

disegno 1.2017

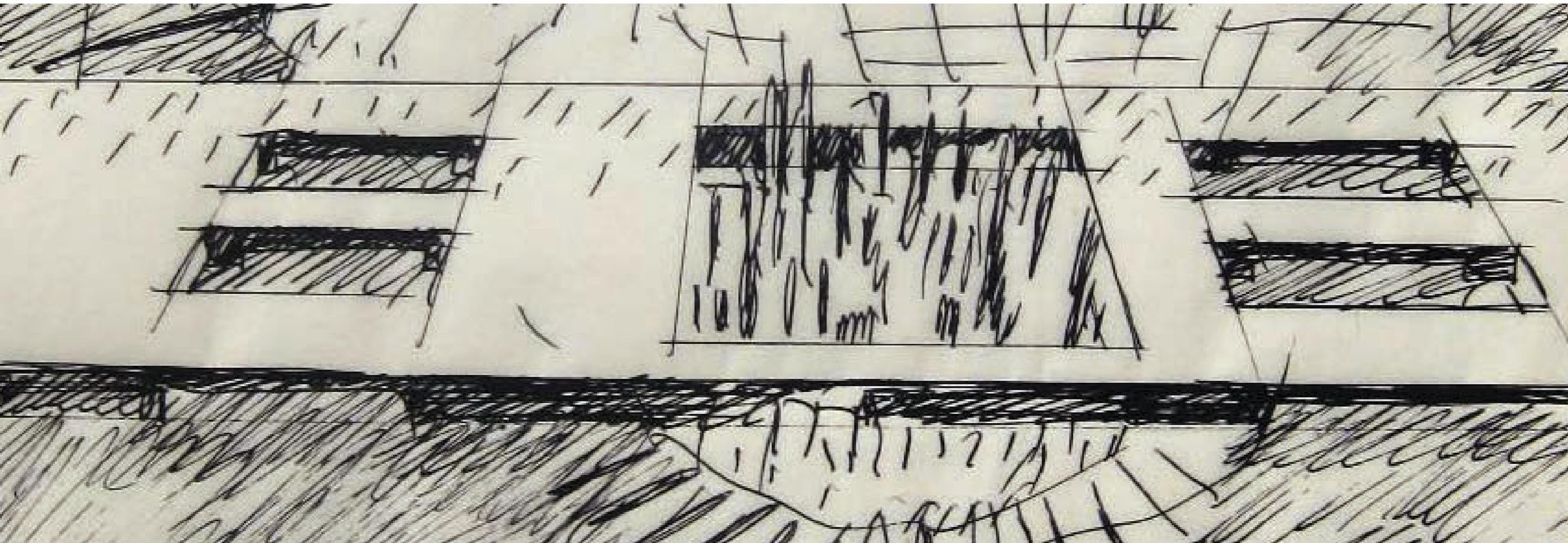


unione italiana disegno

1.2017

disegno

ISSN 2533-2899



diségnò

1.2017

LE RAGIONI DEL DISEGNO

Rivista semestrale della società scientifica Unione Italiana per il Disegno
n. 1/2017
<http://disegno.unioneitalianadisegno.it>

Direttore responsabile

Vito Cardone, Presidente dell'Unione Italiana per il Disegno

Comitato editoriale - indirizzo scientifico

Comitato Tecnico Scientifico dell'Unione Italiana per il Disegno (UID)

Piero Albisinni, Sapienza Università di Roma - Italia
Fabrizio I. Apollonio, Alma Mater Studiorum-Università di Bologna - Italia
Paolo Belardi, Università degli Studi di Perugia - Italia
Stefano Bertocci, Università degli Studi di Firenze - Italia
Carlo Bianchini, Sapienza Università di Roma - Italia
Vito Cardone, Università degli Studi di Salerno - Italia
Mario Centofanti, Università degli Studi dell'Aquila - Italia
Emanuela Chiavoni, Sapienza Università di Roma - Italia
Michela Gigola, Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale - Italia
Antonio Conte, Università degli Studi della Basilicata - Italia
Antonella di Luggo, Università degli Studi di Napoli "Federico II" - Italia
Mario Ducci, Sapienza Università di Roma - Italia
Francesca Fatta, Università degli Studi *Mediterranea* di Reggio Calabria - Italia
Paolo Giandebiaggi, Università degli Studi di Parma - Italia
Andrea Giordano, Università degli Studi di Padova - Italia
Elena Ippoliti, Sapienza Università di Roma - Italia
Francesco Maggio, Università degli Studi di Palermo - Italia
Anna Marotta, Politecnico di Torino - Italia
Livio Sacchi, Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara - Italia
Rossella Salerno, Politecnico di Milano - Italia
Alberto Sdegno, Università degli Studi di Trieste - Italia
Ornella Zerlenga, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli" - Italia

Membri di strutture straniere

Caroline Astrid Bruzelius, Duke University - USA
Glaucia Augusto Fonseca, Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasile
Pilar Chías Navarro, Universidad de Alcalá - Spagna
Frank Ching, University of Washington - USA
Livio De Luca, UMR CNRS/MCC MAP, Marseille - Francia
Roberto Ferraris, Universidad Nacional de Córdoba - Argentina
Ángela García Codoñer, Universitat Politècnica de València - Spagna
Pedro Antonio Janeiro, Universidade de Lisboa - Portogallo
Michael John Kirk Walsh, Nanyang Technological University - Singapore
Jacques Laubscher, Tshwane University of Technology - Sudafrica
Cornelie Leopold, Technische Universität Kaiserslautern - Germania
Carlos Montes Serrano, Universidad de Valladolid - Spagna
César Otero, Universidad de Cantabria - Spagna
Guillermo Peris Fajarnes, Universitat Politècnica de València - Spagna
José Antonio Franco Taboada, Universidade da Coruña - Spagna

Comitato editoriale - coordinamento

Fabrizio I. Apollonio, *Paolo Belardi*, *Francesca Fatta*, *Andrea Giordano*, *Elena Ippoliti*, *Francesco Maggio*, *Alberto Sdegno*.

Comitato editoriale - staff

Laura Carlevaris (coordinamento), *Enrico Cicalò*, *Giampiero Mele*, *Valeria Menchetelli*, *Cosimo Monteleone*, *Paola Raffa*, *Alberto Sdegno* (delegato del Comitato editoriale - coordinamento).

Progetto grafico

Paolo Belardi, *Enrica Bistagnino*, *Enrico Cicalò*, *Alessandra Cirafici*.

Segreteria di redazione

piazza Borghese 9, 00186 Roma
redazione.rivista@unioneitalianadisegno.it

In copertina

Superstudio, *New York Redevelopment. Extension of Central Park*, 1969, particolare.

Gli articoli pubblicati sono sottoposti a procedura di doppia revisione anonima (double blind peer review) che prevede la selezione da parte di almeno due esperti internazionali negli specifici argomenti.

Per il numero 1, anno 2017, la procedura di valutazione dei contributi è stata affidata ai seguenti referee:

Piero Albisinni, *Stefano Bertocci*, *Carlo Bianchini*, *Marco Bini*, *Caroline Astrid Bruzelius*, *Vito Cardone*, *Mario Centofanti*, *Francesco Cervellini*, *Emanuela Chiavoni*, *Pilar Chías*, *Antonio Conte*, *Cesare Cundari*, *Laura De Carlo*, *Roberto de Rubertis*, *Antonella di Luggo*, *Edoardo Dotto*, *Maria Linda Falcidieno*, *José Antonio Franco Taboada*, *Andrea Giordano*, *Massimo Giovannini*, *Francesco Maggio*, *Emma Mandelli*, *Anna Marotta*, *Carlos Montes Serrano*, *Alberto Sdegno*.

Published in December 2017

ISSN 2533-2899



1.2017

diségno

5 *Vito Cardone*

Editoriale

9 *Adolfo Natalini*

Copertina

Quattro frammenti sul disegno

16 *Pedro Cano*

Immagine

Teatro Marittimo di Villa Adriana

17 *Emanuela Chiavoni*

Pedro Cano e il Teatro Marittimo di Villa Adriana

LE RAGIONI DEL DISEGNO

Le ragioni del disegno come strumento di studio e approccio alla conoscenza

23 *Marco Bini*

Considerazioni sul disegno come rappresentazione dello spazio e approccio alla conoscenza

35 *Fabrizio I. Apollonio*
Marco Gaiani
Federico Fallavollita
Elisabetta C. Giovannini
Riccardo Foschi

Un viaggio nel quattordicesimo secolo. Una ricostruzione digitale di piazza delle Erbe a Verona

45 *Ornella Zerlenga*

Disegnare le ragioni dello spazio costruito. Le scale aperte del '700 napoletano

Le ragioni del disegno come espressione della creatività e traccia del pensiero progettuale

59 *Franco Purini*

Osservazioni elementari sul disegno

73 *Massimiliano Ciammaichella*

Animazioni di corpi rappresentati, tra scienza e progetto

83 *Noelia Galván Desvaux*
Antonio Álvaro Tordesillas

Louis Kahn, el comienzo de la arquitectura. Notas sobre el silencio y la luz

Le ragioni del disegno come documento e protocollo per la rappresentazione

95 *Livio De Luca*

Formalismes, méthodes et outils pour l'analyse morphologique à grande échelle des formes du patrimoine architectural

103 *Giuseppe Amoroso*

Caratteri dello spazio solido barocco nel tabernacolo prospettico di Bitonti e Borromini a Bologna

113 *Marcello Balzani*
Federica Maietti

Lo spazio architettonico in un Protocollo per il rilievo 3D integrato finalizzato alla documentazione, rappresentazione e conservazione del patrimonio culturale

Le ragioni del disegno come narrazione

- 125 *Pilar Chías Navarro* Las razones del dibujo como narración
- 131 *Francesca Fatta*
Manuela Bassetta Disegni, letture e rappresentazioni dello spazio-tempo. Una *time-line* per la descrizione della città classica
- 143 *Elena Ippoliti* Rinnovare lo sguardo. Il disegno e le sue pratiche: rappresentare, comunicare, narrare

RUBRICHE

Letture/Riletture

- 159 *Andrea Giordano*
Francesco Maggio *La figurazione dello spazio architettonico* di Gaspare de Fiore

Eventi

- 167 *Antonio Conte* Giornate di studio *Architettura fortificata. Rilievo e restauro*
- 170 *Edoardo Dotto* *Disegno, Memoria, Progetto*
- 174 *Federico Ferrari* L'esperienza di terza missione della UID al *Salone del Restauro-Musei* di Ferrara
- 177 *Paola Puma* *Uniscape En-Route Seminars*
- 180 *Alberto Sdegno* Recenti iniziative italiane sul BIM

- 187 **La biblioteca dell'UID**

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

Elena Ippoliti

Abstract

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

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

Introduzione

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Rinnovati sguardi

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

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

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

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

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

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

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



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

Artefatti visuali per rappresentare, comunicare, narrare

Le esperienze didattiche presentate di seguito sono state proposte agli studenti quali occasioni per ragionare sul “cosa” e sul “come”, raffrontando contenuto e dispositivo, commisurando criteri informativi e criteri estetici, adeguando accuratezza e sintesi, equilibrando chiarezza ed efficacia comunicativa. Secondo tali finalità si sono sperimentate alcune delle forme visuali progettando artefatti utili a sostenere campagne di comunicazione di interesse pubblico su questioni rilevanti socialmente e culturalmente.

Volutamente sono stati via via adottati argomenti “sensibili”: le differenze di genere e le pari opportunità, le questioni ambientali e la resistenza nel cambiare i comportamenti

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

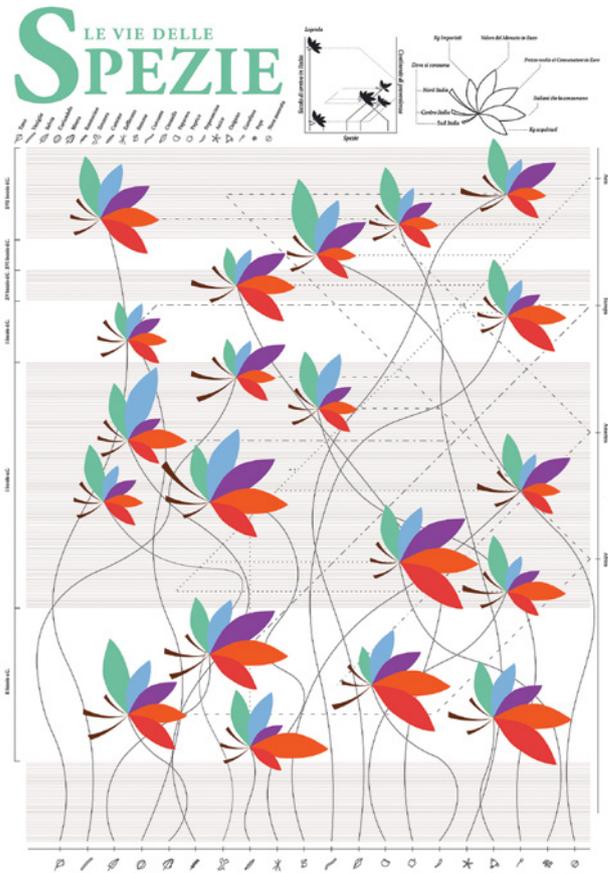
Argomenti conflittuali e controversi che non possono essere “semplicemente” divulgati, dove la comunicazione non può limitarsi alla descrizione dei fatti, ma dove i fatti debbono essere resi comprensibili, evidenziando il disegno sotteso agli avvenimenti, e disponibili alla comprensione, attraverso l'esperienza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

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

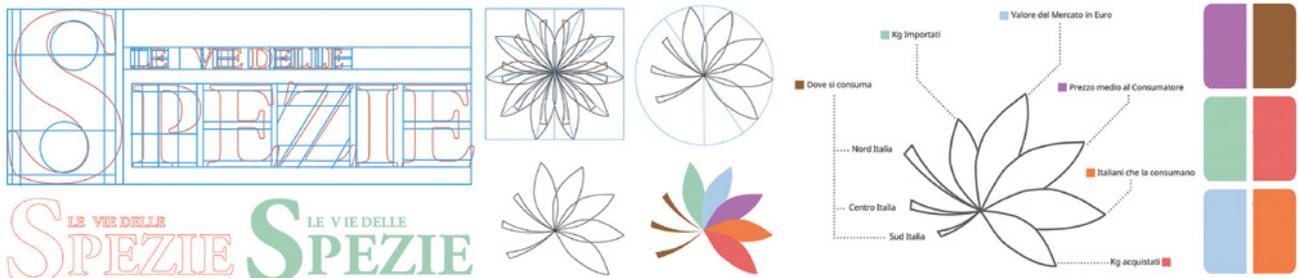
Nell'infografica il disegnatore è a una quota elevata e osserva a giro d'orizzonte; il suo sguardo si distende e procede sequenzialmente alla ricerca di una trama connettiva nel complesso dei dati per trasformarli in informazione. Una costruzione della conoscenza che deriva dal pensiero logico-scientifico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

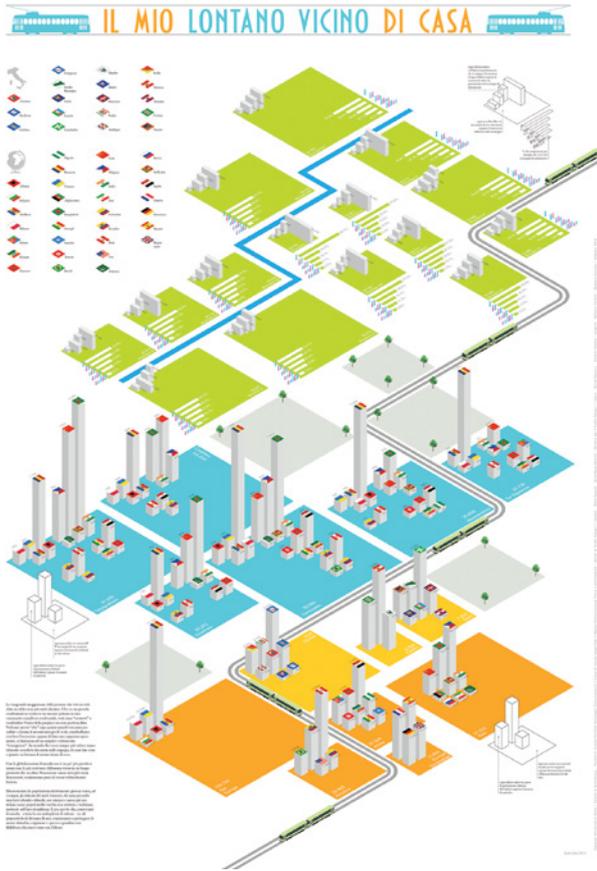
con il personaggio, adottando un linguaggio espressivo ed emotivo. Due artefatti che nel rendere visibile un fenomeno, un processo, una storia, e nel proporlo all'interpretazione dell'osservatore/spettatore quale esperienza possibile, si caratterizzano diversamente per registri figurali, modalità comunicative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

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



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





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

Forme, modi e relazioni per rappresentare, comunicare, narrare

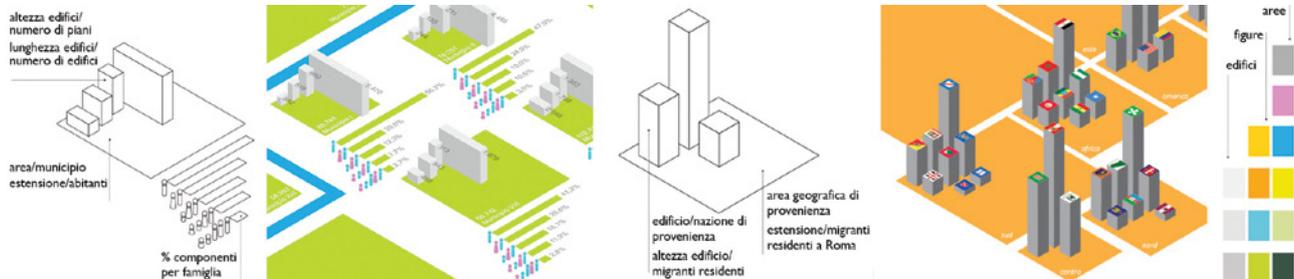
Una rappresentazione visuale, più in generale una visualizzazione, è luogo dove si esprime «l'interpretazione del mondo per opera dell'uomo»; è dunque statutariamente un «contenuto significativo» [Gil 1980, p. 551].

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

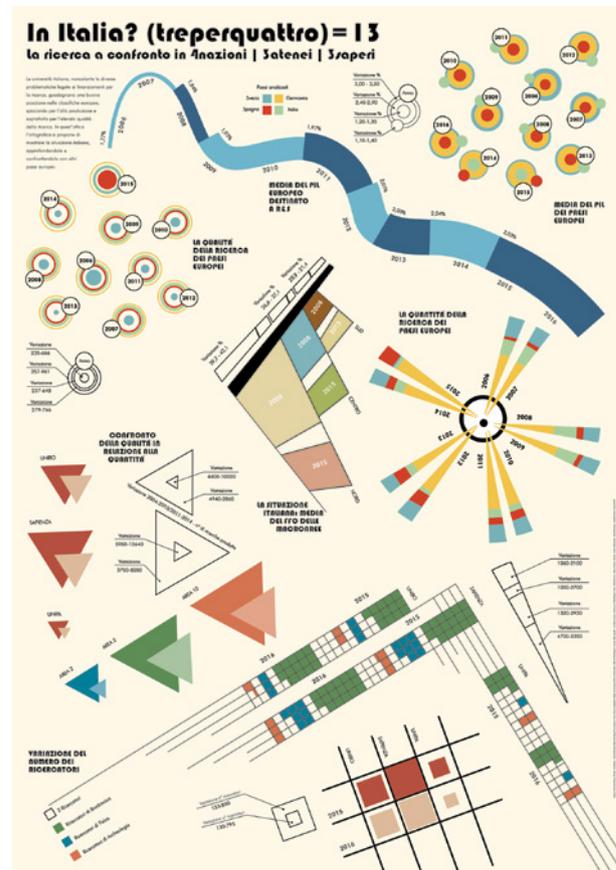
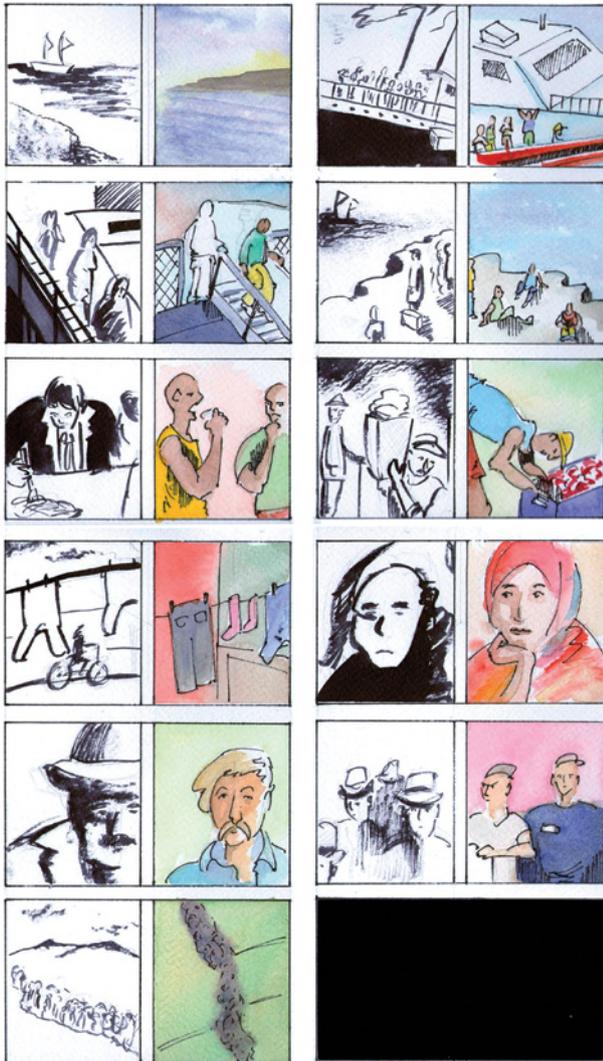


Fig. 7. Tutte le strade che portano a Roma. Lo storyboard.
(Studenti Manlio Massimetti, Maria Giulia Nocentini, Angela Testa).



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

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

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

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

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

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

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

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

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

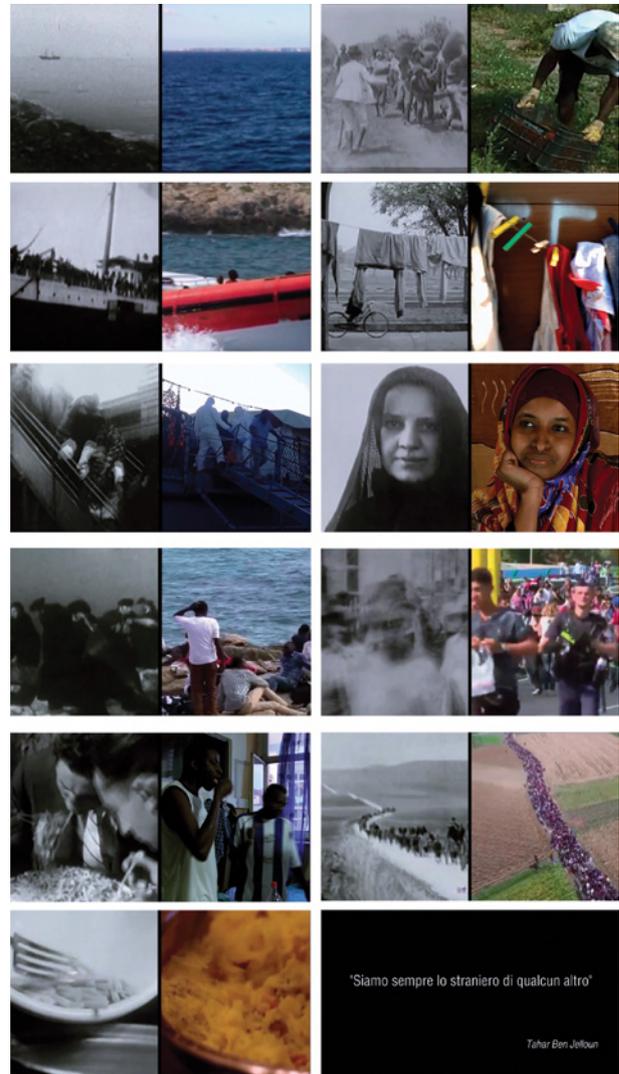
Non si tratta di un'arte del dire, ma di un'arte del mostrare. È il disegnatore che, per orientare lo sguardo dello spettatore, dispone la messa in scena, e non «importa che sia l'atto di inquadrare, scoprire, esibire oppure ostentare, che sia mettere in risalto con la luce o con una particolare posa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

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

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

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

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





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

Conclusioni

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

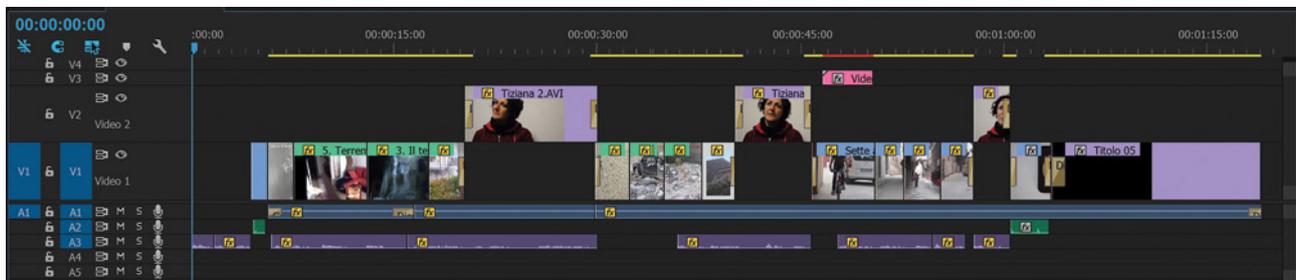
Una “fortuna” delle immagini nella contemporaneità determinata dalla necessità di rendere intellegibile una quantità di dati davvero impressionante, il che è possibile nella misura in cui questi sono analizzati, correlati, sintetizzati attraverso la visualizzazione. In particolare nei territori di frontiera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

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

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

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

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



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

Note

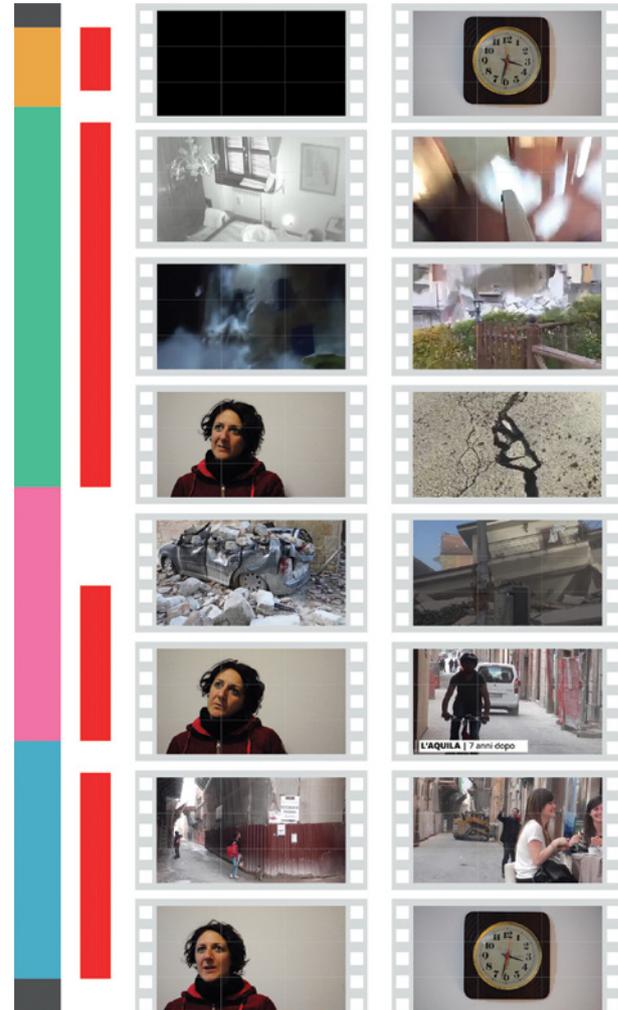
[1] In particolare Franco Rella si riferisce alla ricerca di Sigmund Freud.

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

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

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

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



Autore

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

References

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

diségnò

1.2017

english version

THE REASONS OF DRAWING

Biannual Journal of the UID Unione Italiana per il Disegno Scientific Society
No.1/2017
<http://disegno.unioneitalianadisegno.it>

Editor-in-chief

Vito Cardone, President of the Unione Italiana per il Disegno

Editorial board - scientific committee

Technical Scientific Committee of the Unione Italiana per il Disegno (UID)

Piero Albisinni, Sapienza University of Rome - Italy
Fabrizio I. Apollonio, Alma Mater Studiorum - University of Bologna - Italy
Paolo Belardi, University of Perugia - Italy
Stefano Bertocci, University of Florence - Italy
Carlo Bianchini, Sapienza University of Rome - Italy
Vito Cardone, University of Salerno - Italy
Mario Centofanti, University of L'Aquila - Italy
Emanuela Chiavoni, Sapienza University of Rome - Italy
Michela Cigola, University of Cassino and Southern Lazio - Italy
Antonio Conte, University of Basilicata - Italy
Antonella di Luggo, University of Naples "Federico II" - Italy
Mario Ducci, Sapienza University of Rome - Italy
Francesca Fatta, Mediterranean University of Reggio Calabria - Italy
Paolo Giandebiaggi, University of Parma - Italy
Andrea Giordano, University of Padova - Italy
Elena Ippoliti, Sapienza University of Rome - Italy
Francesco Maggio, University of Palermo - Italy
Anna Marotta, Politecnico di Torino - Italy
Livio Sacchi, "G. d'Annunzio" University of Chieti-Pescara - Italy
Rossella Salerno, Politecnico di Milano - Italy
Alberto Sdegno, University of Trieste - Italy
Ornella Zerlenga, University of Campania "Luigi Vanvitelli" - Italy

Members of foreign structures

Caroline Astrid Bruzelius, Duke University - USA
Glaucia Augusto Fonseca, Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasile
Pilar Chías Navarro, Universidad de Alcalá - Spagna
Frank Ching, University of Washington - USA
Livio De Luca, UMR CNRS/MCC MAP, Marseille - Francia
Roberto Ferraris, Universidad Nacional de Córdoba - Argentina
Ángela García Codoñer, Universitat Politècnica de València - Spagna
Pedro Antonio Janeiro, Universidade de Lisboa - Portogallo
Michael John Kirk Walsh, Nanyang Technological University - Singapore
Jacques Laubscher, Tshwane University of Technology - Sudafrica
Cornelie Leopold, Technische Universität Kaiserslautern - Germania
Carlos Montes Serrano, Universidad de Valladolid - Spagna
César Otero, Universidad de Cantabria - Spagna
Guillermo Peris Fajarnes, Universitat Politècnica de València - Spagna
José Antonio Franco Taboada, Universidade da Coruña - Spagna

Editorial board - coordination

Fabrizio I. Apollonio, *Paolo Belardi*, *Francesca Fatta*, *Andrea Giordano*, *Elena Ippoliti*,
Francesco Maggio, *Alberto Sdegno*.

Editorial board - staff

Laura Carlevaris (coordinamento), *Enrico Cicalò*, *Giampiero Mele*, *Valeria Menchetelli*,
Cosimo Monteleone, *Paola Raffa*, *Alberto Sdegno* (delegato del Comitato editoriale -
coordinamento).

Graphic design

Paolo Belardi, *Enrica Bistagnino*, *Enrico Cicalò*, *Alessandra Cirafici*.

Editorial office

piazza Borghese 9, 00186 Roma
redazione.rivista@unioneitalianadisegno.it

Cover

Superstudio, *New York Redevelopment. Extension of Central Park*, 1969, particolare.

The articles published have been subjected to double blind peer review, which entails selection by at least two international experts on specific topics. For Issue No.1/2017, the evaluation of contributions has been entrusted to the following referees:

Piero Albisinni, *Stefano Bertocci*, *Carlo Bianchini*, *Marco Bini*, *Caroline Astrid Bruzelius*,
Vito Cardone, *Mario Centofanti*, *Francesco Cervellini*, *Emanuela Chiavoni*, *Pilar Chías*,
Antonio Conte, *Cesare Cundari*, *Laura De Carlo*, *Roberto de Rubertis*, *Antonella di*
Luggo, *Edoardo Dotto*, *Maria Linda Falcidieno*, *José Antonio Franco Taboada*, *Andrea*
Giordano, *Massimo Giovannini*, *Francesco Maggio*, *Emma Mandelli*, *Anna Marotta*,
Carlos Montes Serrano, *Alberto Sdegno*.

Translations of the essays by Francesca Fatta and Franco Purini were made by Elena Migliorati who has checked the entire English version of the journal.

Published in December 2017

ISSN 2533-2899



1.2017

diségno

english version

5 *Vito Cardone*

Editorial

9 *Adolfo Natalini*

Cover

Four Fragments on Drawing

16 *Pedro Cano*

Image

Maritime Theatre in Hadrian's Villa

17 *Emanuela Chiavoni*

Pedro Cano and the Maritime Theatre in Hadrian's Villa

THE REASONS OF DRAWING

The reasons of drawing as an instrument of study and approach to knowledge

23 *Marco Bini*

Considerations on Drawing as a Representation of Space and an Approach to Knowledge

35 *Fabrizio I. Apollonio*
Marco Gaiani
Federico Fallavollita
Elisabetta C. Giovannini
Riccardo Foschi

A Journey in the Fourteenth Century. A Digital Reconstruction of Piazza delle Erbe in Verona

45 *Ornella Zerlenga*

Drawing the Reasons of Constructed Space. Eighteenth-Century Neapolitan Open Staircases

The reasons of drawing as expression of creativity and trace of design thinking

59 *Franco Purini*

Elementary observations on drawing

73 *Massimiliano Ciammaichella*

Animation of Represented Bodies, Between Science and Design Practises

83 *Noelia Galván Desvaux*
Antonio Álvaro Tordesillas

Louis Kahn, the Beginning of Architecture. Notes on Silence and Light

The reasons of drawing as document and protocol for the representation

95 *Livio De Luca*

Formalisms, Methods and Tools for the Large-Scale Morphological Analysis of Architectural Heritage Shapes

103 *Giuseppe Amoroso*

Characteristics of Baroque Solid Space in the Perspectival Tabernacle of Bitonti and Borromini in Bologna

113 *Marcello Balzani*
Federica Maietti

Architectural Space in a Protocol for an Integrated 3D Survey aimed at the Documentation, Representation and Conservation of Cultural Heritage

125	<i>Pilar Chías Navarro</i>	The reasons of drawing as narration
131	<i>Francesca Fatta Manuela Bassetta</i>	The Reasons of Drawing as Narration
143	<i>Elena Ippoliti</i>	Drawing, Analysis and Representation of space-time. A Timeline for the Description of the Classical City
		Renewing Glances. Design and its Practice: Representing, Communicating, Narrating

RUBRICS

Readings/Rereadings

159	<i>Andrea Giordano Francesco Maggio</i>	<i>La figurazione dello spazio architettonico</i> by Gaspare de Fiore
-----	---	---

Events

167	<i>Antonio Conte</i>	Study Days. Fortified Architecture. Survey and Restoration
170	<i>Edoardo Dotto</i>	<i>Disegno, Memoria, Progetto</i>
174	<i>Federico Ferrari</i>	The third mission experience of the UID at the <i>Restauro-Musei</i> Trade Show of Ferrara
177	<i>Paola Puma</i>	<i>Uniscape En-Route Seminars</i>
180	<i>Alberto Sdegno</i>	Recent Italian Events on BIM

187		The UID Library
-----	--	------------------------

Renewing Glances. Design and its Practice: Representing, Communicating, Narrating

Elena Ippoliti

Abstract

As 'specialists' or 'public,' we are immersed daily in a world of images. This centrality of images has corresponded to a renewal in studies, theories, and methodologies of knowledge that can be derived and transmitted, especially for experiences connected to the means and forms of visualization. This is different in the discipline of drawing, however, which seems to have folded back on itself. About twenty years ago, it seemed that drawing could, or should, unfold over broad territories and that its practices participated in the construction of knowledge according to a system of specific means: heuristic, hermeneutic, referential ones. Today more than ever, the urgency for a new understanding of logic and illogic, truth and ethics, that is, scientific and aesthetic thought, motivates the reflections and experiences proposed below. These reflections are useful in delineating the context of the need to renew the studies in drawing, along with its theories and methodologies, which can only originate through concrete practice. This is the perspective of the teaching experiences presented. These are experiences in which the exercise of drawing is an unavoidable mode due to the formation of a code of thought that can only be visual, and even more appropriately figural, because it is precisely in its writing that it acquires 'body' and 'manner.'

Keywords: visual communication, visual narration, infographics, video, composition, editing

Introduction

As 'specialists' or 'public,' we are immersed daily in a world of images. A multitude of images that we consume, produce, share, transmit, and spread every day. As far as the term 'civility of images' is worn out, our existence is undoubtedly always more interwoven with experiences overflowing with visual representations and characterized by the availability of continuously changing viewing technologies. To the evident centrality of images in the last thirty years or so, there has been a renewed flourishing of studies, theories, and methodologies for the derivative knowledge and the cognitive transmitted content, but especially for experiences connected to the modes and forms of visualization. This renewal represents only the latest battle between two irreducible strategies of thought in the cognitive relationship with reality.

These battles have been proposed many times throughout the history of Western knowledge, in perennial conflict between philosophy and tragedy, idea and imitation, logic and illogic, need and possibility, truth and ethics.

To hold reason and body, thought and desire together, the conflict aggressively spanned the entire twentieth century to resolve itself in a "language of figures," changing not only the object of knowledge, but also the procedures.

This new knowledge is capable of including the complexities and contradictions of the subject, as well as the experience "introducible in a concept, but figurable in a narration" [Rella 2004, p. 55] [1].

This constitutional conflict in drawing is in perennial tension between science and aesthetics; between thought ba-

sed on the difference and the rigor of measurement, and thought based on the similarity and even the perceptive homology of the forms. These two epistemological approaches have accompanied the discipline of drawing since the beginning and mark a difference between declared, intangible, rational cognition based on abstraction, and implied, totalizing, natural cognition based on imitation and experience.

Paradoxically, the full awareness of the need to address, understand, and govern this 'multiplication of images' does not seem to be rooted among drawing scholars if it is still necessary to remark how 'there are many who think that our specialty is not only architecture, but rather the creation of visual images' [Cardone 2016a, p. 19].

There is no registering of a meaningful quantitative reorientation of research on "transverse themes regarding graphical investigation and communication in the area of design and cognition [...] toward cutting-edge sectors in the historical, theoretical, experimental, and applicative fields" [2].

This is a regression referring to twenty years ago, when it seemed established that drawing could, or should, unfold over wide territories and that its practice would participate in constructing knowledge according to a multi-modal system: heuristics, hermeneutics, referential ones.

This reversal is perhaps even more evident, and therefore more worrying, in the context of university education where, with the consolidation of teaching representation oriented at prefiguring and controlling anthropic space, less attention has slowly been given to drawing according to more extended, diverse horizons. Today more than ever, the urgency to include logic and illogic, truth and ethics, that is, scientific and aesthetic thought in the discipline of drawing motivates the reflections and experiences proposed below.

These reflections are useful in delineating the context for situating the need to renew studies in design and the possibility of doing so, along with its theories and methodologies, according to numerous positions.

This renewal in drawing should fundamentally originate from the exercise of concrete practices because they can be "connected with the art of investigating, understanding, communicating and, ultimately, of going on along the road of knowledge and know-how" [De Rubertis 2012, p. 145]. This is the perspective in which the teaching experiences presented should be viewed [3], where the two visual proposed artifacts are expressions of two irreducible but

complementary strategies of thought that precisely echo the discipline of drawing and its practices.

These are experiences wherein drawing is practiced as an unavoidable mode of forming a code of thought that can only be visual [Arnheim 1974].

The code is precisely figural and is composed over time through progressive deposits and archiving of visual memories and a thought that unfolds in writing because it is in this representation that it acquires a 'body' and formulates the thought itself [Cervellini 2012]. This means exercising practices that are proposed in the view of a more general reflection on the future of the statute of drawing, which, "finally detached from the seductive vortex of opaque mimetic images, can recover its figurative and conceptual heritage" [Dotto 2016, p. 35].

Renewed glances

There are many disciplines in the field of human and social sciences that, each with their own specificities, have assumed images as the favored object of research. If in the 1990s historical/diachronic criteria still prevailed along with heuristic models deriving from linguistics, in recent years a different perspective has been definitively consolidated, including both iconic objects and the practices of viewing and looking. This different view corresponds to a different methodological approach that involves both the 'making' of images—the different media and places of production and consumption—and the 'using' of images—the visual experience—incorporating, according to a situated view, social interaction and cultural phenomena [Pinotti 2014].

It is a true "iconic turn" [Pinotti 2014, p. 271], where the paradigm of reflections does not reside in the iconic object but in the experience made of it, that is, in the meaning it assumes for the individual and derivative cultural processes and that, simultaneously, support it. A body of research that, from the awareness that the role of images in the cultural process is close to "the idea that the visual can represent a new, important heuristic perspective, 'proposes' the visual culture as a cultural object and guides the visual analysis, assuming both the specifics and centrality in the modern era" [Sassatelli 2011, pp. 150-151].

The work of Jean-Jacques Wunenburger testifies how this 'iconic turn' regards the different areas of knowledge; he, for the first time in philosophy, used the image as a category of investigation in itself.

Aware that “the study of productions rendered in images, of their properties, and of their effects, that is, the imagination, has progressively supplanted the classical question of the imagination” [Wunenburg 2008, p. 16], the scholar retraces “the complex themes of the type, nature, and methodology, pausing on the epistemological orientations, the hermeneutics and phenomenology of images” [Cardone 2016b, p. 7].

According to a broad vision, he embraces imagination and the imagery, encompassing the inherent double nature of each image—the matter and the mind, the thing and the idea, truth and error—he therefore recognizes in the gap between knowledge and what is represented the propulsion that ensures that each image is both the product of a cognitive operation and the fruit of a reflexive interpretation. Wunenburg makes an effort to culturally reassess the world of images, not only those that seem to need “an interpretational undertaking”, but also those where the information seems to meet “the surface of the figures without any obstacles” [Wunenburg 1999, p. 272]. This thinking by and through images has, from the beginning, also accompanied the formation of modern science, contributing, in relation to tools and techniques, to the starting of the experimental method based on the principle of verification through experiment.

The image, the interface between knowledge and the world, is an exploratory practice and observable model of reality that, proceeding through successive accumulations and comparisons, allows the passage “from taxonomic orders to true propositions” [Ugo 1994, p. 40].

But also due to this process of abstraction of the notion of form, that unifies geometry and calculus, the image works to define abstract languages and models that are indispensable to the scientific formalization of theories.

A universe of images that participates in the scientific thought, in the heuristic and operational practice where “sketches, schemes, graphs, synoptic tables and diagrams” confer a visible, and not only abstract, structure to knowledge, favoring a “global cognitive path” [Wunenburg 1999, p. 318]. Images play a central role not so much for their descriptive/mimetic character as for their descriptive/notational feature, becoming available to the scientist’s conjectures in gathering, isolating, and fixing some aspects—and only the essential ones—of the observed phenomenal reality through a set of signs.

An openness to ‘discovering,’ through the progressive elimination of redundancy, that has ensured the ‘fortune’ of

Fig. 1. SpreCO2 at Sapienza University (Students Francesca Romana Pelagallo, Xu Huijie, Marta Jamróz).



images in the scientific method because drawing an image is analogous to the functioning of the brain.

This, in fact, due to the truly impressive capacity for resolution of a glance, must reduce the quantity of visual information. Therefore, if the mental image is a reduction of what is captured by sight, the drawn image is none other than “a further development of this program of synthesis” [Pascolini 2006, p. 138].

The intelligence of images was newly affirmed in science after the crisis experienced in the 1980s [4].

Due to the enormous amount of information produced by instrumental apparatus, it was necessary to “reduce complexity, consolidate the information” newly resolved by direct observation “of ‘events’ preselected by the apparatus and represented through appropriate codes” [Pascolini 2006, p.141].

These are particular images, the result of complex instrumental mediations produced through ‘transduction’ that transport what is latent to the perceptual present, the invisible to the sphere of the visible [Anceschi 1992].

But representing theoretical models of both the measurement apparatus and the phenomenal reality, giving existence to what is non-existent, the images are also, and still, representation of hypotheses.

New images of possible reality visualizing concepts of the world, for whose interpretation it is necessary to refer to further visual mediation.

In this scope, scientists should activate chains of associative recalls to other images, looking for them, as with sight, in the memory of their own cultural, figurative repertoire [Pascolini 2006].

Visual artifacts for representation, communication, narration

The teaching experiences presented below were proposed to the students as an opportunity to reason about ‘what’ and ‘how,’ addressing content and device, measuring informative and aesthetic criteria, updating accuracy and synthesis, balancing clarity and communicational efficacy. According to this goal, some of the visual forms depicting artifacts useful to supporting public communication campaigns on socially and culturally relevant questions, were experimented. ‘Sensitive’ topics were willingly adopted over time: gender differences and equal opportunity, environmental issues and the resistance to changing daily individual behaviors (fig. 1), the theme of migration and mi-

grants (figs. 2-5; figs. 7-10) and the condition of the Italian university system (figs. 6, 10, 11), etc. These are conflicting, controversial arguments that cannot be ‘simply’ divulged, where communication cannot be limited in describing the facts, but where the facts should be made understandable, highlighting the plan underlying the events, and available to understanding through experience and participation.

The experimentation was aimed at designing the forms of understanding and communication; it consisted of two types of visual artifacts: an infographic in the form of a map, and a brief 60-second video.

These two modes of visualization were chosen precisely for their differences as expression of two forms of irreducible, complementary thought, capable of combining communication and narration, exercising different enunciative means of ‘discourse’ about the represented object/subject: the description and the story. In the description, the object is seen simultaneously from all points of view according to an atemporal spatiality with a “simultaneous glance that embraces and understands a stable order of places” [Marin 2001, p. 81].

In the story, the object is narrated through “the glance of a moving traveler that crosses spaces and itineraries” [Marin 2001, p. 82] and the exposition is linked to a spatiality in which the temporal dimension is present.

In the infographic, the ‘draftsman’ has a higher position and observes the horizon. His gaze is stretched and proceeds sequentially in search of a connective thread in the set of data that will transform it into information.

The construction of knowledge derives from logical/scientific thought and a communicational mode that acts through demonstrative argumentation. It tries to convince due to the reliability of the data and authority of the ‘draftsman,’ adopting a formalized, concrete, non-contradictory language. In the video, the draftsman is, instead, in the deep of the informational ‘forest.’

He is situated at a lower height, there is a reduced field of view impeded by obstacles. Indeed, the close-up view of things allows the translation of the general arguments so that the communication reaches the public more easily, which no longer feels extraneous.

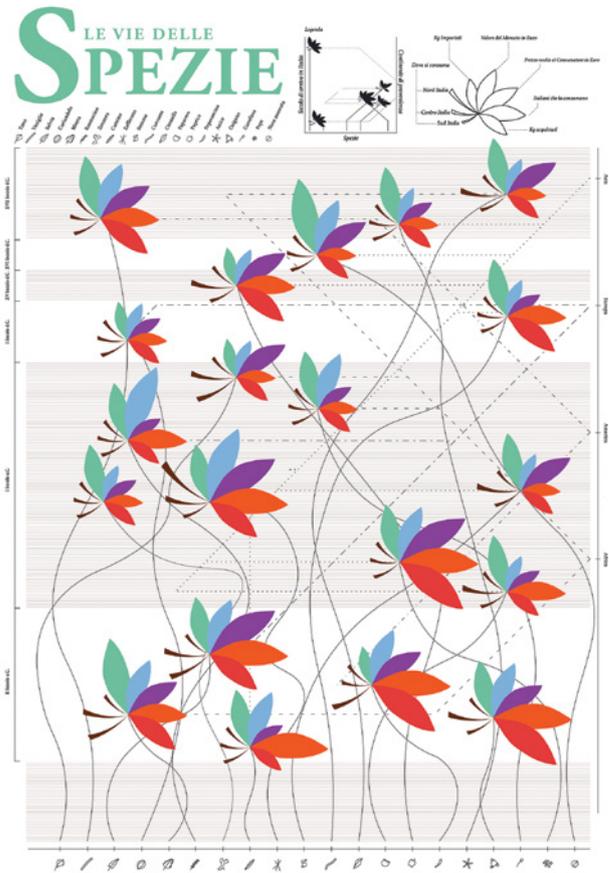
The construction of knowledge derives from narrative thought and a means of communication that acts through similarity and tries to convince through ‘good stories’ due to the plausibility of the experience and empathy with the character, adopting an expressive, emotional language.

These two products, which, in making a phenomenon/process/story visible and offering it for the observer/spectator's interpretation as a possible experience, differ according to their figural registers, communicational means, and narrative strategies.

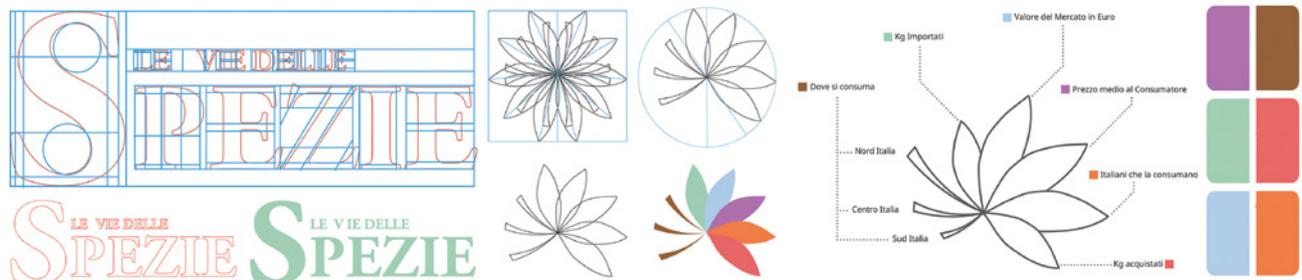
The infographic's narrative strategy adopts a rhetoric organized around a central argument as if it were a documentary film [Toti 2009]. The narrative structure is designed for understanding and its scope is to transform data into information, combining them organically in meaningful visualizations, modeling forms and colors that have the power to evoke emotions and to stir up deep feelings, thus transforming the information into construction of meaning and, therefore, the story into narration.

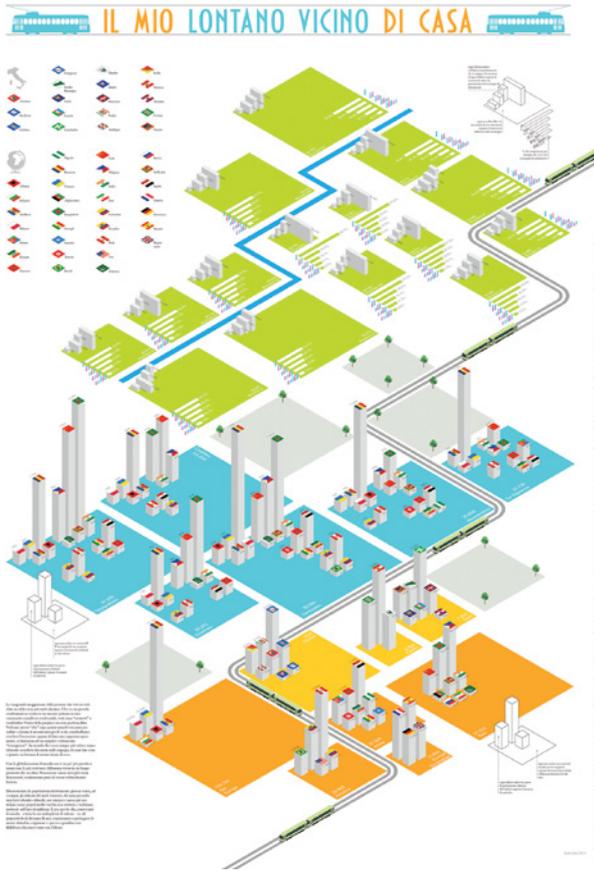
The video narrative strategy adopts a rhetoric organized around a central character as if it were fiction. The narrative mechanism assumes an everyday story to transport the observer/spectator into the scene; it then introduces an anomaly—the extraordinary in the ordinary—to provoke doubts and wonder in order to give “sense to the immensity of things that happened, are happening, and will happen in the real world” [Eco 1994, p. 107].

As if it were a very detailed map, the video allows the trip to enter into the deep of the ‘forest,’ already knowing the thousand obstacles along the path. It is a detailed map that can be understood only when it is reconsidered referring to the new map of the world, infographics, which will allow the reciprocal relations and dependencies between things to be grasped, that is, to penetrate the system of knowledge. These two ways of constructing knowledge, understanding, and communication collaborate together in the system of visual communication where narration, in “giving shape to what is unclear” [Eco 1994, p. 107], embodies the ethical effort to “give shape to the disorder of experience” [Jachia 2006, p. 65].



Figs. 2, 3. The Spice Routes.
(Students Alessio Caccamo, Roberta Colonna, Claudia Vespiano).





Figs. 4, 5. *My faraway neighbour.*
(Students Stefania Carlotti, Gaetano Corvino).

Forms, means, and relations for representation, communication, narration

In general, a visual representation or visualization is where “the interpretation of the world by man” is expressed; it is therefore statutorily a “meaningful content” [Gil 1980, p. 551]. In order to involve someone in the content, a conventional system of representation, a metalanguage, is adopted, with a lexicon, syntax, and semantics. The representation is therefore the ‘body’ and ‘means’ of communication, but also the interface that, through the ‘setting’, ensures the ‘sharing’ of the content between draftsman and observer.

Once any hesitation has been erased, it is possible to act on this inherent potential vocation, that can be found in each representation, to ensure that our ‘observer,’ “always next to, always on top of, always running after” [Eco 1979, p. 11], is no longer found before the scene. While hesitating and doubting, the observer within the scene advances among hypotheses, conjectures, and predictions.

Having become an actor, the observer participates in interpreting and building meanings, mastering the experience of the story and getting ‘pleasure’ from it, leading to the effectiveness of the representation/communication/narration.

Effective narration requires plausible stories, that is, coherent, credible sequential logic and space. It is through the temporal and spatial relations that the set of events is acted upon and the narration unfolds between “storyline time, discourse time, and reading time” [Eco 1994, p. 66].

The strategy makes recourse to ‘not said’ things and ‘already said’ ones, to ‘white space’ and ‘interstitial space’ [Eco 1979] for a narration in which spatial discontinuities and leaps in time are mended by means of non-linear connections. These connections are proposed by contrasting

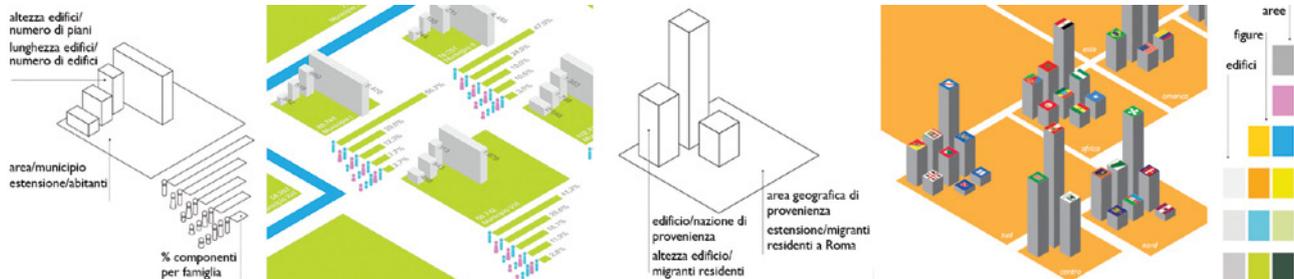
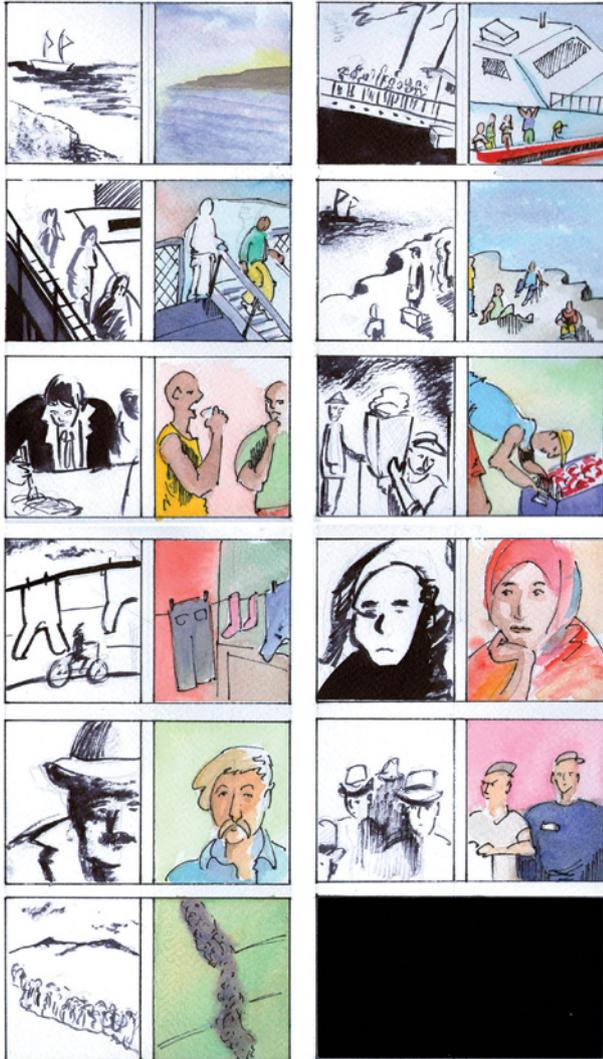


Fig. 7. All the roads that lead to Rome. The storyboard.
(Students Manlio Massimetti, Maria Giulia Nocentini, Angela Testa).



subdivision, and their modifications and variations" that "are formed and derive from acquisitions of an eminently perceptual type" [Massironi 1982, pp. 98-99].

The effectiveness of the video is entrusted above all to the coherence of the space/time composition that is created starting from the intimate coherence of the minimum units, measures of space and of narration time, i.e., the frames. By means of these, the selection is made, including and excluding not "simply 'the things,' but the feature of the object or the framed person" [Arnheim 2009, p. 307].

Through the frames, reality therefore becomes a suggestion of something larger: it first corresponds to the internal logic of the image plane through the relationships established between frame and figure.

It then echoes the external logic expressed by the relationship between visual field and depth, that is, between figure and background, and finally introduces time through the length of the movement that is described there.

The only minimum film unit with a complete narrative form is the scene, which artificially reconstructs "an action that has its spatial and temporal unit" so that only "those moments necessary for the narration" remain [Arnheim 2009, pp. 303-304].

The sequence is a unit that instead represents a complete narrative episode and, in contrast to the scene, is characterized by temporal discontinuity. By means of framing and scenes, 'decomposed' reality is reconstructed by associations and ellipses: the flow of images proposes a plausible spatial and temporal continuity, orienting the spectator's perception and interpretation.

In the ways of conceiving and giving shape, the two different products adopt analogous procedures within the logic of design. For this, they lend themselves well to an experience oriented at forming a code of visual or figural thought that unfolds in its writing.

Both ways, in fact, proceed starting from visual units that are displayed and associated according to pertinent syntactic rules and conventions so that the adhesion to this stringent set of formal norms ensures the recognition of the style and therefore the coherence of the narration.

For each genre this therefore means first defining a metalanguage. This conventional system organizes the disposition of elements (figures or characters, information or events) according to a 'time'—demonstrating the causality of the chain of narrated events—and a 'space'—equipped with characteristics to make it identifiable and recognizable.

While advancing according to “combinations of figural fragments” formative modalities, summative in nature, lead, however, towards a ‘unitary *gestalt*’ where “the result is something absolutely unitary, indistinguishable, inseparable” [Anceschi 1992, p. 57].

The building of meaning, which is the most authentic experience offered in both infographic and video narrations, proceeds according to an aesthetics of procedure, between the polarities of discontinuous and continuous, punctual and durative, contrast and analogy, according to the means of composition and mounting. It is through these that the narrative syntax is revealed and the “mere reality of existence [...] is converted into a configuration rich in sense” [Montani 2004], and offers itself to interpretation in a continuity of emotional recalls and relationships with the spectator’s cultural heritage of mental images.

This is not an art of saying, but an art of showing. It is the draftsman who, to orient the spectator’s gaze, displays the set, and it is not “important whether it is the act of framing, revealing, exhibiting, or showing, or of highlighting with light, a particular position or disposition on the set, the composition of the setting or the graphical display of the layout” [Anceschi 2003, p. 9].

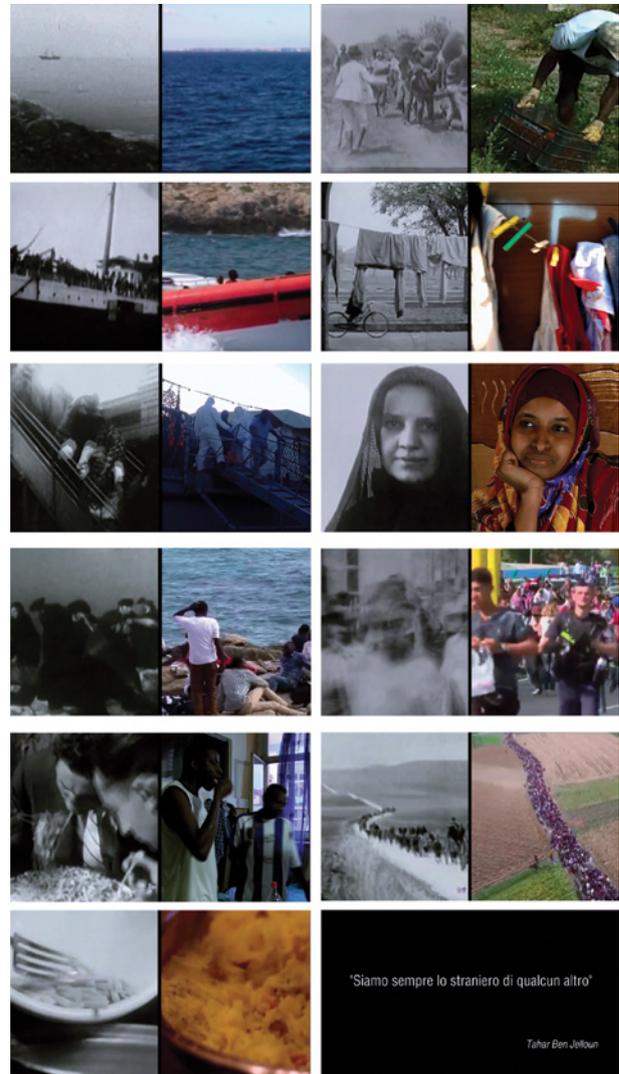
This way to proceed is all in the context of the “specificity of the visible and its communicational practices” [Anceschi 2003, p. 8].

And it is in this context that the visual exercises have led the students through the forms of representation, to experience them as different ways of formulating thought itself. While constructing a representation, they highlighted the communication, detaching the object of communication from the surrounding context.

In the representation they communicated an interpretational model of a phenomenon, making it understandable through a visual language. But they also formulated hypotheses with their representation; they therefore depicted the invisible. To be effective, visual communication products should be clear and unequivocal, but also ‘memorable,’ that is, capable of provoking curiosity and wonder, i.e., they can only be stories told with figures.

These are stories told with figures that future architects and designers have experimented with by knowingly combining and influencing vision and narration, and interpreted as occasions to “responsibly understand the value of visual communication as a means that contributes to change for the better all the worst things” [Steiner 1978, p. 207].

Fig. 8. All the roads that lead to Rome. Split screen technique. (Students Manlio Massimetti, Maria Giulia Nocentini, Angela Testa).



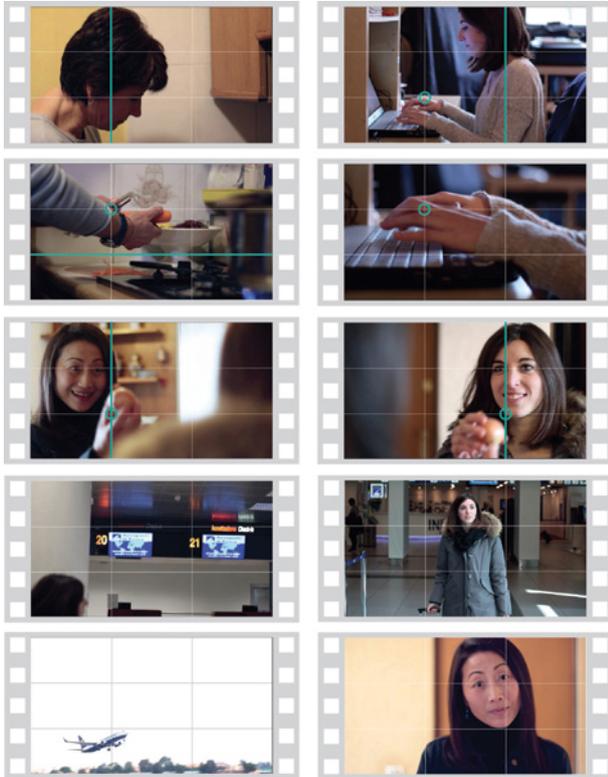
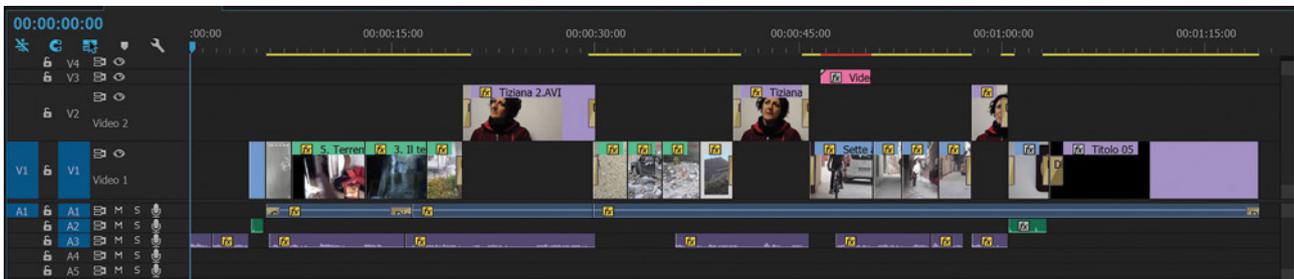


Fig. 9. *My faraway neighbour*. Framing and type of shots.
(Students Stefania Carlotti, Gaetano Corvino).

Fig. 10. *Lest a second change your life*. Editing and narrative rhythm.
(Students Simone Sbandi, Virginia Zoppi).



Conclusion

Once again, images have shown themselves to be indispensable and practicable devices not only for constructing knowledge and experiencing the world—nature, society, culture, etc.—but especially for sharing knowledge and experience.

The ‘fortune’ of images in the modern era is determined by the need to make intelligible a truly impressive quantity of data, this is possible to the measure in which they are analyzed, correlated, and synthesized through visualization. In advanced areas and complex systems in particular, images play a central role in communicating and spreading scientific, social, economic, political themes.

This vast repertoire and a wide range of different types of images has been shown to be the favored place of dialogue and mediation among specialists and between specialists and public.

This is because images are the first way to approach knowledge of the world—which ranges from perceptual imitation to representative thought to logical/formal thought through visual models—and only later it can be structured through numerical and verbal languages.

But it is also due to the emotional effectiveness of the images that, thanks to their ‘associative/recall’ mechanism, they can trigger wide ranges of emotions and, as a consequence, transmit additional information.

Graphical schemes, representations, and moving images, or even simple details of them (as historically in bestiaries, inscriptions, medieval imagines mundi, parerga, landscape paintings, etc.) activate chains of memories that relate mental images to the sensory perceptions of the external world and also with visual recollections of internal memory.

But to allow these images to truly speak, to be the place where knowledge and experience are brought together, it is necessary to activate a meta-communicational relationship among interlocutors, that is, presuming to share the same figurative and visual culture.

A culture that would place us, the public, in a condition to orient ourselves in this 'civilization of images,' allowing us to analyze, process, interpret, in other words, dominate them. A solid—but also practical—culture of what we can say figurative and visual, is even more necessary for specialists, so that images do not become "more powerful than the hands that created them" [Pascolini 2006, p. 142].

This is an awareness of the need to address this 'multiplication of images' that drawing scholars should master again. And it is a discipline that from this awareness must be able to reorient research and renew theories, methodologies, and practices, re-establishing the awareness of both the cognitive and the experiential result of the images, knowing how to comprise the figurative and visual world, eye and brain, glance and mind.

Notes

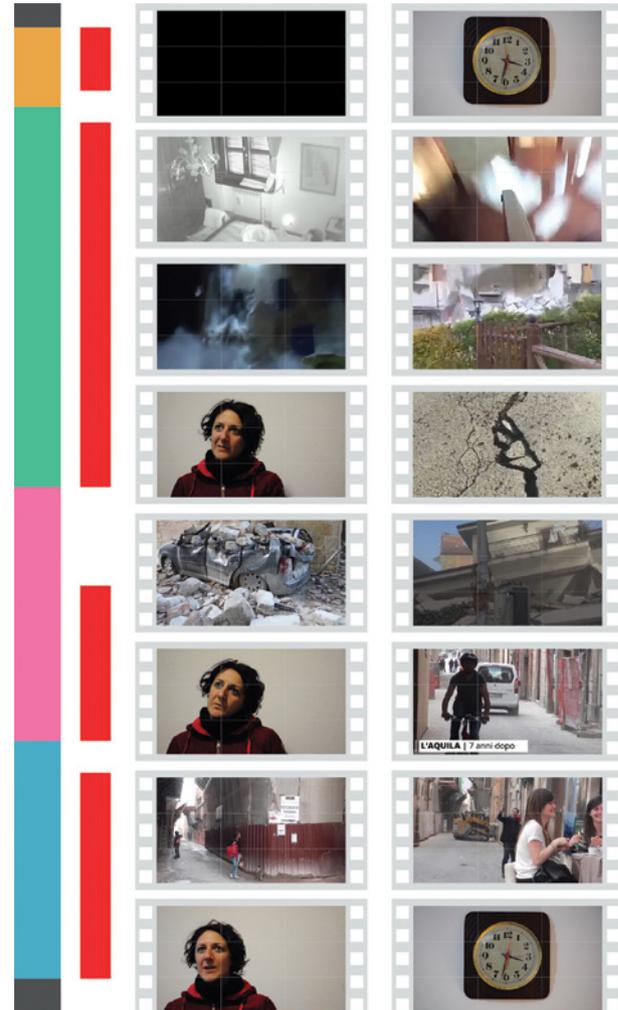
[1] Rella refers in particular to the research of Sigmund Freud.

[2] A deliberate use has been made of the objectives of the historical series of the journal *XY. Dimensioni del disegno* in <<http://www.xydigitale.it/la-rivista-xy-dimensioni-del-disegno/la-serie-storica-dixy-1986-2002.html>> (consulted on May 29, 2017).

[3] Active collaborators in the didactic courses were: Giulia Santucci (AY 2014-2015, 2015-2016, 2016-2017), Stefano Volante (AY 2015-2016, 2016-2017) and Mauro Zennaro (AY 2012-2013, 2013-2014).

[4] Visualizations deriving from the world of perception were "increasingly inadequate and tricky, until, with the advent of quantum mechanics, one has understood that they were not only inappropriate, but also conceptually wrong" [Pascolini 2006, p. 140].

Fig. 11. *Lest a second change your life.*
(Students Simone Sbandi, Virginia Zoppi).



Author

Elena Ippoliti, Department of History, Representation and Restoration of Architecture, Sapienza University of Rome, elena.ippoliti@uniroma1.it

References

- Anceschi, G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. Milano: Etas Libri.
- Anceschi, G. (2003). Prefazione. In Branzaglia C. (ed.). *Comunicare con le immagini*, pp. 5-9. Milano: Mondadori.
- Arnheim, R. (1974). *Il pensiero visivo*. Torino: Einaudi.
- Brandi, C. (1986). *Segno e Immagine*. Palermo: Aesthetica.
- Bucchi, M., Saracino, B. (2015). La scienza comunicata per immagini. In *Nova24. Il Sole24Ore*. <<http://nova.ilsole24ore.com/progetti/la-scienza-comunicata-per-immagini>> (consulted on May 17, 2017).
- Cardone, V. (2016a). Immaginare un'area culturale delle immagini visive. In *XY. Rassegna critica di studi sulla rappresentazione dell'architettura e sull'uso dell'immagine nella scienza e nell'arte*, No. 1, pp. 12-27.
- Cardone, V. (2016b). Editoriale. L'idea giusta al momento giusto. In *XY. Rassegna critica di studi sulla rappresentazione dell'architettura e sull'uso dell'immagine nella scienza e nell'arte*, No. 2, pp. 4-9.
- Cervellini, F. (2012). *Il disegno. Officina della forma*. Ariccia (Roma): Aracne.
- D'Aloia, A. (ed.). (2009). *Arnheim Rudolf. I baffi di Charlot: scritti italiani sul cinema 1932-1938*. Torino: Kaplan.
- De Rubertis, R. (1989). Dibattito. In Docci, M., de Rubertis, R. (eds.). *I fondamenti scientifici della rappresentazione*. Proceeding p. 158. Roma, 17-19 april 1986. Roma: Edizioni Kappa.
- De Rubertis, R. (2012). Teoria? In Carlevaris, L., Filippa, M. (eds.). *Elogio della teoria: identità delle discipline del disegno e del rilievo*. Proceeding of the 34° Convegno internazionale dei docenti della Rappresentazione, pp. 141-146. Rome, 2012, december 13-15. Roma: Gangemi editore.
- Dotto, E. (2016) *Rendere visibile. Imparare dalle scienze e dalle arti*. In *XY. Rassegna critica di studi sulla rappresentazione dell'architettura e sull'uso dell'immagine nella scienza e nell'arte*, No. 2, pp. 20-35.
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milano: Bompiani.
- Eco, U. (1994). *Sei passeggiate nei boschi narrativi*. Milano: CDE.
- Gil, F. (1980). Rappresentazione. In *Enciclopedia Einaudi*, vol. XI, pp. 546-583. Torino: Einaudi.
- Graffieti, M. (2011). *Il panorama narrativo*. Thesis in Communication Design, supervisor P. Ciuccarelli, correlators D. Ricci, G. Scagnetti. Polytechnic University of Milan
- Ippoliti, E. (2013). Una storia fatta di figure. Neurath e l'information design. In Dal Falco, F. (eds.). *Lezioni di design. Manuale didattico di economia, sociologia, comunicazione, scienze esatte, ingegneria, scienze umanistiche, tecnologia, laboratori per il design*, pp. 164-173. Roma: Rdesignpress.
- Ippoliti, E. (2016). Usefull Design and Forms of Visual Language. Experiments with Visual Products in Public Communication Campaigns. In Bertocci, S., Bini, M. (eds.). *Le ragioni del Disegno/The reason of Drawing*. Proceeding of the 38° Convegno internazionale dei docenti delle discipline della Rappresentazione, pp. 1447-1456. Florence, 2016, September 15-17. Roma: Gangemi editore.
- Jachia, P. (2006). *Umberto Eco. Arte semiotica letteratura*. San Cesario di Lecce: Manni.
- Marin, L. (2001). La mappa della città e il suo ritratto. Proposte di ricerca. In Corrain, L. (eds.). *Della rappresentazione*, pp. 74-94. Roma: Meltemi.
- Massironi, M. (1982). *Vedere con il disegno. Aspetti tecnici, cognitivi, comunicativi*. Padova: Muzzio.
- Montani, P. (2004). Montaggio. In *Enciclopedia del Cinema*, Roma: Istituto dell'enciclopedia italiana Treccani, 2004. <http://www.treccani.it/enciclopedia/montaggio_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/> (consulted on May 17, 2017).
- Pascolini, A. (2006). Immagini e comunicazione scientifica: dalla descrizione all'evocazione. In Pitrelli, N., Sturloni, G. (eds.). *Governare la scienza nella società del rischio. Proceedings del 4° convegno nazionale sulla comunicazione della scienza*, pp. 137-145. Forlì, 1-3 december 2005. Monza: Polimetrica, International scientific publisher.
- Pinotti, A. (2014). Estetica, visual culture studies, Bildwissenschaft. In *Studi di estetica*, Nos. 1-2, pp. 269-299.
- Rella, F. (2004). *Pensare per figure. Freud, Platone, Kafka, il postumano*. Roma: Fazi Editore.
- Sassatelli, R. (2011). Cultura visiva, studi visuali. In *Studi culturali*, No. 2, pp. 147-154.
- Steiner, A. (1978). *Il mestiere di grafico*. Torino: Einaudi Editore.
- Toti, A.M.P. (2009). I fatti sociali come "icone". Per una epistemologia della visualità. In *Sociologia: Rivista quadrimestrale di Scienze Storiche e Sociali*, No. 1, pp. 51-64.
- Ugo, V. (1994). *Fondamenti della rappresentazione architettonica*. Bologna: Progetto Leonardo.
- Wunenburger, J.J. (1999). *Filosofia delle immagini*. Torino: Einaudi.
- Wunenburger, J.J. (2008). *L'immaginario*. Genova: Il Nuovo Melangolo.