalità di fruizione dei nuovi media. Le nuove modalità della comunicazione digitale aumentando in maniera immanente i contenuti offerti al pubblico ne comportano la diminuzione dei tempi dedicati

IN ALTO:
Fig. 34. istruzioni da seguire in caso di attacco terroristico
Governo Francese, 2015.



IN ALTO:
Fig. 35. Istruzioni per la prevenzione della diffusione del Covid-19, 2021.

alla loro fruizione e dunque un'accelerazione anche del loro consumo e della loro produzione. La facilità di lettura e interpretazione delle immagini fa dunque oggi dell'illustrazione e della comunicazione disegnata uno dei mezzi più efficaci per la trasmissione delle informazioni, dei contenuti e dei saperi.

Questa evoluzione dei processi di comunicazione legati alle tecnologie e ai dispositivi digitali, nonché ai canali social, ha dunque favorito una rinnovata centralità dell'illustrazione che si manifesta nella delineazione di nuovi ambiti transdisciplinari – come il *visual journalism* (Fig. 30), l'infografica (Figg. 33, 34) e la *graphic medicine* – nel rilancio di linguaggi consolidati (come il fumetto, l'animazione e il manifesto), nell'esplosione di nuovi generi – come il *graphic novel*, i *picture books* e i *silent books* (Fig. 31) –, nell'ibridazione dei linguaggi specialistici (come nel caso dell'uso dell'illustrazione all'interno della comunicazione del progetto e della teoria dell'architettura) e nella sperimentazione di nuovi metodi operativi (come nel caso della trasmissione della conoscenza inerente al patrimonio culturale).

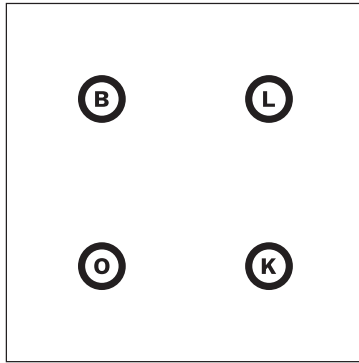
L'illustrazione si configura dunque come uno strumento efficace a supporto della visualizzazione, dell'informazione (Fig. 32), della divulgazione, dell'educazione, della sensibilizzazione, della comunicazione, della narrazione di concetti, fenomeni, situazioni, oggetti, spazi, eventi o storie in maniera intuitiva, veloce e coinvolgente, dunque efficace anche verso un pubblico non specializzato nei più svariati contesti e ambiti della società (Fig. 33), dalla ricerca scientifica all'intrattenimento, dalla progettazione alla letteratura,

dalla formazione alla moda e al design, che si delineano come ambiti in cui attorno all'illustrazione, sia nelle sue connotazioni più tradizionali che nelle più innovative declinazioni possono svilupparsi nuove professionalità e dunque anche nuove opportunità per la ricerca e la didattica.

Nota

Questo saggio ripercorre la struttura e presenta i contenuti del seminario *Illustrazione. Tradizione e attualità della comunicazione disegnata* e svolto dall'autrice il 30 aprile 2021 nell'ambito del *Laboratorio di Graphic Creations*, tenuto da Ornella Zerlenga nel corso di laurea in "Design e Comunicazione" dell'Università della Campania "Luigi Vanvitelli". Il saggio riprende e sviluppa i contenuti del contributo introduttivo al volume *Linguaggi Grafici. ILLUSTRAZIONE*, curato dall'autore con Ilaria Trizio ed edito da Publica nel 2020.

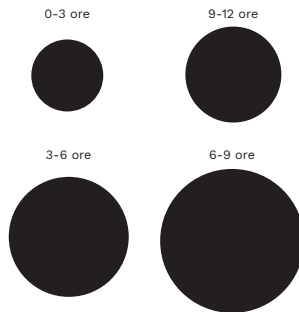
LABORATORY | LABORATORIO



spostamenti



tempo



emozioni



Mapping and illustrating the everyday life.

Methodological notes of two integrated graphic experimentations

Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli

With the aim to facilitate the reader to understand the didactic experimentation, this brief chapter summarises the related objectives, specifying the methodological approach adopted and describing the graphic tasks assigned to the students. The experimentation results from the stratification of two consequential didactic exercises respectively related to the thematic seminars on the map and illustration.

First graphic experimentation.

Mapping one's behaviour in the domestic space on a lock-down day

The exercise aimed to provide a methodology for analysing, representing and interpreting one's daily behaviour during the pandemic, taking the 24-hour time frame as the observation window. The mapping, of an individual nature, focused both on objectively measurable quantities (time spent in the home, movements between home environments) and on variables of a subjective nature, and in this sense not properly measurable (emotions felt in the home environment). After defining the purpose and ob-

PAGE 148:
Fig. 1. Graphic basis and operational indications assigned for the creation of the 'infographics maps'.

ject of this mapping, a further objective was to systematise the action by making its outcomes comparable. To this end, a uniform mode of visual coding was proposed, characterised by a precise symbology, analogous to that usually used in data visualisations construction. The diagrams thus obtained were termed 'infographic maps'. The primary focus of the mapping was on the relationship between man and domestic space, interpreted as a set of several environments with a prevalent function (B=bedroom, L=living, K=kitchen), to which a generic external environment was added (O=outdoor space). The four environments form a basic square configuration, defined by four identification points marked by the letters B, L, O, and K. The mapping action interested the three quantities displacement, time and emotion, with the request to elaborate a separate map for each of them and provide the specific representative codes required.

Second graphic experimentation.

Synthesis illustration of the information represented in the maps

Following the exercise on infographic maps, the students were asked to measure themselves with the production of another type of graphic work, the illustration, trying to create an image capable of synthetically representing the same information and content elaborated through the maps' production. Aware of the difficulty level of translating into a single image the analytical complexity of the work carried out in the previous exercise, in this new task the students were totally free in terms of techniques, methods, approaches, subjects and gazes.

Mappare e illustrare il proprio vissuto quotidiano.

Note metodologiche
di due sperimentazioni grafiche integrate

Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli

Allo scopo di agevolare il lettore nella comprensione del percorso didattico sperimentale affrontato nell'ambito del *Laboratorio di Graphic Creations*, vengono di seguito illustrati sinteticamente gli obiettivi della sperimentazione didattica proposta, specificando l'approccio metodologico adottato e descrivendo i compiti grafici assegnati agli studenti. La sperimentazione risulta dalla stratificazione di due esercitazioni didattiche, rispettivamente correlate ai seminari tematici sulla mappa e sull'illustrazione, che sono state proposte in maniera consequenziale e che hanno costruito un percorso di progressiva elaborazione e rappresentazione di uno stesso insieme di informazioni secondo modalità molto differenti.

A PAGINA 148:
Fig. 1. Base grafica e
indicazioni operative
assegnate per la
realizzazione delle 'mappe
infografiche'.

**Prima sperimentazione grafica.
Mappare i propri comportamenti
nello spazio domestico in una giornata
di lock-down**

Lo scopo dell'esercitazione didattica in riferimento al tema della mappa è stato quello di fornire una metodologia prima di analisi, in un secondo momento di rappresentazione e infine di interpretazione dei propri comportamenti quotidiani durante la pandemia, assumendo come finestra di osservazione l'arco temporale delle 24 ore (ossia la giornata tipo, data la generale ripetitività delle attività svolte nel periodo di *lock-down*). La mappatura, di carattere costitutivamente individuale, si è concentrata sia su grandezze misurabili in maniera oggettiva (tempo di permanenza negli ambienti domestici, spostamenti tra gli ambienti domestici) sia su grandezze di natura profondamente soggettiva e in tal senso non propriamente misurabili (emozioni provate negli ambienti domestici).

Definiti la finalità e l'oggetto di tale mappatura individuale, è stato introdotto l'ulteriore obiettivo di sistematizzare l'azione rendendo confrontabili i relativi esiti. A tale scopo, è stata proposta una modalità uniforme di codificazione grafica, caratterizzata da proprie regole e da una precisa simbologia; l'introduzione di un codice rappresentativo ha avuto inoltre la valenza implicita di metodo analitico in base al quale ciascuno studente ha potuto prendere coscienza del proprio comportamento e quantificarlo prima di poterlo graficizzare. Le mappe sono state cioè realizzate mediante l'impiego di metodi di codificazione formale

analoghi a quelli utilizzati usualmente nella costruzione di visualizzazioni di dati e informazioni; è possibile perciò specificarne ulteriormente la definizione attraverso la denominazione di 'mappe infografiche'.

L'interesse primario della mappatura è stato rivolto alle relazioni tra uomo e spazio domestico, interpretato come insieme di più ambienti aventi una funzione prevalente (B=camera da letto, L=soggiorno, K=cucina). Nell'eventualità in cui gli spazi citati non risultino fisicamente distinti, è stato comunque ritenuto possibile distinguere zone funzionali diverse di uno stesso spazio architettonico, suggerendo di orientare in tale direzione l'interpretazione dell'esercizio di mappatura. Agli ambienti citati, tutti interni all'abitazione, è stato aggiunto un generico ambiente esterno (O=spazio esterno), per il notevole valore simbolico assunto da questa tipologia di spazio durante l'esperienza pandemica; tale ambiente è stato ritenuto liberamente interpretabile come giardino, terrazza, strada o altre situazioni, a seconda delle effettive disponibilità individuali e a seconda dell'importanza attribuita dal singolo a tale tipologia di spazio. I quattro ambienti così definiti sono stati rappresentati addensandoli in una configurazione base compatta, costituita da quattro punti identificativi degli spazi suddetti (nuclei) contrassegnati dalle lettere B, L, O, K. La forma quadrata evocata da tale disposizione è stata ritenuta particolarmente favorevole nell'ottica di consentire la rappresentazione delle relazioni tra gli spazi, con specifico riferimento agli spostamenti, che sarebbe stato altrimenti complesso graficizzare in maniera agevole e immediata.

Assunta la configurazione base descritta, l'azione di mappatura è stata rivolta alle tre grandezze spostamenti, tempo ed emozioni, formulando la richiesta di elaborare una distinta mappa per ciascuna di esse e fornendo gli specifici codici rappresentativi richiesti.

Relativamente agli spostamenti effettuati nello spazio domestico, è stato richiesto di riportare nella mappa gli spostamenti compiuti nelle 24 ore, marcando ciascuno spostamento attraverso un segno di collegamento tra due nuclei avente colore nero e spessore fissato (pari a 2 mm). Se tra due nuclei sono stati effettuati più spostamenti nell'arco delle 24 ore, lo spessore del segno viene aumentato mediante incrementi progressivi di 2 mm (2 spostamenti = 4 mm, 3 spostamenti = 6 mm, 4 o più spostamenti = 8 mm).

Relativamente al tempo trascorso nello spazio domestico, è stato richiesto di riportare nella mappa il tempo trascorso in ciascuno dei quattro nuclei nelle 24 ore mediante un cerchio di colore nero. Il diametro del cerchio viene aumentato in modo proporzionale al numero delle ore trascorse nello spazio considerato, considerando intervalli temporali stabiliti (0-3 ore = 30 mm; 3-6 ore = 40 mm; 6-9 ore = 50 mm; 9-12 ore = 60 mm).

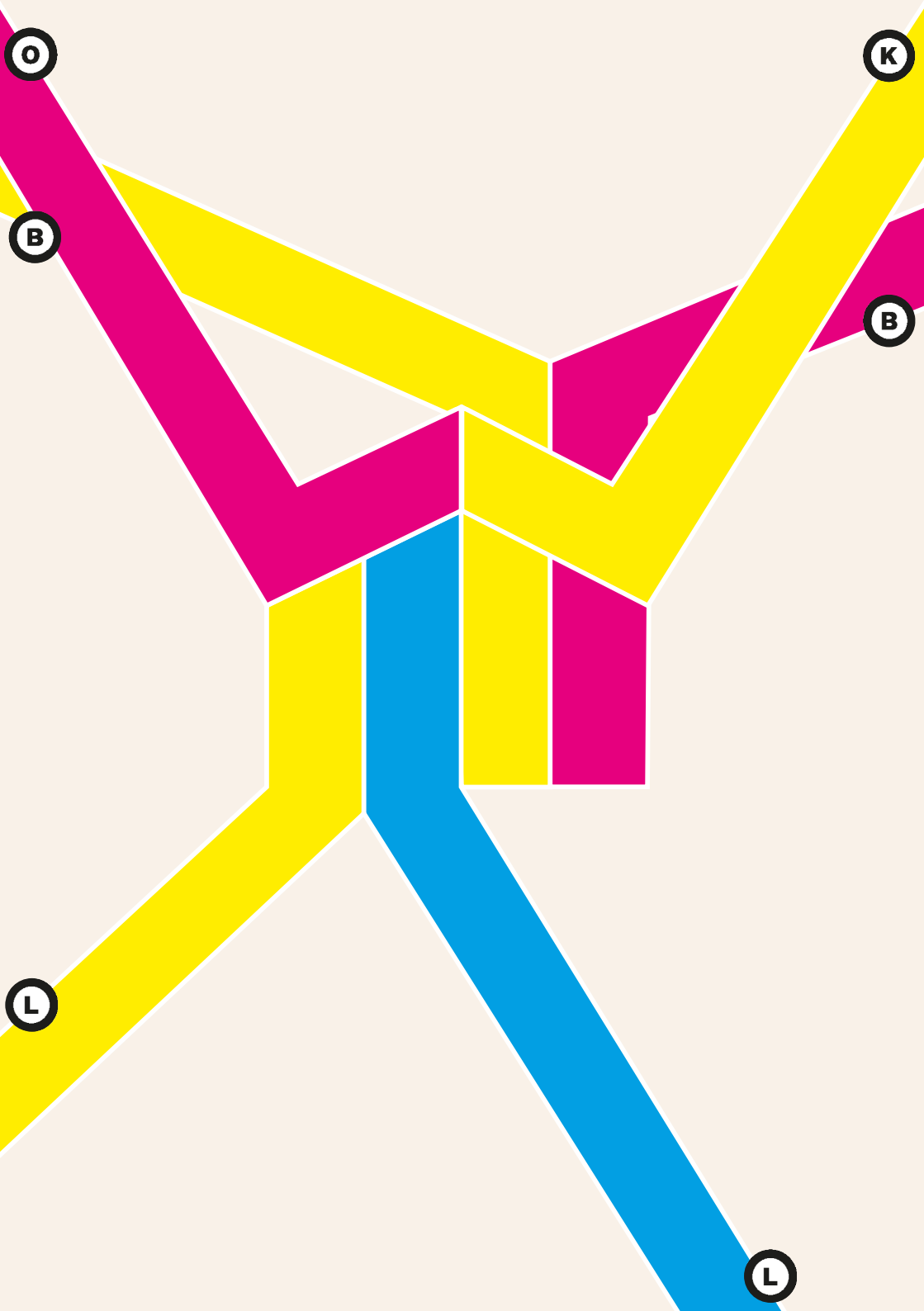
Relativamente alle emozioni provate nello spazio domestico, è stato richiesto di riportare nella mappa le emozioni provate in ciascuno dei quattro nuclei nelle 24 ore, associando a ciascuna emozione un colore di riferimento (C=tristezza, Y=indifferenza, M=gioia). Le emozioni vengono riportate sotto forma di cerchi del colore corrispondente in maniera concentrica rispetto a ciascun nucleo e secon-

do incrementi progressivi del diametro pari a 1 cm. Se in uno stesso nucleo si sono provate emozioni diverse nell'arco della giornata, i colori corrispondenti vengono disposti in modo cronologico, procedendo dal centro alla periferia. Se l'emozione provata è intensa, il cerchio viene ingrandito incrementando ulteriormente il diametro di 1 cm.

L'esercitazione didattica è stata integrata mostrando mappe esemplificative realizzate secondo il medesimo codice grafico proposto, al fine di consentire un apprendimento efficace delle regole rappresentative fornite.

Seconda sperimentazione grafica. Illustrazione di sintesi delle informazioni rappresentate nelle mappe

Successivamente all'esercitazione sulle mappe infografiche presentata nel paragrafo precedente, agli studenti è stato chiesto di misurarsi con la produzione di un altro tipo di elaborato grafico, l'illustrazione, cercando di realizzare un'immagine capace di rappresentare sinteticamente le stesse informazioni e gli stessi contenuti elaborati attraverso la produzione delle mappe. Nella consapevolezza del livello di difficoltà di questa traduzione in una sola immagine della complessità analitica del lavoro svolto nell'esercitazione precedente, nell'assegnare questa nuova consegna è stata data agli studenti totale libertà in termini di tecniche, metodi, approcci, soggetti e sguardi; coerentemente con quanto precedentemente trasmesso nel seminario teorico relativo all'illustrazione.



Drawings from quarantine.

Graphic elaborations between signs
and drawings

Ornella Zerlenga

As already mentioned, the graphic creations individually produced by the students of the Laboratory of Graphic Creations and arranged alphabetically by surname are collected here. Maps and illustration are placed side by side and scaled proportionally to allow the drawings to be compared and, at the same time, to read the conceptual correspondence between maps and illustration. In a few cases, these are not both present due to the students' non-delivery. Methodologically, the project was carried out at the end of the four-month term and on the basis of theoretical lessons, which interpreted graphic design as the outcome of critical choices between line and surface, colour and black-white, symmetrical-asymmetrical, static-dynamic.

PAGE 158:
Drawings from quarantine
(Laboratory of Graphic
Creations. a.a. 2020-21,
drawing by Arianna Santoro).

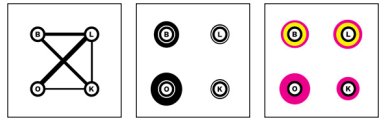
Disegni dalla quarantena.

Elaborazioni grafiche fra segni e disegni

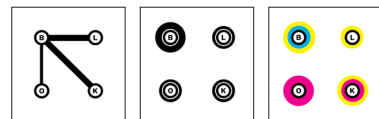
Ornella Zerlenga

Come già anticipato, vengono qui raccolte le elaborazioni grafiche prodotte individualmente dagli studenti del *Laboratorio di Graphic creations* e disposte alfabeticamente per cognome. Mappa e illustrazione sono affiancate e scalate proporzionalmente per consentire il confronto fra i disegni e, al contempo, per leggere la corrispondenza concettuale fra mappa e illustrazione. In pochi casi, queste non sono entrambe presenti per la mancata consegna da parte degli studenti. Metodologicamente, il progetto è stato realizzato a conclusione del quadrimestre e sulla base di lezioni teoriche, che hanno inteso il disegno grafico come esito di scelte critiche fra linea e superficie, colore e bianco-nero, simmetrico-asimmetrico, statico-dinamico.

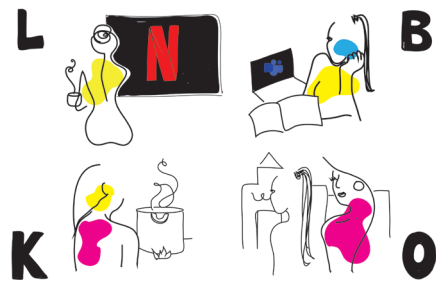
A PAGINA 158:
Disegni dalla quarantena
(Laboratorio di Graphic
Creations. a.a. 2020-21,
disegno di Arianna Santoro).



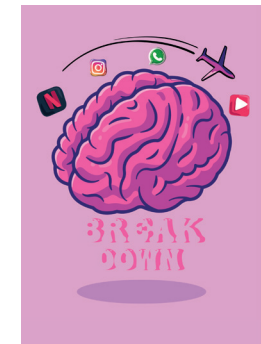
Adinolfi Emanuela



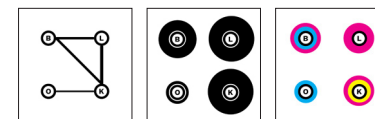
Affinito Sarah



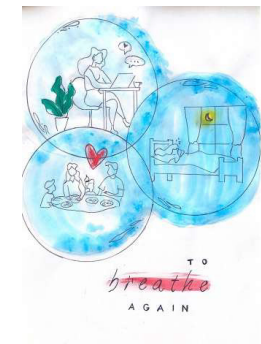
Aloi Noemi



Altruda Pasquale

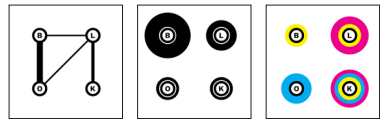


Amico Maria Grazia

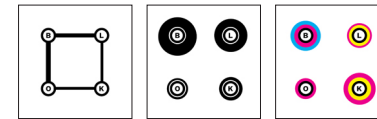


Angelino Martina

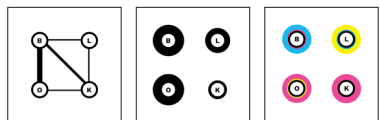
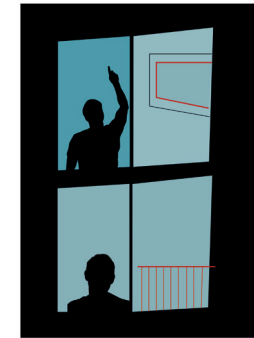




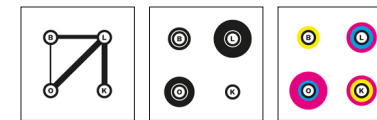
Antonacci Roberta



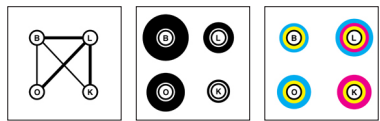
Barreta Luigi



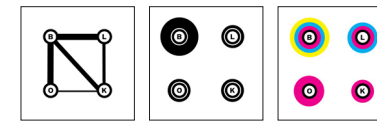
Artellino Michele



Bassolino Jole

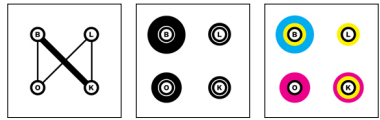


Aruta Marika

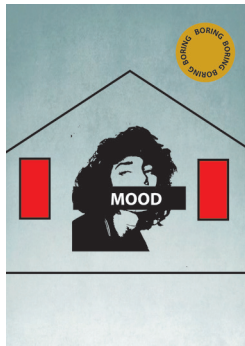
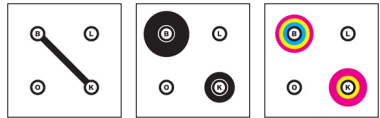


Bava Giovanna

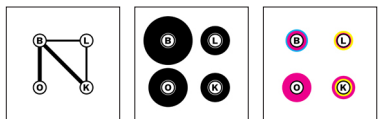




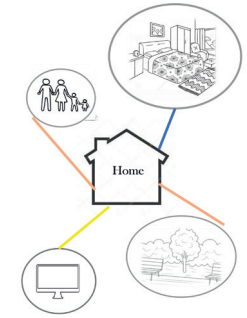
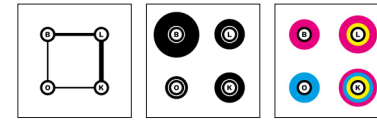
Bellopede Manuela Lucia



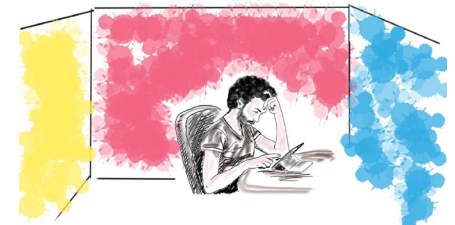
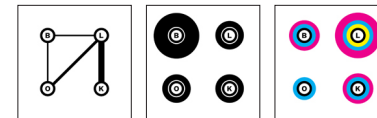
Borriello Alessia



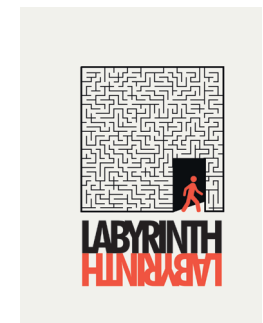
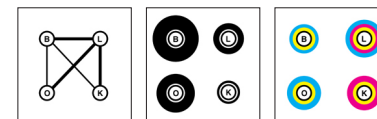
Botrugno Matteo



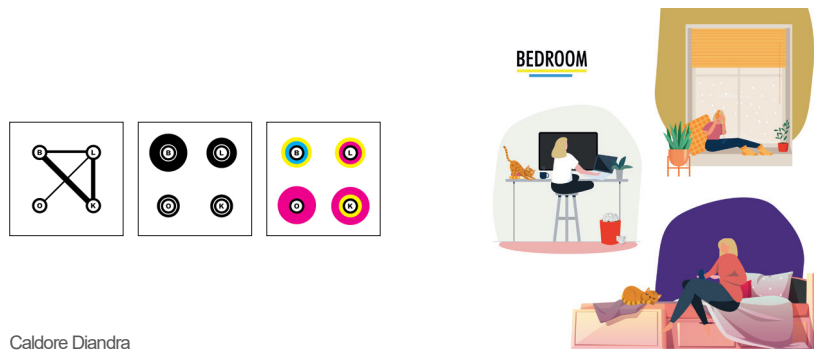
Bottigliero Sofia



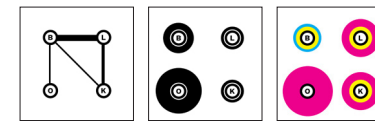
Bruno Danilo



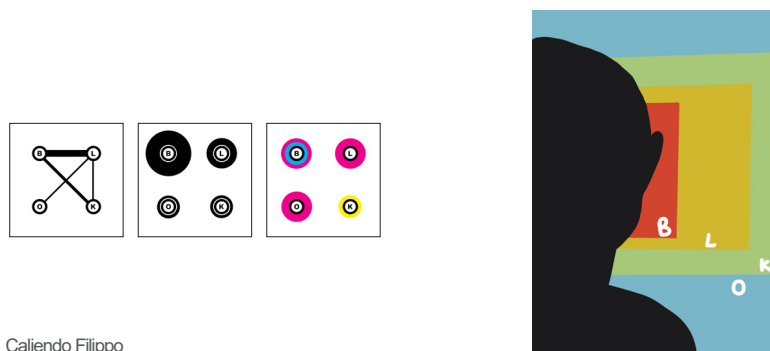
Buonomo Martina



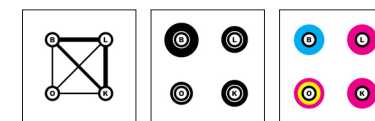
Caldore Diandra



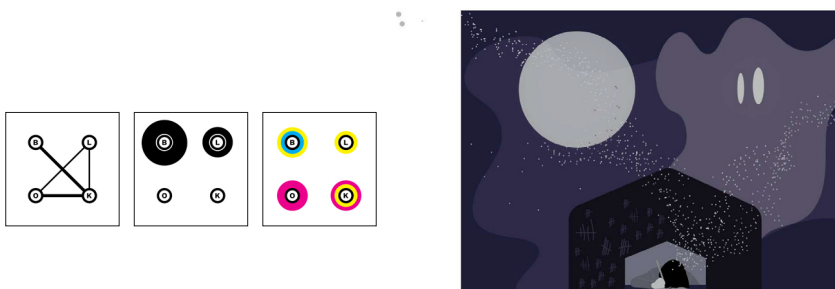
Cannavacciolo Carlo



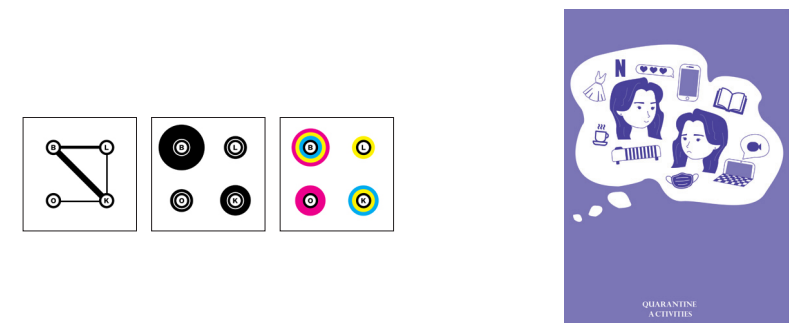
Caliendo Filippo



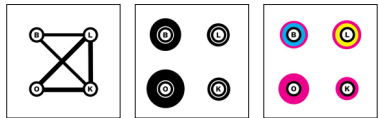
Carcatella Pia



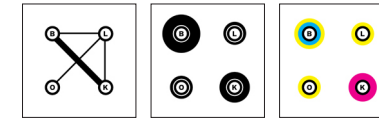
Candeias Catarina



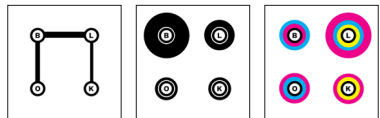
Carrara Vittoria



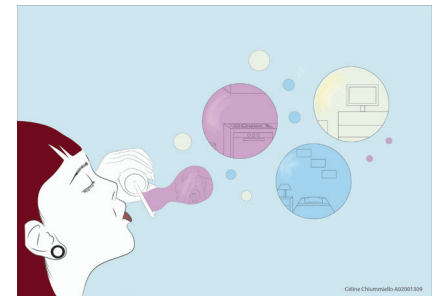
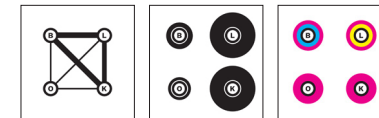
Cavallaro Agostino



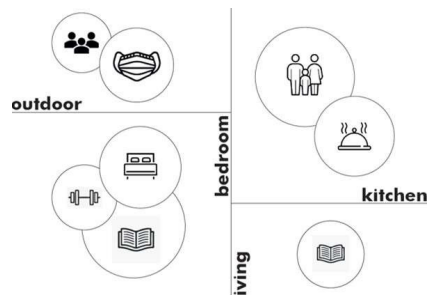
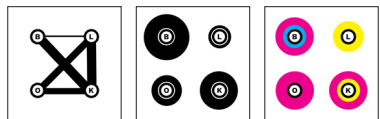
Chianese Antonio



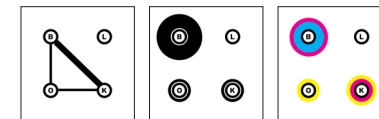
Carbone Roberta



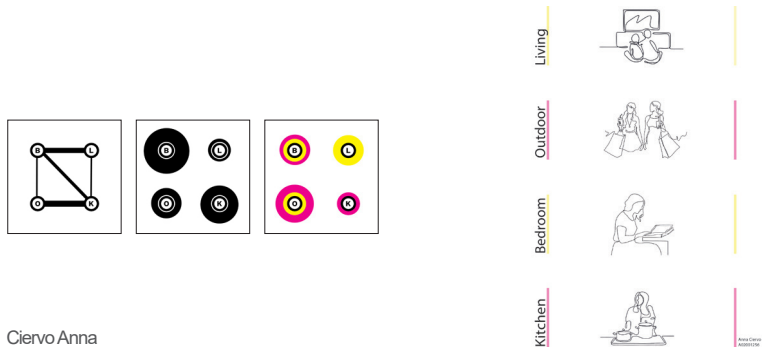
Chiummiello Céline



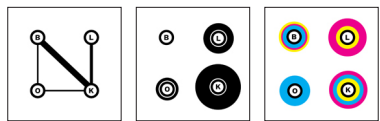
Chamoun Chiara



Cicala Antonio



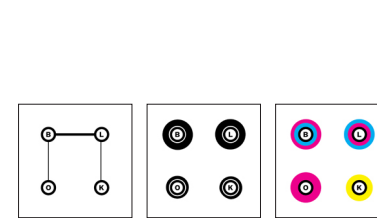
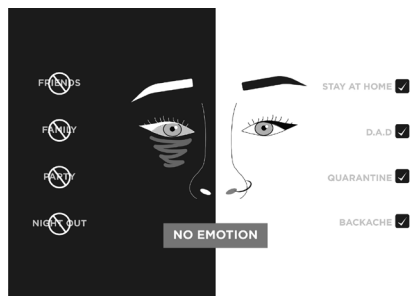
Ciervo Anna



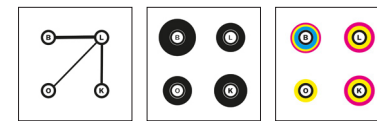
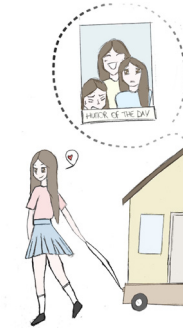
Console Giuseppe



Cosimo Francesca



Costanzo Francesca

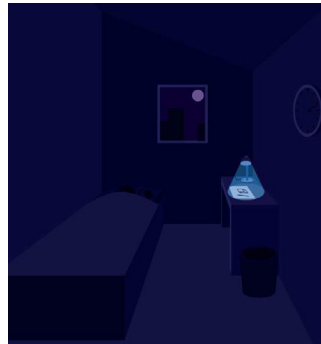
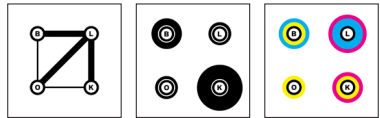


Cristiano Luigi Ernesto

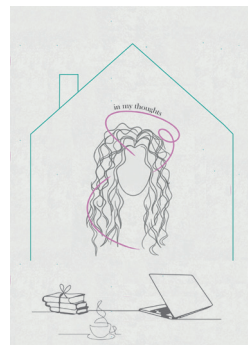
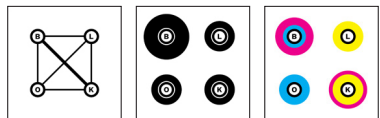


Cuccaro Annarita

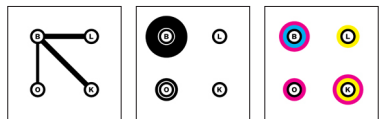




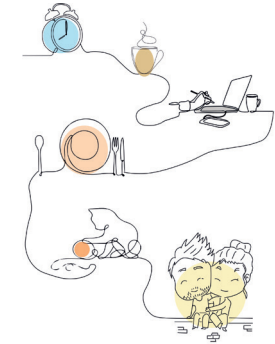
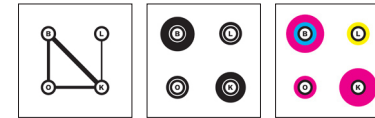
D'Atterio Stefano



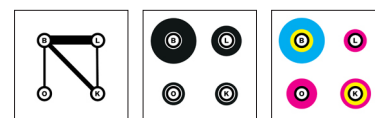
D'Ambrosio Rossella



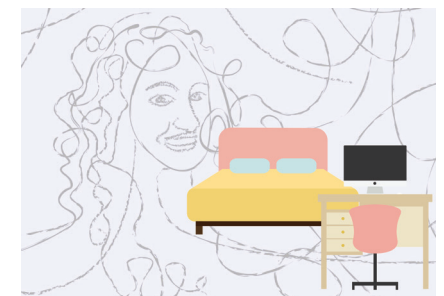
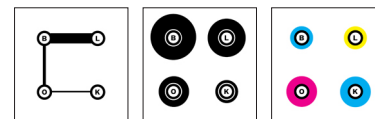
D'Andrea Nancy



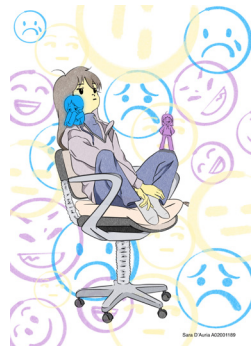
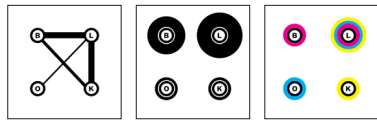
D'Arpino Arianna



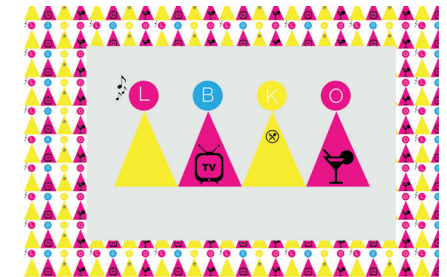
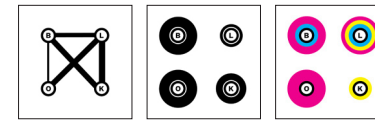
D'Avanzo Carlotta



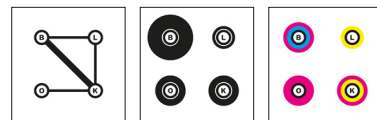
D'Errico Mariangela



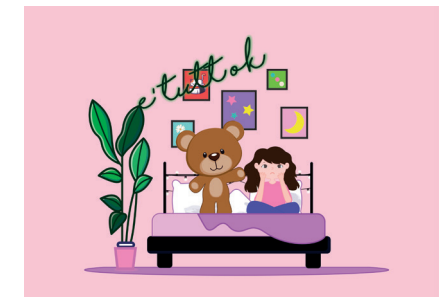
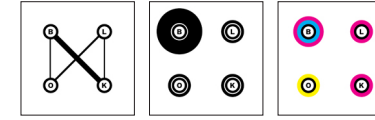
D'Auria Sara



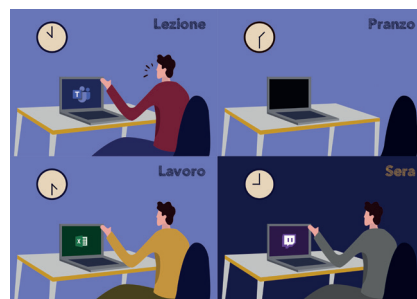
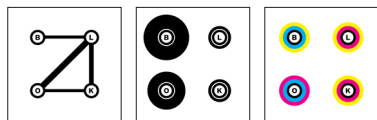
De Mattia Roberto



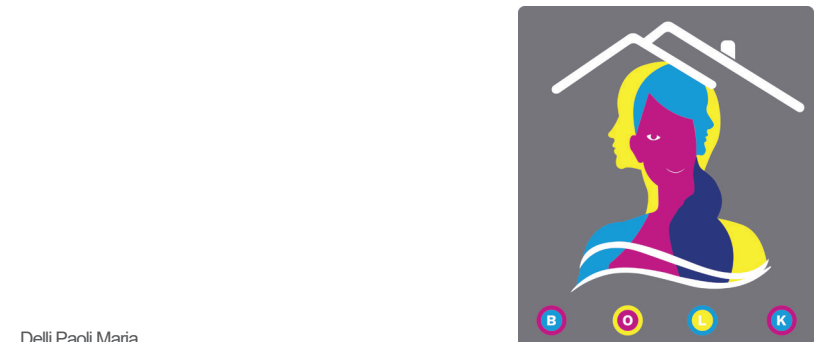
De Filippo Sara



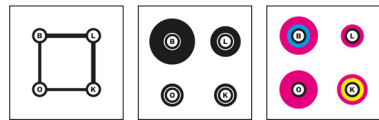
Del Vecchio Martina



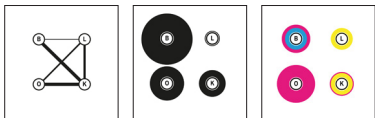
De Lucia Daniele



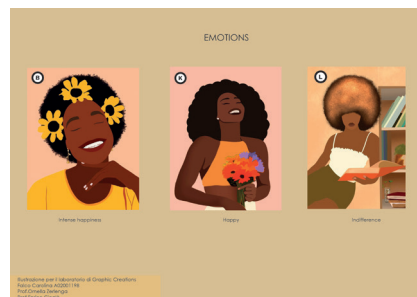
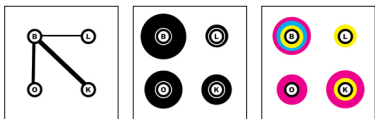
Delli Paoli Maria



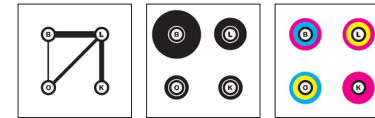
Di Matteo Anna



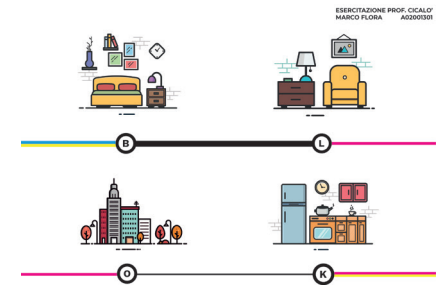
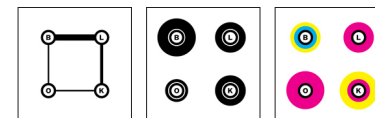
Esposito Nicola



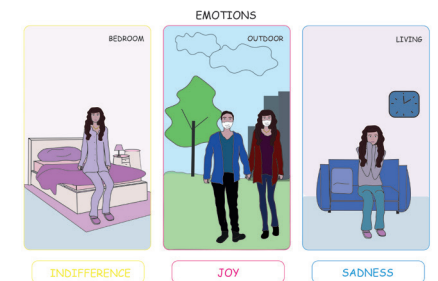
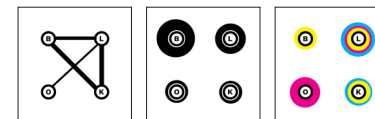
Falco Carolina



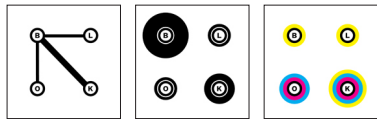
Ferrajolo Ilaria



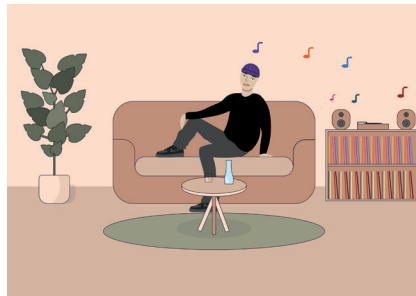
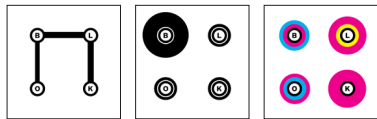
Flora Marco



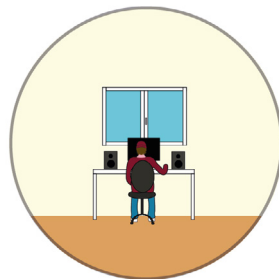
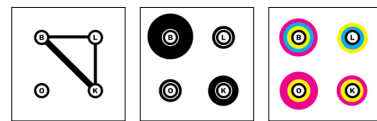
Florio Maria Giovanna



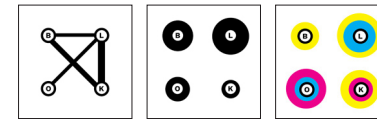
Frasca Chiara



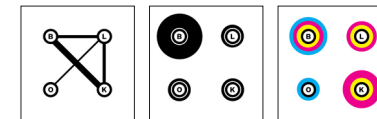
Gaglione Francesco



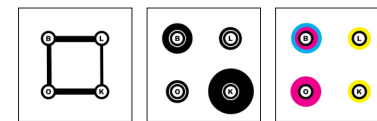
Galante Marco



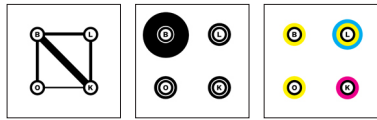
Gallo Francesca



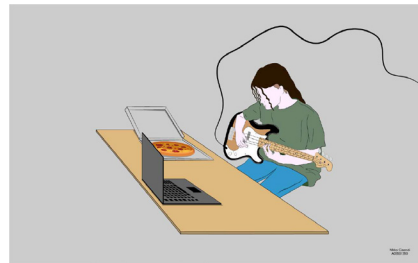
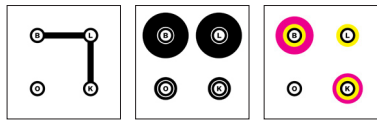
Galluccio Anna



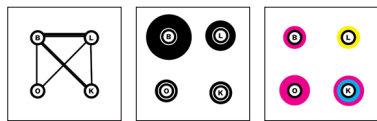
Gargiulo Maria



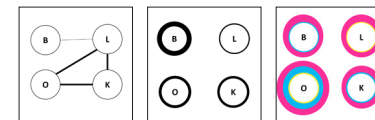
Gaudino Francesco



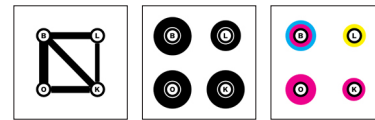
Gisondi Mirko



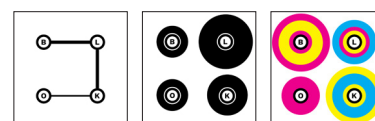
Grossi Sonia



Guarino Simona

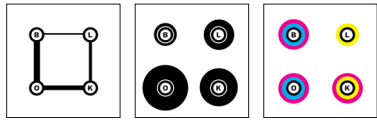


Guercio Annamaria

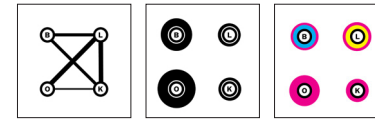
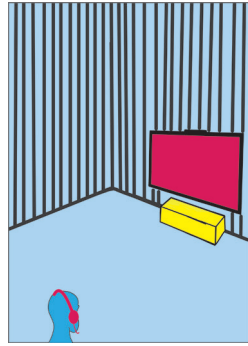


Iannone Valentina

Illustrazione simbolica di una giornata durante la pandemia. La scelta dei colori si basa sulle emozioni provate in quel momento: giallo = infelicità; blu = tristezza; rosa = felicità.



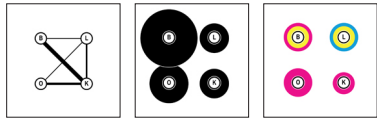
lavazzo Vincenzo



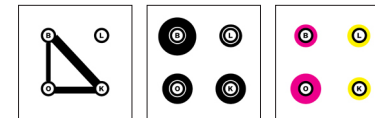
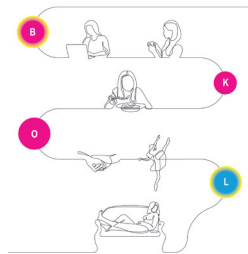
La Sala Rita



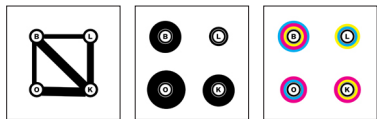
ILLUSTRAZIONE Liana Incoronato A0201934



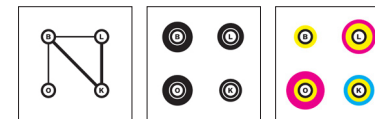
Incoronato Liana



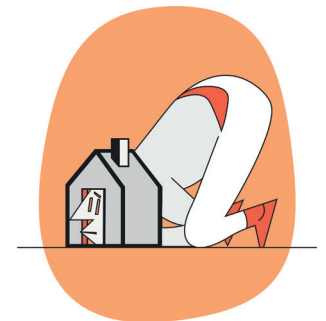
La Selva Gessica



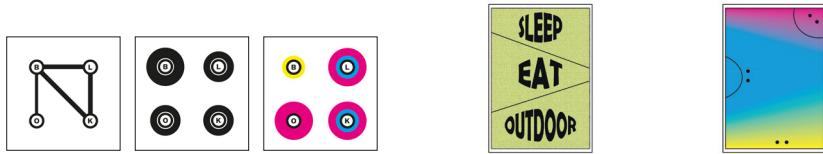
Izzo Margherita



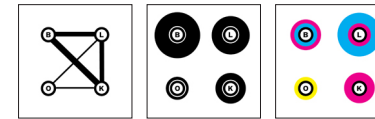
Malgieri Davide



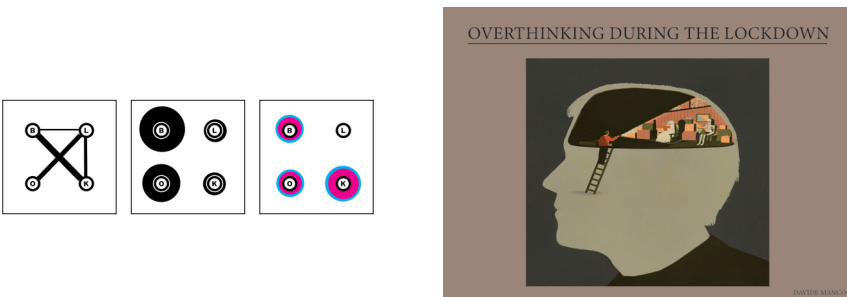
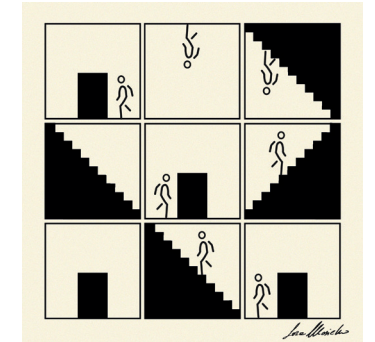
Il corpo fuori ma la testa a casa



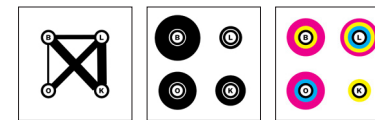
Mallardo Rosario



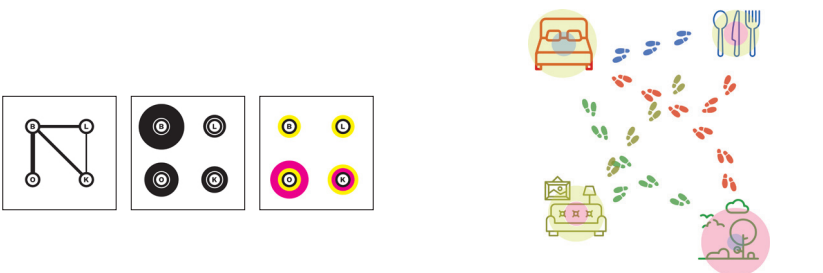
Masiello Sara



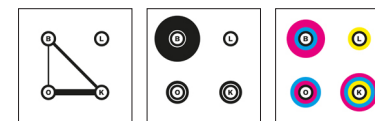
Marco Davide



Massaro Sara Maria

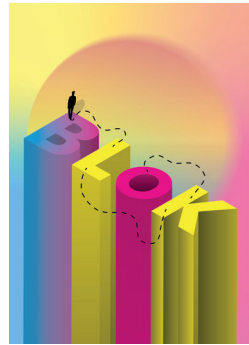
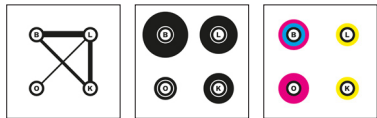


Martorelli Marco

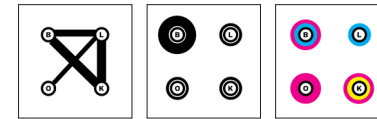


Mastantuoni Giovanni



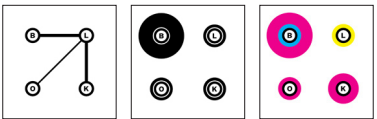


Menillo Matteo

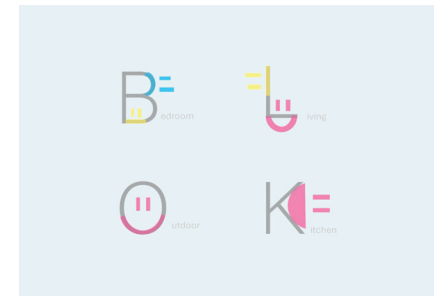
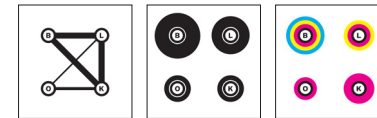


Miranda Annarosa

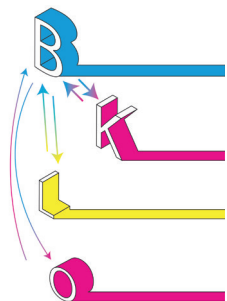
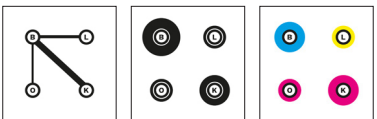
Bored in the house



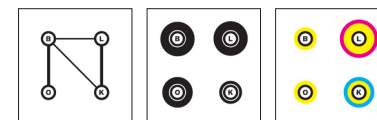
Mezzacapo Gabriele Wictor



Morea Virginia

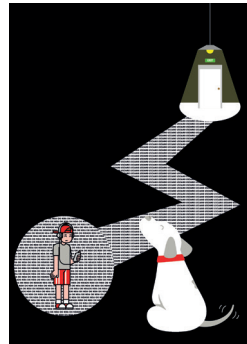
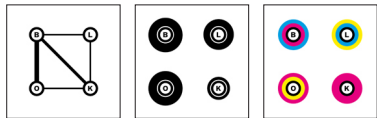


Migliaccio Vincenzo

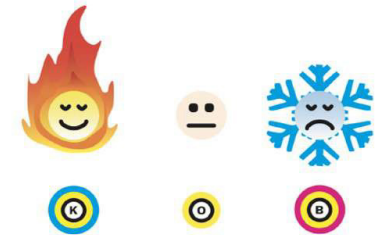


Mottola Eleonora

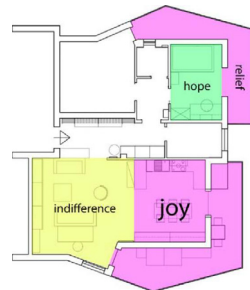
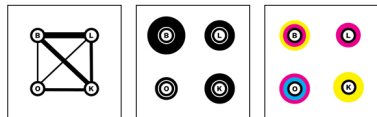
Circondati di amore nel tuo piccolo spazio



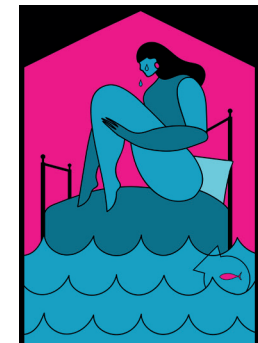
Mozzillo Salvatore



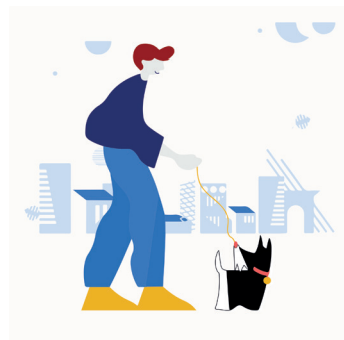
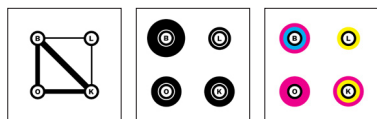
Pace Emanuele



Musella Vincenzo



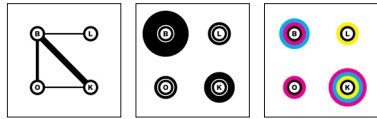
Pagano Federica



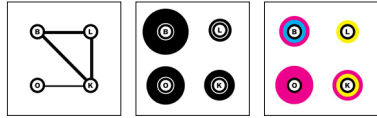
Napolano Raffaele



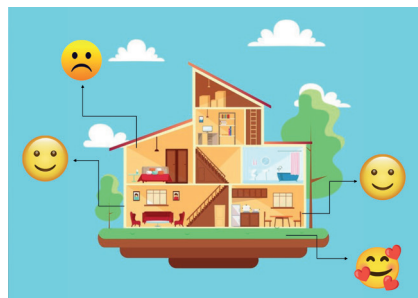
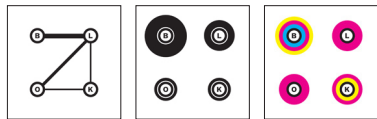
Pagano Federica



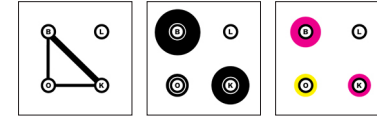
Palomba Gabriella



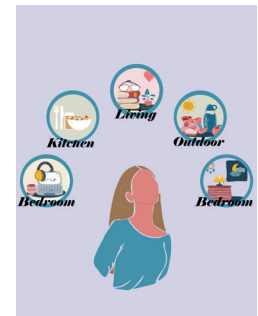
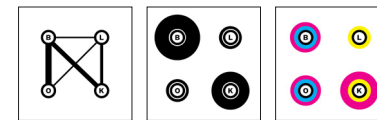
Panico Giuseppe



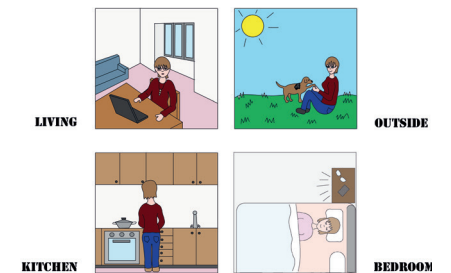
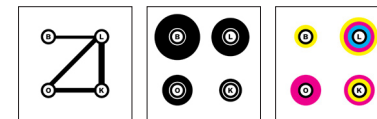
Passero Ivan



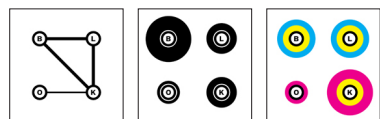
Pauciulo Michela



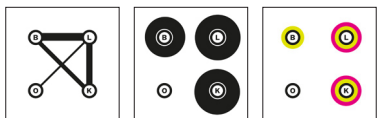
Pavlenta Iryna



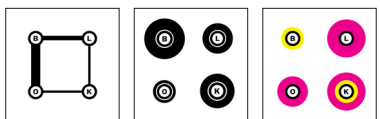
Pellegrinaggio Laura



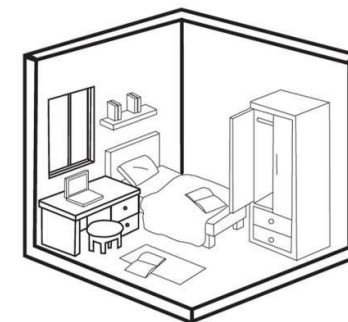
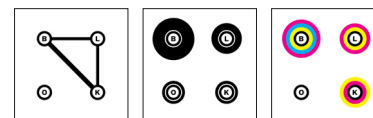
Pepe Sara



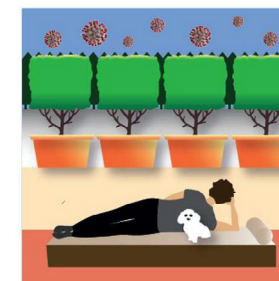
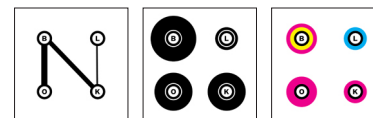
Petti Getano



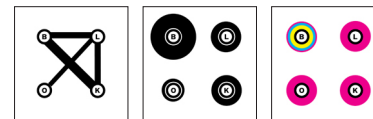
Pezzone Francesco



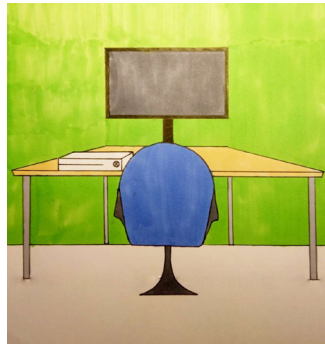
Piccolo Sara



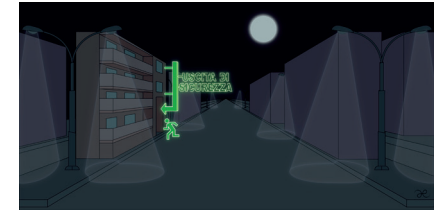
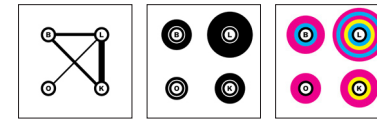
Provetta Umberto



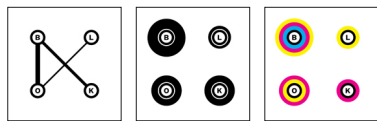
Puca Simone



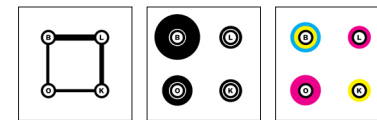
Pugliese Gianluca



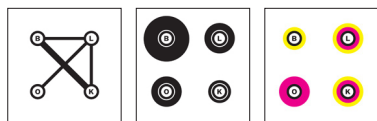
Razzano Caterina



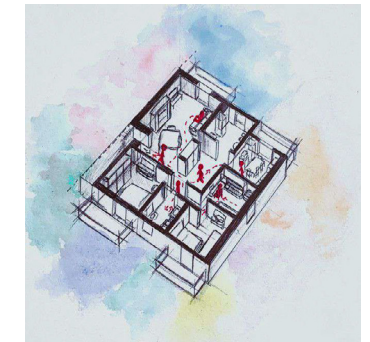
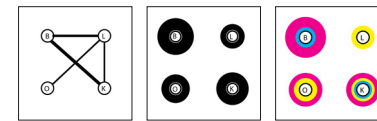
Punzo Cira



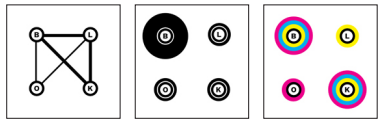
Rocco Ciro



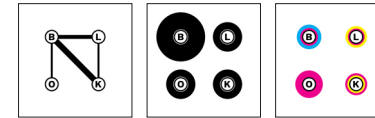
Raso Marika



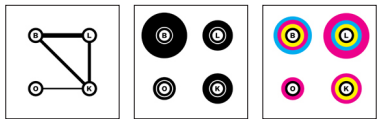
Rosato Elena



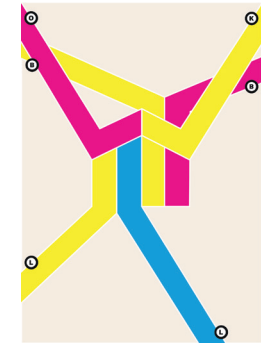
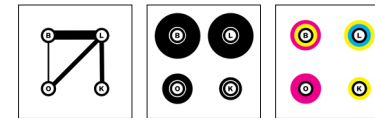
Ruggiero Claudia



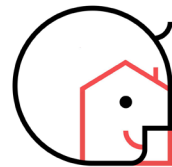
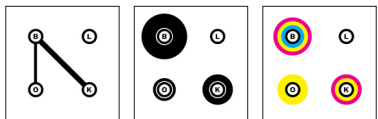
Santangelo Sara



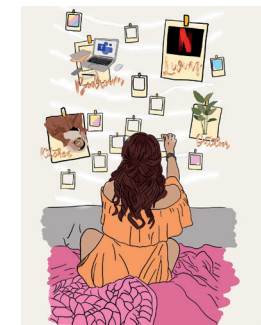
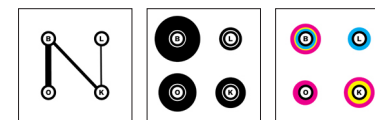
Sampogna Roberta



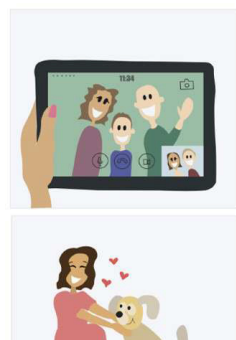
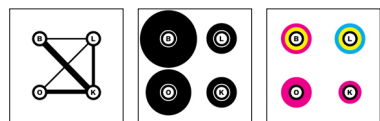
Santoro Arianna



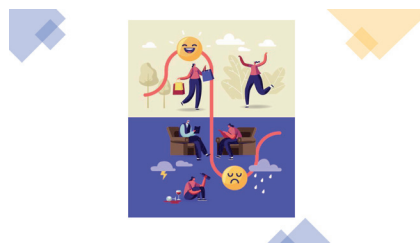
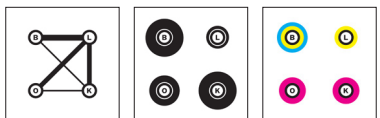
Sannino Fabio



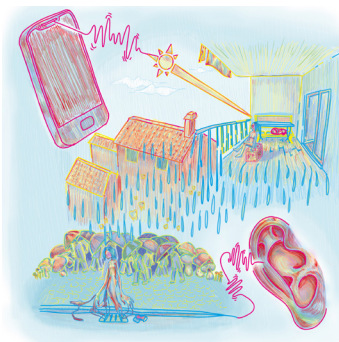
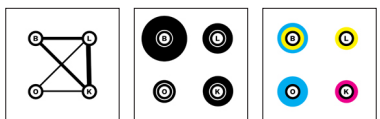
Senese Francesca



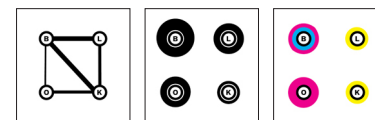
Shitrit Armony



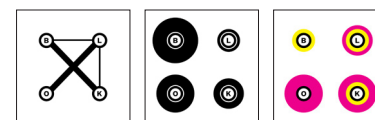
Spiezio Emilia



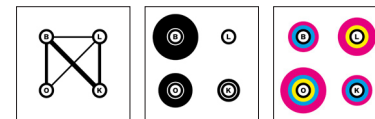
Spinò Claudia



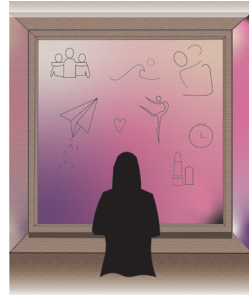
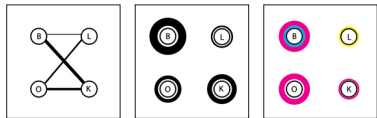
Tartagione Gabriele



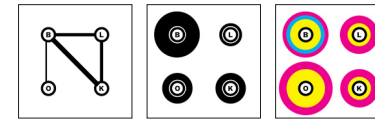
Tartagione Lucia



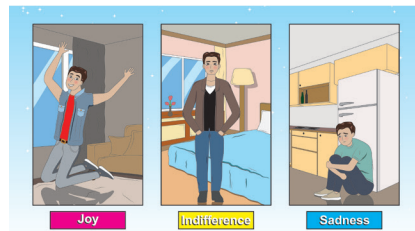
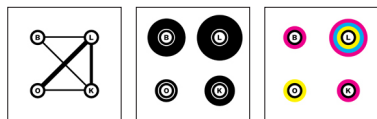
Tiano Iris



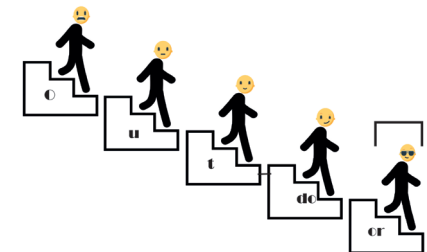
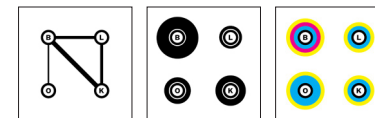
Trinchese Annachiara



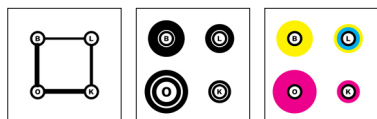
Vardano Davide



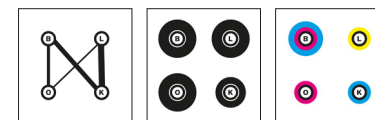
Tufano Luigi



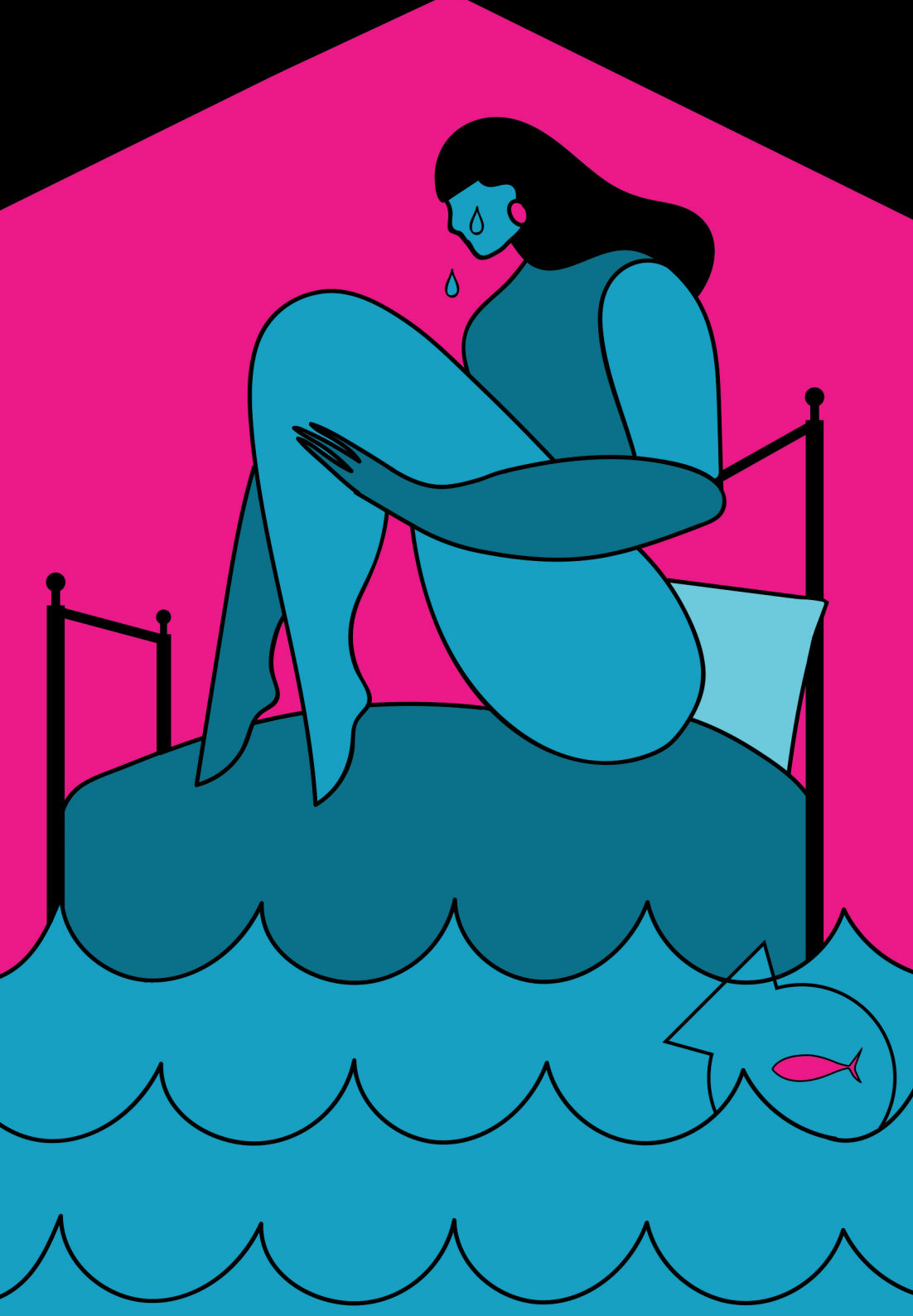
Vitolo Sonia



Ugiano Gaia



Ziello Giuseppe



Communication and expression through images.

The representation of the self in a didactic experimentation

Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli

This chapter discusses the results of the didactic experimentation conducted within a Graphic Creation laboratory of a Design degree course. The experimentation took place more than a year after the first strict lockdown made necessary by the COVID19 pandemic emergency of March 2020 and was affected by the emotional load accumulated and matured in the first pandemic year.

In this chapter, an initial critical evaluation is made from a strictly graphic point of view of the outcomes of this experience that result in an emotional outburst that went far beyond expectations. The succession of two very different exercises, one aimed at the creation of infographic maps and the other at the production of an illustration, proposed according to two different operative methods but with the same objective of representing the same information, made possible an unprecedented process of reading and representation of the self. If, on the one hand, the rigorously coded mapping of movements, time and emotions required in the map exercise stimulated a process of read-

PAGE 204:
Drawings from quarantine
(Laboratory of Graphic
Creations. a.a. 2020-21,
drawing by Federica Pagano).

ing one's own emotional condition, on the other hand, the subsequent exercise, with its executive and expressive freedom, allowed them to translate what they had learnt about themselves in a sort of graphic autobiography, a visual narration of the self capable of giving organisation to their inner world in order to attribute meanings to the lived experience. This experience was made possible by the layering of the two didactic exercises, which individually would not have enabled the achievement of such results. After having conveyed to the students the nature, history, possible declinations and applications of the two types of image, reported in this volume in the chapters dedicated to maps and illustration, they were asked to apply what they had learnt by producing two types of graphic products. In particular, they were first instructed to produce the three maps according to the rules of representation described in the chapter *Mapping one's behaviour in domestic space on a lockdown day* and, only afterwards, they were asked to try to produce an illustration representing the same information contained in the maps. A graphic product with these characteristics is not simply an image to be decoded through the traditional processes of interpreting perceived forms, but becomes a representation of the self in which the graphic choices adopted refer to deeper and more complex meanings.

Comunicazione ed espressione attraverso le immagini.

La rappresentazione del sé
in una sperimentazione didattica

Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli

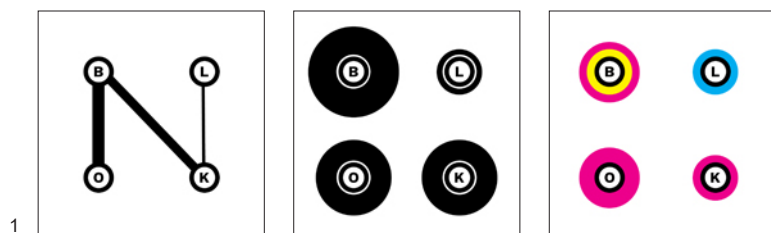
In questo capitolo vengono discussi gli esiti della sperimentazione didattica condotta secondo un punto di vista focalizzato sugli aspetti grafico-visivi, compositivi, tecnici e produttivi. Tali esiti si presterebbero ad essere analizzati anche da altri punti di vista, come ad esempio quello strettamente psicologico o sociologico. Infatti, nel proporre una sperimentazione basata sulla rappresentazione non delle immagini percepite con i propri occhi (come avviene nel caso della rappresentazione dello spazio architettonico e urbano) o di quelle visualizzate con l'occhio della mente (come avviene in ambito progettuale) ma di quelle percepite a livello emozionale, relative al proprio vissuto e mondo interiore, entrano in gioco altri livelli di interpretazione che vanno oltre i semplici esiti grafici. Un prodotto grafico con queste caratteristiche non è semplicemente un'immagine da decodificare attraverso i tradizionali processi di interpretazione delle forme percepite, ma diventa una rappresentazione del sé in cui le scelte grafiche adottate rimandano a significati più profondi e complessi non decifrabili in maniera lineare. Non si può trascurare il fatto che il mo-

mento in cui la sperimentazione è stata proposta agli studenti si configura come eccezionale per le condizioni di contesto in cui l'esercizio è stato svolto. Il riferimento diretto è infatti al *lock-down* reso necessario dalla situazione dell'emergenza pandemica, in cui gli studenti poco più che ventenni si sono trovati confinati all'interno delle proprie case. Il doversi confrontare in maniera scientifica con i propri spazi domestici, con le proprie azioni quotidiane e soprattutto con le proprie emozioni, cui ha obbligato l'esercitazione didattica, non poteva che sfociare in uno sfogo emozionale che è andato ben oltre le aspettative. Sebbene a distanza di oltre un anno dal primo rigoroso *lock-down* del marzo 2020 e, sebbene in condizioni meno restrittive relativamente agli spostamenti e libertà di azione individuale, il carico emotivo accumulato e maturato nel primo anno pandemico è stato talmente significativo e importante che sembrava attendere l'esercitazione didattica per trovare espressione compiuta. Una analoga esercitazione assegnata nelle fasi iniziali dell'emergenza pandemica, caratterizzate da un livello di incertezza sensibilmente maggiore, dal repentino e continuo variare delle regole di comportamento sociale e, di conseguenza, dalla non acquisizione di abitudini consolidate nello svolgimento della vita quotidiana (una sorta di routine del *lock-down*) non avrebbe certamente portato a risultati analoghi, anche in termini di consapevolezza di sé.

La successione di due esercitazioni molto diverse, quella sulla mappa e quella sull'illustrazione, proposte secondo due modalità operative differenti ma aventi come obiettivo la rappresentazione delle stesse informazioni, ha reso

possibile un inedito processo di lettura e rappresentazione del sé. Se da un lato la mappatura rigorosamente codificata di spostamenti, tempo ed emozioni richiesta nell'esercizio sulle mappe ha innescato un processo di lettura della propria condizione emozionale (basato però su un'osservazione e una misurazione di matrice scientifica), dall'altro l'esercitazione successiva, con la sua libertà esecutiva ed espressiva, ha permesso di tradurre quanto appreso sul sé e sulla propria condizione esistenziale di questo particolare momento non solo in visualizzazioni spesso di grande interesse dal punto di vista grafico, ma anche e soprattutto in una sorta di autobiografia grafica, di narrazione visiva del sé capace di dare un'organizzazione al proprio mondo interiore per attribuire significati all'esperienza vissuta.

In tale esperienza si è rivelata fondamentale la stratificazione delle due esercitazioni didattiche, che singolarmente non avrebbero permesso il raggiungimento di tali esiti. Dopo aver trasmesso agli studenti la natura, la storia, le possibili declinazioni e applicazioni delle due tipologie di immagine, è stato richiesto di applicare quanto appreso realizzando due tipologie di prodotti grafici: nello specifico, una serie unitaria di tre mappe infografiche e un'illustrazione. In particolare, è stata prima data l'indicazione di produrre le tre mappe secondo le regole di rappresentazione descritte nel capitolo *Mappare i propri comportamenti nello spazio domestico in una giornata di lock-down* e, solo successivamente, è stato richiesto di cimentarsi nella rappresentazione sintetica delle medesime informazioni racchiuse nelle mappe all'interno di un'illustrazione.

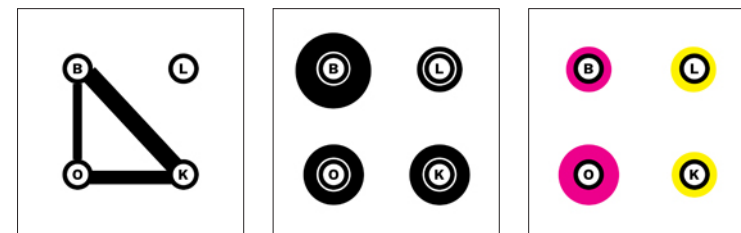


1

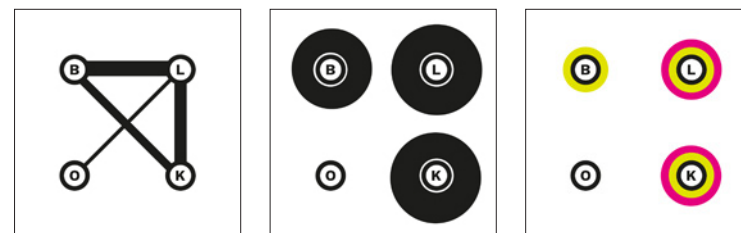
Le due esercitazioni richieste, oltre che differenziarsi per la tipologia di immagine da costruire, mappa e illustrazione, si differenziavano per il livello di libertà rappresentativa lasciato agli studenti. Se nel primo caso (mappe) il linguaggio grafico da utilizzare era codificato da precise regole formali (di tipo cromatico, dimensionale e funzionale), nel secondo caso (illustrazione) è stata lasciata agli studenti una libertà totale nella scelta del linguaggio grafico da utilizzare.

L'esercitazione relativa alle mappe, proposta per prima nella sequenza didattica all'interno del laboratorio, per la natura della metodologia prevista e del compito grafico richiesto ha assunto la valenza funzionale di momento di rilevazione, raccolta e rappresentazione scientifica dei dati analitici riferiti alle azioni quotidiane. La necessità di registrare le proprie relazioni con lo spazio abitativo, quantificandole in forma numerica e successivamente traducendole in forma grafica, ha fatto sì che ciascuno studente prendesse coscienza in maniera analitica dei propri comportamenti e li visualizzasse graficamente. Proprio questa fase, in un certo senso preparatoria, ha consentito di maturare un grado di elaborazione delle informazioni che ha favorito una più efficace interpretazione ed espressione grafica nell'esercitazione sull'illustrazione.

IN ALTO:
Fig. 1. Mappa infografica
esemplificativa.



2



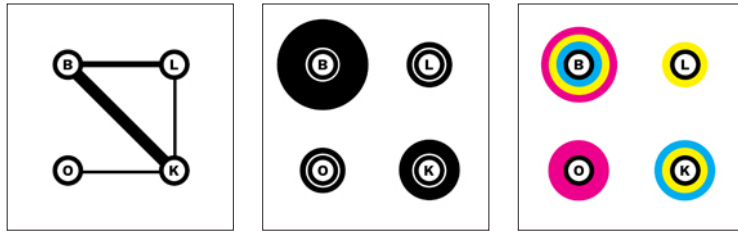
3

Il compito didattico assegnato per la realizzazione delle mappe infografiche ha dato luogo, come atteso, a esiti tra loro coerenti e di conseguenza confrontabili (Fig. 1).

Di tali esiti è stato possibile effettuare una prima valutazione critica a livello del singolo elaborato, ad esempio in relazione alla lettura dell'utilizzo prevalente (in termini di spostamenti effettuati e di tempo trascorso) di alcuni nuclei dello spazio abitativo rispetto agli altri, ma anche in riferimento alla presenza, tipologia e intensità delle emozioni provate in alcuni nuclei rispetto agli altri. In un secondo momento, la valutazione è stata orientata verso il raffronto tra più azioni di mappatura parallele, deducendo considerazioni di carattere più generale sull'utilizzo medio degli spazi abitativi e sulle emozioni più frequentemente associate a ciascuno di essi.

IN ALTO:
Fig. 2. Soggiorno 'L' escluso dagli spostamenti' (mappa di Martina Buonomo).
Fig. 3. Spazio esterno escluso in termini di tempo e di emozioni (mappa di Gaetano Petti).

4



Tali osservazioni sono state possibili proprio grazie alla specifica modalità di svolgimento richiesta per l'esercitazione: il vincolo determinato dal codice grafico imposto ha permesso di rendere efficaci i raffronti tra le diverse mappe, portando a svolgere un'operazione critico-ermeneutica di 'mappatura della mappatura'.

In alcune mappe è significativo notare come l'elemento di interesse critico sia determinato dall'assenza di segni grafici: questo si verifica ad esempio quando un nucleo spaziale dell'abitazione è escluso dalle azioni della vita quotidiana, sia in termini di spostamenti (Fig. 2) che di tempo, che di emozioni provate (Fig. 3).

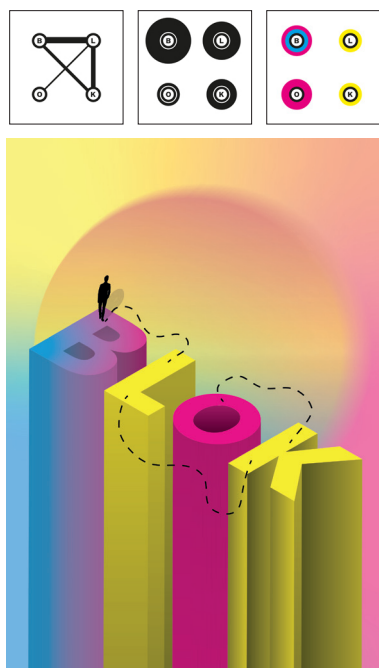
Altra valutazione, possibile sia per il singolo elaborato che per la serie di mappe messe a confronto, è riferibile all'interdipendenza tra variabili distinte. Ad esempio, in alcune mappe è evidente la variabilità delle emozioni provate in uno stesso nucleo spaziale in cui si è trascorso molto tempo nell'arco delle 24 ore (ad esempio la camera da letto 'B' nella Fig. 4) oppure l'intensità delle emozioni positive provate in un certo nucleo, ancora più significativa se associata al poco tempo trascorso nel medesimo nucleo (ad esempio lo spazio esterno 'O' ancora nella Fig. 4). Assunta come base di partenza la mappatura infografica con la sua codificazione scientifica

IN ALTO:
Fig. 4. Mappa di Vittoria
Carrara.

delle informazioni, il compito relativo all'illustrazione è stato affrontato senza alcun vincolo grafico specifico e l'impostazione dell'elaborato è stata condotta in completa libertà.

Tale libertà ha portato alla raccolta di immagini tra loro molto differenti per approccio, tematica rappresentata e tecnica grafica. Sulla base delle sensibilità individuali, capacità tecniche e competenze nell'uso dei diversi possibili strumenti operativi, gli studenti hanno prodotto una serie di illustrazioni di grande interesse sotto diversi punti di vista, di seguito discussi.

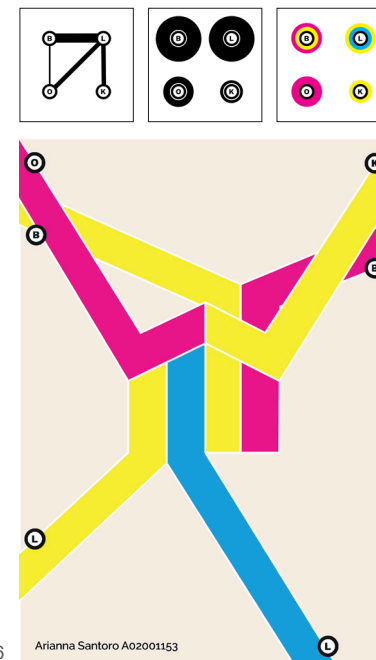
Se la mappa è per sua definizione un prodotto grafico che si propone di controllare e interpretare la complessità e che dunque necessita di rappresentare tutti gli elementi in un'unica immagine secondo un codice grafico stabilito, l'illustrazione è invece tendenzialmente una vista parziale della realtà: la raffigurazione di una situazione, di un concetto, di un soggetto definito e limitato. Per questo, nel passaggio dalle mappe all'illustrazione gli studenti sono stati implicitamente obbligati a operare una selezione del soggetto da rappresentare, adottandolo come elemento capace di riassumere e rappresentare il tutto secondo il principio della sineddoche. La stessa scelta del soggetto da rappresentare, oltre che la connotazione attribuita al soggetto rappresentato, assume significato ed è parte significativa del processo di rappresentazione del sé. La casistica osservata è stata particolarmente ricca e consistente. Per questo, gli elaborati grafici prodotti dagli studenti sono stati analizzati attraverso una categorizzazione capace di favorire la discussione degli esiti della sperimentazione didattica.



5

Le illustrazioni che sono state prodotte possono essere classificate in base alla dimensione che è stata scelta come base per la rappresentazione che può essere: concettuale (trasposizione grafica del tema); spaziale (rappresentazione degli spazi della casa); relazionale (rappresentazione degli spostamenti tra ambienti); temporale (rappresentazione dei tempi della giornata); emozionale (rappresentazione degli stati d'animo). Le immagini, discusse di seguito sono solo un campione significativo dell'ampio ventaglio di soluzioni grafiche proposte, già presentate in maniera esaustiva nel capitolo *Illustrazione di sintesi delle informazioni rappresentate nelle mappe*.

IN ALTO:
Fig. 5. Mappa e illustrazione
di Matteo Mennillo.



6

Arianna Santoro A02001153

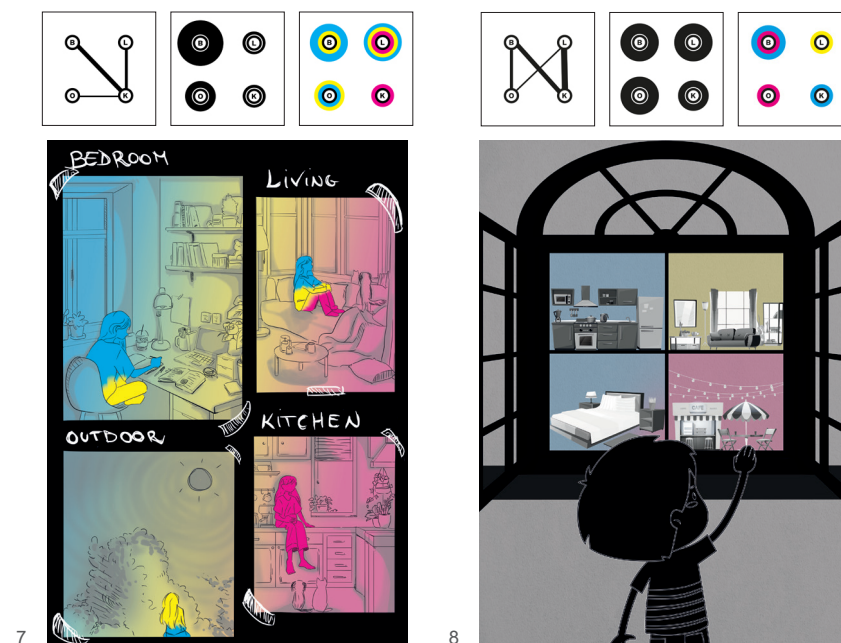
Concetto

La combinazione tra due differenti esercitazioni grafiche tra loro connesse ha stimolato in alcuni studenti la possibilità di sintetizzare i due obiettivi in un'unica immagine, capace di restituire graficamente in maniera unitaria e integrare concettualmente le due rappresentazioni. I risultati ambiscono quasi ad essere immagini con una valenza di 'copertina' della sperimentazione didattica. La ricerca di tale unitarietà è avvenuta secondo diverse strategie visive: a) attribuzione all'illustrazione dei medesimi codici cromatici della mappa; b) adozione dei codici alfabetici

IN ALTO:
Fig. 6. Mappa e illustrazione
di Arianna Santoro.

della mappa come elementi grafici dell'illustrazione; c) utilizzo della mappa come elemento centrale dell'illustrazione; d) estensione della struttura della mappa all'illustrazione; e) ricerca di una fusione tra mappa e illustrazione; f) ricerca di regole per costruire un'illustrazione. Sebbene agli studenti sia stata data massima libertà nella definizione delle scelte grafiche, in molti casi le scelte che hanno condotto alla realizzazione dell'illustrazione sono state influenzate dalle indicazioni date per la realizzazione della mappa. È questo il caso della Fig. 5 in cui l'immagine prodotta utilizza i codici cromatici assegnati per la realizzazione della mappa e adotta come tema centrale il codice alfabetico prescritto per la rappresentazione degli spazi. Nella stessa illustrazione le lettere rappresentanti gli spazi vengono tra loro collegate attraverso una linea tratteggiata, che indica gli spostamenti, visualizzando in maniera concettuale il senso dell'esercitazione svolta sul tema della mappa. In questo caso la richiesta di rappresentare attraverso il linguaggio dell'illustrazione quanto rappresentato con la mappa si focalizza sul tema dell'esercizio, traducendolo graficamente in un'interessante immagine assumibile come copertina della sperimentazione didattica.

Differente l'interpretazione che viene data nella Fig. 6 in cui lo studente decide di dare una rappresentazione altra di quanto già graficizzato con la mappa ricorrendo a una mappa illustrata ovvero a un'illustrazione, che visualizza la mappa secondo regole differenti e personali ma di grande efficacia dal punto di vista visivo. I codici cromatici e alfabetici vengono utilizzati su una base spaziale, che disegna i percorsi e localizza gli ambienti del vissuto quotidiano, dando for-

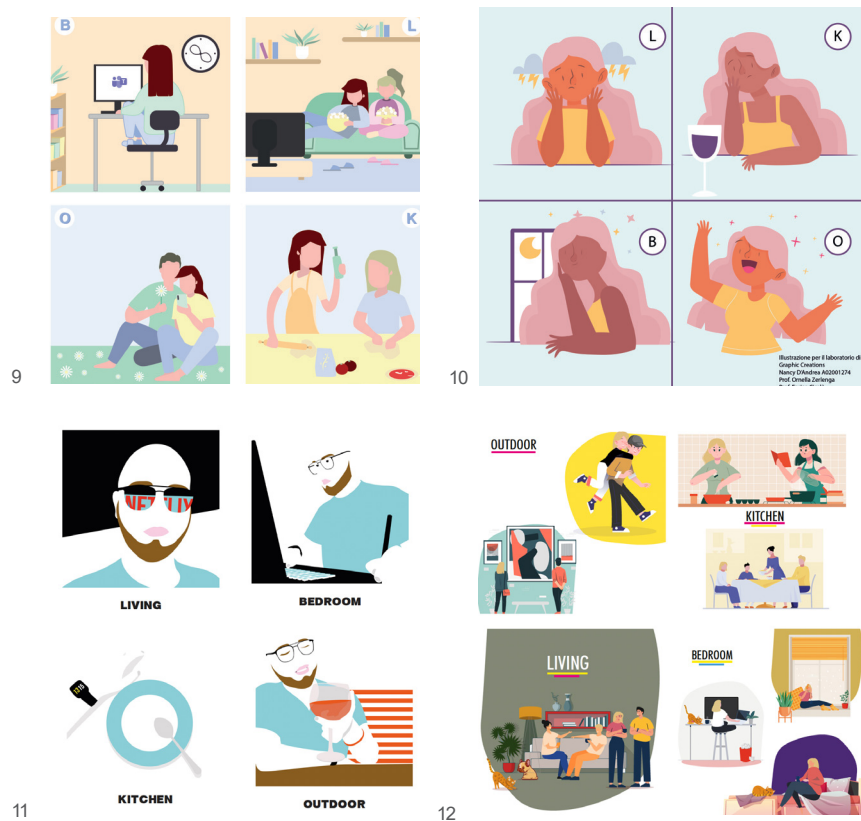


ma a una composizione apparentemente astratta ma capace di raffigurare le stesse informazioni secondo una differente soluzione infografica.

Spazio

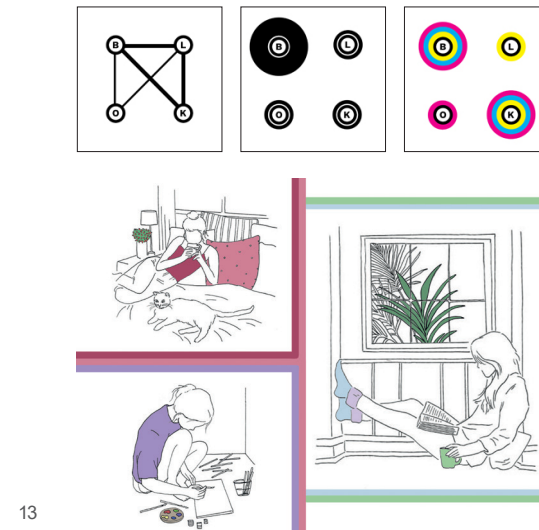
Essendo il primo prodotto grafico da elaborare basato sulla mappatura della quotidianità all'interno di uno spazio definito, quello della casa, non sorprende che un gruppo consistente di immagini proposte sia stato focalizzato sull'illustrazione degli spazi domestici, interpretando questo tema secondo modalità differenti come: illustrazione delle attività nei quattro ambienti;

IN ALTO:
Fig. 7. Mappa e illustrazione di Martina Angelino.
Fig. 8. Mappa e illustrazione di Giuseppe Ziello.



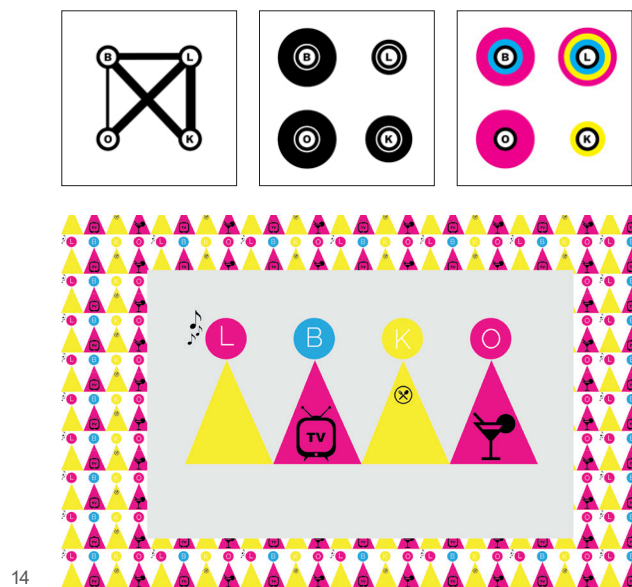
IN ALTO:
Fig. 9. Illustrazione di Anna di Matteo.
Fig. 10. Illustrazione di Nancy D'Andrea.
Fig. 11. Illustrazione di Gabriele Tartaglione.
Fig. 12. Illustrazione di Diandra Caldore.

quadripartizione dell'illustrazione; illustrazione della casa come architettura; illustrazione della casa come concetto. Nelle Figg. 7 e 8, per esempio, il tema dell'illustrazione viene interpretato mantenendo una forte correlazione con l'esercizio già svolto sulla mappa evidenziato da: quadripartizione dell'immagine; struttura a matrice 2x2; titolazione delle quattro parti; codifica cromatica.



Altre sperimentazioni, pur mantenendo una stretta coerenza con la struttura quadripartita dell'immagine, manifestano una maggiore libertà di interpretazione utilizzando linguaggi grafici che si discostano dalle codifiche cromatiche e semantiche derivanti dall'esercizio sulle mappe. La presa di distanza da questi codici obbliga lo studente a trovare soluzioni diverse per la rappresentazione degli stati emotivi dedotti dall'atmosfera, che emerge dalle scene raffigurate, dalle relazioni tra i personaggi che le popolano (Fig. 9, 12), dalle espressioni dei loro volti (Fig. 10), dai dettagli quasi invisibili ma carichi di significato, talvolta suggeriti da un simbolo ben incastonato nella composizione (come il riferimento al tempo infinito nell'orologio della Fig. 9 o il suggerimento delle piattaforme streaming nel riflesso degli occhiali nella Fig. 11).

IN ALTO:
Fig. 13. Mappa e illustrazione di Claudia Ruggiero.

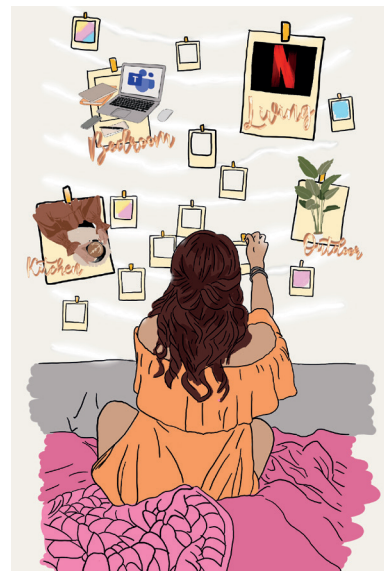


14

È interessante notare come in alcune sperimentazioni dallo schema quadripartito derivi direttamente uno schema tripartito in cui uno dei quattro spazi viene perso, come nel caso della fig. 13 in cui lo spazio che viene a mancare è quello esterno, forse non casualmente, visto anche la rappresentazione della mappa corrispondente.

In alcune esperienze il riferimento ai quattro ambienti rimane evidente, sebbene non sussista più come matrice 2x2 ma si utilizzi invece uno schema compositivo più libero, che in alcuni casi mantiene comunque una forte relazione con le altre codifiche (cromatiche, alfabetiche, emozionali) provenienti dalle mappe (Fig. 14), in altri staccandosi del tutto e dando forma a un'illustrazione in cui i riferimenti agli spazi

IN ALTO:
Fig. 14. Mappa e illustrazione
di Roberto De Mattia.

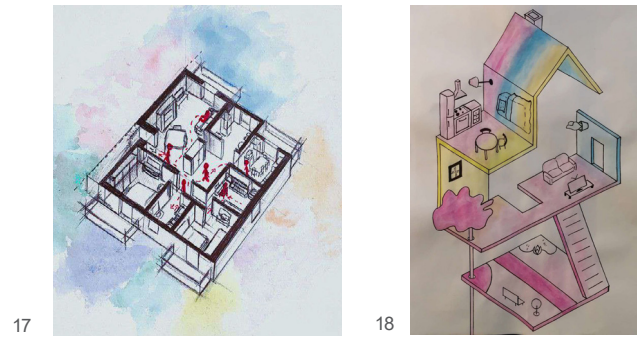


15



16

IN ALTO:
Fig. 15. Illustrazione di
Francesca Senese.
Fig. 16. Illustrazione di Sara
Santangelo.



17

18

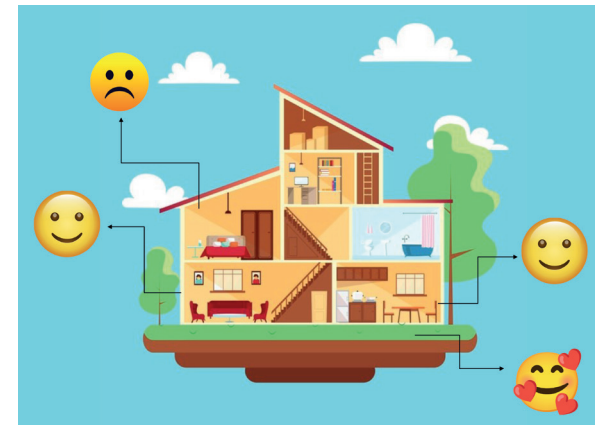


19

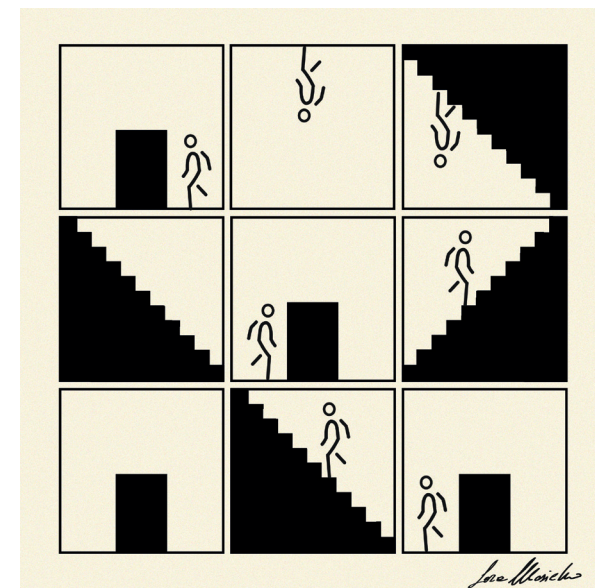
e alle attività in essi svolti diventano elementi costitutivi della composizione grafica (Fig. 15) o riferimenti metaforici capaci di enfatizzare la rappresentazione delle emozioni (Fig. 16).

I quattro ambienti sinora rappresentati come dei contenitori autonomi si ritrovano composti all'interno di immagini di case che fanno spesso uso di tecniche di rappresentazione proprie del disegno architettonico, in cui viste assonometriche restituiscono le relazioni spaziali tra gli ambienti e, in alcuni casi, continuano a

IN ALTO:
Fig. 17. Illustrazione di Elena Rosato.
Fig. 18. Illustrazione di Roberta Sampogna.
Fig. 19. Illustrazione di Sara Maria Massaro.



20



21

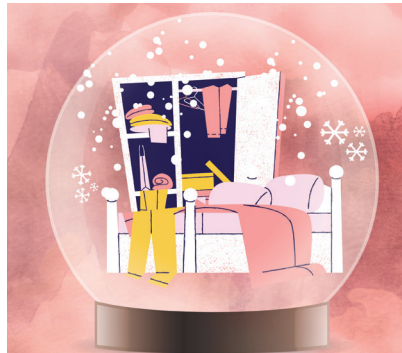
IN ALTO E A SINISTRA:
Fig. 20. Illustrazione di Ivan Passero.
Fig. 21. Illustrazione di Sara Masiello.



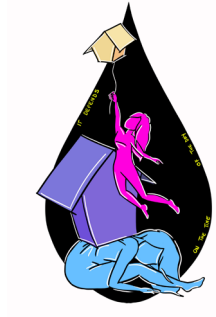
22



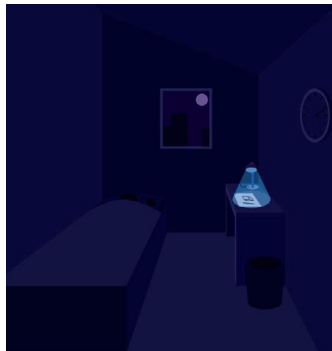
23



24



25



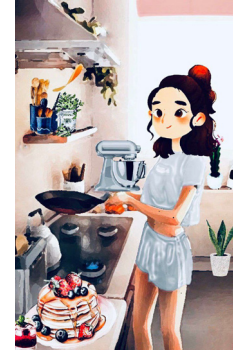
26



27



28



29

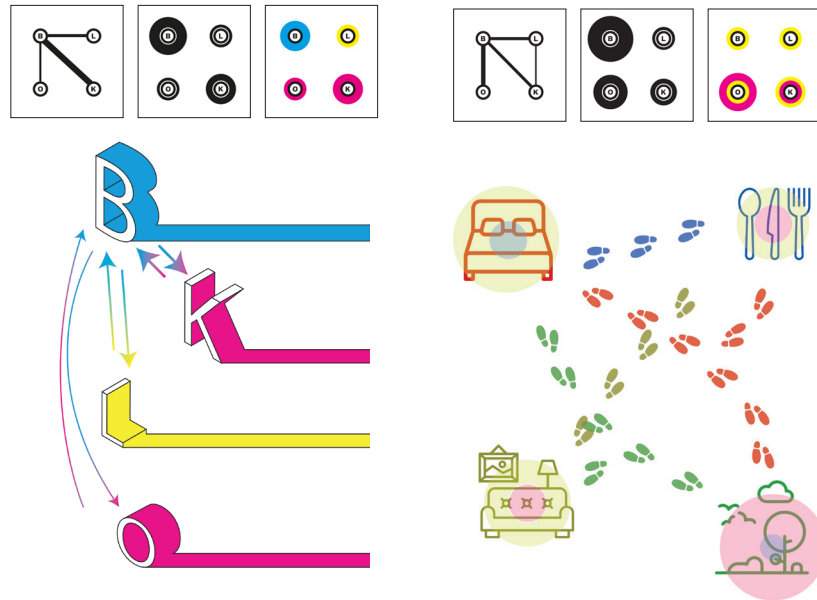


30

ricorrere ai codici grafici acquisiti con l'esperienza delle mappe per associare agli ambienti le emozioni (Figg. 18, 15). Nella Fig. 15, come in una serie di altri casi, si assiste inoltre a un significativo ricorso alla moltiplicazione della figura umana, che viene ritratta sia in nero durante gli spostamenti tra uno spazio (livello) e l'altro, sia in posizioni distinte e nei colori associati alle differenti emozioni. Anche in questo caso è possibile evidenziare alcune esperienze che pur basandosi sul disegno

A PAGINA 224:
 Fig. 22. Illustrazione di Eleonora Mottola.
 Fig. 23. Illustrazione di Davide Malgieri.
 Fig. 24. Illustrazione di Roberta Cerbone.
 Fig. 25. Illustrazione di Chiara Frasca.
 Fig. 26. Illustrazione di Stefano D'Alterio.
 Fig. 27. Illustrazione di Lucia Tartaglione.

IN ALTO:
 Fig. 28. Illustrazione di Francesco Gaglione.
 Fig. 29. Illustrazione di Simona Guarino.
 Fig. 30. Illustrazione di Raffaele Napolano.

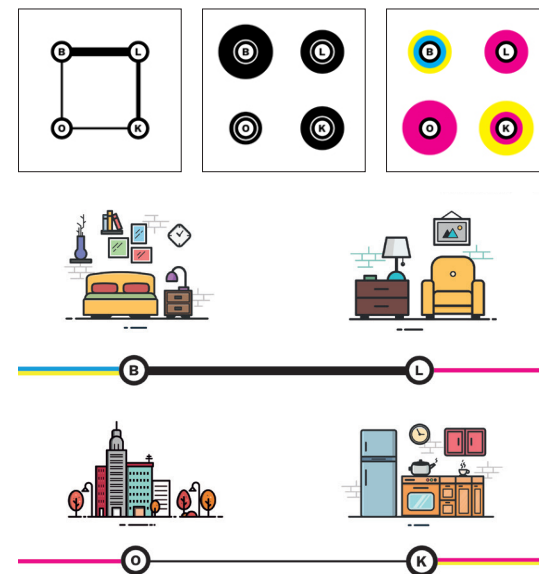


31

32

architettonico intraprendono la strada dell'invenzione utilizzando codici differenti per l'associazione delle emozioni agli ambienti, come le emoticon usate nella sezione architettonica della Fig. 20. Diverso invece l'uso della sezione che viene fatto nella Fig. 21 in cui essa diventa un semplice espediente su cui articolare un sistema labirintico concettuale di ispirazione quasi escheriana e che intende rappresentare più uno stato d'animo che la forma dell'architettura. La stessa ispirazione concettuale caratterizza molte sperimentazioni grafiche, che vedono l'immagine della casa più come un'idea che come una forma architettonica raffigurante la realtà. In questi casi l'immagine della casa appare come un simbolo, e dunque nella sua

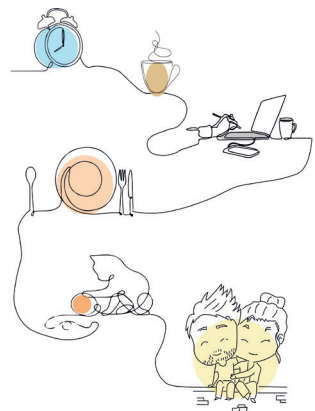
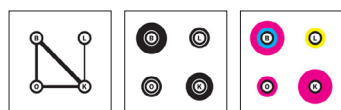
IN ALTO:
Fig. 31. Mappa e illustrazione
di Vincenzo Migliaccio.
Fig. 32. Mappa e illustrazione
di Marco Martorelli.



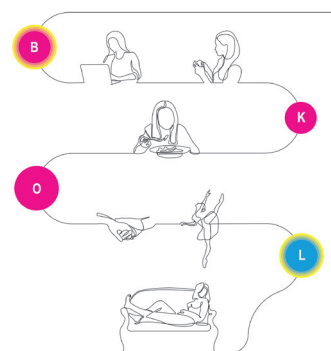
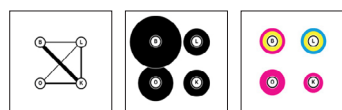
33

raffigurazione più elementare e stereotipata, inserito nell'illustrazione a rafforzare la raffigurazione dello stato d'animo, a seconda dei casi di comfort e serenità (Fig. 22), di costrizione e confinamento (Fig. 23) o nella sua duplice declinazione ambivalente (Fig. 24) L'illustrazione degli stati d'animo attraverso la connotazione degli spazi domestici è ricorrente anche nella serie di sperimentazioni, che assumono a protagonisti i singoli ambienti analizzati nell'esercitazione delle mappe. Emerge il diverso ruolo degli spazi durante il *lock-down* come, ad esempio, il ruolo delle camere da letto nella ricerca di una bolla personale di tranquillità (Fig. 25), di studio e concentrazione (Fig. 26), di riposo (Fig. 27).

IN ALTO:
Fig. 33. Mappa e illustrazione
di Marco Flora.



34



35



36

Minore è la quantità di lavori che scelgono di rappresentare gli altri tre spazi, quasi a testimoniare la minore significatività nella rappresentazione del sé, forse in quanto spazi condivisi con altre persone o spazi non liberamente fruibili come quelli aperti. In tutte queste rappresentazioni emerge comunque sempre una connotazione positiva dello spazio, legato sempre al raggiungimento di uno stato psicologico di comfort e relax, come quello raggiungibile attraverso l'ascolto della musica nella zona giorno (Fig. 28), la preparazione di dolci in cucina (Fig. 29) o la passeggiata all'aperto con il cane (Fig. 30).

IN ALTO:
Fig. 34. Mappa e illustrazione di Arianna D'Arpino.
Fig. 35. Mappa e illustrazione di Liliana Incoronato.
Fig. 36. Illustrazione di Giovanni Mastantuoni.



37



38

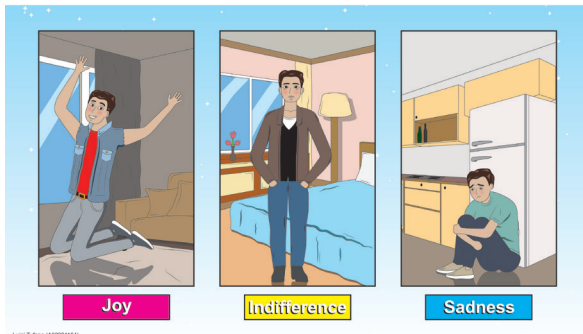
Spostamento

Diverso l'approccio che ha messo al centro dell'illustrazione non gli spazi ma gli spostamenti tra gli spazi. Anche in questo caso i riferimenti alla codifica cromatica, alfabetica ed emozionale adottata per le mappe sono spesso evidenti (Fig. 31), altre volte più discreti e inseriti all'interno di rappresentazioni che incorporano anche elementi più figurativi e meno concettuali (Figg. 32, 33).

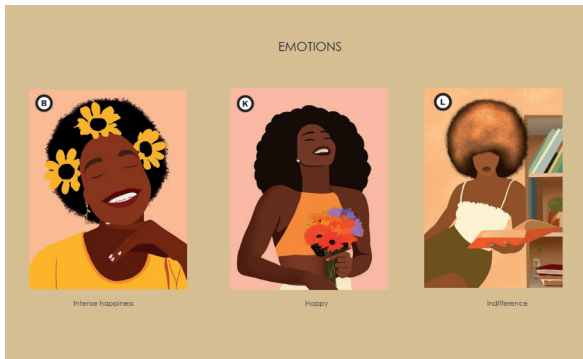
Tempo

La dimensione temporale del vissuto quotidiano viene rappresentata secondo diversi

IN ALTO:
Fig. 37. Illustrazione di Roberta Antonacci.
Fig. 38. Illustrazione di Valentina Iannone.



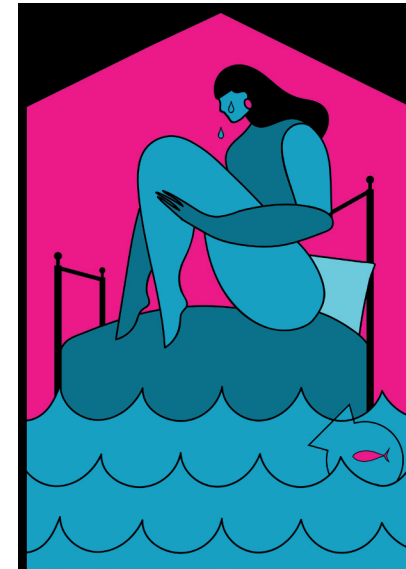
39



40

approcci. Un primo approccio si basa sul concetto di progressione lineare del tempo della giornata e si traduce graficamente in linee del tempo che disegnano scene e oggetti significativi delle attività quotidiane (Fig. 34) e in cui compaiono riferimenti ai codici adottati per le mappe, che assumono il ruolo di pietre miliari che scandiscono la giornata (Fig. 35). Ancora una volta è possibile constatare come l'illustrazione del tema, la dimensione temporale dell'esperienza quotidiana, si muova tra i due estremi contrapposti della raffigurazione e dell'astrazione. Sebbene la maggior parte

IN ALTO:
Fig. 39. Illustrazione di Luigi Tufano.
Fig. 40. Illustrazione di Carolina Falco.



41



42

IN ALTO:
Figg. 41-42. Illustrazioni di Federica Pagano.



43



44

IN ALTO:
Fig. 43. Illustrazione di
Catarina Candeias.
Fig. 44. Illustrazione di
Caterina Razzano.

A PAGINA 233:
Fig. 45. Illustrazione di
Simona Puca.
Fig. 46. Illustrazione di
Antonio Chianese.
Fig. 47. Illustrazione di Sara
D'Auria.
Fig. 48. Illustrazione di Sara
Pepe.
Fig. 49. Illustrazione di
Davide Manco.
Fig. 50. Illustrazione di
Pasquale Altruda.
Fig. 51. Illustrazione di
Claudia Spinò.

degli esempi abbiano basato l'efficacia comunicativa sulla raffigurazione, alcuni esplorano la rappresentazione astratta del tempo disegnando ancora una volta una linea del tempo (Fig. 36) che assume diversi cromatismi in relazione allo stato d'animo, disegna il riferimento alfabetico agli ambienti vissuti in quel dato momento e rappresenta anche l'intensità delle emozioni attraverso discontinuità, che richiamano una sensazione di instabilità contrapposta alla serenità della linea orizzontale caratterizzante altri momenti della giornata.



45



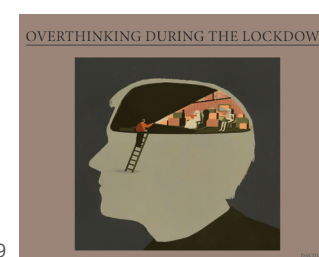
46



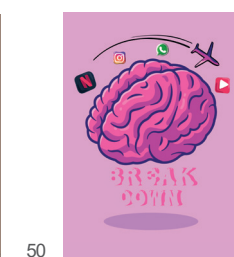
47



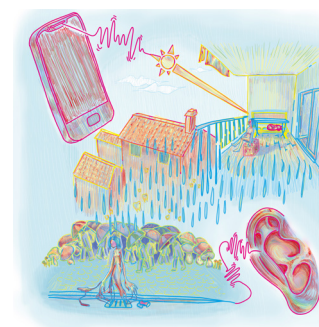
48



49



50



51

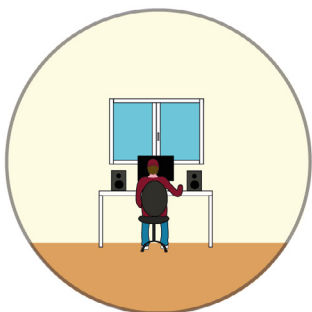
Una diversa strategia vede la rappresentazione della giornata come sequenza di momenti illustrati in cui scene e oggetti si susseguono secondo uno schema differente da quello lineare ma che permette comunque la narrazione visiva della quotidianità, come quello con sviluppo verticale basato su righe di lettura della Fig. 37 e quello a mosaico della Fig. 38.



52



53



54



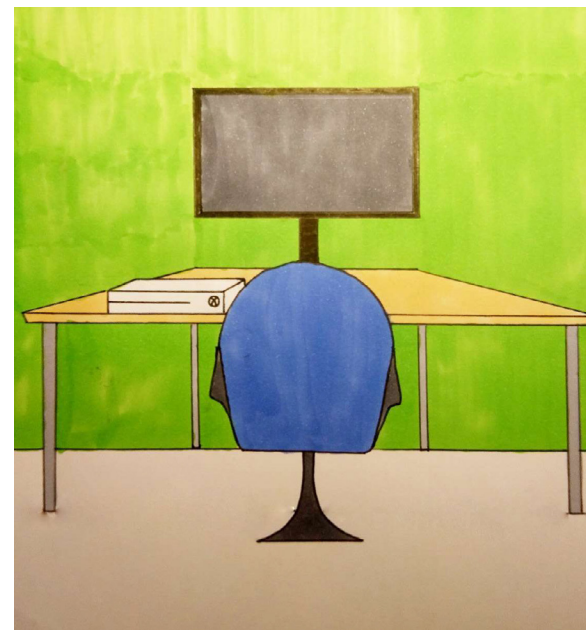
55

Emozione

Una parte consistente delle sperimentazioni grafiche si è focalizzata sulla rappresentazione degli stati emozionali, sia in forma seriale (Figg. 39, 40) che soffermandosi sull'illustrazione delle singole emozioni.

Le illustrazioni, che si focalizzano sulla comunicazione degli stati emotivi, sono quelle che maggiormente prendono le distanze dal contesto di partenza (ovvero la rappresentazione

IN ALTO:
Fig. 52. Illustrazione di Nicola Esposito.
Fig. 53. Illustrazione di Gabriella Palomba.
Fig. 54. Illustrazione di Marco Galante.
Fig. 55. Illustrazione di Anna Galluccio.



56

della mappa) per esplorare attraverso l'esercitazione didattica il proprio stato emozionale e rappresentare la percezione del sé. Da un punto di vista strettamente grafico-visivo queste illustrazioni sono quelle che denotano una maggiore consapevolezza nell'uso degli strumenti e nella capacità di tradurre graficamente le immagini mentali derivanti dalle proprie emozioni. Forse, anche grazie a questa consapevolezza, gli studenti hanno deciso di affrontare la sperimentazione, distaccandosi dalle certezze legate ai codici grafici assegnati per la realizzazione delle mappe.

Le illustrazioni riescono a rendere visibili metafore verbali quali il mare di lacrime (fig. 41) e le farfalle nello stomaco (Fig. 42), a esprimere la

IN ALTO:
Fig. 56. Illustrazione di Gianluca Pugliese.

propria stanchezza dando anche una forma ai propri fantasmi (Fig. 43), a percepire lo spazio pubblico come uno spazio insicuro che obbliga a rifugiarsi nelle case (Fig. 44). Molte delle sperimentazioni rappresentano in maniera figurativa se stessi nello stato emotivo che si desidera esprimere. Sono, queste, espressioni di disagio che i disegnatori percepiscono e descrivono come imbottigliamento (Fig. 45), mancamento (Fig. 46), spaesamento (Fig. 47), sofferenza (Fig. 48), stress cognitivo (Figg. 49, 50) spesso legato anche a un'iperstimolazione digitale suggerita dall'uso ricorrente dei simboli, che identificano le varie piattaforme digitali di comunicazione e di intrattenimento (Figg. 46, 50). Questo non sorprende considerando che per mesi la comunicazione tra le persone è stata prevalentemente veicolata da computer e telefoni cellulari, diventati l'unico mezzo di contatto con il mondo (Fig. 51).

Quest'ultimo aspetto, il contatto con il mondo esterno allo spazio domestico, è stato tema prevalente di numerose sperimentazioni grafiche, che hanno messo al centro della narrazione visiva il rapporto tra individuo e computer durante la *lock-down* (Fig. 52), un rapporto che ha alterato la percezione del tempo (Fig. 53) e dello spazio, costituendo quasi un ostacolo tra le persone e la realtà esterna (Figg. 54, 55), arrivando ad assumere una dimensione pervasiva (Fig. 56).

Conclusioni

La pandemia di SARS-CoV-19 ha indotto una modificazione radicale delle relazioni tra l'uomo e lo spazio domestico. La permanenza pro-

lungata nelle abitazioni durante il periodo del *lock-down* ha ridefinito le modalità in cui la casa e i suoi ambienti vengono vissuti, determinando dinamiche di adattamento dello spazio alle nuove occupazioni da svolgere, non più unicamente di tipo domestico o familiare ma necessariamente legate anche al lavoro. Basti pensare ad attività quali home working e didattica a distanza, nelle loro molteplici declinazioni, e a come ognuno si sia trovato costretto a una reinterpretazione emergenziale dello spazio domestico per poterle svolgere. Mutate le abitudini consolidate della vita quotidiana, il totale stravolgimento dei tempi e delle modalità di fruizione della casa, unito a uno stato emotivo di incertezza e timore per l'evolvere dello scenario sanitario e a un ribaltamento delle regole di relazione sociale, ha avviato un continuo susseguirsi di usi e attività, tutti rigorosamente confinati entro le mura domestiche. Nel tempo lento delle giornate di *lock-down* la ripetitività della scansione cronologica ha determinato una condizione di smarrimento in cui si è rivelato indispensabile dotarsi di riferimenti cui potersi appigliare per superare l'instabilità emotiva.

In ambito nazionale e internazionale sono state numerose le proposte di attività collettive che, pur nel rispetto delle regole di distanziamento fisico e di isolamento, hanno alimentato il nascere e lo svilupparsi di forme inedite di socialità. Diverse iniziative sono state intraprese dalle istituzioni e dagli enti culturali più autorevoli, che si sono fatti latori di proposte dinamiche, per lo più divulgate tramite i social network, che hanno coinvolto numerosi utenti in call to action e hanno fornito strumenti

evoluti per la gestione anche psicologica del disagio. Il laboratorio didattico presentato in questo volume è stato ispirato da alcune esperienze proposte durante l'emergenza pandemica da soggetti operanti a vario titolo negli ambiti dell'architettura, della cartografia, del design e della data visualization.

Tra le iniziative promosse già durante il primo lock-down del marzo 2020, a titolo esemplificativo e non esaustivo, basti ricordare la call *Finestre sull'Italia* lanciata tramite i canali social da Matteo Pericoli, che invitava gli utenti a disegnare la realtà osservata attraverso la propria finestra nelle giornate di reclusione domestica e a condividerla tramite i social utilizzando gli hashtag conati per l'occasione (#iostoacasa #lamiafinestra #finestresullitalia #finestresulmondo), allo scopo di comporre un mosaico collettivo di punti di vista individuali. O ancora *Open Lab*, la serie dei "laboratori per tutti" proposti da Palazzo Grassi – Punta della Dogana, concepiti come workshop settimanali a distanza curati da artisti e designer (tra i primi Olimpia Zagnoli, Studio Saor, Ryoko Sekiguchi, Giulio Iacchetti, Erik Kessels, Emiliano Ponzi, Marco Cappelletti), che invitavano a svolgere compiti grafici secondo regole assegnate e a condividerne gli esiti tramite i canali social. Nel 2021 questa iniziativa ha meritato la Menzione Speciale della giuria del Premio Gianluca Spina per l'Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali per la capacità di coinvolgere un pubblico ampio in un'esperienza innovativa e al passo con i tempi. Altro esempio particolarmente significativo per la capacità di fornire strumenti individuali di comprensione ed elaborazione evoluta delle emozioni e dei

comportamenti attraverso l'uso di linguaggi grafici avanzati (non a caso premiato nell'ambito dell'edizione 2021 dei Malofiej Awards) è stato rappresentato dal *Diario visual de la cuarentena*, progetto di 53 data visualization sviluppato dallo studio spagnolo Errea Comunicación, articolato in una sequenza di 53 infografiche elaborate su informazioni e dati raccolti da esperienze di vita quotidiana di un campione di persone. Infine, per citare un ultimo esempio, merita una menzione il lavoro grafico svolto nel marzo 2020 dallo psicografo Gareth J. Fuller durante la quarantena di due settimane di isolamento, conseguente a un viaggio in Cina, e consistente in una serie di 14 mappe (una per ciascun giorno) in cui vengono esplorati i risvolti psicologici della reclusione obbligatoria.

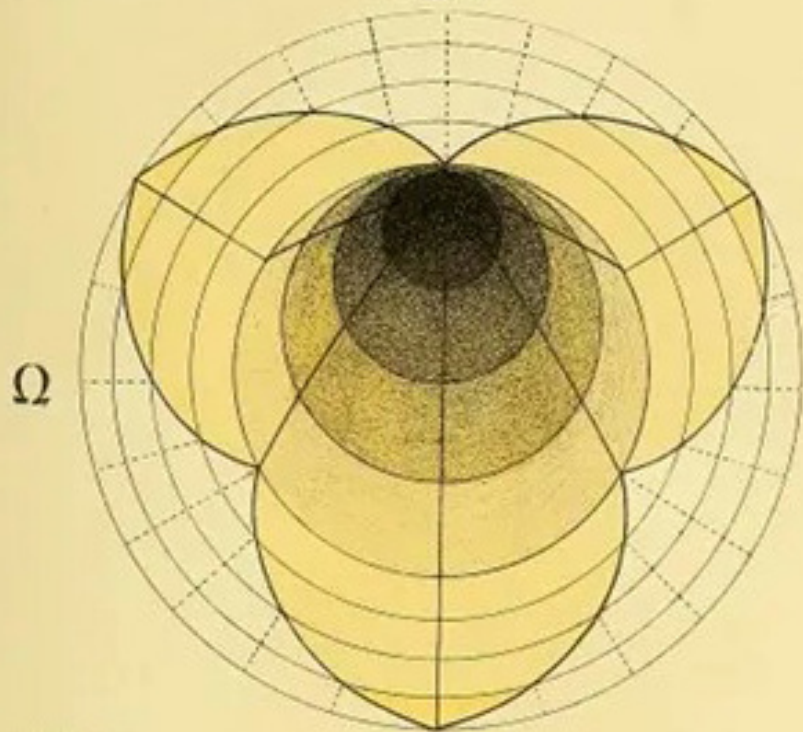
Anche alla luce delle suggestioni sopra citate, il laboratorio didattico presentato ha costituito l'occasione per sperimentare come il disegno sia un efficace strumento per l'espressione delle emozioni e dei sentimenti, consentendo di andare molto oltre la mera esecuzione di un 'compito grafico'. La spontaneità, la naturalezza e l'entusiasmo con cui gli studenti coinvolti hanno accolto la sfida di rappresentare ciò che non è rappresentabile per propria definizione nonché la varietà, la profondità, la qualità e la ricchezza degli elaborati grafici realizzati, consentono di affermare come durante l'esperienza didattica si sia costruito un percorso di progressiva acquisizione di consapevolezza di sé, che ha condotto poi a una significativa sintesi critica fondata sull'autovalutazione. Si potrebbe anzi sottolineare come un'adesione così partecipata all'iniziativa proposta indichi

quasi un desiderio di mettersi in discussione e di riversare il proprio stato d'animo nell'occasione di esprimersi attraverso il disegno, come in risposta a un bisogno interiore oltre che a una richiesta esterna.

Concepita secondo un'impostazione metodologica pseudo-laboratoriale, la sperimentazione didattica si è concentrata sull'utilizzo degli strumenti grafici, allo scopo di consentire la visualizzazione di abitudini, stati d'animo, condizioni emotive e caratteristiche spaziali, aggiungendo al contempo la gratificazione determinata nel soggetto coinvolto dall'esecuzione di un compito grafico non necessariamente complesso. Il ricorso al disegno si è rivelato prezioso per esercitare una modalità di distacco dalla situazione contingente e ha assunto di conseguenza il ruolo di punto di auto-osservazione dall'esterno, favorendo l'elaborazione matura delle emozioni e l'acquisizione di un maggiore livello di consapevolezza di sé. Come evidenziato in questo capitolo, i temi presentati nelle elaborazioni grafiche prodotte dagli studenti hanno mostrato una ricorrenza sia contenutistica sia compositiva, tanto da poter individuare categorie interpretative ben distinte e una chiara articolazione critica. Dopo essere stati chiamati a quantificare grandezze non facilmente misurabili e a rappresentarle secondo criteri sistematici di codificazione grafica, come avvenuto nella costruzione delle mappe infografiche degli spostamenti, del tempo e delle emozioni, gli studenti hanno formalizzato in maniera quantitativa un data set relativo al proprio modo di vivere una giornata tipo in tempo di pandemia, trovandosi di fronte all'evidenza oggettiva delle informazio-

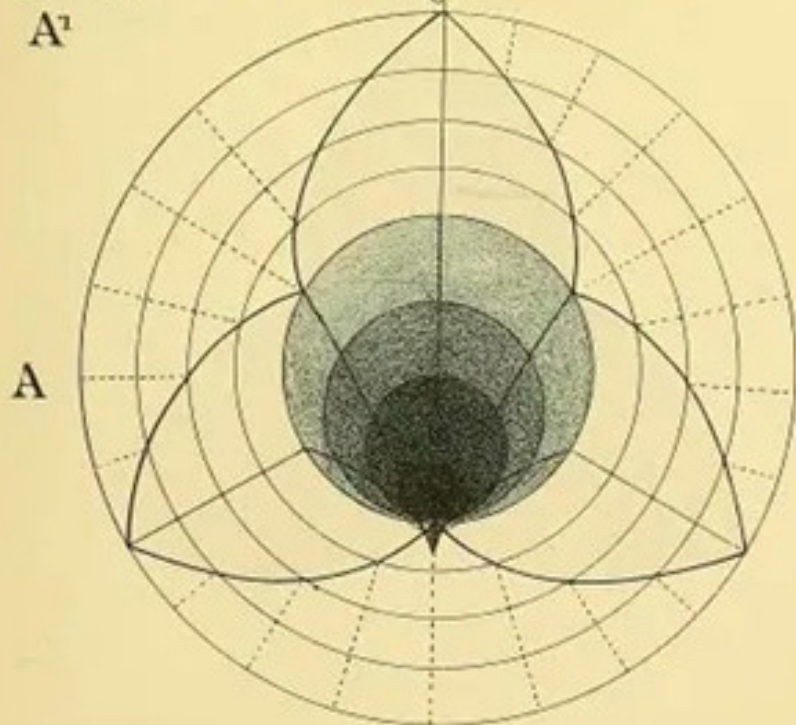
ni. Successivamente, dopo aver portato alla luce le proprie abitudini, le proprie emozioni e i propri sentimenti, e dopo averli in un certo senso 'osservati' dall'esterno, gli studenti sono stati invitati a realizzare un'illustrazione che si legasse agli stessi temi, esprimendo questa volta la propria individualità in maniera assolutamente libera, senza vincoli a particolari modalità compositive o tecniche grafiche. Lo svolgersi dell'attività laboratoriale si è così configurato come un percorso durante il quale sono state prima focalizzate, poi visualizzate e infine offerte all'interpretazione le identità profonde di ogni studente. Un percorso reso possibile attraverso il disegno.

Fig. 5.



$\frac{p}{H} \phi^2 \chi^3$
A¹

Fig. 6.



Self-representation.

Psycho-graphic applications of drawing

Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli

This chapter investigates and discusses the applications and the potentialities of drawing in the fields of psychology, psychoanalysis and psychotherapy and it aims to highlight the role of graphic sciences in the field of graphic representation, understanding and self-design.

Traditionally, the relations between the fields of psychology and drawing have been investigated with reference to perception, interpretation of images and to the imaginative activity stimulated by them. However, these perceptive and interpretative aspects tend to overshadow the productive ones, linked to the production of images and visualisations and to their effect on cognitive processes. The aim of this article is to explore this under-researched area, discussing the potential application of graphic sciences in psychology with reference to the production of drawings, images and visualisations, not only as a tool for internal dialogue, but above all as a representational tool for the self-design.

Starting from the state of the art synthetically outlined, this article intends to investigate and discuss the productive aspects of drawing in the psychological-cognitive field, presenting its different uses in order to highlight some specific categories of use, which are formulated below.

PAGE 242:
Fig. 1. Benjamin W. Betts,
Diagram. Source: Betts, 1887,
figs. 5, 6.

- *Drawing as a tool for internal dialogue*: it is used by its author to explore his own thoughts and is aimed at the visible and tangible expression of mental images, referring not only to the psycho-logical sphere but more generally to the cognitive and design spheres.

- *Drawing as an instrument of self-representation*: interpretable as a sub-category of the previous one, it is used by its author, also following an external expert invitation, to explore (unconsciously or consciously) his own inner world and is aimed at acquiring new awareness of the self.

- *Drawing as an instrument of self-expression*: it is used as an externalization of the author's personality and is aimed at facilitating communication between the author and an external receptive context, finding direct confirmation both in artistic expression and in psychoanalytic and psycho-therapeutic contexts.

- *Drawing as a tool for self-assessment*: this is used as an analytical method proposed by an external expert and is aimed at the emergence of experience in visual form and the subsequent study of the graphic response, with diagnostic or interpretative purposes of identity and personality.

- *Drawing as a therapeutic tool*: this is used in the context of clinical and psychotherapeutic approaches and is aimed at tangibly improving wellbeing and psychic conditions, obtained through the acquisition of awareness that the author draws from drawing practice.

- *Drawing as a tool for designing the self*: used by its author as a projective and self-exploration method and is aimed at the propositional and constructive representation of an individual identity strengthened with respect to the present identity in an evolutionary key.

La rappresentazione del sé.

Applicazioni psicografiche del disegno

Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli

Questo saggio indaga e discute le applicazioni e le potenzialità del disegno nell'ambito della psicologia ed è finalizzato a evidenziare il ruolo che il disegno può svolgere nella progettazione del sé. La discussione rivela una rinnovata accezione del disegno come strumento di progetto, che poggia su una tradizione collaborativa storicamente consolidata e che ha condotto oggi all'impiego della produzione grafica nelle metodologie psicoterapeutiche e psicoanalitiche, da cui possono essere definite le prospettive di tale sinergia in un'ottica di didattica e di ricerca dialogica e interdisciplinare.

Il saggio muove dal constatare come tradizionalmente le relazioni tra le discipline della psicologia e del disegno vengano indagate in riferimento all'ambito ristretto della percezione, dell'interpretazione delle immagini e dell'attività immaginativa da esse attivata. Questi aspetti percettivi e interpretativi tendono tuttavia a mettere in ombra quelli produttivi, legati cioè all'elaborazione di immagini e visualizzazioni e al loro effetto sui processi cognitivi. Il saggio intende invece esplorare proprio questo ambito, ancora poco indagato, discutendo le potenzialità di applicazione delle scienze grafiche nell'ambito

della psicologia in riferimento alla produzione di disegni, immagini e visualizzazioni, non soltanto come strumento di dialogo interno ma soprattutto come strumento di rappresentazione finalizzato alla progettazione del sé.

Psicologia e disegno

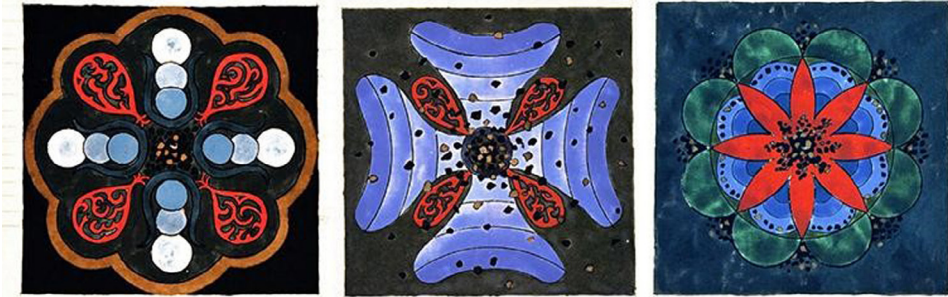
Le relazioni tra il disegno e la psicologia affondano le radici nei primi anni del Novecento, quando si affermano gli studi prima di Sigmund Freud (1899)¹ e poi di Carl Gustav Jung (1902)² sull'esplorazione dell'inconscio. All'interno di questo importante dibattito culturale, che influenzerà fortemente la cultura contemporanea, il disegno si afferma come un utile strumento per la rappresentazione dell'inconscio. Lo stesso Jung sperimenta personalmente il potere del disegno nell'esplorazione della psiche e identifica nella configurazione circolare mandalica, che emerge spontaneamente durante tale esplorazione, l'archetipo del sé: «ogni mattina schizzavo in un taccuino un piccolo disegno circolare, un mandala, che sembrava corrispondere alla mia condizione intima di quel periodo. Con l'aiuto di questi disegni potevo di giorno in giorno osservare le mie trasformazioni psichiche. [...] Quando cominciai a disegnare i mandala, comunque, vidi che tutto, tutte le strade che avevo seguito, tutti i passi intrapresi, riportavano sempre a un solo punto, cioè nel mezzo. Mi fu sempre più chiaro che il mandala è il centro»³ (Figg. 2, 3).

Gli aspetti cognitivi del disegno sono stati indagati a partire da questo contesto cultu-

¹ Cfr. Freud, S. (1899).

² Cfr. Jung, C. G. (1902).

³ Cfr. Jung, C. G. (1962), p. 199.



rale evidenziando le potenzialità delle relazioni tra psicologia e disegno nello sviluppo intellettuale dell'individuo. John Dewey in *The Psychology of Drawing*⁴ discute il disegno come rappresentazione delle immagini interne da parte dei bambini. Fred Carlton Ayer pubblica un volume con lo stesso titolo⁵ confermando la centralità assunta da questo ambito di studi, che esplora il ruolo del disegno nei processi di apprendimento in età scolare. Gran parte della letteratura che indaga le relazioni tra psicologia e disegno si focalizza proprio sull'interpretazione del disegno infantile. Un'interpretazione che è tradizionalmente usata come traduzione tangibile delle immagini mentali o come indicatore dello sviluppo cognitivo, rintracciabile anche negli studi di Helga Eng, raccolti in *The psychology of children's drawings from the first stroke to the coloured drawing*⁶. Andando oltre questi ambiti di ricerca focalizzati sul mondo infantile, alcuni studi hanno approfondito gli aspetti cognitivi del disegno, senza però giungere a indagare il suo ruolo nell'esplorazione del sé. Peter Van Sommers, in *Drawing and Cognition*⁷, si fo-

IN ALTO:
Fig. 2. Carl Gustav Jung,
mandala. Fonte: Jung, 2009,
pp. 80-82.

⁴ Cfr. Dewey, J. (1919).

⁵ Cfr. Ayer, F. C. (1916).

⁶ Cfr. Eng, H. (1931).

⁷ Cfr. Van Sommers, P. (1984).



calizza ad esempio sullo studio dei processi cognitivi alla base del gesto del disegnare. Manfredo Massironi in *The Psychology of Graphic Images* indaga invece la psicologia delle immagini, con una forte attenzione al disegno⁸, rimanendo però ancora molto legato agli aspetti percettivi e comunicativi piuttosto che agli aspetti produttivi. Ancora oggi le relazioni tra l'ambito della psicologia e quello della rappresentazione vengono indagate prevalentemente in riferimento alla percezione delle immagini e all'attività immaginativa da esse attivata⁹. Così come avviene in altri ambiti già esplorati in letteratura, come quello della formazione, gli aspetti percettivi tendono a mettere in ombra quelli produttivi, legati cioè alla produzione di im-

IN ALTO:
Fig. 3. Carl Gustav Jung,
mandala.
Fonte: Jung, 2009, p. 105.

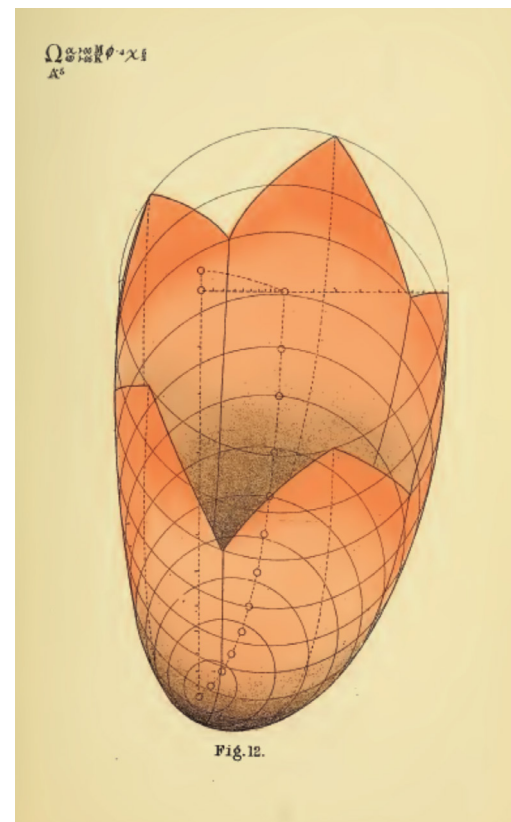
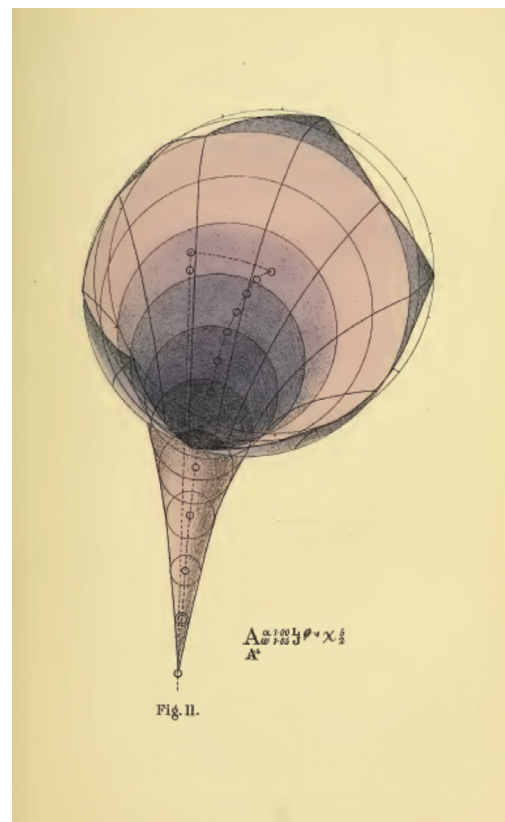
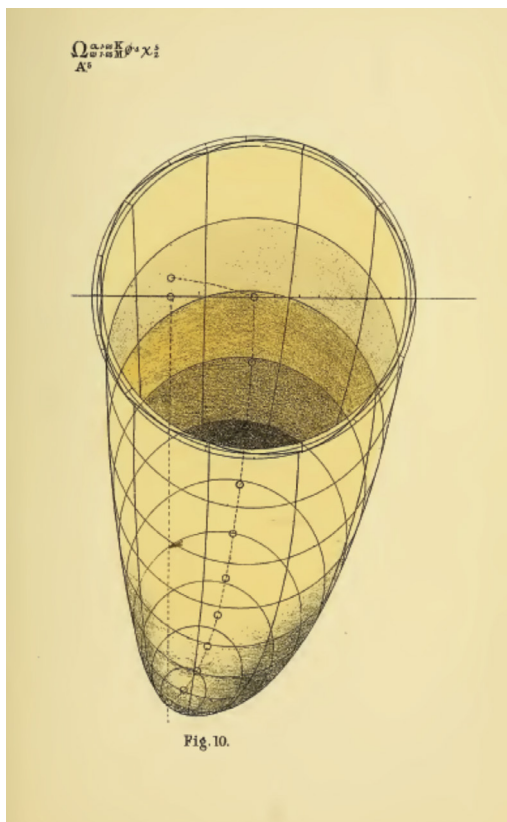
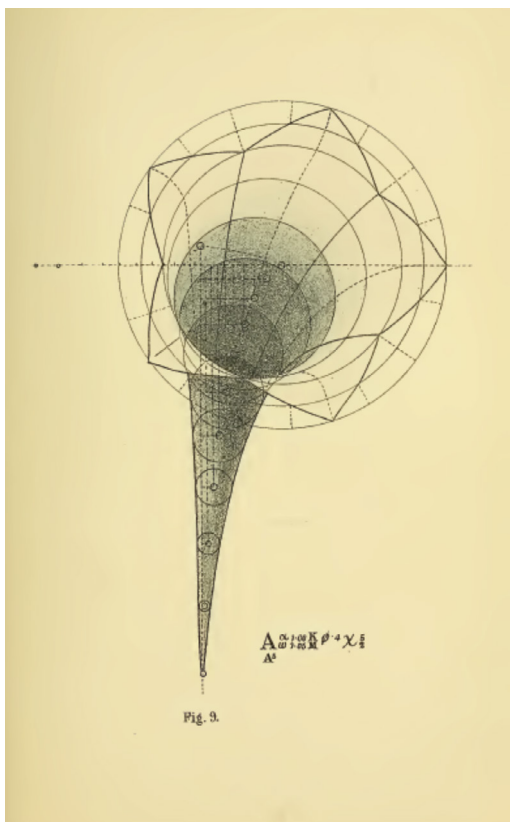
⁸ Cfr. Massironi, M. (2001).
⁹ Cfr. Basso, D. (2019).

magini e visualizzazioni e alla valutazione del loro effetto sui processi cognitivi¹⁰.

A partire dallo stato dell'arte sinteticamente delineato, questo saggio si propone di indagare e discutere proprio gli aspetti produttivi del disegno in ambito psicologico-cognitivo, analizzandone e presentandone i diversi usi per giungere a evidenziare alcune categorie di impiego, che vengono di seguito formulate:

- *Disegno come strumento di dialogo interno*: viene utilizzato dal suo autore per esplorare i propri pensieri ed è finalizzato all'espressione visibile e tangibile delle proprie immagini mentali, con riferimento non solamente alla sfera psicologica ma più in generale agli ambiti conoscitivo e progettuale.
- *Disegno come strumento di rappresentazione del sé*: interpretabile come sottocategoria della precedente, viene utilizzato dal suo autore, anche a seguito di un suggerimento esterno esperto, per esplorare (inconsciamente o consciamente) il proprio mondo interiore ed è finalizzato ad acquisire nuova consapevolezza rispetto al proprio io.
- *Disegno come strumento di espressione del sé*: viene utilizzato come esteriorizzazione della personalità del suo autore ed è finalizzato ad agevolare la comunicazione fra l'autore e un contesto ricettivo esterno, trovando riscontro diretto sia nell'espressione artistica che in ambito psicoanalitico e psicoterapeutico.
- *Disegno come strumento di valutazione del sé*: viene utilizzato come metodo analitico proposto da un soggetto esterno esperto

¹⁰ Cfr. Cicalò, E. (2016).



ed è finalizzato all'emersione del vissuto in forma visiva e al successivo studio della risposta grafica, con scopi diagnostici o interpretativi dell'identità e della personalità.

- *Disegno come strumento di terapia*: viene utilizzato nel contesto di approcci clinici e psicoterapeutici ed è finalizzato al miglioramento tangibile del benessere e delle condizioni psichiche, ottenuto attraverso

l'acquisizione di consapevolezza che l'autore trae dalla pratica disegnativa.

- *Disegno come strumento di progettazione del sé*: viene utilizzato dal suo autore come metodo proiettivo e di autoesplorazione ed è finalizzato alla rappresentazione propositiva e costruttiva di una identità individuale rafforzata in chiave evolutiva rispetto all'identità presente.

IN ALTO E A PAGINA 251:
Figg. 4-7. Benjamin W.
Betts, Diagrams.
Fonte: Betts, 1887, figg. 9-12.

Disegno come strumento di dialogo interno

A partire dalla distinzione tra rappresentazioni interne e rappresentazioni esterne delineata da Federico Zuccari in *L'idea de' pittori, scultori ed architetti...*¹¹, il disegno come strumento di dialogo interno nel corso dell'azione progettuale è stato ampiamente discusso in letteratura e può considerarsi ormai una base condivisa nel dibattito sulla teoria del processo ideativo e all'interno della pratica progettuale. Il disegno è da questo punto di vista un mezzo, uno strumento del pensiero e non il suo semplice fine¹². All'interno del processo progettuale il disegno consente una modalità di conversazione riflessiva¹³ che conduce all'esplorazione del possibile a partire dalla realtà. Il disegno manuale, in particolare, è lo strumento che permette al progettista di stabilire un dialogo interno finalizzato all'esplorazione della complessità progettuale, alla definizione dei problemi connaturati al progetto¹⁴ e dei vincoli connessi alle condizioni contestuali, per giungere poi alla formulazione ipotetica di strategie progettuali volte alla risoluzione degli stessi problemi.

Il processo esplorativo richiede una rappresentazione del pensiero così che il progettista possa reagire ad esso, analizzandolo e trasformandolo: «l'immagine [...] è al contempo osservata e restituita alla mente»¹⁵. L'immaginazione come luogo delle rappresentazioni interne è limitata da diversi fattori come la chiarezza delle immagini, la loro durata, l'abilità a focalizzarle. Le rappresentazioni esterne compensano i limi-

¹¹ Cfr. Zuccari, F. (1607).

¹² Cfr. Goldsmith, G. (2004); Dee, C. (2008).

¹³ Cfr. Horan, J. (2009); Schön, D. A. (1993).

¹⁴ Cfr. Herbert, D. M. (1988).

¹⁵ Cfr. Horan, J. (2009), p. 40.

ti delle rappresentazioni interne e questo spiega perché il progettista vi faccia ricorso sin dalle fasi preliminari del processo progettuale. Anche in ambito imprenditoriale è ampiamente diffusa la formazione del personale aziendale nel *visual thinking*, ovvero nel pensiero visivo come rappresentazione grafica finalizzata a semplificare la comprensione e la memorizzazione in maniera veloce e intuitiva, stimolando l'attività creativa e la risoluzione di problemi.

La stretta connessione tra disegno e pensiero si configura così come un tema centrale nel settore della rappresentazione grafica. Pur muovendo da questo territorio, che molto ha da condividere con la valenza euristica del disegno in ambito progettuale¹⁶, ovvero con la sua capacità di offrire per via grafica e in maniera intuitiva soluzioni creative che consentono l'avanzamento della conoscenza e dell'ideazione, non ci si vuole qui soffermare sul disegno come «forma-pensiero» nel contesto della produzione e dello sviluppo di una configurazione progettuale¹⁷. Si vuole invece evidenziare la connessione tra l'esercizio del disegno come forma di pensiero in senso generale e l'esercizio del disegno come modalità espressiva delle proprie emozioni e delle proprie sensazioni, avente come esito una rappresentazione di sé, che può essere dapprima autovalutata dall'autore stesso del disegno e in seguito dibattuta in un contesto di discussione allargato al gruppo, senza necessariamente porsi come propedeutica per un percorso psicoanalitico o psicoterapeutico. L'autovalutazione e la discussione collettiva possono contribuire ad ampliare le

¹⁶ Cfr. Quici, F. (2004).

¹⁷ Cfr. Purini, F. (1996).

proprie conoscenze e le proprie posizioni critiche, beneficiando del dialogo instaurato con l'altro e accogliendo il contributo esterno nella costruzione di una più estesa gamma di possibilità interpretative e nell'acquisizione di una maggiore consapevolezza di sé.

Disegno come strumento di rappresentazione del sé

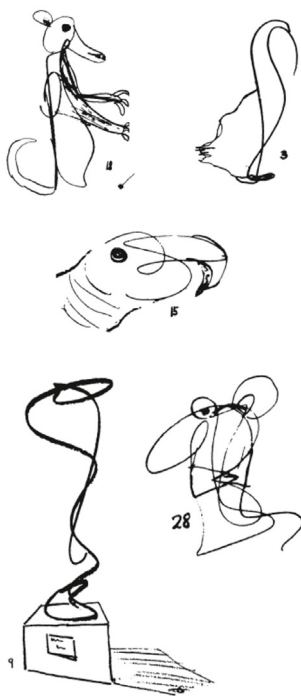
Le potenzialità del disegno come strumento di esternalizzazione delle immagini interne sono state indagate anche all'interno di altri ambiti oltre a quelli strettamente legati ai processi progettuali, come quello psicocognitivo in cui il disegno mantiene un ruolo esplorativo capace di rivelare a chi disegna il suo stesso pensiero. La psichiatria si avvale da sempre delle rappresentazioni grafiche come sonde mediante cui indagare le profondità della mente. Esempio da questo punto di vista è l'interpretazione dell'opera di Opicino de Canistris i cui sorprendenti virtuosismi grafici sembrano confessare i suoi pensieri, i suoi timori e i suoi ricordi. Come recentemente evidenziato da Paolo Belardi¹⁸, i padri della psichiatria dinamica hanno riformulato il giudizio sulle mappe geografiche antropomorfe di De Canistris, interpretandone la bizzarria come sintomo di schizofrenia latente. La rappresentazione visiva dell'inconscio fa uso nel corso della storia dei più svariati linguaggi grafici presi in prestito da diverse tradizioni disciplinari, come quella della matematica, utilizzato da Benjamin W. Betts in *Geometrical Psychology*

¹⁸ Cfr. Belardi, P. (2021).

*or the Science of Representation an Abstract of the Theories and Diagrams*¹⁹, che tenta di rappresentare in chiave metafisica gli stadi successivi dell'evoluzione della coscienza umana attraverso forme matematiche simbolizzate graficamente (Figg. 1, 4-7).

Il ruolo del disegno come strumento di rappresentazione del sé è stato ampiamente esplorato sia in relazione all'evoluzione culturale della società che in relazione all'evoluzione cognitiva degli individui, a partire dalle prime esperienze disegnative della persona, che vengono compiute durante l'infanzia e l'età scolare. Tra gli approcci classici di maggiore diffusione nella pratica psicoanalitica e psicoterapeutica, non solo nei decenni passati ma anche ai giorni nostri, si inserisce anche quello che prevede l'applicazione dello *squiggle game* (letteralmente traducibile come 'gioco degli scarabocchi') (Fig. 8), che deve la propria definizione e sperimentazione come forma di analisi al pediatra e psicoanalista Donald Woods Winnicott, noto anche per l'introduzione di concetti psicoanalitici fondamentali quali lo spazio e l'oggetto transizionale. Nel corso della sua lunga esperienza medica, Winnicott mette gradualmente a punto una tecnica di 'consultazione psicoterapica'²⁰ fondata sull'utilizzo del disegno come strumento facilitatore per stabilire una relazione dialogica con i giovanissimi pazienti. Di certo la psicoanalisi e la psicoterapia dell'età evolutiva sono gli ambiti in cui questa metodologia ha iniziato a formarsi e a consolidarsi e in cui tuttora viene prevalentemente applicata. Questo specifico aspetto discende dal fatto che il disegno vie-

¹⁹ Cfr. Betts, B. W. (1887).
²⁰ Cfr. Winnicott, D. W. (1971); (1995).



ne interpretato come modalità comunicativa prevalentemente riferita all'età scolare, in quanto sotto il profilo pedagogico il bambino viene invitato a esprimersi attraverso il disegno anche come prima modalità per sperimentare la propria capacità di movimento e di coordinazione. Essendo proposto prima di tutto come un gioco, lo *squiggle game* offre così al bambino la possibilità di confrontarsi su un terreno a lui familiare, e lo facilita nel relazionarsi 'alla pari' con la figura dello psicoanalista, anch'egli parte attiva nel gioco del disegno. Ma il metodo viene utilizzato in maniera ricorrente anche nella psicoanalisi dell'adulto, tenendo conto delle opportune distinzioni di approccio e di significato che in questi casi l'esperienza dello 'scarabocchio' assume.

Per indagare questa modalità di analisi, un riferimento utile è rappresentato dal contributo di Alberto Stefana e Paola Manfredi²¹, che ripercorre la storia evolutiva, la tecnica e la pratica dello *squiggle game* nella psicoanalisi contemporanea, soffermandosi inizialmente su come questo approccio affondi radici profonde in alcuni significativi studi precedenti. A partire dall'introduzione degli «elementi simbolizzanti» da parte di Sigmund Freud in *L'interpretazione dei sogni*, passando per il metodo «dell'immaginazione attiva» impiegato da Carl Gustav Jung «per rappresentare graficamente le immagini simboliche non verbali»²², giungendo alla pratica dell'utilizzo del disegno come simbolizzazione dell'esperienza da parte di Melanie Klein²³ e soprattutto alla posizione teorica espressa da Marion Milner e sintetizzata nel volume *Non*

*poter dipingere*²⁴, nel cui ambito il disegno viene assunto come forma di comunicazione libera da vincoli e successivamente sottoposto a un processo di analisi o autoanalisi. Il parallelo confronto con il pensiero sviluppato nel contesto artistico surrealista, che vede la dimensione onirica proiettarsi nel mondo reale proprio attraverso l'espressione creativa, sia essa linguistico-verbale o grafico-pittorica²⁵, evidenzia come alla metà del Novecento sia compiutamente maturato un contesto culturale in cui il disegno è visto come pratica espressiva non tanto (e soltanto) artistica, quanto piuttosto capace di stabilire una relazione con l'inconscio, con ciò che è oltre la realtà e la sfera razionale. Una relazione che trova attraverso il disegno forma grafica visibile e concreta e che come tale può offrirsi all'auto-osservazione, quando non all'osservazione esterna e all'analisi.

Disegno come strumento di espressione del sé

Secondo Rudolf Arnheim «i primi scarabocchi del bambino non vanno intesi come rappresentazione» ma costituiscono in sé l'esito di un'attività gestuale utile alla sperimentazione fisica del movimento, coadiuvata da un «piacere sensoriale» che deriva dallo svolgersi di una modalità creativa²⁶. Giuseppe Di Napoli fa risalire questa stessa identità costitutiva all'era preistorica, attribuendo alla produzione pittorica rupestre la valenza di «psicogrammi esistenziali, [...] gesti grafici della piena affermazione del sé»²⁷. Questa relazio-

IN ALTO:
Fig. 8. Squiggles. Fonte:
squiggle-foundation.org.

²¹ Cfr. Stefana, A., Manfredi, P. (2014).

²² *Ivi*, p. 14.

²³ Klein, M. (1978).

²⁴ Milner, M. (2010).

²⁵ Cfr. Stefana, A., Manfredi, P. (2014).

²⁶ Cfr. Arnheim, R. (1984), p. 150.

²⁷ Cfr. Di Napoli, G. (2004), p. 212.

ne diretta tra carattere identitario dell'individuo e gesto grafico attraversa le epoche mantenendo la propria validità e configurandosi come elemento cardine anche nell'evoluzione del pensiero artistico. L'esempio probabilmente più eclatante della sperimentazione del gesto pittorico come espressione di sé è rappresentato nel XIX secolo dalla poetica della pittura gestuale: l'*action painting* è puro movimento, la relazione tra il mondo interiore dell'artista e la dimensione pubblica avviene attraverso il disegno, che è esso stesso «componente del [...] "messaggio"»²⁸ ed «esprime il prolungamento all'esterno del mondo interiore dell'artista»²⁹.

Nel momento in cui cessa di avere una connotazione completamente fisionomica ossia legata al movimento e assume una connotazione anche solo parzialmente descrittiva della realtà, e in tal senso realista, il disegno si anima di un'intenzione rappresentativa e quella relazione spontanea, diretta e intima con la dimensione interiore del suo autore evolve in qualcosa di più strutturato e stratificato. Questa evoluzione è stata indagata a più riprese a partire dalla fine dell'Ottocento, secondo un approccio cosiddetto stadiale, da diversi studiosi, il più noto dei quali è Georges-Henri Luquet. Egli individua quattro distinte fasi di sviluppo del disegno infantile³⁰, che definisce in base al livello e al tipo di intenzionalità con cui il bambino disegna la realtà: realismo fortuito, mancato, intellettuale e visivo. Le principali teorie stadiali successive (intelligentemente messe a confronto da Eleonora Cannoni³¹) conservano tale impostazione per livelli evolutivi, che

²⁸ Cfr. Arnheim, R. (1984), p. 150.

²⁹ Cfr. Di Napoli, G. (2004), p. 213.

³⁰ Cfr. Luquet, G.-H. (1969).

³¹ Cfr. Cannoni, E. (2003), pp. 18-21.

in genere vengono differenziati in base alla progressiva acquisizione di consapevolezza della realtà e di maturità della rappresentazione: dalle formulazioni di Viktor Lowenfeld sull'evoluzione del cammino pittorico dall'infanzia all'età adulta, successivamente rivisitate da W. Lambert Brittain³², agli studi di Rhoda Kellogg³³ sul disegno infantile, fino all'approccio più recente di Robbie Case³⁴ che appare più incentrato sullo sviluppo delle modalità di rappresentazione dello spazio. In questa sede interessa poi soffermarsi sulla capacità narrativa del disegno, che è connotata alla sua stessa genesi: la mano disegna gradualmente, per singoli tratti anziché tutto insieme, e nel disegno spontaneo non è guidata da una precisa intenzione rappresentativa, che invece si forma durante l'esecuzione influenzandone il proseguire. Il disegno si costruisce progressivamente, è un processo che esprime lo svolgersi di un'attività intellettuale e non un suo prodotto finito. Secondo John Berger «il disegno è la documentazione autobiografica della scoperta di un evento»³⁵. «Contrariamente alla fissità dello scatto fotografico che ferma il tempo»³⁶, anche per il tempo che richiede la sua realizzazione, il disegno è il racconto di un'esperienza.

Disegno come strumento di valutazione del sé

Oltre a essere considerato uno strumento di comunicazione del proprio mondo interiore, il disegno viene ritenuto anche un'attività capace di rivelare lo sviluppo cognitivo indivi-

³² Cfr. Lowenfeld, V., Brittain, W. L. (1967).

³³ Cfr. Kellogg, R. (1979).

³⁴ Cfr. Case, R., Okamoto, Y. (1996).

³⁵ Cfr. Berger, J. (2017), p.12.

³⁶ Cfr. Di Napoli, G. (2018).

duale. L'attività grafica viene considerata utile per comprendere la maturazione dell'intelletto e la personalità dell'individuo e viene per questo impiegata per la valutazione dello sviluppo cognitivo nei test d'intelligenza³⁷, sebbene l'efficacia di tali metodi risulti controversa³⁸. In tale contesto, con riferimento quasi esclusivo alla psicologia dell'età evolutiva, nel tempo sono stati proposti, sviluppati e formalizzati una serie di test di disegno, che tuttora vengono correntemente impiegati come strumenti psicodiagnostici³⁹. Tra questi, i più significativi assumono come entità simbolica da riprodurre graficamente e successivamente analizzare rispettivamente la famiglia, la figura umana e l'albero⁴⁰ (Figg. 9-11).

Il primo test, applicato inizialmente attorno al 1930 da Kenneth Ellmaker Appel⁴¹, prevede l'assegnazione del compito di disegnare la propria famiglia⁴² o, in una diversa variante, una famiglia di invenzione⁴³. La finalità è di indagare il modo in cui il bambino vive le relazioni con la propria famiglia, al fine di facilitare l'emersione di conflittualità o nodi problematici e risalire di conseguenza all'identificazione di situazioni e dinamiche deviate. L'interpretazione si fonda sugli aspetti grafico, formale e contenutistico e mira, sulla base delle soluzioni grafiche espresse dal bambino e di come egli stesso si rappresenta, a riconoscere come il suo ruolo si pone nella relazione con il contesto familiare.

Del secondo test vengono correntemente impiegate due versioni distinte. La prima, proposta nel 1926 da Florence Goodenough come *Draw-A-Man Test (DAM)*⁴⁴, è basata sulla supposizione che possa esistere una



A PAGINA 261:

Fig. 9. Test del disegno dell'albero. Fonte: Settineri, S. et al. (2015).

Fig. 10. Test del disegno della figura umana o *Draw-a-Person test*. Fonte: jonahlehrer.com.

Fig. 11. Test del disegno della famiglia. Fonte: exploringyourmind.com.

³⁷ Cfr. Quaglia, R. (2011).

³⁸ Cfr. Boncori, L. (1993).

³⁹ Cfr. Abazia, L. (2020).

⁴⁰ Cfr. Galimberti, U. (2018), voce *Disegno*.

⁴¹ Cfr. Appel, K. E. (1931).

⁴² Cfr. Porot, M. (1952).

⁴³ Cfr. Coman, L. (1967).

⁴⁴ Cfr. Goodenough, F. (1926).

relazione tra l'evoluzione dei disegni della figura umana e lo sviluppo mentale del bambino e consiste nella richiesta di disegnare un uomo, le cui caratteristiche grafiche vengono poi valutate per indagare la presenza di eventuali disturbi psichici. Il test di Goodenough viene ripreso nel 1949 da Karen Machover⁴⁵, che lo rielabora riformulando il compito grafico assegnato, consistente ora nella richiesta di disegnare una figura umana di sesso opposto a quella del paziente, e nel 1963 da Dale B. Harris⁴⁶, che ne consente la definitiva affermazione come metodo proiettivo nello studio della personalità. L'assunto di base è che «il disegno della figura umana [sia] la proiezione dell'immagine interiore del proprio corpo e del proprio io»⁴⁷; l'interpretazione si basa su parametri formali, grafologici e contenutistici.

Il terzo test viene ideato da Emil Jucker e successivamente elaborato da Karl Koch⁴⁸ e si fonda sull'identificazione dell'albero come rappresentazione simbolica dell'individuo, che individua nell'insieme l'espressione complessiva della personalità e nei suoi elementi componenti i differenti aspetti di essa. L'interpretazione è basata sul simbolismo spaziale e prende in considerazione la posizione dell'albero disegnato rispetto al foglio oltre alla disposizione e alla configurazione delle sue parti (tronco, chioma), cui vengono assegnati significati specifici.

I test della famiglia, della figura umana e dell'albero sono tra i metodi proiettivi più utilizzati nel campo della diagnosi e in quello della ricerca⁴⁹. L'interesse mostrato verso i disegni ha subito alterne vicende determina-

⁴⁵ Cfr. Machover, K. (1949).

⁴⁶ Cfr. Harris, F. B. (1963).

⁴⁷ Cfr. Galimberti, U. (2018), p. 389.

⁴⁸ Cfr. Koch, K. (1949).

⁴⁹ Cfr. Quaglia, R. (2011).

te dai consensi legati ai criteri di affidabilità interpretativa. Tuttavia, tale dibattito non ha impedito che il disegno si affermasse ugualmente come oggetto di studio in sé⁵⁰.

Proprio per questa sua attitudine a definirsi come diretta espressione delle emozioni, anche quando sussista una difficoltà imposta o autoimposta di manifestarle, non è un caso che il disegno venga utilizzato nella valutazione delle condizioni psichiche anche nella prassi giuridica e forense, sia riguardo alle capacità reattive di lettura e interpretazione di una configurazione grafica, sia riguardo alle capacità attive di disegno e produzione di una configurazione grafica. Nel primo caso, è celebre il test di Rorschach⁵¹, in cui macchie speculari di diversa forma e colore vengono sottoposte al soggetto da valutare chiamandolo a darne una o più interpretazioni, che poi verranno a loro volta valutate dall'esperto analista nell'indagine della personalità. Nel secondo caso, i soggetti a vario titolo coinvolti in indagini giudiziarie vengono sottoposti a test grafici⁵², in cui sono chiamati a raffigurare gli schemi disegni consolidati precedentemente citati (la figura umana, la famiglia, l'albero, ma anche la casa⁵³); l'interpretazione di tali disegni secondo opportune metodologie di analisi fornisce poi le chiavi di lettura per valutare l'esistenza di situazioni di disagio psichico o evidenziare dinamiche di violenza o abuso.

Disegno come strumento di terapia

Diversi ricercatori hanno già indagato il ruolo del disegno nei processi di psicoterapia. L'am-

⁵⁰ Cfr. Freeman, N. H. (1993).

⁵¹ Cfr. Castellazzi, V. L. (2021).

⁵² Cfr. Manna, G., Como, M. R. (2010).

⁵³ Cfr. Cannoni, E. (2003), capitoli 3, 4.

bito teorico di riferimento in cui questo ruolo si configura come caratterizzante è quello che origina dalla psicologia della Gestalt, fondata nei primi anni del Novecento⁵⁴ e incentrata sulle componenti percettive ed esperienziali, a partire dalla quale viene elaborata tra gli anni quaranta e cinquanta una modalità psicoterapeutica basata sul lavoro espressivo con mezzi artistici (disegno, collage, scrittura, musica) atto a favorire la narrazione di sé e l'esplorazione di strategie di *problem solving* guidate dal pensiero creativo. In questo ambito terapeutico incentrato sull'espressione creativa del sé il disegno assume un ruolo da protagonista nella cosiddetta arteterapia, intesa come branca della psicoterapia che impiega i disegni dei pazienti come elemento terzo nella costruzione della relazione tra lo psicoterapeuta⁵⁵ e il paziente stesso. In questo contesto si collocano anche gli studi che approfondiscono il complesso legame tra arte e follia, che presenta implicazioni riferite a due ambiti distinti seppure interrelati. Da un lato questa relazione trova riscontro nell'identificazione e nel riconoscimento condiviso del valore artistico delle opere realizzate dai 'folli', un processo avviato alla metà del Novecento grazie al mutamento di approccio alla produzione e alla cultura artistica promosso da Jean Dubuffet, che ha condotto alla definizione di *Art Brut* (coniata nel 1947 in una lettera al pittore René Auberjénois) per identificare quelle «opere create senza precisa intenzione artistica o estetica ma obbedendo piuttosto a un bisogno, a una pulsione creatrice e espressiva»⁵⁶. Nel riconoscere il valore della capacità espressiva di qualsiasi individuo, anche se non scolarizzato o non conforme al modello impo-

⁵⁴ Cfr. Perls, F. S. (1947).

⁵⁵ Cfr. Geleishvili, G. (2003).

⁵⁶ Cfr. Bressan, L., Galbiati, E. (2007).

sto dalla società, Dubuffet promuove l'accettazione dell'individuo che, pur evitando i filtri imposti da un sistema culturale di sviluppo selettivo, che elegge alcune risorse psichiche 'preferenziali' a scapito di altre, è capace di preservare ed esercitare produttivamente le proprie abilità creative. Dall'altro lato, la scoperta di un legame sinergico tra arte e follia (e di conseguenza tra «genio e follia», come indagato ed evidenziato già a partire dagli studi di Cesare Lombroso⁵⁷) conduce a un sistematico ricorso alla sperimentazione e all'esercizio artistico come prassi terapeutica all'interno degli ospedali psichiatrici. In questo senso, si può affermare che l'*Art Brut* abbia avuto «un ruolo fondamentale nella definizione della moderna psichiatria, restituendo una dimensione umana alla follia [...] finalmente compatibile con la creatività»⁵⁸. Ma si può anche osservare come l'ingresso dell'arte negli ospedali psichiatrici abbia offerto un ricco materiale da esplorare sotto il profilo clinico, ai fini della valutazione della condizione psichica del paziente, anche in una prospettiva evolutiva.

Il metodo dell'arteterapia⁵⁹ viene spesso applicato in ambito psicoterapeutico, ancora una volta prevalentemente infantile, in quanto «offre al bambino la possibilità di ricostruire e rivivere traumi o aspetti problematici sotto forma di arte o di gioco». Ciò conferma il potere terapeutico del disegno (Fig. 12), che viene interpretato come «uno strumento catartico, un modo per esternare sentimenti repressi e risolvere tensioni e problemi emotivi attraverso la loro raffigurazione, ma anche un "contenitore" utilizzabile per riordinare emozioni confuse, contraddittorie, difficili da comprendere»⁶⁰.

⁵⁷ Cfr. Lombroso, C. (1882).

⁵⁸ Cfr. Bressan, L., Galbiati, E. (2007).

⁵⁹ Cfr. Malchiodi, C. A. (1998); (2009).

⁶⁰ Cfr. Cannoni, E. (2003), p. 97.

In questo ultimo utilizzo risiede un importante carattere della pratica del disegno, che assume anzitutto una funzione autovalutativa e si configura come un aiuto per organizzare il pensiero in forma ordinata e quindi comprensibile a sé stessi prima che agli altri.

Ancora Eleonora Cannoni si sofferma poi opportunamente sulla distinzione tra i disegni realizzati da giovani pazienti 'su richiesta' da parte dello psicologo o dello psicoterapeuta e disegni prodotti invece per «libera iniziativa» dell'autore⁶¹, che forniscono ugualmente un valido materiale per l'analisi psicologica e la psicoterapia.

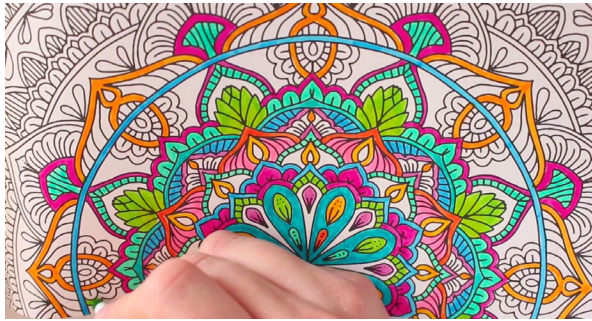
Nei contesti descritti il disegno assume il valore di canale comunicativo preferenziale, che può stabilire un tramite diretto tra il pensiero e la mano, delineando una via libera da filtri e di conseguenza capace di generare una materia grafica estremamente intima e autentica. Il disegno diviene strumento che riesce a conferire sostanza visibile all'invisibile.

La tecnica psicoanalitica che fa ricorso allo scarabocchio muove invece dall'intenzione di accedere alla modalità libera e incondizionata del disegno non necessariamente descrittivo e di conseguenza a una più diretta connessione con il sé. Ciò sembrerebbe spiegare anche il maggiore riscontro di tale tecnica durante l'infanzia e l'età scolare rispetto a quanto avviene in pazienti adolescenti e adulti. Tuttavia, in questi ultimi casi il percorso psicoanalitico utilizza comunque il disegno libero per stabilire una connessione e un legame di fiducia nella coppia paziente-terapeuta, facendo leva sul piacere dell'atto

A PAGINA 267:
Fig. 12. Yao Yin, *The feeling of pain*, 2012.
Fonte: behance.net.

⁶¹ *ivi*, p. 96.





creativo che l'adulto conserva durante l'atto del disegno anziché sul piacere dell'esperienza ludica che è invece una forma tipica di sicuro coinvolgimento del bambino. Il disegno nella psicoanalisi dell'adulto assume così il ruolo di facilitatore della comunicazione, configurandosi come «spazio di lavoro sul quale paziente e terapeuta operano insieme»⁶² e come metodo per attivare quel confronto complice che costituirà la base del futuro percorso. In tal senso, non appare casuale il fatto che negli ultimi anni siano stati registrati incrementi consistenti nella vendita di materiali da disegno e dei cosiddetti *coloring books* (Fig. 13), non intesi come forma di intrattenimento ludico a basso costo e a basso impegno usualmente somministrata ai bambini, ma come prodotto editoriale specificamente rivolto a un pubblico adulto. Il motivo di questo grande interesse è da ricercare proprio nelle qualità terapeutiche in termini di rilassamento, di diminuzione dello stress, di soddisfazione e di appagamento che scaturiscono dall'attività disegnativa. Occorre ricordare che la creazione artistica infantile e adulta, anche se non è indispen-

IN ALTO:
Fig. 13. Esempio di *coloring book*.

⁶² Cfr. Stefana, A., Manfredi, P. (2014), p. 35.

sabile per la sopravvivenza, è fondamentale per nutrire l'anima e la psiche, tanto che i nostri antenati che vivevano nelle caverne realizzavano disegni murali proprio per raccontare se stessi⁶³. Le prime pitture rupestri, infatti, «materializzavano le storie che rappresentavano la memoria della tribù [attraverso cui] la cultura umana si impadroniva del mondo»; così, la mano che imprime sulla parete di pietra una traccia di colore è «un gesto insieme orgoglioso e apotropaico» che assume il significato profondo di affermazione di sé e della propria identità individuale rispetto alla natura⁶⁴.

Disegno come strumento di progettazione del sé

Le immagini e la formazione delle immagini, sia quelle mentali che quelle disegnate sulla carta, sono importanti in tutta la pratica dell'arteterapia perché attraverso il fare arte i pazienti sono invitati a esprimere il proprio stato d'animo, a dare risposte a eventi o esperienze, a favorire cambiamenti emotivi e comportamentali⁶⁵. Il cambiamento, che è l'obiettivo ultimo della terapia, si configura in tal senso come una forma di progetto del sé, ovvero come la prefigurazione del divenire altro rispetto a quello che si è; una prefigurazione che rende visibile uno scenario alternativo e favorisce così la trasformazione. L'arteterapia, e così il ricorso al disegno, vengono dunque utilizzati come mezzo per risolvere i conflitti emotivi, aumentare l'autoconsapevolezza, sviluppare abilità sociali, controllare il

⁶³ Cfr. Bagdadi, M. P. (2006).

⁶⁴ Cfr. Barbieri, D. (2011), p. 13.

⁶⁵ Cfr. Malchiodi, C. A. (2011).



comportamento, risolvere i problemi, ridurre l'ansia, modificare la realtà, aumentare l'autostima e vari altri disturbi psicologici⁶⁶. Tutti risultati, questi, che si configurano come una trasformazione del sé in cui il disegno come proiezione assume un ruolo eminentemente progettuale (Fig. 14).

Il disegnare rispecchia e rafforza i processi che permettono la costruzione del pensiero e dunque della consapevolezza⁶⁷. Le forme di disegno autobiografico, in particolare, costituiscono una forma di creatività simbolica che aiuta a formare l'identità: rappresentano un modo per ricostruire il mondo, ricomponendo i frammenti della propria esperienza e ricostruendo in maniera tangibile e visiva una narrazione significativa dei traumi e delle situazioni problematiche⁶⁸. Di conseguenza, la creazione di queste forme di disegno costituisce uno spazio protetto di riflessione sul sé che facilita la ricostruzione e la ridefinizione dell'identità individuale; una forma di progettazione del sé che è resa possibile dal disegno.

IN ALTO E A PAGINA 271:
Fig. 14. Roberta Maddalena
Bureau, *LAND-IN*
Performance, 2014, foto
Chiara Scardozi. Fonte:
robertamaddalena.com.

⁶⁶ *Ibidem*.

⁶⁷ Cfr. Ramm, A. (2005).

⁶⁸ Cfr. Czerwiec, M. K. et al. (2015).

Psico-grafica. Il contributo delle scienze grafiche alla ricerca in ambito psicologico

Attualmente la mancanza di una base teorica condivisa rende difficoltoso valutare in maniera chiara le potenzialità del disegno in ambito psicoterapeutico e psicoanalitico⁶⁹. Tale ambito di ricerca si configura come uno dei tipici territori liminali tra campi disciplinari consolidati, nel caso specifico quello della psicologia e quello del disegno; un territorio ancora non totalmente indagato, fatta eccezione per gli aspetti interpretativi sopra descritti afferenti alla psicografia, ovvero a quello specifico ambito che si limita a studiare e riconoscere «le caratteristiche psichiche di un soggetto [...] attraverso l'interpretazione di elaborati grafici»⁷⁰.

Le scienze grafiche, quali depositarie dei saperi dedicati alla produzione delle immagini, possono offrire a tale proposito un contributo rilevante nella definizione di strategie innovative per l'applicazione del disegno ai

⁶⁹ Cfr. Quaglia, R. (2011).

⁷⁰ Cfr. Treccani.it, voce
Psicografia.

processi psicoanalitici e psicoterapeutici. Si prospettano in questo modo una serie di applicazioni psico-grafiche delle discipline del disegno, in cui i metodi, le tecniche, gli strumenti, le teorie e le pratiche della rappresentazione e della visualizzazione possono instaurare un dialogo sinergico con le prassi consolidate proprie dell'ambito psicoanalitico e psicoterapeutico, orientando tale sinergia al miglioramento del benessere psichico della persona. Alcune prime applicazioni si sono già recentemente radicate all'interno della pratica professionale, ad esempio per quanto riguarda la realtà virtuale⁷¹ attraverso la quale il paziente impara a governare determinate condizioni ambientali e sociali. Il contributo delle scienze grafiche non si limita tuttavia alla simulazione di condizioni spaziali e ambientali, ma si può estendere all'ideazione di protocolli e strategie che, a partire dalla conoscenza dei processi cognitivi, delle potenzialità delle tecniche e degli strumenti del disegno, possano favorire il dialogo tra paziente e terapeuta e amplificare la capacità di rappresentare, comprendere e progettare il sé.

Conclusioni

In questo saggio il ruolo del disegno è stato indagato all'interno della ricerca e della pratica in ambito psicologico, e in particolare nella psicoanalisi e nella psicoterapia, evidenziando le strette connessioni con la tradizione del disegno in quanto rappresentazione delle immagini interne. Il dialogo

⁷¹ Cfr. Vincelli, F. (1999); Riva, G. (2009); Wilson, C. J., Soranzo, A. (2015).

tra disegno e psicologia può stimolare percorsi didattici e di ricerca interdisciplinari finalizzati ad affrontare in maniera innovativa alcune problematiche emergenti della società contemporanea e specifiche di questi ambiti di studio. Il dialogo tra scienze grafiche e scienze psicologiche, forte di una tradizione storica consolidata e di una pratica professionale diffusa, delinea dunque un territorio di ricerca liminale ancora in gran parte da indagare, definibile come 'psico-grafica', che include le molteplici declinazioni delle potenzialità applicative del disegno in ambito psicoterapeutico e psicoanalitico.

Nell'ambito didattico, l'apporto delle discipline del disegno appare già consolidato nella pratica arteterapeutica, come avviene in molti corsi di formazione universitaria a livello internazionale, in cui gli insegnamenti inerenti alle scienze grafiche hanno il ruolo di fornire ai futuri professionisti le basi teoriche e tecniche relative all'espressione grafica e di presentare le strategie e le tecnologie più avanzate per la visualizzazione e la simulazione esperienziale (VR, *gaming*), ormai largamente diffuse nella pratica professionale anche in ambito psicologico e psicoanalitico. Ma è nell'ambito della ricerca interdisciplinare che le scienze grafiche offrono un'ampia gamma di possibilità applicative dei propri strumenti in maniera sperimentale e innovativa, al fine di favorire lo sviluppo di nuove metodologie e di nuovi protocolli tesi alla rappresentazione e alla progettazione del sé, cui le pratiche psicoterapeutiche e psicoanalitiche sono rivolte.

AFTERWORDS | POSTFAZIONE



Afterword

*Silvana Galderisi**

Università degli Studi della Campania
“Luigi Vanvitelli”

The didactic experiment of the volume by Ornella Zerlenga, Enrico Cicalò and Valeria Menchetelli managed to capture important elements of the spatial and emotional experience of a population of young male and female students belonging to the second year of the three-year degree course in “Design and Communication” of the University of Campania “Luigi Vanvitelli” in a very particular moment of their lives, namely the Covid-19 health emergency. The COVID-19 health emergency has had and still has very high human and economic costs, with it having changed people's habits and lifestyles to a non-negligible extent, often with dramatic repercussions on mental health and more generally on emotional life of people. While we are already aware today of the often dramatic consequences linked to factors such as the loss of loved ones, concern for work and possible economic difficulties, the repercussions linked to other factors such as confinement measures, attention to health measures, the reduction of social contact and social distancing, which are often accompanied on the one hand by a marked reduction in contacts with the outside

* Psychiatrist,
Dean of Department
of Mental, Physical Health
and Preventive Medicine.

PAGE 276:
Fig. 1. Drawings from
quarantine (Laboratory of
Graphic Creations. a.y 2020-
21, drawing by Pasquale
Altruda).

world, on the other by an increase in the hours spent in cohabitation with cohabitants or alone. It is easy to predict that all of this is associated with a prevalence of negative emotions, such as sadness, anger, and fear. In a recently published study, based on the administration of an online questionnaire to Italian, Croatian and Romanian students, a greater frequency of boredom and a sense of emptiness was found, followed by sadness, anxiety, and anger; the frequency of various negative emotions was higher in girls and in the Italian student population, except for anger which had a similar frequency in the three countries evaluated. The 'gender' effect is also present in this work, and the authors discuss gender differences based on the known differences between males and females in the approach to processing emotional experience, with women being more characterized by an aptitude for internalizing emotional experience and men more prone to externalizing behaviours and minimizing emotions, probably in relation to cultural factors which predict greater control over emotions in males, also highlight the possibility of an impact of the environment in which the person lives, where living in a rural area appears to be a protective factor against negative emotions, while living in urban areas, and above all in a limited domestic space, with little time outdoors, appears associated with a higher level of negative emotions.

This teaching experience intended to bring out the deepest emotional states and their relationship with both the domestic space as well as the actions of daily life through graphic representation as an elective tool for storytelling and communication.

Postfazione

*Silvana Galderisi**

Università degli Studi della Campania
"Luigi Vanvitelli"

Introduzione

L'emergenza pandemica da COVID-19 ha avuto ed ha tuttora costi umani ed economici molto elevati ed ha modificato in misura non trascurabile le abitudini e gli stili di vita delle persone, con ricadute spesso drammatiche sulla salute mentale e più in generale sulla vita emotiva delle persone.

Mentre siamo già oggi consapevoli delle conseguenze spesso drammatiche legate a fattori quali la perdita di persone care, la preoccupazione per il lavoro e le eventuali difficoltà economiche, non sono altrettanto chiare le ricadute legate ad altri fattori quali le misure di confinamento, l'attenzione alle misure igienico-sanitarie, la riduzione dei contatti sociali e il distanziamento sociale, che spesso si accompagnano da un lato ad una marcata riduzione dei contatti con l'esterno, dall'altro ad un incremento delle ore trascorse in coabitazione con i conviventi o in solitudine.

È facile prevedere, e di fatto sono presenti in letteratura evidenze in tal senso, che tutto questo si associ ad un prevalere di emozio-

* Psichiatra,
Direttore del Dipartimento
di Salute Mentale e Fisica
e Medicina Preventiva.

A PAGINA 276:
Fig. 1. Disegni dalla
quarantena (Laboratorio di
Graphic Creations
a.a. 2020-21, disegno di
Pasquale Altruda).

ni negative, quali tristezza, rabbia e paura. Ad esempio, in una *survey* relativa al primo periodo di *lock-down*¹, gli autori rilevano che la distanza sociale, ovviamente necessaria per il contenimento dell'infezione da SARS-CoV-2, può creare emozioni negative nella maggior parte delle persone e riportano che, in ordine decrescente di intensità, i partecipanti riportavano tristezza, paura, ansia e rabbia, mentre la felicità presentava il punteggio più basso. Gli autori riportano anche un effetto di genere, con una maggiore intensità delle emozioni negative nelle donne e una notevole eterogeneità rispetto alla percezione dell'ambiente domestico in cui la persona vive nei vari sottogruppi individuati per mezzo di una *cluster analysis*. In uno studio pubblicato di recente², basato sulla somministrazione di un questionario online a studenti italiani, croati e rumeni, è stata rilevata una maggiore frequenza di noia e senso di vuoto, seguiti da tristezza, ansia e rabbia; la frequenza delle diverse emozioni negative è risultata maggiore nelle ragazze e nella popolazione studentesca italiana, ad eccezione della rabbia che presentava una frequenza simile nei tre paesi valutati. L'effetto 'genere' è dunque presente anche in questo lavoro, e gli autori discutono le differenze di genere sulla scorta delle note differenze tra maschi e femmine nell'approccio all'elaborazione dell'esperienza emotiva, con le donne più caratterizzate da un'attitudine all'internalizzazione dell'esperienza emotiva e gli uomini più inclini ai comportamenti esternalizzanti e alla minimizzazione delle emozioni, probabilmente anche in relazione con fattori cultu-

¹ Cfr. Cerbara, L. et al. (2020).

² Cfr. Forte, A. et al. (2021).

rali che prevedono nei maschi un maggiore controllo delle emozioni³. Forte et al.⁴ evidenziano anche la possibilità di un impatto dell'ambiente in cui la persona vive, laddove vivere in un'area rurale risulta essere un fattore protettivo nei confronti delle emozioni negative, mentre vivere nelle aree urbane, e soprattutto in uno spazio domestico limitato, con poco tempo all'aperto, appare associato ad un maggiore livello di emozioni negative.

Lock-drawn: disegni dalla quarantena. Una sperimentazione didattica ai tempi della pandemia

L'esperienza didattica sperimentale oggetto del volume di Ornella Zerlenga, Enrico Cicalò e Valeria Menchetelli, condotta in concomitanza con l'emergenza pandemica e con il *lock-down* della primavera del 2021, nell'ambito di un insegnamento focalizzato sulla creazione di prodotti grafici (*Laboratorio di Graphic Creations*, docente Ornella Zerlenga), ha inteso far emergere gli stati emotivi più profondi e la loro relazione con lo spazio domestico e le azioni della vita quotidiana attraverso la rappresentazione grafica come strumento elettivo per la narrazione e la comunicazione. Il progetto ha stimolato gli studenti a visualizzare graficamente l'esperienza del proprio spazio domestico nell'arco di 24 ore durante il *lock-down* della primavera scorsa, mappando da una parte spostamenti, durata di permanenza nei singoli ambienti individuati e relative emozioni, e dall'altra visualizzando il proprio sentire attraverso un disegno.

³ Cfr. Kraemer, S. (2000).

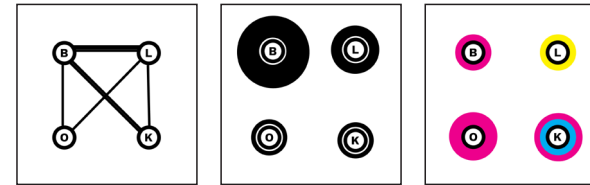
⁴ Cfr. Forte, A. et al. (2021).

La scelta dello strumento grafico ha il vantaggio di consentire una rappresentazione sintetica dell'esperienza e un accesso privilegiato ai sentimenti e alle emozioni. La capacità del disegno di portare alla superficie pensieri e sentimenti profondi, non del tutto presenti alla coscienza e pertanto non sempre traducibili in parole, è stata da tempo utilizzata nell'ambito dell'Arte-Terapia⁵. Naturalmente, è anche molto importante che chi accede dall'esterno alla lettura delle rappresentazioni grafiche prodotte dagli studenti, peraltro spesso di altissimo livello estetico e comunicativo, sia consapevole delle limitazioni di una lettura che prescinde dall'intenzione più o meno consapevole dell'autore della rappresentazione stessa, che ha luogo al di fuori di un contesto relazionale di tipo terapeutico e che deve dunque evitare la tentazione dell'interpretazione analitica dei prodotti.

La popolazione studentesca che ha partecipato alla sperimentazione si compone prevalentemente di giovani donne (63,5%), trascorre una maggiore quantità di tempo all'interno del proprio spazio domestico, soprattutto nella camera da letto, rispetto a quello trascorso all'esterno. A differenza di quanto ci si potrebbe attendere anche sulla scorta delle osservazioni riportate in altri studi sulla predominanza di emozioni negative, in questa popolazione la banda emotiva che prevale in entrambi i generi è quella della gioia, seguita dall'indifferenza e infine dalla tristezza. In rapporto al luogo, in analogia con quanto riportato in altri studi⁶, la gioia prevale nell'ambiente esterno e talora con tangibile intensità, come è il caso del disegno in Figura 2.

⁵ Cfr. Kearney, K. S., Hyle, A. E. (2004).

⁶ Cfr. Stieger, S., Lewetz, D., Swami, V. (2021).

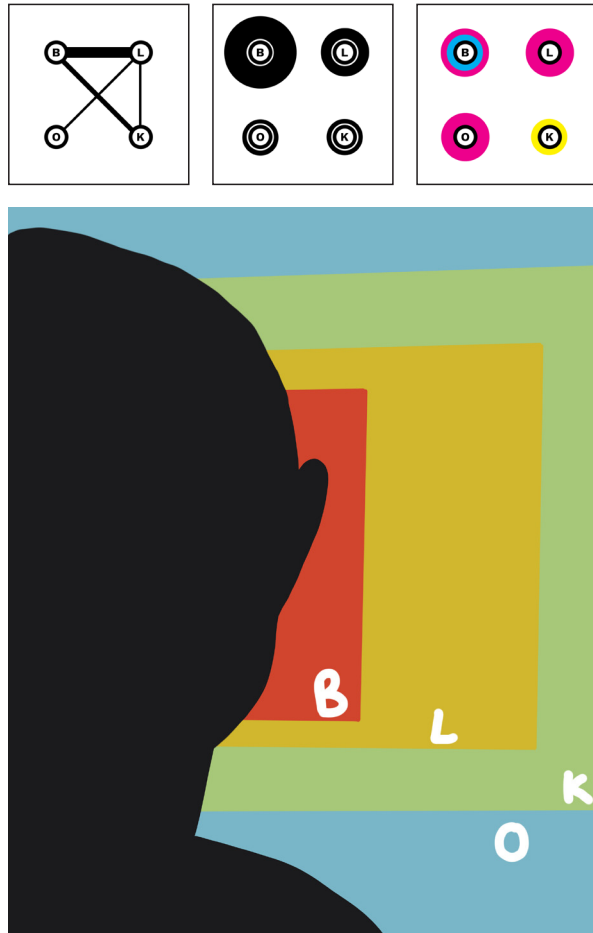


Nello studio in oggetto anche l'ambiente cucina è spesso associato alla gioia e, insieme all'area living all'indifferenza, mentre la tristezza è più spesso riferita alla camera da letto. In circa un terzo del campione si rileva una discrepanza tra quanto raffigurato in termini

IN ALTO:
Fig. 2. Mappa e illustrazione
di Sonia Grossi.

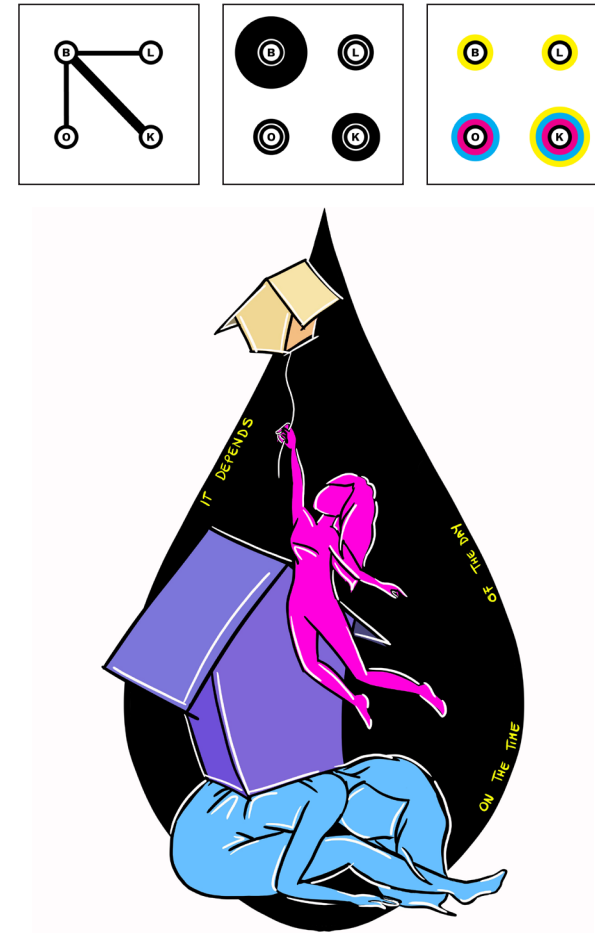
³ Cfr. Kraemer, S. (2000).

⁴ Cfr. Forte, A. et al. (2021).



con la sola opportunità di condividere un accesso alla libertà con l'animale domestico, che peraltro compare in una percentuale limitata di elaborati (10% circa), e in un altro ancora sembra suggerire che la mappa *Bedroom, Living, Outdoor e Kitchen* (BLOK) costituisca nel

IN ALTO:
Fig. 5. Mappa e illustrazione
di Filippo Caliendo.



suo insieme un'esperienza di blocco (motorio? emotivo? progettuale?). È possibile ipotizzare che quanto espresso graficamente sia qualcosa di meno consapevole che trova solo nel disegno una possibilità espressiva non filtrata dalla riflessione cosciente che porta alla valu-

IN ALTO:
Fig. 6. Mappa e illustrazione
di Chiara Frasca.

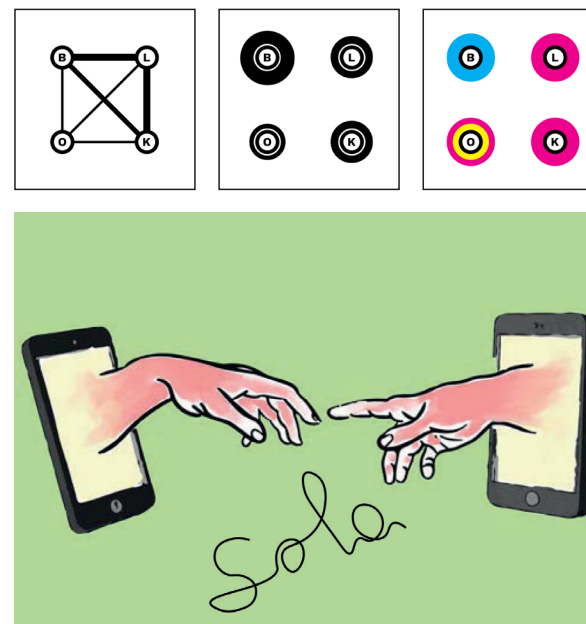
tazione dell'intensità e della persistenza dello stato emotivo nelle mappe (Fig. 6). È anche possibile ipotizzare che il disegno colga un momento di intensa ma puntiforme esperienza emotiva, come suggerito dal disegno in Figura 1, che non si veicola nella mappatura qualitativa/quantitativa proposta.

È anche possibile che le bande emotive proposte non coprano sempre la gamma emotiva che caratterizza l'esperienza interna della persona, e il disegno intenda estendere l'espressione dell'esperienza emotiva con l'ulteriore strumento espressivo reso disponibile o anche essere la sola espressione di tale vissuto, come nel caso qui di seguito rappresentato, in cui la 'rottura' (*break down*) (presumibilmente nervosa/emotiva) sembra non lasciare spazio alla riflessione consapevole tradotta dalle mappe dello spazio domestico e delle emozioni ad esso associate.

Altro elemento di interesse è la presenza del mezzo digitale in alcuni disegni (40,5%). Ci si potrebbe attendere che esso rappresenti in modo privilegiato l'accesso alla socializzazione negata dall'emergenza pandemica; di fatto questo viene riscontrato solo nel 7,9% dei disegni, talora anche con un chiaro rimando alla discrepanza tra obiettivo/aspettativa di contatto e vissuto di solitudine (Fig. 7).

Considerazioni conclusive

La sperimentazione didattica oggetto del volume di Ornella Zerlenga, Enrico Cicalò e Valeria Menchetelli è riuscita a catturare importanti elementi dell'esperienza spaziale ed



emotiva di una popolazione di giovani studentesse e studenti afferenti al secondo anno del corso di laurea triennale in "Design e Comunicazione" dell'Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli" in un momento molto particolare della loro vita, ovvero l'emergenza pandemica.

Per il mio retroterra culturale e professionale ho preferito concentrare l'attenzione sulle rappresentazioni dell'esperienza emozionale sia in forma di mappe che di disegno, cercando di individuare la prevalenza delle diverse bande emotive nell'arco temporale oggetto della rappresentazione e coglierne la relazione con i diversi ambienti domestici e con lo spazio *Outdoor*.

IN ALTO:
Fig. 7. Mappa e illustrazione
di Pia Carcatella.

Alcuni aspetti meritano attenzione e rendono la sperimentazione oggetto del volume di particolare interesse nel panorama della letteratura sull'argomento.

Il primo aspetto è l'originalità del progetto che propone una riflessione sull'esperienza emotiva dello spazio domestico all'interno e all'esterno della casa su due diversi livelli. Il primo livello è quello della rappresentazione schematica proposta dalla mappatura delle emozioni nei 4 nuclei principali dello spazio domestico (*bedroom, living, kitchen* e *outdoor*) nelle 24 ore che hanno preceduto l'esecuzione dell'elaborato grafico; in questo caso il partecipante è chiamato ad una riflessione consapevole e attenta sul luogo, sull'intensità, sulla successione e sulla persistenza dei suoi stati emotivi. Un secondo livello è quello dell'illustrazione, che può rappresentare un catalizzatore dell'esperienza emotiva meno consapevole, più implicita, non sempre traducibile sul piano verbale, in grado di favorirne con maggiore immediatezza l'articolazione.

Il secondo aspetto è quello della prevalenza, almeno sul piano esplicito, della gioia rispetto alla tristezza, diversamente da quanto riscontrato in altri lavori sull'argomento emozioni e pandemia. È possibile che la discrepanza sia dovuta all'arco temporale delle 24 ore, in cui anche la partecipazione attiva all'esperimento di didattica innovativa può aver contribuito all'esperienza gioiosa, ma è anche possibile che la discrepanza abbia radici in aspetti temperamentali, o in aspetti culturali legati ai diversi contesti di provenienza dei partecipanti ai diversi studi. Peraltro, mi sembra importante ricordare che in un terzo del campione è possi-

bile cogliere una discrepanza tra la mappatura delle emozioni e l'illustrazione.

Il terzo aspetto è la presenza relativamente sporadica del mezzo digitale come strumento di socializzazione, che potrebbe di primo acchito apparire sorprendente, ma che forse trova una spiegazione nel focus sulla rappresentazione degli stati emotivi profondi.

Naturalmente, come già precedentemente sottolineato, le mie considerazioni non vanno intese come puntuali interpretazioni dell'espressione dei partecipanti. Diverse persone potrebbero leggere cose diverse in una stessa immagine; tuttavia, le ipotesi proposte potrebbero trovare una maggiore articolazione, quando non una necessaria riformulazione, all'interno di un percorso condiviso con l'autore dell'immagine, e potrebbero trasformare il momento di riflessione personale in un percorso di crescita della consapevolezza di sé e della capacità di lettura della propria esperienza interna.

References

Riferimenti bibliografici

Disegnando COVID-19. L'immagine virale

ANDRADE, S. (05/08/2020). Timeline: "Freedom on Hold - Revisited". <https://www.vogue.pt/english-version-timeline-freedom-on-hold-revisited> (consultato in aprile 2021).

CICALÒ, E., TRIZIO, I. (a cura di) (2020). *Linguaggi grafici. Illustrazione*. Alghero: Publica.

Comunità di Connessioni (19/04/2021). Generazione Digital. Programmi politici nell'era dell'intelligenza artificiale. <https://comunitadiconnessioni.org/video/generazione-digital-programmi-politici-nellera-dellintelligenza-artificiale-con-paolo-benanti/> (consultato in maggio 2021).

DAINELLI, G., SIMONELLI, G. (a cura di) (2020). *Sartori nella rete. Una rilettura di Homo Videns*. Torino: Effatà.

DE CERTEAU, M. (2012). *L'invenzione del quotidiano*. Roma: Edizioni Lavoro (prima ed. 1980).

Facebook (01/04/2020). Heath Robinson Museum. <https://www.facebook.com/HeathRobinsonMuseum/photos/a.155839504606966/1577769339080635/?type=3> (consultato in aprile 2021).

- FLORIDI, L. (2017). *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Milano: Raffaello Cortina.
- FOLLESA, S., ARMATO, F. (a cura di) (2020). *L'abitare sospeso. Come cambierà il nostro rapporto con gli spazi*. Milano: Franco Angeli.
- GRANCI, J., CALIA, C. (2021). *My COVID in COMICS. Racconto sociale di una pandemia globale*. Napoli-Bologna: Caracò.
- GOMBRICH, E. (1985). *L'immagine e l'occhio*. Torino: Einaudi (prima ed. 1982).
- HELLER, S. (2014). *Design Literacy. Understanding Graphic Design*, pp. 207-210. New York: Allworth Press.
- Indepst (29/04/2020). An Ideal Home. <https://indepst.com/2020/04/29/an-ideal-home/> (consultato in aprile 2021).
- LOMBARDO, C., MAUCERI, S. (a cura di) (2020). *La società catastrofica. Vita e relazioni sociali ai tempi dell'emergenza Covid-19*. Milano: FrancoAngeli.
- MARSALA, H. (22/04/2020). Fotografando: 'spiando' al di là di una finestra. In *Artribune*, <https://www.artribune.com/arti-visive/fotografia/2020/04/fotografie-spiando-al-di-la-di-una-finestra-la-milano-del-coronavirus-e-non-solo/> (consultato in aprile 2021).
- MASSIRONI, M. (1982). *Vedere con il disegno. Aspetti tecnici, cognitivi, comunicativi*. Padova: Muzzio.
- MIGLIORATI, M. (2020). *Un sociologo nella Zona Rossa. Rischio, paura, morte e creatività ai tempi di Covid-19*. Milano: FrancoAngeli.
- NUZZACI, A. (2019). A picture is worth a thousand words: visual thinking between creative thinking and critical thinking in the teaching-learning processes. In *img journal*, 01, pp. 234-253.
- PALLOTTINO, P. (2010). *Storia dell'illustrazione italiana. Cinque secoli di immagini riprodotte*. Firenze: Usher.
- PAOLICCHI, L. (1993). *Orazio. Tutte le opere*. Roma: Salerno editrice.
- RODOTÀ, S. (1992). *Repertorio di fine secolo*. Roma-Bari: Laterza.

- SARTORI, G. (1997). *Homo videns. Televisione e post-pensiero*. Roma-Bari: Laterza.
- SIMEONE, R. (2021). *Presi nella rete. La mente ai tempi del web*. Milano: Garzanti.
- The Architectural Review* (04/06/2020). Public house: the city folds into the space of the home, <https://www.architectural-review.com/essays/public-house-the-city-folds-into-the-space-of-the-home>, (consultato in aprile 2021).
- TRIPPANDO (16/04/2020). Storie di Coronavirus – My Quarantine – Alessandra Loreti, <https://www.trippando.it/my-quarantine-alessandra-loreti/> (consultato in aprile 2021).
- TUDINO, B. (2020). *Le parole al tempo del Coronavirus. Illustrazioni di Fabio Magnasciutti*. Pomezia: Argento Vivo.
- VITTA M. (2010). Nuovi modelli dell'abitare, https://www.treccani.it/enciclopedia/nuovi-modelli-dell-abitare_%28XXI-Secolo%29/ (consultato in aprile 2021).
- Vogue* (11/05/2020). Art & freedom, <https://www.vogue.pt/intervencoes-artisticas-abril-2020-freedom-on-hold?photo=2-vogue-portugal-abril-2020-freedom-on-hold-illustrations.jpg> (consultato in aprile 2021).
- Vogue* (07/03/2021). Carta bianca: il progetto di Valentina Ciarallo con 49 artisti, <https://www.vogue.it/news/article/carta-bianca-vogue-italia-cover-progetto-valentina-ciarallo-49-artisti> (consultato in aprile 2021).
- Elaborare contenuti visuali. Segni e di-segni fra forma, colore, movimento*
- ANCESCHI, G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. Milano: Etaslibri.
- APRÀ, A. (a cura di) (1973). *André Bazin. Che cosa è il cinema?* Milano: Garzanti.

- ARNHEIM, R. (1981). *Arte e percezione visiva*. Milano: Feltrinelli.
- BAGORDO, G. M. (2018). *Guida alla rappresentazione a colori*. Roma: WriteUp Books.
- BERLIN, B., KAY, P. (1969). *Basic color terms: their universality and evolution*. University of California Press: Berkeley & Los Angeles.
- BISTAGNINO, E. (2018). *Il Disegno nella Scuola di Ulm*. Milano: Franco Angeli.
- BOCCIONI, U., CARRÀ, C., RUSSOLO, L., BALLA, G., SEVERINI, G. (1910). La pittura futurista. Manifesto tecnico. In: *Uffici di Poesia*, 11 aprile 1910 [ma aprile/maggio 1910]. Milano: Poligrafia Italiana, seconda edizione ma edizione ufficiale, pp. 1-3.
- BOCCONCINO, M. M. (2018). *Segni e disegni per rappresentare la conoscenza*. Roma: Aracne.
- BOULEAU, C. (1988). *La geometria segreta dei pittori*. Milano: Electa.
- BRUCE, V., GREEN, P., GEORGESON, M. (1996). *Visual perception: physiology, psychology and ecology*. Psychology Press, 3rd.
- CASALE, A. (2018). *Forme della percezione dal pensiero all'immagine*. Milano: Franco Angeli.
- CICALÒ, E. (2016). *Intelligenza grafica*. Roma: Aracne.
- CICALÒ, E., TRIZIO, I. (a cura di) (2020). *Linguaggi grafici. Illustrazione*. Alghero: Publica.
- CICALÒ, E., MENCHETELLI, V., VALENTINO, M. (a cura di) (2021). *Linguaggi grafici. Mappe*. Alghero: Publica.
- CORBALLIS, M., BEALE, I. (1971). On telling left from right. In: *Scientific American*, vol. 224, pp. 96-104.
- CURTI, G. (2022). Rappresentare il movimento. Grafica bidimensionale e computer graphics tra XX e XXI secolo / Representing motion. From bidimensional to computer graphics in the 20th and 21st centuries. In: Battini C., Bistagnino E. (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Dialogues. Visions and visuality. Witnessing Communicating Experimenting. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: Franco Angeli, pp. 1448-1463.
- DE PILES, R. (1673). *Dialogue sur le coloris*. Paris: N. Langlois.
- DELACROIX, E. (1903). *Mein Tagebuch*. Berlin: Cassirer.
- DEL GUERCIO, A. (a cura di). (1964). *Ben Shahn. La forma e il contenuto*. Roma: Editori Riuniti.
- FREUD, S. (1975). *Al di là del principio di piacere*. Torino: Boringhieri.
- FALCIDIENO, M. L., GIULINI, S. (2006). *Parola Disegno Segno. Comunicare per immagini. Segno, significato, metodo*. Firenze: Alinea.
- FALCINELLI, R. (2017). *Cromorama. Come il colore ha cambiato il nostro sguardo*. Torino: Einaudi.
- FÉRÉ, C. (1887). *Sensation et mouvement. Études expérimentales de Psycho-mécanique*. Paris: Alcan.
- FRUTIGER, A. (1996). *Segni & simboli. Disegno, progetto e significato*. Roma: Stampa Alternativa.
- GROPIUS, W. (1981). La mia concezione dell'idea della Bauhaus. In: *Bauhaus. Catalogo della mostra. Museo di Capodimonte, Napoli, 25 novembre 1981 – 17 gennaio 1982*. Stoccarda: Institut für Auslandsbeziehungen.
- ITTEN, J. (1930). Pädagogische fragmente einer formenlehre. In: *Die Form*, vol. 5.
- ITTEN, J. (1963). *Mein Vorkurs am Bauhaus. Gestaltungs- und formenlehre*. Ravensburg: Otto Maier eds.
- KANDINSKY, W. (1926). Punkt und linie zu fläche. In: *Monaco, Libri della Bauhaus*, 9.
- KANDINSKY, W. (1928). Disegno analitico. In: *Bauhaus*, 2-3.
- KANDINSKY, W. (1972). *Punto, linea, superficie. Contributo all'analisi degli elementi pittorici*. Milano: Adelphi (19681).

- KANIZSA, G. (1955), Margini quasi-percettivi in campi con stimolazione omogenea. In: *Rivista di Psicologia*, 49 (1): 7-30.
- KANIZSA, G. (1980). *Grammatica del vedere. Saggi su percezione e Gestalt*. Bologna: Il Mulino.
- LANGFEDL, H. (1920). *The aesthetic attitude*. New York: Harcourt, Brace and Howe.
- LAUDANDO, C. M. (a cura di) (2001). *L'analisi della Bellezza di William Hogarth (1753)*. Milano: Aesthetica Edizioni.
- LUIGINI, A. (2020). *Adnexus. Una indagine transdisciplinare tra immagine, disegno e arte*. Melfi: Libria.
- MAROTTA, A. (1999). *Policroma. Dalle teorie comparate al progetto del colore*. Torino: Celid.
- MASSIRONI, M. (1982). *Vedere con il disegno. Aspetti tecnici, cognitivi, comunicativi*. Padova: Muzzio.
- MASSIRONI, M. (1989). *Comunicare per immagini. Introduzione alla geometria delle apparenze*. Bologna: Il Mulino.
- MASSIRONI, M. (1998). *Fenomenologia della percezione visiva*. Bologna: Il Mulino.
- MASSIRONI, M. (2000). *L'osteria dei dadi truccati. Arte, psicologia e dintorni*. Bologna: Il Mulino.
- PONTIGGIA, E. (a cura di) (2005). *Vasilij Kandinskij. Lo spirituale nell'arte*. Milano: SE.
- RUGGIERO, M. E. (2020). *Storia della grafica. Note per un percorso critico e metodologico*. Genova: Genova University Press.
- SINICO, M. (2014). Gestaltismi e fenomenologie nella Bauhaus. In: Fossaluzza, C. M., Verstegen, I. (2014). *Ragionamenti Percettivi. Saggi in onore di Alberto Argenton*. Milano: Mimesis, pp. 145-155.
- VASARI, G. (1568). *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori*. Firenze: Giunti, Cap. XV, *Della Pittura* (ristampa anastatica, Roma: Newton Compton Editori, 1997).
- VATTANO, S. (2020). *Didattica del segno. Percorsi pedagogici*. Milano: Franco Angeli.

- VITTA, M. 2007. *Il progetto della bellezza. Il design fra arte e tecnica, 1851-2001*. Torino: Einaudi (20011 ed.).
- WÖLFFLIN, H. (1888). *Renaissance und Barok*. München: Theodor Ackermann. *Rinascimento e Barocco*. Firenze: Sansoni, 1928.
- ZERLENGA, O. (2007). *Dalla grafica all'infografica. Nuove frontiere della rappresentazione nel progetto di prodotto e di comunicazione*. Foggia: Claudio Grenzi Editore.
- Tra realtà e immaginazione.
Rappresentare attraverso le mappe*
- ANCESCHI, G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. Milano: Etas libri.
- BARNETT, C. (1998). The cultural turn: fashion or progress in human geography? In *Antipode*, n. 30, pp. 379-394.
- BATESON, G. (1979). *Mind and Nature. A Necessary Unity*. New York: E.P. Dutton.
- BAUDRILLARD, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.
- BERTIN, J. (1967). *Sémiologie graphique. Les diagrammes, les réseaux, les cartes*. Paris: Gauthier-Villars.
- CALVINO, I. (1984). *Collezione di sabbia*. Milano: Garzanti.
- CAMBRIDGE DICTIONARY (s.d.). *Chart*. dictionary. cambridge.org. <<https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/chart>> (ultimo accesso 30 dicembre 2021).
- CAMBRIDGE DICTIONARY (s.d.). *Map*. dictionary. cambridge.org. <<https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/map>> (ultimo accesso 30 dicembre 2021).
- CARROLL, L. (1978). *Sylvie e Bruno*. Milano: Garzanti. (ed. orig. 1889-1893).

- CLAVAL, P., PAGNINI, M. P., SCAINI, M. (Eds.). (2005). *The cultural turn in geography*. Trieste: Edizioni Università di Trieste.
- COSGROVE, D. (2008). Cultural cartography: maps and mapping in cultural geography. In *Annales de géographie*, n. 660-661, pp. 159-178. <https://doi.org/10.3917/ag.660.0159>
- DEBORD, G.-E. (1956). Théorie de la derive. In *Les Lèvres nues*, n. 9, pp. 6-10.
- DELEUZE, G., GUATTARI, F. (1995). *Nomadologia. Pensieri per il mondo che verrà*. Roma: Castelvecchi.
- ECO, U. (2003). *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*. Milano: Bompiani.
- FARINELLI, F. (2003). *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*. Torino: Einaudi.
- FARRAUTO, L. (2012). *Le immagini della città. Gerusalemme e la stratificazione del senso* [Tesi di dottorato non pubblicata]. Politecnico di Milano.
- FERRARI, F. (2021). La carta geografica nella storia: descrizione e visione del mondo. In *Urbano*, n. 3, pp. 16-27.
- GILL, V. (2001). Whatever happened to the social? Reflections on the 'cultural turn' in British human geography. In *Norsk Geografisk Tidsskrift-Norwegian Journal of Geography*, n. 55, pp. 166-172.
- IACOLI, G. (Ed.) (2014). Punti sulle mappe. Conversando con Franco Farinelli, intorno alle retoriche cartografiche. In *Between*, n. 4(7). <https://doi.org/10.13125/2039-6597/1219>
- KORZYBSKI, A. (1933). *Science and sanity: an introduction to Non-Aristotelian systems and general semantics*. Lancaster-New York City, International Non-Aristotelian Library Pub. Co.-The Science Press Print. Co.
- La Biennale di Venezia (2021)*. Biennale Architettura 2021. La mostra nella Mostra: Future Assembly. labiennale.org. <<https://www.labiennale.org/it/architettura/2021/partecipazioni-speciali/la-mostra-nella-mostra-future-assembly>>

- MANOVICH, L. (2020). *Cultural Analytics*. Cambridge: MIT Press.
- MENCHETELLI, V. (2016). *5 punti di vista. Tra forma del segno e disegno della forma*. Melfi: Libria.
- MOLES, A. A. (1958). *Théorie de l'information et perception esthétique*. Paris: Denoël.
- MOLES, A. A. (1972). Teoria informazionale dello schema. In *Versus*, n. 2, pp. 29-37.
- MOLINARI, L. (2021). La città senza (piano) terra. In *Urbano*, n. 3, pp. 8-9.
- RAWSTHORN, A. (5 agosto 2012). The Subway Map That Rattled New Yorkers. In *The New York Times*. [trad. it. BISSANTI, A. (10 agosto 2012). Le mille linee di New York. I paradossi del design in una mappa del metrò. In *La Repubblica*, p. 37].
- DE SAUSSURE, F. (1931). *Cours de linguistique générale*. Paris: Payot.
- SCAFI, A. (2007). *Il paradiso in terra. Mappe del giardino dell'Eden*. Milano: Bruno Mondadori.
- VALENTINO, M. (2020). *Disegno della Terra. Il mondo come lo immaginiamo*. Alghero: Publica.
- Illustrazione.*
Tradizione e attualità della comunicazione disegnata
- ANCESCHI, G. (1992), *L'oggetto della raffigurazione*, Milano: ETAS.
- BERENSON, B. (1965), *I pittori italiani del rinascimento*, Firenze: Sansoni.
- BOSSAGLIA, R. (1992), Prefazione, in P. Pallottino, *Dall'atlante delle immagini. Note di iconologia*, Nuoro: Ilisso.
- BRINKERHOFF, R. & MCILWIAN NISHIMURA, M. (2019), *Image and meaning, Prehistory-1500CE*, in Chiggio, E. (a cura di), *Illustratori Italiani I*. Milano: Quadrangolo.

- DOYLE B., GROVE J., SHERMAN W. (2019), *History of Illustration*, New York: Bloomsbury.
- DAVENPORT, T.H., & BECK, J.C. (2001). *The attention economy: Understanding the new currency of business*. Boston MA: Harvard Business Press. ISBN: 978-1578514410.
- DE FIORE, G. (1967), *Dizionario del disegno*, Brescia: La scuola Editrice.
- DE FIORE, G. (1983), *Corso di Disegno*, vol III, Milano: Fabbri.
- DI NAPOLI, G. (2004), *Disegnare e conoscere. La mano, l'occhio e il segno*, Milano: Einaudi.
- GOWANS, A. (1971). *The Unchanging Arts; New Forms for the Traditional Functions of Art in Society*. Philadelphia: Lippincott.
- LEVIN, J. R. (1981). *On the functions of pictures in prose*. In F. J. Pirozzolo & M. C. Wittrock (Eds.), *Neuropsychological and cognitive processes in reading* (pp. 203-228). San Diego, CA: Academic Press.
- LEVIN, J. R., ANGLIN, G. J., & CARNEY, R. N. (1987). *On empirically validating functions of pictures in prose*. In D. M. Willows Sc H.A. Houghton (Eds.), *The psychology of illustration: Vol. 1. Basic research* (pp. 51-85). New York: Springer-Verlag.
- LUZZATI, L. (1985), "Confesso che mi diverto", in *Galleria il Vicolo di Genova* (a cura di), Lele Luzzati: figure incrociate. l'opera completa di un protagonista della grafica. Firenze: la casa Usher.
- MALE, A. (2014) *Illustration. Meeting the brief*, New York: Bloomsbury.
- MALE, A. (2017), *Illustration. A theoretical & Contextual Perspective*, New York: Bloomsbury.
- MASSIRONI, M. (1978), "Il senso dell'illustrazione", in E. Chiggio (a cura di), *Illustratori Italiani I*. Milano: Quadrangolo.
- MASSIRONI, M. (1982), *Vedere con il disegno*, Padova: Muzzio.
- MILLER, J. H. (1992). *Illustration*. Harvard University Press.

- MITCHELL, W. T. (1995). *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*. University of Chicago Press.
- PALLOTTINO, P. (1992), *Dall'atlante delle immagini. Note di iconologia*, Nuoro: Ilisso.
- PALLOTTINO, P. (2010), *Storia dell'illustrazione italiana. Cinque secoli di immagini riprodotte*. Firenze: VoLo.
- YACOB, F. (2015). *Paid Attention. Innovative Advertising for a Digital World*. London: Kogan Page.
- WALTHER, F. (2019). *Shifting Authorship: The Illustrator's Role in Contemporary Book Illustration: Decision Making with Depictive, Augmenting, and Appropriational Strategies: Illustration: Concept of Diffusion vs. Innovation. A Companion to Illustration*, 305-329.
- WU, T. (2016). *The attention merchants. From the daily newspaper to social media, how our time and attention is harvested and sold*. London: Atlantic Books.
- La rappresentazione del sé.*
Applicazioni psicografiche del disegno
- ABAZIA, L. (2020). *Test grafici in ambito clinico e forense. Criticità, validità e problematiche*. Milano: FrancoAngeli.
- APPEL, K. E. (1931). *Drawings by children as aids to personality studies*. In *American Journal of Orthopsychiatry*, n. 1(2), pp. 129-144. <https://doi.org/10.1111/j.1939-0025.1931.tb04807.x>
- ARNHEIM, R. (1984). *Arte e percezione visiva*. Milano: Feltrinelli.
- AYER, F. C. (1916). *The Psychology of Drawing: With Special Reference to Laboratory Teaching*. Baltimore: Warwick & York.
- BAGDADI, M. P. (2006). *Chi sono io? La ricerca dell'identità attraverso il disegno*. Milano: Franco Angeli.

- BARBIERI, D. (2011). *Guardare e leggere. La comunicazione visiva dalla pittura alla tipografia*. Roma: Carocci editore.
- BASSO, D. (2019). Images, imagination and psychology: a long-lasting love story. In *img journal*, n. 1(1), pp. 50-57.
- BELARDI, P. (2021). Quis sum ego? Le mappe geografiche antropomorfe di Opicino de Canistris tra spiritualità e schizofrenia. In E. CICALÒ, V. MENCHESELLI, M. VALENTINO (a cura di), *Linguaggi Grafici. MAPPE* (pp. 1108-1125). Alghero: Publica.
- BERGER, J. (2017). *Sul disegnare*. Milano: Il Saggiatore.
- BETTS, B. W. (1887). *Geometrical Psychology or the Science of Representation. An Abstract of the Theories and Diagrams*. London: George Redway.
- BONCORI, L. (1993). *Teorie e tecniche dei test*. Torino: Bollati Boringhieri.
- BRESSAN, L., GALBIATI, E. (2007). Arte & Follia. In *Il Bassini*, n. XXVII(1). Retrieved March 14, 2022, from: <http://www.studioarteterapiamilano.it/wp-content/uploads/2016/07/1.ArteFollia.pdf>
- CANNONI, E. (2003). *Il disegno nei bambini*. Roma: Carocci.
- CASE, R., OKAMOTO, Y. (1996). The role of central conceptual structures in the development of children's thought. In *Monographs of the Society for Research in Child Development*, n. 61, pp. 1-2.
- CASTELLAZZI, V. L. (2021). *Test di Rorschach. Manuale di siglatura e d'interpretazione psicoanalitica*. Roma: LAS.
- CICALÒ, E. (2016). *Intelligenza grafica*. Roma: Aracne.
- CORMAN, L. (1967). *Le test du dessin de famille dans la pratique médico-pédagogique*. Paris: Presses Universitaires de France.
- CZERWIEC, M. K., WILLIAMS, I., SQUIER, S. M., GREEN, M. J., MYERS, K. R., SMITH, S. T. (2015). *Graphic*

- medicine manifesto*. University Park, PN: The Pennsylvania State University Press.
- DEE C., (2008). Plus and Minus: Critical Drawing for Landscape Design. In M. TREIB (Ed.), *Drawing/Thinking: Confronting in an Electronic Age* (pp. 60-71). London-New York: Routledge.
- DEWEY, J. (1919). *The psychology of drawing*. Teachers College Bulletin (No. 10). Columbia University.
- DI NAPOLI, G. (2004). *Disegnare e conoscere. La mano, l'occhio, il segno*. Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.
- DI NAPOLI, G. (2018). Pensare il disegno. Retrieved March 14, 2022 from: <https://www.doppiozero.com/materiali/pensare-il-disegno>
- ENG, H. (1931). *The psychology of children's drawings from the first stroke to the coloured drawing*. London: Trubner & co.
- FREEMAN, N. H. (1993). Drawing: Public instruments of representation. In C. Pratt, A. F. Garton (Eds.), *System of representations in children: Development and use* (pp. 113-132). New York: Wiley and Sons.
- FREUD, S. (1899). *Die Traumdeutung*. Leipzig-Wien: Franz Deuticke.
- GALIMBERTI, U. (2018). *Nuovo Dizionario di Psicologia. Psichiatria Psicoanalisi Neuroscienze*. Milano: Feltrinelli.
- GELEISHVILI, G. (2003). The Role of the Drawing in the Process of Psychotherapy. In *Annals of Biomedical Research and Education*, n. 3(3).
- GOLDSCHMIDT, G. (2004). Design representation: Private process, public image. In G. Goldschmidt, W. L. Porter (Eds.), *Design representation* (pp. 203-217). London: Springer.
- GOODENOUGH, F. L. (1926). *Measurement of intelligence by drawings*. New York: World Book Co.
- GÜNTNER, M. (2007). *Playing the Unconscious: Psychoanalytic Interviews with Children Using Winnicott's Squiggle Technique* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429478369>

- HARRIS, D. B. (1963). *Children's drawings as measures of intellectual maturity. A revision and extension of the Goodenough Draw-A-Man Test*. New York: Harcourt, Brace, and World.
- HERBERT, D. M. (1988). Study drawings in architectural design: Their properties as a graphic medium. In *Journal of Architectural Education*, vol. 41, n. 2, pp. 26-38.
- HORAN, J. (2009). Conversazioni con un disegno. In *Disegnare. Idee, immagini*, n. 39, pp. 38-49.
- JUNG C. G. (1902). *Zur Psychologie und Pathologie sogenannter okkultur Phänomene*. Leipzig: Druck and Verlag von Oswald Mutze.
- JUNG C. G. (1962). *Erinnerungen, Träume, Gedanken*. Zurich: Ex Libris.
- JUNG, C. G. (2009). *The red book. Liber novus*. London: Norton & Co.
- KELLOGG, R. (1979). *Analisi dell'arte infantile*. Milano: Emme. (Edizione originale 1969).
- KLEIN, M. (1978). La personificazione nel gioco infantile. In M. Klein, *Scritti 1921-1958* (pp. 227-238). Boringhieri, Torino. (Edizione originale 1929)
- KOCH, K. (1949). *Der Baumtest*. Hiiber, Bern.
- LOMBROSO, C. (1882). *Genio e follia in rapporto alla medicina legale, alla critica ed alla storia*. Torino: Bocca.
- LOWENFELD, V., & BRITAIN, W. L. (1967). *Creatività e sviluppo mentale*. Firenze: Giunti. (Edizione originale 1960).
- LUQUET, G. H. (1969). *Il disegno infantile*. Roma: Armando. (Edizione originale 1927).
- MACHOVER, K. (1949). *Personality Projection in the Drawing of the Human Figure: A Method of Personality Investigation*. Springfield: Charles C. Thomas.
- MALCHIODI, C. A. (1998). *Understanding children's drawings*. New York: Guilford Press.
- MALCHIODI, C. A. (2009). *Arteterapia. L'arte che cura*. Firenze: Giunti.

- MALCHIODI, C. A. (Ed.). (2011). *Handbook of art therapy*. Guilford Press.
- MANNA, G., COMO, M. R. (2010). *Le tecniche grafiche come strumento di valutazione del trauma infantile*. Milano: FrancoAngeli.
- MASSIRONI, M. (2001). *The psychology of graphic images: Seeing, drawing, communicating*. New York-London: Psychology Press.
- MILNER, M. (2010). *Non poter dipingere*. Roma: Borla. (Edizione originale 1950).
- PERLS, F. S. (1947). *Ego, hunger and aggression: a revision of Freud's theory and method* [Tr. it.: (1969) *L'Io, la fame, l'aggressività*. Milano: Franco Angeli]. London: George Allen & Unwin.
- POROT, M. (1952). Le dessin de la famille. Exploration par le dessin de la situation affective de le enfant dans sa famille [The Family Drawing. Exploration through Drawing of the Affective Situation of Children in Their Family]. In *Pédiatrie*, n. 3, pp. 359-381.
- PURINI, F. (1996). *Una lezione sul disegno*. Roma: Gangemi editore.
- QUAGLIA, R. (2011). The use of drawing in psychotherapy. In *International Journal of Developmental and Educational Psychology: INFAD. Revista de Psicología*, n. 1(1), pp. 465-472.
- QUICI, F. (2004). *Tracciati d'invenzione. Euristica e disegno di architettura*. Torino: UTET Libreria.
- RAMM, A. (2005). What is drawing? Bringing the art into art therapy. In *International Journal of Art Therapy*, n. 10(2), pp. 63-77.
- RIVA, G. (2009). Virtual reality: an experiential tool for clinical psychology. In *British Journal of Guidance & Counselling*, n. 37(3), pp. 337-345.
- SCHÖN, D. A. (1993). *Il Professionista riflessivo: per una nuova epistemologia della pratica professionale*. Bari: Edizioni Dedalo.
- SETTINERI, S., DRITTO, I.P., MORABITO, V., MENTO, C. (2015). The Self Representation in Schizophrenic

patients: Considerations on the Draw a Tree Test. In *Mediterranean Journal of Clinical Psychology*, n. 3. DOI:10.6092/2282-1619/2015.3.1093

STEFANA, A., MANFREDI, P. (2014). Il gioco dello scarabocchio: origini ed evoluzioni. In *Il Vaso di Pandora*, XXII, pp. 13-45. https://www.researchgate.net/publication/284733403_Il_gioco_dello_scarabocchio_origini_ed_evoluzioni

TRECCANI (n.d.). Psicografia. In *Treccani.it*. Retrieved March 4, 2022, from: <https://www.treccani.it/vocabolario/psicografia/> VAN SOMMERS, P. (1984). *Drawing and cognition. Descriptive and experimental studies of graphic production processes*. Cambridge: Cambridge University Press.

VINCELLI, F. (1999). From imagination to virtual reality: the future of clinical psychology. In *CyberPsychology and Behavior*, n. 2(3), pp. 241-248.

WILSON, C. J., & SORANZO, A. (2015). The use of virtual reality in psychology: A case study in visual perception. In *Computational and mathematical methods in medicine*, 2015. <https://doi.org/10.1155/2015/151702>

WINNICOTT, D.W. (1971). *Therapeutic consultations in child psychiatry*. London: The Hogarth Press.

WINNICOTT, D.W. (1995). *Esplorazioni psicoanalitiche*. Milano: Raffaello Cortina.

ZUCCARI, F. (1607). *L'idea de' pittori, scultori, et architetti, del caualier Federico Zuccaro. Diuisa in due libri*. In Torino: per Agostino Disserolio.

Postfazione

CERBARA, L., CIANCIMINO, G., CRESCIMBENE, M., LA LONGA, F., PARSİ, M. R., TINTORI, A., PALOMBA, R. (2020). A nation-wide survey on emotional and psychological impacts of COVID-19 social distancing. In *European Review for Medical and Pharmacological Sciences*, n. 24: 7155.

FORTE, A., ORRI, M., BRANDIZZI, M., IANNACO, C., VENTURINI, P., LIBERATO, D., BATTAGLIA, C., NÖTHEN-GARUNJA, I., VULCAN, M., BRUSIĆ, A., QUADRANA, L., COX, O., FABBRI, S., MONDUCCI, E. (2021). "My Life during the Lockdown": Emotional Experiences of European Adolescents during the COVID-19 Crisis. In *Int. J. Environ. Res. Public Health*, n. 18: 7638.

KRAEMER, S. (2000). The fragile male. In *Br. Med. J.*, n. 321: 1609.

KEARNEY, K. S., HYLE, A. E. (2004). Drawing out emotions: the use of participant-produced drawings in qualitative inquiry. In *Qualitative Research*, n. 4: 361.

STIEGER, S., LEWETZ, D., SWAMI, V. (2021). Emotional Well-Being Under Conditions of Lockdown: An Experience Sampling Study in Austria During the COVID-19 Pandemic. In *Journal of Happiness Studies*, n. 22: 2703.

