

PUBLICA

Linguaggi Grafici  
**ILLUSTRAZIONE**

a cura di

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

ISBN: 978-88-99586-15-7



PUBLICA

**Linguaggi Grafici**  
**ILLUSTRAZIONE**

a cura di

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

# PUBLICA

## COMITATO SCIENTIFICO

Marcello Balbo  
Dino Borri  
Paolo Ceccarelli  
Enrico Cicalò  
Enrico Corti  
Nicola Di Battista  
Carolina Di Biase  
Michele Di Sivo  
Domenico D'Orsogna  
Maria Linda Falcidieno  
Francesca Fatta  
Paolo Giandebiaggi  
Elisabetta Gola  
Riccardo Gulli  
Emiliano Ilardi  
Francesco Indovina  
Elena Ippoliti  
Giuseppe Las Casas  
Mario Losasso  
Giovanni Maciocco  
Vincenzo Melluso  
Benedetto Meloni  
Domenico Moccia  
Giulio Mondini  
Renato Morganti  
Stefano Moroni  
Stefano Musso  
Zaida Muxi  
Oriol Nel.lo  
João Nunes  
Gian Giacomo Ortu  
Giorgio Peghin  
Rossella Salerno  
Enzo Scandurra  
Silvano Tagliagambe

## Linguaggi Grafici

La serie Linguaggi Grafici propone l'esplorazione dei diversi ambiti delle Scienze Grafiche e l'approfondimento di campi specifici capaci di far emergere nuove prospettive di ricerca. La serie indaga le molteplici declinazioni delle forme di rappresentazione grafica e di comunicazione visiva, proponendo una riflessione collettiva, aperta, interdisciplinare e trasversale capace di stimolare nuovi sguardi e nuovi filoni di indagine. Ciascun volume della serie è identificato da un lemma, che definisce al contempo una categoria di artefatti visivi e un campo di indagine, che si configura come chiave interpretativa per la raccolta di contributi provenienti da ambiti culturali, disciplinari e metodologici differenti, che tuttavia riconoscono nei linguaggi grafici un territorio di azione e di ricerca comune.

### COMITATO EDITORIALE

Enrico Cicalò  
Valeria Menchetelli  
Andrea Ruggieri  
Francesca Savini  
Ilaria Trizio  
Michele Valentino

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio (a cura di)  
*Linguaggi Grafici. ILLUSTRAZIONE*  
© PUBLICA, Alghero, 2020  
ISBN 978 88 99586 15 7  
Pubblicazione Dicembre 2020

DISEGNO RESEARCH LAB – PUBLICA  
Dipartimento di Architettura, Urbanistica e Design  
Università degli Studi di Sassari  
[WWW.PUBLICAPRESS.IT](http://WWW.PUBLICAPRESS.IT)



# INDICE

- 14 **I linguaggi grafici dell'illustrazione:  
evoluzioni, funzioni e definizioni**  
Enrico Cicalò, Ilaria Trizio
- 26 **I linguaggi grafici dell'illustrazione:  
temi, sguardi ed esperienze**  
Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

## LINGUAGGI

- 50 **Testi illustrati, immagini descritte**  
Giovanna A. Massari, Cristina Pellegatta
- 70 **Cartografie letterarie. Le illustrazioni  
da “parlanti figure” a narrazioni autonome**  
Valeria Menchetelli
- 98 ***Graphic novel*: analisi critica e imitazioni intermediali  
dalla carta alla pellicola**  
Massimiliano Lo Turco
- 120 **Camilleri ‘lost and found’ nelle traduzioni  
delle immagini di copertina**  
Francesca Fatta
- 142 **In sovraimpressione.  
I layers e la lettura delle immagini**  
Edoardo Dotto

166 **Le immagini pittogrammatiche.  
Evoluzione di un concetto**  
Leonardo Paris

186 **Il disegno assente.  
Quando l'architettura è illustrata  
senza illustrazioni**  
Paolo Belardi

## **SCIENZE**

196 **Descrivere il mare. Luigi Ferdinando Marsigli  
e l'immagine scientifica**  
Laura Carlevaris

232 **Le macchine dell'architettura e del corpo umano  
e le loro illustrazioni tridimensionali**  
Cristina Cándito

256 **Il libro *pop-up* fra illustrazione e animazione  
con il foglio di carta**  
Vincenzo Cirillo

284 **Il verde come figura: iconografia botanica e *collage* tra arte,  
architettura e design.  
[con intervista e illustrazioni dell'artista Paola Tasseti]**  
Marta Magagnini

## **COSTRUZIONE**

314 **Teoria e prassi costruttiva nelle illustrazioni,  
tra Settecento e Ottocento**  
Lia Maria Papa

334 **Innovazione geometrica nell'opera di Amédée-François Frézier  
sul taglio delle pietre**  
Nicola Pisacane

354 **L'Architettura in Comodo Sesto:  
*Monumenti di Fabbriche Antiche* Illustrati ad Uso  
dei "Giovani Ornatissimi" (1796-1807)**  
Martino Pavignano

382 **Illustrazione di gesti.  
Traduzione di processi**  
Maria D'Uonno, Alice Palmieri

402 **Entre las portadas de las *Regole* de Serlio  
y la *Regola* de Vignola**  
Francisco Martínez Mindeguía

## **ARCHITETTURE**

424 **Progetto di architettura e comunicazione grafica**  
Michele Valentino

442 **L'oscuro mondo di Tsutomu Nihei,  
*cyberpunk* e architettura  
attraverso le tecniche grafiche e i caratteri stilistici  
del manga contemporaneo**  
Alessandro Basso

466 **Architettura a fumetti  
e fumetti di architettura**  
Sara Conte, Valentina Marchetti

492 ***Déjà-vu. L'immaginario pittorico e architettonico  
rivisitato nel *graphic novel****  
Cristian Farinella, Lorena Greco

512 **Le innovazioni vive nei *graphic novel* di Chris Ware,  
per un metalinguaggio narrativo dell'architettura**  
Michela De Domenico

538 **La seconda vita delle architetture incompiute nei fumetti.  
Manuele Fior e *Celestia***  
Fabio Colonnese

## CITTÀ

- 566 **L'illustrazione nel contesto delle discipline urbanistiche**  
Mara Balestrieri, Amedeo Ganciu
- 588 **La rappresentazione della città. Tecniche visuali per la narrazione, l'analisi e la progettazione dello spazio urbano**  
Francesca Ronco
- 610 **Fumetto e *graphic journalism* per raccontare la città. L'esperienza di *Quartieri***  
Alekos Diacodimitri
- 626 **Le illustrazioni di città nei primi testi letterari dell'800 in Italia**  
Pasquale Tunzi
- 656 **Le illustrazioni di copertina de *Le Cento Città d'Italia* come iconemi del costruendo 'Sistema Paese'**  
Ursula Zich

## PATRIMONIO CULTURALE

- 680 **La comunicazione delle macchine a spalla della Sardegna. Dal rilievo al *visual journalism***  
Marta Pileri
- 698 **Rappresentare l'architettura militare tra 'antichi' linguaggi e nuove frontiere. Le mura di Cagliari in Età Moderna**  
Andrea Pirinu, Giancarlo Sanna, Marco Utzeri
- 722 **Comunicare l'archeologia con le immagini: dal disegno ricostruttivo alla realtà virtuale**  
Francesca Savini

## **NARRAZIONE**

- 758 **Illustrazione e cronaca nel Seicento:  
il caso goriziano**  
Veronica Riavis
- 782 **La luce sotto la superficie.  
Illustrazioni terracquee  
per una narrazione del paesaggio**  
Claudio Patanè

## **GRAFICA EDITORIALE**

- 808 **Tutti i Pintèr di Pintèr: narrazione grafica  
tra schizzi, copertine, manifesti, illustrazioni**  
Maurizio Marco Bocconcino
- 838 **Il linguaggio grafico dell'*Illustrazione Abruzzese*,  
rivista di cultura e immagini**  
Caterina Palestini
- 864 **La gioventù dell'ONB, tra grafica e manualistica**  
Salvatore Santuccio

## **GRAFICA PUBBLICITARIA**

- 888 **Cucine senza ricette: modelli, generi e illustrazioni  
dalla Depressione all'*American Way***  
Santi Centineo
- 906 **La *réclame* viaggia per posta:  
illustrazioni pubblicitarie in cartolina  
dalla fine dell'Ottocento alla metà del Novecento**  
Alessandra Meschini
- 934 **L'illustrazione di moda tra arte e pubblicità**  
Manuela Piscitelli

- 952 **Riflessioni sulla grafica pubblicitaria francese  
nella prima metà del XX secolo**  
Marcello Scalzo

## **PRODUZIONE CULTURALE**

- 978 ***World-building e concept art:  
inventare e rappresentare mondi immaginari***  
Barbara Ansaldo
- 1004 **Il linguaggio dell'illustrazione nel cinema d'animazione:  
una rappresentazione della rappresentazione**  
Martina Attenni, Cristiana Bartolomei, Alfonso Ippolito,  
Cecilia Mazzoli, Caterina Morganti
- 1024 **I paesaggi di Roberto Raviola**  
Francesco Maggio
- 1042 **Enrico Prampolini illustratore**  
Thea Pedone
- 1056 **La danza nelle arti figurative tra Ottocento e Avanguardia**  
Starlight Vattano
- 1080 **Le invenzioni di Steven M. Johnson. Un'intervista**  
Federico Rebecchini

## **INFANZIA**

- 1110 **L'illustrazione per l'infanzia:  
dal disegno manuale al disegno digitale,  
dalla modellazione 3D alla prototipazione**  
Giulia Bertola
- 1128 ***Dedans et dehors. L'uso della sezione  
nei libri e nei fumetti di Annette Tison e Talus Taylor***  
Camilla Casonato

- 1158 **Case straordinarie tra architettura e invenzione.  
Dodici albi illustrati (o poco più) per l'infanzia**  
Alessandro Luigini

## **RICERCA E DIDATTICA**

- 1186 **Rappresentare le innovazioni culturali di Adriano Olivetti.  
La grafica per la conoscenza e il progetto**  
Pia Davico
- 1216 **Razionalismo e comunicazione digitale:  
la rappresentazione dei progetti incompiuti  
di Terragni a Roma**  
Stefano Botta, Daniele Calisi
- 1238 **Studio del rapporto percettivo  
tra colore e dettaglio del tratto**  
Alessandro Martinelli
- 1250 **Illustration in Collage Technology.  
Collage-Metaphor as an Instrument  
for Forming of Creative Thinking**  
Nataliia Skliarenko

Linguaggi Grafici

# ILLUSTRAZIONE

In questo volume si vuole riportare al centro del dibattito scientifico il ruolo e le potenzialità dei linguaggi grafici più popolari e più conosciuti dal pubblico: i linguaggi grafici dell'illustrazione. Nell'illustrazione i metodi di rappresentazione, le tecniche grafiche e i caratteri stilistici collaborano al fine di rendere efficace la comunicazione di un concetto, un fenomeno, una situazione, un oggetto, uno spazio, un evento o una narrazione in maniera intuitiva, veloce e coinvolgente, anche verso un pubblico non specializzato. Con la trasformazione dei processi di comunicazione legati alle tecnologie e ai dispositivi digitali, nonché ai canali social, questi linguaggi grafici hanno assunto una rinnovata centralità testimoniata dalla nascita di nuovi ambiti transdisciplinari – come il Visual Journalism e l'Infografica –, dal rilancio di linguaggi consolidati – come quelli del fumetto e dell'animazione –, dalla nascita e dall'affermazione di nuovi generi come il Graphic Novel o dall'ibridazione dei linguaggi specialistici quali quelli legati al progetto architettonico le cui rappresentazioni in particolari contesti, per essere maggiormente efficaci e persuasive, si ispirano a linguaggi dell'illustrazione.

Il verbo 'illustrare' assume diversi significati tutti riconducibili al concetto di rendere chiaro, declinato secondo diverse sfumature. Illustrare significa chiarire, spiegare e commentare ma anche corredare di figure un testo per agevolarne e ampliarne la comprensione o per renderlo più attraente. Proprio per questa sua efficacia l'illustrazione ha conquistato nel corso della storia un ruolo centrale nei diversi ambiti della società, dalla ricerca scientifica all'intrattenimento, dalla progettazione alla letteratura, dalla formazione alla moda e al design.

L'illustrazione si configura dunque come uno strumento efficace a supporto della visualizzazione, dell'informazione, della divulgazione, dell'educazione, della sensibilizzazione, della comunicazione e della narrazione nei più svariati contesti.

Il libro desidera dare spazio sia a contributi scientifici di carattere generale che relativi a particolari campi di applicazione o casi di studio specifici, sia riferiti alla storia che all'attualità, sia di tipo teorico-culturale che tecnico-metodologico, purché significativi di questa particolare declinazione del disegno e della rappresentazione grafica e delle sue prospettive.

# **Le immagini pittogrammatiche. Evoluzione di un concetto**

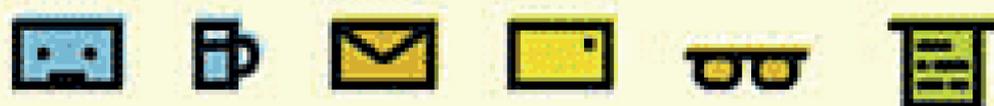
## **Pictogrammatic Images. Concept Evolution**

**Leonardo Paris**

Sapienza Università di Roma

Dipartimento di Ingegneria Civile Edile e Ambientale

leonardo.paris@uniroma1.it



pittogrammi  
*graphic design*  
*information design*  
infografica  
comunicazione visiva

pictograms  
graphic design  
information design  
infographic  
visual communication

Nell'attuale caleidoscopio del mondo delle immagini per la comunicazione visuale si riconoscono alcune tipologie con precise caratteristiche grafiche. Tra queste particolare importanza rivestono le immagini pittogrammatiche che si sviluppano, nell'accezione moderna, a partire da una funzione strettamente illustrativa per assumere poi molteplici sfaccettature. In un'ottica di condivisione interdisciplinare e di valorizzazione del ruolo del disegno il contributo vuole fornire alcuni spunti di riflessione sul ruolo delle immagini pittogrammatiche nel processo di rinnovamento della cultura visuale del XXI secolo.

In the current kaleidoscope of the world of images for visual communication, we recognize some types with precise graphic characteristics. Among these, the pictogrammatic images are of particular importance, which develop, in the modern sense, starting from a strictly illustrative function to then assume multiple facets. With a view to sharing interdisciplinary and enhancement of the drawing role, the contribution aims to provide some hints for thought on the pictogrammatic images role in the process of renewal of the 21st century visual culture.

## Semplicità e complessità

L'uso dei pittogrammi, nell'accezione moderna del termine, si diffonde a partire dall'opera di Otto Neurath e al suo sistema Isotype sviluppato intorno agli anni '30 del secolo scorso. Questo particolare tipo di immagine quindi si configura nelle sue prime applicazioni come vera e propria illustrazione di contenuti dai forti risvolti sociali, culturali e politici. Il valore originariamente illustrativo del pittogramma ha assunto nel corso dei decenni successivi molteplici sfaccettature insinuandosi nelle più disparate forme della comunicazione visuale.

I pittogrammi sono così diventati parte integrante della nostra vita quotidiana e ci accompagnano, spesso inconsciamente, nella maggior parte delle nostre principali attività, quando usiamo lo smartphone, il computer o un elettrodomestico, nei trasporti, in ambito sanitario, nei giochi o in eventi culturali. Praticamente ovunque.

Lo studio delle immagini pittogrammatiche è altresì complesso e articolato perché coinvolge diversi ambiti disciplinari, dalla psicologia della percezione visiva, alla semiotica, dal *graphic design* al *marketing communication*.

L'immagine di figura 2 è indubbiamente l'emblema del pittogramma moderno, un disegno che parla da solo e che non ha bisogno di spiegazioni. Se si vuole però da questa ricavare una definizione concisa e completa di pittogramma ci si accorge di quanto il terreno possa diventare impervio se non, a tratti, scivoloso.

Nell'attuale caleidoscopio del mondo delle immagini per la comunicazione visuale (Branzaglia, 2003; Falcinelli, 2011) si riconoscono alcune tipologie con precise caratteristiche grafiche. Tra queste, come detto, particolare importanza rivestono le immagini pittogrammatiche. Nell'accezione moderna il pittogramma è uno degli elementi grafici maggiormente utilizzati nell'infografica, settore della comunicazione visuale a sua volta confluito nel più vasto contenitore dell'*information design* il cui ambito di applicazione si è man mano esteso a molteplici settori di relazioni sociali alle diverse scale, per includere ai giorni nostri anche la *web communication*.

Le immagini pittogrammatiche vengono spesso utilizzate nei moderni processi di comunicazione visuale perché si prestano, molto più di altre, a veicolare messaggi adattandosi ai più svariati media (Tijus et al., 2007).

**Fig. 1**  
Sistema  
pittogrammatico per  
il Koln Bonn Airport  
di Reudi Baur (da:  
[https://www.  
pinterest.fr/](https://www.pinterest.fr/)),  
dettaglio.

Introducendo l'argomento si è utilizzato il termine sia come sostantivo (pittogramma) che nella sua forma aggettivata (pittogrammatica). Ciò sta a significare che se il pittogramma è ontologicamente una immagine, al contrario, una immagine può definirsi pittogrammatica solo se possiede determinate caratteristiche grafiche e, soprattutto, semantiche nel momento in cui assolve a una determinata funzione comunicativa basata sulla percezione visiva. La definizione di pittogramma deve pertanto essere associata, prima di tutto, alla definizione di immagine, concetto altrettanto complesso e articolato. Un'autorevole ed efficace definizione è quella di Wunenburger ripresa dal suo *Filosofia delle immagini* del 1999, e cioè:

Rappresentazione concreta, sensibile (a titolo di riproduzione o copia) di un oggetto (modello referente), materiale (una sedia) o concettuale (un numero astratto), presente o assente dal punto di vista percettivo, e che intrattiene un tale legame col suo referente da poterlo rappresentare a tutti gli effetti e consentirne così il riconoscimento e l'identificazione tramite il pensiero. (Wunenburger, 1999, p. 5)

In un pittogramma, in quanto immagine, si riconosce pertanto uno stretto legame con il referente il cui riconoscimento non è però mai fine a sé stesso ma sottende necessariamente una volontà di trasmissione di un messaggio, cioè di un significato 'ulteriore'.

Come detto, non è semplice trovare una definizione sintetica ed esaustiva di pittogramma e, conseguentemente, non è semplice definire le caratteristiche per cui una immagine (fig. 3) si può definire pittogrammatica [1].

Un aspetto caratterizzante il pittogramma è, o dovrebbe essere, la sua autonomia da qualsiasi forma di comunicazione scritta e/o parlata. Come è noto questo tipo di immagini ha assunto un ruolo fondamentale nell'evoluzione dell'intelligenza umana e alla formazione del pensiero astratto nel momento in cui il linguaggio si è progressivamente sviluppato come sistema di comunicazione prodotto da una combinazione di azioni e reazioni che vedevano coinvolti tutti i cinque sensi (fig. 4). "Quando si osserva un disegno preistorico, sorge l'idea che dovesse esistere, in stretto collegamento con la figura, un accompagnamento fatto di suoni e di gesti, di tipo esplicativo, rituale o narrativo" (Frutiger, 1998, p. 92).

**Fig. 2**  
Pittogramma  
segnalatico per bagni  
pubblici (elaborazione  
dell'autore).

**Fig. 3**  
Marchio/Logo del  
WWF, in cui il panda  
è rappresentato  
da una immagine  
pittogrammatica (Da:  
<https://www.wwf.it/>).



©

®

**WWF**

È altrettanto noto come questi segni, inizialmente figurativi, si siano progressivamente evoluti verso forme via via sempre più astratte determinando la nascita e l'evoluzione delle diverse scritture alfabetiche (fig. 5).

Il ricorso sempre più frequente a immagini pittogrammatiche potrebbe essere spiegato, oggi, come un effetto della globalizzazione e un conseguente ritorno alle origini del pensiero figurativo precedente alla diffusione delle scritture narrative. “Sembra quasi che il bisogno moderno di simboli chiuda il cerchio della storia e riconduca l'uomo alle pitture rupestri come primo tentativo di registrazione scritta del linguaggio verbale e prima traccia della civiltà umana” (Frutiger, 1998, p. 189).

Il concetto di pittogramma nell'accezione moderna del termine, come detto in premessa, lo si deve all'invenzione del sistema Isotype [2] che ha posto le basi dell'infografica e più in generale dell'*information design*. Nel 1936 Otto Neurath (Neurath, 1936) introdusse per la prima volta un sistema di pittogrammi progettati come linguaggio visivo internazionale utilizzando una grafica molto stilizzata e con una precisa identità visiva (fig. 6).

Il pittogramma in questo caso assume in primo luogo una funzione dichiaratamente illustrativa in quanto rende evidenti concetti e contenuti espressi principalmente in forma di comunicazione verbale. Ma si carica soprattutto di una sua innovativa funzione sociale, pedagogica e più in generale politica (Burke, 2009) perché diventa veicolo di comunicazione la cui efficacia è garantita dall'utilizzo dei codici visuali primari. L'originario 'metodo di Vienna', poi evoluto nel sistema Isotype, aveva infatti l'obiettivo di spiegare al popolo (per la maggior parte analfabeta) come erano stati spesi i soldi derivati dalla tassazione municipale rendendo più facile la comprensione di diagrammi astratti e di complicate percentuali statistiche. La felice collaborazione con il *graphic designer* Gerd Arntz ha consentito la diffusione di un metodo comunicativo di grande impatto sociale ancora oggi ineguagliato per articolazione, sensibilità grafica, valenza estetica (fig. 7).

Il pittogramma diviene così sistema pittogrammatico in quanto dotato di una specifica identità grafica che accomuna un insieme di messaggi. I sistemi pittogrammatici, come componenti di più ampi sistemi di identità visiva, sono molto spesso utilizzati nei settori del trasporto pubblico e privato (veicolare, ferroviario,

**Fig. 4**

Pittura rupestre preistorica. Grotta dei Cervi di Porto Badisco (Da: <http://www.ilsonline.it/italiano/portobadisco.html>).

**Fig. 5**

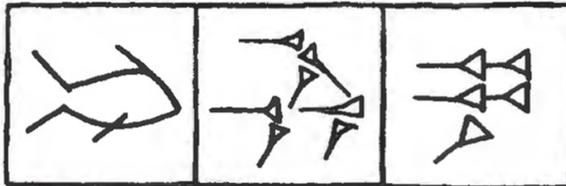
Evoluzione delle scritture alfabetiche. (Da: Frutiger, 1998, p. 102).



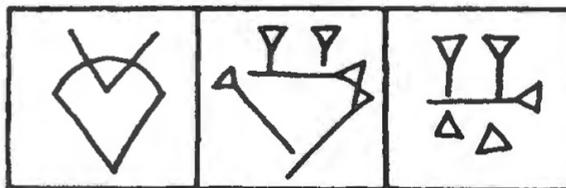
Sumero  
3.500 a.C.

Babilonese  
2.000 a.C.

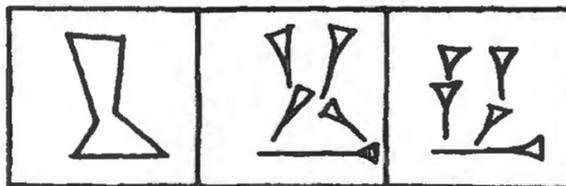
Assiro  
1.000 a.C.



Pesce



Toro



Gamba

aeroportuale e navale) e anche in occasioni di grandi eventi sportivi, come per esempio le olimpiadi. A partire da Tokyo 1964 i sistemi pittogrammatici hanno sempre contraddistinto le edizioni dei giochi olimpici e non solo. Nella storia del design particolarmente noti sono i pittogrammi realizzati da Bob Noorda per il Touring Club Italiano e quelli di Reudi Baur per il Koln Bonn Airport (fig. 8).

## Iconicità e simbolismo

Alla luce di queste brevi considerazioni si possono pertanto definire alcune specifiche proprietà delle immagini pittogrammatiche.

La prima è il rapporto dell'immagine con il referente che, dovendosi affrancare da codici convenzionali, ne deve consentire l'identificazione senza ambiguità. Per usare la terminologia di Pierce (Proni, 2017) quindi l'immagine pittogrammatica è fortemente iconica ma mai 'semplicemente' descrittiva nel momento in cui quell'immagine veicola un significato 'ulteriore'.

La traslazione del messaggio impone pertanto che l'identificazione del referente deve essere immediata per cui l'immagine pittogrammatica è per sua natura sintetica, cercando di mettere in risalto gli aspetti più caratterizzanti (le corna dell'animale preistorico o l'arco del cacciatore) (fig. 4).

La cosiddetta 'schematizzazione figurativa', cioè il processo di riduzione semantica del referente, i cui studi risalgono all'inizio degli anni '60 del secolo scorso, è direttamente correlata agli sviluppi della teoria informazionale messa a punto da Moles (1969) e successivamente ripresa da Anceschi (1992). Da questi studi emergono alcune definizioni sui diversi livelli di iconicità in relazione al progressivo aumento del grado di astrazione, al conseguente aumento della convenzionalità al quale si associa una progressiva riduzione dell'immediatezza interpretativa che è uno dei fattori caratterizzanti il pittogramma. "Esso deve essere estremamente sintetico, limpido e senza fronzoli; deve rispondere alla necessità di una lettura immediata" (Spera, 2002, p. 354).

Il messaggio, come nel caso dei sistemi pittogrammatici olimpionici, viene spesso associato a una azione o all'interazione tra più referenti che compongono l'immagine. Un esempio classico nei sistemi aeroportuali è la diversa disposizione dell'aereo per distinguere gli arrivi dalle partenze.

**Fig. 6**  
Marchio/logo del sistema *Isotype* (Da: <http://www.rosallop.com/blog/el-lenguaje-isotype/#sthash.Ud46olCC.dpbs>).

**Fig. 7**  
Pittogrammi del sistema *Isotype* di Gerd Arntz (Da: <https://luismaraia.tumblr.com/post/122579943590/gerd-arntz-men-pictograms-for-the-isotype-system>).

# ISOTYPE



In questa interazione si possono molto spesso riconoscere gradi di convenzionalità, cioè di simbolismo per citare sempre Pierce, più o meno accentuato. Nella sequenza di figure umane disegnate da Arntz (fig. 7) l'identificazione dell'attività lavorativa è demandata alla relazione figura/sfondo (una specie di pittogramma nel pittogramma) in cui per esempio la bilancia sta a indicare convenzionalmente la giustizia a differenza di altri segni che richiamano direttamente o indirettamente strumenti o mezzi specifici dell'attività lavorativa.

Nel pittogramma riferito alla toilette non viene mai rappresentata l'azione per cui il significato ha un alto grado di convenzionalità legato a evoluzioni culturali e sociali. Lo stesso pittogramma non avrebbe avuto alcuna efficacia comunicativa prima dell'introduzione dei bagni pubblici. La contrapposizione tra maschi e femmine è assolta in alcuni casi da un segno verticale di separazione anche se lo stesso concetto risulterebbe chiaro anche senza. Nelle toilette il pittogramma successivo, quello singolo maschi/femmine, ha significato solo se relazionato al primo.

Riguardo il grado di convenzionalità si possono distinguere più livelli di lettura. Si è parlato di una convenzionalità intrinseca all'immagine pittogrammatica (la bilancia per la giustizia) in cui permane un livello di iconicità con il referente. Ma c'è molto spesso anche un livello di convenzionalità stratificata in cui l'immagine figurativa è associata a un segno convenzionale per indicare un comportamento (permesso, divieto, avvertimento, obbligo) (fig. 9). Questo, se da un lato amplifica enormemente le potenzialità comunicative dei pittogrammi, dall'altro può, nella globalizzazione, ridurne l'efficacia o determinare comportamenti sbagliati.

I livelli di simbolismo nelle immagini pittogrammatiche si stratificano ulteriormente quando ci si riferisce ai cosiddetti segni di identificazione come gli emblemi e i marchi.

Entrambi i marchi di figura 10 (Lufthansa e Api) hanno caratteristiche pittogrammatiche ma con differenti livelli grafici di iconica referenzialità. Particolarmente efficace è la sintesi stilistica della gru (uccello legato a molteplici simbologie, specie nella cultura giapponese) disegnata da Otl Aicher. In questo tipo di immagini si riconoscono pertanto tre livelli semantici, quello identitario, quello iconografico (la cui conformazione può in molti casi assumere un significato simbolico), oltre a un ulteriore livello di simbolismo legato al referente. Parlando del secondo livello, la gru sta simbolicamente spiccando il volo, il cavallo sta simbolicamente galoppando verso di noi.

**Fig. 8**

Sistema pittogrammatico per il Koln Bonn Airport di Reudi Baur (Da: <https://www.pinterest.fr/>).

**Fig. 9**

Pittogrammi associati a segni convenzionali: forme (triangolo e cerchio), colori (blu-obbligo, giallo-pericolo, rosso-obbligo), barre inclinate per divieto.



Nell'era digitale multimediale a partire dai primi Macintosh degli anni '80 del secolo scorso le 'icone' hanno rappresentato un cambiamento significativo nell'uso delle immagini pittogrammatiche (fig. 11). Da funzione comunicativa a interfaccia per l'attivazione di comandi digitali. La risoluzione in pixel dell'immagine è andata progressivamente aumentando. Alcune 'icone', in conseguenza, si sono evolute, altre si sono semplicemente affinate mantenendo però il loro rapporto con il referente iniziale anche se, in alcuni casi, in disuso caricandosi quindi di un alto grado di convenzionalità. Un caso tipico è l'immagine associata al comando *Save File* riferita ai primi *floppy disk*, poi praticamente scomparsi. C'è anche il caso delle 'icone' il cui referente appartiene, paradossalmente, al mondo analogico e che nulla a che fare con le procedure informatiche come per esempio nell'identificazione dei software di gestione delle mail tramite buste da lettere (a volte anche con la ceralacca) o il rimando alla cornetta telefonica. La maggior parte dei comandi ha assunto una forma grafica non iconica il cui livello di comprensione è spesso garantito dalla combinazione con istruzioni scritte. Alcune 'icone' però riescono a mantenere un alto livello di comunicabilità a prescindere dal testo, come per esempio la lente di ingrandimento o la stampante.

Oggi il principale strumento di interazione digitale è lo smartphone che utilizza generalmente due diversi sistemi grafici. Il primo riferito di solito alle impostazioni di sistema in cui si riconoscono alcune immagini pittogrammatiche molto semplificate che rimandano a un particolare referente (fig. 12), come per esempio l'aereo, la torcia, l'occhio, la campanella, il lucchetto. Il secondo riferito allo sviluppo esponenziale delle app in cui l'immagine, sebbene necessariamente sintetica viste le sue dimensioni, non costituisce di fatto un sistema pittogrammatico e si avvale della logica comunicativa tipica dei segni di identificazione quali marchi ed emblemi.

### Arte e tecnica

Con Neurath il pittogramma diventa sistema pittogrammatico. "La razionalizzazione dei processi informativi passa attraverso l'uso di alcune categorie chiave, quali la standardizzazione e la tipizzazione" (Baroni & Vitta, 2006, p. 154). Inoltre all'immagine viene demandata non solo una funzione comunicativa ma anche

**Fig. 10**  
Stratificazione di significati in marchi pittogrammatici (elaborazione dell'autore).

**Fig. 11**  
Icône pittogrammatiche *Macintosh* di Susan Kare (Da: <http://indexgrafik.fr/susan-kare/>).

**Fig. 12**  
Alcuni simboli pittogrammatici presenti su smartphone (*screenshot* da *smartphone* dell'autore).



valore identitario



valore iconografico

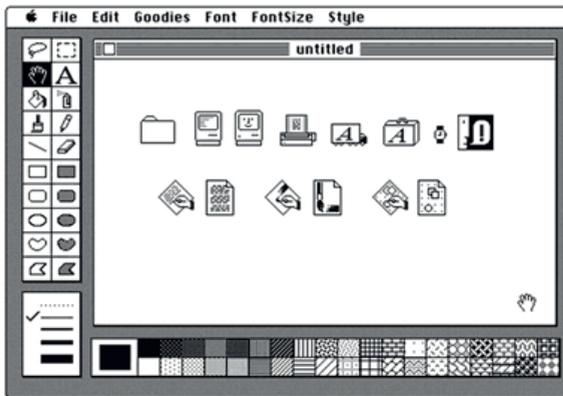


Longevità  
Equilibrio  
Protezione  
Fedeltà

valore simbolico



Forza  
Libertà  
Saggezza  
Fascino



Wi-Fi



Suono



Modalità  
offline



Conn.  
dati



Posizione



Rotazione  
auto



Torcia



Bluetooth



Risparmio  
energia



NFC

estetica. Questo aspetto complica ulteriormente il già complesso concetto di pittogramma nel momento in cui si ritiene che tale artefatto non svolga solo una funzione prettamente tecnica ma che debba anche essere gradevole esteticamente, cioè bello. Questo assunto dovrebbe pertanto caratterizzare la progettazione di un pittogramma per evitare che, da elemento di qualificazione visuale, questo tipo di immagine concorra, come spesso avviene, ad alimentare l'inquinamento visivo delle nostre città e degli edifici pubblici che la compongono. Non è un caso che il MAXXI di Roma abbia studiato un sistema pittogrammatico all'altezza del suo ruolo culturale (fig. 13). Rimane inspiegabile come si possa essere giunti ad accettare alcuni pittogrammi standard nella segnaletica dei beni culturali (fig. 14) che oltre ad essere tecnicamente sbagliati hanno l'aggravante di essere anche visivamente sgradevoli.

Le raccomandazioni tecniche per progettare un buon pittogramma sono per lo più note (da Neurath in poi) anche se spesso disattese. Un primo punto è la sintesi grafica per aumentare la rapidità di ricezione del messaggio. Ciò comporta molto spesso una riduzione e schematizzazione grafica dei dettagli che non deve però determinare eventuali ambiguità di interpretazione. L'efficacia della sintesi grafica è spesso verificabile con il grado di scalabilità del disegno nel momento in cui una immagine di piccole dimensioni mantiene la sua riconoscibilità e, quindi, funzionalità. La scalabilità consente inoltre di adattare l'immagine alle diverse condizioni ambientali e ai diversi supporti, analogici o digitali. In questo processo i colori assumono un ruolo determinante. Un pittogramma non contiene sfumature o mezzi toni. L'uso dei colori è spesso associato a significati convenzionali (per esempio il rosso per il divieto o il blu come obbligo) ma il tipico pittogramma è, di norma, nero su fondo bianco (o invertito) e quasi sempre inserito all'interno di un modulo (per lo più quadrato o circolare).

Meno nota è la classificazione dell'immagine pittogrammatica in base a tipi di rappresentazione e caratteristiche grafiche. Due macro categorie che è possibile combinare secondo un classico schema cartesiano. Un asse dedicato alla tipologia di rappresentazione e l'altro alla caratteristica grafica (fig. 15).

Si possono distinguere quattro tipologie di rappresentazione: frontale, assonometrica, prospettica o mista. Quest'ultima tipologia può contenere anche soluzioni particolari non

**Fig. 13**

Pittogrammi al MAXXI di Roma (foto dell'autore).

**Fig. 14**

Pittogrammi riferiti a segnaletica di musei e siti archeologici (Da: Nuovo Codice della Strada. Fig. 201 art. 125 Museo e Fig. 204 art. 125 Zona Archeologica).

**Fig. 15**

Quadro sinottico per tipologia grafica (elaborazione dell'autore).



 mista	X			
 prospettica				
 assonometrica	X			
 frontale				
	Full profile	Optical	Line/Outline	Mixed
				

classificabili nelle prime tre, come per esempio l'aereo di Reudi Baur a Bonn (fig. 8).

Più complessa è la classificazione per caratteristiche grafiche. In grandi linee si può avere una immagine in cui il ruolo semantico è dato dal contorno o skyline (*full profile*). Il contorno invece che essere riempito è semplicemente una linea, aperta (*line*) o chiusa (*outline*). In questi casi normalmente la linea mantiene uno spessore (costante o variabile) significativo rispetto alla dimensione della figura. L'uso di uno spessore troppo sottile inficia di fatto il livello di scalabilità perché quelle linee tendono a scomparire. Situazioni miste (*mixed*) sono quelle in cui all'interno della figura si evidenziano dettagli o con lo stesso colore di fondo o con colori differenti. Una modalità particolare di quella mista è la versione *optical* che giocando sul rapporto figura sfondo mette in evidenza dettagli riducendo al minimo i segni grafici [3].

Ovviamente l'utilizzo di una determinata tipologia non determina la coerenza di un sistema pittogrammatico. Gioca in questo caso un ruolo fondamentale la scelta grafica del designer di uniformare, per quanto possibile, il grado ed i rapporti di referenzialità. Confrontando per esempio due sistemi pittogrammatici olimpionici (fig. 16) si nota come in un caso (Tokyo '64) la scelta di Masaru Katsumi si sia basata sull'atleta, in un altro (Mexico '68) i progettisti Manuel Villazon e Matthias Goeritz abbiano scelto il dettaglio o anche solo la rappresentazione dello strumento.

## Conclusioni

In un mondo frenetico, globalizzato e virtuale le immagini pittogrammatiche giocano sempre più un ruolo fondamentale. Sono artefatti grafici che, attraverso i millenni, hanno progressivamente assunto funzioni diverse accompagnando e spesso condizionando lo sviluppo del pensiero visuale dell'uomo.

Il loro fascino risiede probabilmente nella loro insita ambiguità nell'essere immagini pensate per essere viste (ovviamente) ma non osservate. Immagini che interagiscono spesso a livello inconscio della nostra mente condizionando i nostri comportamenti e le nostre relazioni sociali.

Ma come possiamo spesso notare la loro diffusione può contribuire ad aumentare i livelli di inquinamento visivo dei nostri spazi vitali in cui il ruolo del pittogramma perde la sua

### Fig. 16

Comparazione dei pittogrammi olimpionici di Tokio '64 e Messico '68 (Elaborazione dell'autore con immagini prese da: <https://www.laboratoriocom.it/tokyo-2020-le-nuove-icone-di-masaaki-hiromura/>; <https://www.pinterest.it/>).



efficacia perché sovrastato da migliaia di altre immagini che quotidianamente bombardano il nostro cervello. Capita così, sempre più spesso, di veder disattesi alcuni messaggi di semplice convivenza civile come per esempio, nei mezzi pubblici, lasciar libero il posto ad anziani, invalidi o donne incinte.

Compito dei ricercatori e di chi opera nei settori della grafica e della comunicazione è quello di provare ad arginare questa deriva inflazionistica che sta sempre più condizionando la cultura visuale della contemporaneità.

In questo senso la possibilità di definire un quadro di riferimento organizzato secondo una logica di evoluzione storica concatenata alla evoluzione del pensiero visuale, all'evoluzione delle tecniche di produzione e riproduzione, alla evoluzione della semantica e alle ripercussioni nelle forme contemporanee della comunicazione visuale, si ritiene possa costituire un valido ausilio non solo nella comprensione delle immagini pittogrammatiche ma anche nella loro progettazione.

## Note

[1] Secondo lo Zanichelli per esempio il pittogramma (la cui etimologia deriva da *pictus*, participio passato di *pingere* e *gramma*, cioè parole dipinte), è un: “disegno di vario tipo, in uno o più colori, che riproduce il contenuto di un messaggio senza riferirsi ad alcuna forma linguistica parlata” (Zingarelli, 2008).

Nella Treccani il pittogramma è: “segno usato nella pittografia o, più genericamente, disegno di un oggetto eseguito per richiamare l'attenzione su aspetti dell'oggetto reale, più o meno definito da particolari del disegno stesso, usato convenzionalmente come segnale” (Enciclopedia Treccani, n.d.).

Queste, come anche altre definizioni, in realtà necessiterebbero di maggiori declinazioni perché molto spesso non si adattano alle numerose sfaccettature che caratterizzano questo tipo di prodotto grafico.

[2] Acronimo di International System Of TYpographic Picture Education.

[3] Alcuni tipi sono maggiormente utilizzati, come nel caso dei pittogrammi frontali. Ce ne sono alcuni che vengono utilizzati molto raramente, come nei casi di immagini full profile con vista assonometrica o mista.

## Bibliografia

- Anceschi, G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. Etas.
- Baroni, D., & Vitta, M. (2006). *Storia del design grafico*. Longanesi.
- Branzaglia, C. (2003). *Comunicare con le immagini*. Bruno Mondadori.
- Burke, C. (2009). Isotype representing social facts pictorially. *Information Design Journal*, Vol. 17 (3), 211-223.
- Enciclopedia Treccani (n.d.). Pittogramma. In Treccani <https://www.treccani.it/vocabolario/pittogramma/> (ultimo accesso 4 febbraio 2021).
- Falcinelli, R. (2011). *Guardare, pensare, progettare. Neuroscienze per il design*. Stampa Alternativa e Graffiti Editori.
- Frutiger, A. (1998). *Segni & Simboli*. Stampa alternativa e Graffiti Editori.
- Moles, A. A. (1969). *Teoria dell'informazione e percezione estetica*. Lerici.
- Neurath, O. (1936). *International picture language*. Keagan Paul.
- Proni, G. (2017). *La semiotica di Charles S. Peirce. Il sistema e l'evoluzione*. Aracne editrice.
- Spera, M. (2002). *Abecedario del grafico. La progettazione tra creatività e scienza*. Gangemi editore.
- Tijus, C., Barcenilla, J., Cambon de Lavalette, B., & Meunier, J.-G. (2007). The design, understanding and usage of pictograms. In G. Rijlaarsdam (Series Ed.), D. Alamargot, P. Terrier & J.-M. Cellier (Vol. Eds.), *Written Documents in the Workplace* (pp. 17-31). Brill.  
<[https://doi.org/10.1163/9789004253254\\_003](https://doi.org/10.1163/9789004253254_003)> (ultimo accesso 2020, 20 dicembre).
- Zingarelli, N. (2008). *Lo Zingarelli. Vocabolario della lingua italiana*. Zanichelli.
- Wunenburger, J.-J. (1999). *Filosofia delle immagini*. Einaudi.