

## La struttura e la metodologia costruttiva dell'immagine nel taccuino da viaggio

Sandro Parrinello

Dipartimento di Ingegneria Civile e Architettura, Università degli Studi di Pavia

### Abstract

*The rules of composition, the choice of the forms, the management of the visual scene, colors, languages that are intertwined in a representative system, usually refer to kinds and models that involve the way in which we live a particular place. The specific mode of production of the visual message is structured according to the logic of the acquisition of the data, in this case the elements that constitute the body of the message, the methods of scenic composition, or anything that will cover editing form, the graphics and the formal expression of the design. The notebook is the place on which you write down the notions exhausted from the place but it is also a tool for dialogue, monitoring and review of the evolution of cognitive thinking.*

**Keywords:** *percezione, modelli cognitivi, disegno da viaggio.*

Il linguaggio [...] è ben più del mezzo di espressione del pensiero: è un vero e proprio elemento costitutivo del pensiero, [...] la percezione che un uomo ha del mondo che lo circonda è programmata dal linguaggio che egli parla.

E. T. Hall

E' noto che l'idea, o un pensiero riferito ad un progetto, deve in qualche modo confrontarsi con una forma narrativa ancor prima che attuativa del progetto stesso, per riuscire a concretizzare e condividere, non soltanto con se stessi, le intenzioni che si radunano e prendono forma nel progetto. Il pensiero, dipendente da una struttura logica che governa le modalità espressive ed organizzative del nostro orientamento, segue dei codici ben precisi nell'orga-

nizzare e comporre tra loro certe associazioni di fantasia che danno vita all'espressione progettuale. Nel disegno per il progetto architettonico queste intenzioni sono in genere rappresentate da forme e segni che si uniscono in una danza di lemmi che si chiamano segni, o disegno, e che, contrariamente ad altre forme di progetto, devono essere espressi in modo che risultino apprezzabili tramite la vista, tramite simboli, forme e colori uniti tra loro da una certa grafica affinché possano esprimere il senso intimo dell'idea, manifestandola con chiarezza e con un linguaggio narrativo che risulti espressivamente conveniente.



Figura 1. Disegni dal taccuino di viaggio del 2004: elaborazioni di forme e modelli di fantasia attraversando paesaggi. A sinistra sorvolando il deserto del Gobi che trasforma i campi in colline aride simili al territorio lunare, nessuna casa, nessuna strada, niente oltre alla terra per chilometri in una magnifica tabula rasa costellata da immense geometrie circolari. A destra scomposizioni geometriche e considerazioni di fantasia disegnate in viaggio in pullman, verso Parigi

Pertanto il disegno è il progetto, e lo è in tutte le sue forme, al punto da non consentire a nessun progetto architettonico di potersi definire in assenza di un disegno perché è quest'ultimo a concretizzarne, rappresentarne, incarnarne e descriverne, ogni più minuta qualità, incoraggiando anche le associazioni di fantasia più improbabili in una forma concreta ed espressiva che, pur tendendo ad un futuro più o

meno realistico, è comunque indipendente da quelle pratiche esecutive che riguardano il momento nel quale il progetto diventa poi costruito, realizzato, messo in opera, separando dunque l'essenza dell'architettura dalla sua realizzazione pratica che può anche esprimersi e manifestarsi autonomamente nel progetto in altre forme (calcoli, maquette etc.). La grafica è necessaria perché, come collante del disegno e substrato unificante dei simboli e dei segni appartenenti ad un supporto, esprime attraverso la sua programmazione un altro progetto, che non è quello propriamente architettonico, pur influenzandone significativamente l'identità, ma è rivolta a determinare proprio il sistema espressivo, la capacità di comunicare o di non comunicare informazioni tramite il 'disegno del disegno'.



Figura 2. Disegni dal taccuino di viaggio del 2005. Lo spessore notevole di una linea utilizzato per raccontare paesaggi molto diversi tra loro, da una strada del nord della Finlandia, caratterizzata da un cielo estremamente basso e da pochi elementi che inquadrano la scena, ad una vista di Stoccolma, dove il contrasto nero bianco consente di evocare il carattere cupo di certe zone della città, ad architetture cinesi della dinastia Ming, dove il gesto evocato dalle linee può ricordare i morbidi tratti dei pennelli orientali

La prima riflessione è dunque rivolta all'attualità di questa pratica in relazione all'identità che ha oggi l'architettura nelle azioni che governano la costruzione dei suoi specifici modelli espressivi. Nel panorama odierno è richiesto uno sforzo decisamente complesso all'architetto o al progettista, quello di veicolare tramite la definizione di segni e linguaggi una ripresa culturale del valore artistico dei modelli stilistici connessi all'abitare uno spazio, un territorio. In questo senso è utile considerare il valore della grafica all'interno del disegno, inteso come una procedura costruttiva di forme che esprimono un pensiero, una cultura, oppure associazioni fantastiche che una certa sensibilità è in grado di cogliere dal vivere quo-

tidianamente un determinato contesto. E' necessario che la fantasia visiva, quella che ciascuno in qualche modo detiene nel proprio pensiero, si manifesti e riesca a manifestarsi graficamente, ed è dunque opportuno che ciascuno riesca a 'parlare', sia a se stesso che agli altri, proprio tramite gli strumenti del disegno.

Questi strumenti negli ultimi anni si sono moltiplicati con la computergrafica così che per raggiungere la padronanza espressiva di un'idea, di un desiderio o di una specifica volontà, specialmente nella determinazione di creare modelli che rispondano ai linguaggi della comunicazione architettonica, è necessario combinare scelte operative e definire metodologie che conducono il disegno attraverso percorsi non sempre ben delineati. E' necessario apprendere il più possibile dal reale, trasformare, nel momento stesso in cui si disegna, lo spazio percepito in un racconto, annotandolo su un taccuino al fine di aumentare la propria conoscenza e coscienza critica dello spazio, alimentando la fantasia stessa. La grafica, come entità progettuale, deve conoscere gli strumenti per riuscire a definire questi percorsi di analisi, determinando metodologie e vie alternative per risolvere problemi, operativi e comunicativi, che riguardano in generale l'espressività di un pensiero connesso all'immagine. La storia è popolata di taccuini da viaggio o più semplicemente album da disegno, che raccolgono appunti per il progetto, dove ciascun architetto ha in qualche modo delineato un proprio percorso. La lettura di questi taccuini conduce ad un panorama vasto nel quale si parlano tante lingue quante sono le mani che hanno disegnato tali fogli, linguaggi che però si orientano su conoscenze ed esperienze anche analoghe dove è possibile individuare, all'interno del rappresentato, lo stesso disegnatore che proietta la propria conoscenza sul foglio da disegno.

E' necessario imporre alcune riflessioni riguardanti l'identità della comunicazione visuale per definire, o quantomeno affrontare con correttezza, metodologie utili sia per la lettura che per lo sviluppo di un sistema comunicativo fondato sull'immagine, qualunque esso sia. Tutto ciò che può venire riprodotto o elaborato dall'atto del vedere riguarda il visuale e pertanto la comunicazione visuale si inserisce come fenomeno all'interno di una determinata cultura, veicolando molteplici linguaggi espressivi. Questi linguaggi possono essere di carattere tecnico o possono riguardare

più specificamente i contenuti del prodotto visuale, come esperienza che si origina da un unico processo compositivo e creativo, entrambi questi aspetti sono sempre presenti all'interno di un prodotto-immagine. Le modalità compositive, la scelta delle forme, la gestione della scena visiva, i colori, i linguaggi che si intrecciano in un sistema rappresentativo, fanno in genere riferimento a generi e modelli che coinvolgono diverse soggettività che si presentano attivamente in un sistema comunicativo complesso e circolare dal valore retroattivo. Queste soggettività possono essere riassunte nell'autore del prodotto visuale, il progettista e realizzatore, in ciò che viene rappresentato, nel nostro caso il contesto architettonico ripresentato (sia questo riferito ad una simulazione del reale o di completa astrazione), e nello spettatore, al quale è destinato il prodotto che, evidentemente, dovrà assorbire, consumare ed esperire, per poi poter elaborare delle riflessioni, sia attive che passive.<sup>1</sup>

I molti linguaggi che si sviluppano tra queste tre categorie di soggettività danno luogo ad un significato che esplicita una struttura organica che è conseguenza di confronti, attivi e non, con modelli culturali. Ne consegue che la comunicazione si conforma ad un sistema di canali multipli nel quale la partecipazione è costante sia volontariamente che involontariamente.<sup>2</sup>

Le specifiche modalità di produzione del messaggio visivo trasformano lo stesso in un sistema strutturato secondo le logiche dell'acquisizione dei dati, in questo caso gli elementi che costituiranno il corpo del messaggio, le modalità della composizione scenografica, ovvero tutto ciò che riguarderà l'editing della forma, la grafica e l'espressione formale del disegno.

Il messaggio verrà poi interpretato e modificato dal ricevente, o in maniera del tutto individuale dai quanti più soggetti si trovano a venire a contatto, e la struttura del messaggio si adeguerà in qualche maniera alle implicazioni culturali di ogni soggetto che qualificherà queste tre caratteristiche secondo una logica inversa: prima l'ambiente, o canale di informazione, poi la struttura del messaggio, ed infine i contenuti specifici.

La sensibilità individuale, che utilizza la fantasia per sviluppare linguaggi adeguati a rispondere ad esigenze collettive nel rendere il linguaggio stesso comune a più individui possibili, deve sfruttare cono-

scenze culturali di carattere anche storico, che permettono di inquadrare tale messaggio all'interno di una critica o di un determinato contesto. In questo senso emerge un'esigenza primaria della contemporaneità connessa alla pratica del disegno, del progetto architettonico, e della grafica che a questi corrisponde, quella di affrontare un discorso compiuto nell'ambito della teoria. La teoria dei modelli, intesi questi in senso ampio e quasi letterario che conducono verso forme di letteratura anche di avanguardia, ma che senza dubbio permettono di considerare processi evolutivi che hanno guidato lo sviluppo dei processi grafici fino ad oggi.

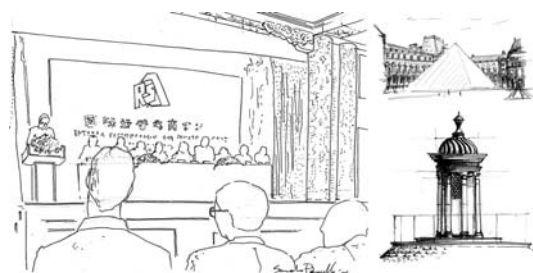


Figura 3. Disegni da taccuini di viaggio del 2005 – 2007. Il messaggio visivo recepito attraverso dei filtri sensoriali, operativi e culturali per poter essere poi interpretato dal ricevente. In questi disegni si trovano scritte, forme geometriche e proporzioni di elementi architettonici che trovano una loro logica soltanto se connesse a specifici modelli o riferimenti culturali. Costituiscono veri e propri linguaggi espressivi del disegno, dalle forme degli ideogrammi, alla geometria della piramide fino alla proporzione della lanterna, ciascuna immagine riporta un contenuto formale ed un apparato geometrico che acquista senso solo se inserito in un determinato contesto

Va sottolineato che la critica del disegno si esprime nella prassi di uniformare l'estetica e la grafica a modelli diffusi che purtroppo marciano il distacco dai modelli locali, dal territorio vissuto, quello nel quale vive il progetto, esasperando un distacco che da un lato evoca il sogno e l'utopia e dall'altro toglie spessore al disegno. Le stesse culture mediatiche del resto non sembrano più in grado di arricchire una forma critica, come poteva sembrare qualche decennio fa, ma indeboliscono oggi la capacità espressiva e la fantasia individuale che è da ricercare nella diversità.

E' evidente che parlare di progetto, o di disegno quando questo è comunicazione di una volontà, cor-

risponde a parlare di un legame che nell'architettura corrisponde al legame con la cultura locale, che deve essere sviscerato tramite una pratica costante di esplicitazione di significati e valori, leggibili attraverso il disegnare. Oggi, all'apice della cultura delle immagini, l'architettura affronta un vuoto che corrisponde ad una crisi che, ancor prima che economica, è senza dubbio socio culturale e impone un ripensamento delle funzioni e delle capacità, primariamente espresive, dell'architetto e del disegnatore.

In questo senso è utile incoraggiare una riflessione che deve avere luogo nei taccuini da viaggio, nei diari e negli appunti, dove il viaggio non sempre corrisponde a grandi spostamenti o ad avventure dal carattere romantico in stile settecentesco, ma dove il viaggio può catturare quegli spostamenti nello spazio che caratterizzano la routine della quotidianità. Riuscire a cogliere il particolare, a studiare sempre più a fondo la complessità per dare significato alla consapevolezza del proprio essere, in senso spaziale, all'interno di un sistema complesso. Dalla costruzione del disegno emergeranno anche qualità che consentiranno lo sviluppo di una capacità immersiva nella costruzione stessa della conoscenza delle cose.

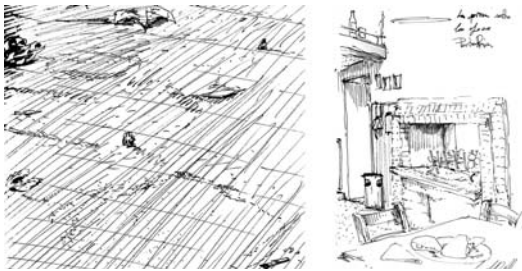


Figura 4. Disegni da taccuini di viaggio del 2007–2008. Guardando semplicemente a terra o verso il caminetto di una taverna

La curiosità è la qualità determinante che spinge il disegnatore a vedere la geometria dentro alle forme della natura e a ripensarla dentro le forme del costruito. Il disegno, proprio attraverso queste geometrie studiate nell'intento di riuscire a determinare e proporzionare un'immagine complessa, potrà dunque risolversi elevando la capacità espressiva delle forme che si intendono rappresentare e, in ultima istanza, dei progetti stessi.

Le forme della rappresentazione architettonica convergono verso una naturale "spiegazione" del discorso, ossia alla natura di come si spiegano e si or-

ganizzano le informazioni,<sup>3</sup> di come i dati vengono strutturati e messi insieme per organizzare una scrittura visuale.<sup>4</sup>



Figura 5. Disegni dal taccuino sugli insetti. Il microcosmo è affascinante e gli insetti, se disegnati, risultano bellissimi, Roberto Maestro suggeriva di camminare con un monocolo per poterne apprezzare la bellezza e, di tanto in tanto, disegnarne qualcuno per riuscire a studiarne le forme, le geometrie e i colori

Non è un caso che, come preannunciato da Canevacci,<sup>5</sup> nei disegni interattivi e nei modelli rappresentativi dell'architettura, sempre più il "lettore" sia lasciato libero di agire nella lettura di un testo che si trasforma in ipertesto, nel quale diventa possibile navigare tra analogie e isomorfismi compositivi di testi e immagini, dove dunque anche la stessa scrittura si fa visuale. La struttura sintagmatica del testo scritto, per la quale la catena significativa si definisce secondo un ordine unidirezionale delle parole disposte in linea, si mescola ad un linguaggio paradigmatico nel quale simultaneamente vengono descritti ed esplicitati molteplici linguaggi differenti.<sup>6</sup>

Questo modificarsi di valenze del resto comporta l'evoluzione di una struttura doppia tale da rendere circolare il flusso delle informazioni e condensare il significato non tanto nelle singole porzioni del rappresentato, ma nella trama del sistema funzionale, nella sceneggiatura generale del sistema visivo che diventa aperto, ma allo stesso tempo assimilabile ad un preciso ambito di informazioni.

Gli ossimori vincolanti<sup>7</sup> confermano un modello comunicativo che viene definito da Furiani a clessidra, dove le informazioni, tante (base larga), vengono selezionate e passano attraverso un canale molto stretto (imbuto) per poi apparire nuovamente su una molteplicità di possibilità espressive (base larga).<sup>8</sup>

Inizio e fine sono le basi paradossali di questa clessidra, l'origine è la mèta, sostiene Karl Kraus,<sup>9</sup> esasp-

rando in questa affermazione quel doppio vincolo di matrice batesoniana che lega ogni forma di spettatore del complesso e paradigmatico messaggio visivo, a tradurre o trovare quei linguaggi innovativi che fanno sembrare sempre più realtà ciò che è, invece, metafora.<sup>10</sup>

Analizzare un testo visivo comporta individuare costruttivamente i frammenti dei quali si compone un'immagine, definirne gli aspetti principali e comprendere le relazioni che determinano le relative autonomie rispetto ad un certo tipo di comunicazione.

Se analizziamo un'immagine potremo individuare delle logiche relative ad un processo compositivo di due tipi: uno esterno, come unione dei diversi elementi che compongono la scena, e uno interno, come risultato della sovrapposizione dei segni che comunicano certe informazioni; è in questi segni che possiamo ritrovare dei sotto insiemi di categorie specifiche. Oltre alla composizione c'è poi il valore delle specifiche immagini, che è comunque verbale, pur in assenza di suono, un commento interno che si avvisa come neutro rispetto all'immagine ma che è il risultato di certe letture sul valore di scene o contesti riportati e tradotti nella mente del lettore. È presente poi un commento esterno, un testo che può essere letto e decifrato, che impone movimenti e dinamiche precise al lettore, che ha un proprio tempo all'interno del sistema visivo, e che a sua volta produce pluralità di messaggi. Ed infine immagini che contengono linguaggi che "parlano" il muto ma eloquentissimo linguaggio del corpo, espresso dalle figure o dall'inserimento in tali contesti di personaggi che interagiscono con la scena.



Figura 6. Disegni da taccuini di viaggio del 2007 – 2008. Alcuni disegni di nudo, il corpo umano è la cosa più complessa da proporzionare e pertanto lo studio della figura è un esercizio utile per disegnare dal vero. Nel taccuino la dimensione umana viene espressa dall'inserimento di figure che ambientano le illustrazioni, che "vivono" all'interno dei disegni.

Questi messaggi visivi devono poi confrontarsi con i contenuti cromatici, ossia l'insieme dei colori scelti per "dipingere" i diversi piani della ripresa o i diversi sottoinsiemi della "tavola". L'insieme della grafica riguarda poi il contenuto dei disegni e le scelte di come questi disegni si relazionano al contesto.<sup>11</sup>

L'evidente complessità modifica dunque profondamente le diverse capacità percettive che si plasmano su sintassi sempre più complesse assuefacendosi ad un linguaggio che diviene sempre più minimale, nel quale tante piccole variazioni significative acquisiscono nuove strutture narrative anche in totale "assenza di parole". L'analisi dei testi visivi deve poter identificare tipologie di sistemi comunicativi, quantomeno delineando un sistema generale di appartenenza ad un determinato prodotto, per riuscire a qualificare aspetti e convenzioni che consentono di individuare il progetto o le ragioni di scelte riguardo l'impiego di specifici contenuti. Si dividono dunque in categorie i principali prodotti disegnati oggi per l'architettura, quelli documentaristici, o di rilievo, quelli di immaginazione e creazione, e quelli sincretici. Nei primi prevale un rapporto fondamentale tra soggetto, progetto e oggetto, dove si esplicita una visione "etica" di un determinato messaggio in relazione ad un osservato punto di vista "emico", quello dei valori della cultura studiata ed esposta,<sup>12</sup> nel sistema di totale creatività e astrazione invece i messaggi sono composti per rispondere ad una cultura "immaginaria" e le identità manovrate per conformarsi a modelli prodotti e distribuiti dall'industria culturale, mentre nel modello sincretico la reinvenzione ha un duplice aspetto a carattere sia realistico che, allo stesso tempo, fantastico.<sup>13</sup>

La cultura dell'immagine di massa stabilisce gerarchie e determina identità inflazionando segni e simboli e stabilizzando codici. Se quindi Williams sostiene che questa determinata politica possa educare a leggere differenze nei segni incrementando uno stile di vita consapevole dei dettagli e dei particolari,<sup>14</sup> si ritiene che questo stesso processo comporti una dispersione del valore stesso dei simboli in funzione di più immediati segni. Nel simbolo permane un'idea che rimanda a qualcos'altro tramite un'analogia, tramite il potere della metafora e dell'allegoria, abbreviando ad esempio un contesto tramite un segno che possa far emergere un concetto più astratto e profondo. In questo senso nel simbolo permane una

tensione volta a riunire il senso del termine tra la bellezza del corpo fisico (finito) e quello dell'unità sovrasensibile (infinita), trascendente. Soltanto in questa duplice entità trova spazio la definizione di simbolo il cui meccanismo permette il riavvicinamento di queste parti in un unicum che è risultato di un 'movimento' unificante del tutto arbitrario. Questo movimento appartiene alle culture, i sistemi di classificazione, alle classi sociali, fino ai singoli individui variando nello spazio e nel tempo arricchendo l'archetipo di motivi e decori. Nel segno questo movimento è assente: il significante è un'unica cosa con il significato. Le immagini si contraggono non lasciando adito a nessun dubbio ed esprimendo nell'immagine, nel segno, tutto il valore del loro messaggio che, se pur articolato nella conformazione globale della scena, si svuota di interazione specifica con il simbolo, il simbolo scompare sempre più contestualmente alla crisi delle ideologie a cui drasticamente assistiamo. Le idee emesse sono riprodotte e comunicate dalle cose in una forma molto più oggettiva, e questa oggettività esprime il senso più profondo dell'attuale, nuova, comunicazione visuale. La visione non si condensa tanto in modelli ma trova senso nelle cose all'interno però di panorami contestualizzati da codici mediatici di natura artificiale generando una mutazione dei codici percettivi della natura circostante dove tutto è esattamente ciò che è, o ciò che deve essere.

In questo senso, qualunque ricerca intenda orientarsi oggi su uno studio dell'immagine, non può trascendere da certe condizioni culturali che governano la dimensione visuale all'incrocio tra complessità, mutamento e comunicazione. L'insieme organico che caratterizza il termine di riproducibilità tecnica delle cose, e che emette costantemente segni, segnali, forme e, comunque, simboli complessivi, sviluppa un rapporto polifonico<sup>15</sup> per cui per riuscire a incidere sulla comunicazione generale diventa necessario sviluppare, progettare e contestualizzare non un'immagine, ma un disegno.

La trama che connette le forme deve dunque essere elaborata valutando a distanza l'interconnessione dei fenomeni messi in campo nel processo di composizione calibrando quell'entropia visuale<sup>16</sup> in grado di accettare l'insopprimibile processo di trasformazione alla ricerca di un equilibrio instabile in grado di condurre verso creativi e reciproci sincretismi culturali.<sup>17</sup>

## Riferimenti bibliografici

- BATESON, Gregory, 1976, *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano.
- BATESON, Gregory; MAED, Margaret, 1942, *Balinese Character a photographic analysis*, Special Publication of the New York Academy of Sciences, Wilbur G. Valentine Editor, New York.
- CANEVACCI, Massimo, 1995, *Sincretismi*, Costa & Nolan, Genova.
- CANEVACCI, Massimo, 2000, *Antropologia della comunicazione visuale*, Costa & Nolan, Genova.
- CLIFFORD, James; MARCUS, George E., 1986, *Writing culture*, University of California Press, Berkeley.
- FURIANI, M., *Il fondamento di un'illusione*, 1, Gagliardi P. (ed.).
- MARCUS, George E.; FISHER, Michael M.J.; 1994, *Antropologia come critica culturale*, Anabasi, Milano.
- HALL, Edward T., 1968, *La dimensione nascosta*, Bompiani, Milano.
- HARRIS, Marvin, 1971, *L'evoluzione del pensiero antropologico*, Il mulino, Bologna.
- KRAUS, Karl, 1972, *Detti e contraddetti*, Rizzoli, Milano.
- LEACH, Edmund R., 1981, *Cultura e comunicazione*, Angeli, Milano.
- PARRINELLO, Sandro, 2013, *Disegnare il Paesaggio*, Edifir, Firenze.
- WILLIAMS, Raymond, 1982, *The sociology of culture*, Shocken Books Winkin Y.ed., New York.
- WINKIN, Yves, 1981, *La nouvelle communication*, Ed. du Seuil, Paris.

## Note

- 1 Si fa qui riferimento a quelle risposte interne già esplicitate graficamente da Munari nei processi di produzione degli oggetti di comunicazione, e affrontate nei meccanismi di lettura dello spazio (Cfr. S. Parrinello, 2013) ma che verranno in questo contesto approfonditi.
- 2 Qualsiasi persona in un'interazione sociale partecipa in un dialogo multiplo con molteplici strumenti dei quali lo sguardo, il linguaggio del corpo, la gestualità, il silenzio e persino la stessa assenza, il non essere fisicamente presente, sono solo alcuni. Cfr. Y. Winkin, 1981.
- 3 Quel processo di cui tanto si è discusso nel secolo scorso a partire dalle esperienze intraprese da Bateson nel suo *Balinese Character* e nelle esperienze trattate in *Naven* alle quali le correnti avanguardiste delle scienze sociologiche devono molto.
- 4 Sull'esigenza di sperimentare nuovi metodi testuali della rappresentazione in relazione alla necessità di descri-

ver specifici contesti culturali, e quindi applicabile anche all'esigenza di descrivere ambiti contestuali nei quali attribuire significati ai luoghi, è possibile confrontare alcuni tesi fondamentali quali: J. Clifford, G. Marcus, 1986; G.E. Marcus, M. Fisher, 1994.

- 5 Cfr. M. Canevacci, 2000, la scrittura visuale è una trama sperimentale per la rappresentazione.
- 6 Cfr. E. Leach, 1981
- 7 M. Canevacci, 2000, pag. 99 e segg.
- 8 M. Furiani, *Il fondamento di un'illusione*, 1, Gagliardi P. (ed.).
- 9 K. Kraus, 1972.
- 10 Pur non essendo soltanto metafora in quanto, una volta recepito dal cervello, il messaggio stesso è identificabile in una sistemica (anti)ecologia della mente, dove un'immagine visuale diviene "reale" similmente ad una sedia.
- 11 Anche in questo caso la definizione di grafica può non distaccarsi da quella, pur parziale, adottata per definire l'insieme di segni e gesti prodotti in un disegno, si tratta solo di ampliare il campo di percezione dell'elemento. Cfr. S. Parrinello, 2013.
- 12 Per un approfondimento sulla diversità tra etico ed emico, nella relazione tra osservatore ed osservato, si rimanda al testo di Marvin Harris, 1971.
- 13 Queste tre distinzioni sono ben trattate ed argomentate, con esempi relativi a meccaniche di montaggio per la lettura antropologica di certi fenomeni culturali mediatici, nel testo di M. Canevacci, *Antropologia della comunicazione visuale*, ma sono fermamente convinto che un parallelismo tra il cinema, in Canevacci preso ad esempio, e le altre forme di narrazione visuale possa essere generalizzato, in quanto i modelli comunicativi che ricadono nel progetto e nel montaggio di un sistema visivo e le forme con cui queste si relazionano tra loro appartengono ad ogni sintassi mimetica che l'uomo oggi compie per rispondere a modelli comunitari.
- 14 Cfr. R. Williams, *The sociology of culture*, Shocken Books Winkin Y.ed., New York, 1982.
- 15 Cfr. E. Leach, 1981.
- 16 In qualsiasi forma di comunicazione, tanto più nell'arte si sviluppa un meccanismo interno che induce a mettere in disordine i livelli estetici e percettivi consolidati storicamente, questo disordine comporta uno sforzo che produce ad ogni modo conoscenza. Il termine è ripreso dal metalogo di Bateson, *Perché le cose finiscono in disordine*, con il quale non a caso apre *Ecologia della mente*. Cfr. G. Bateson, 1976, pp. 35-40.
- 17 Cfr. M. Canevacci, 1995.

---

**Sandro Parrinello.** Architetto e ricercatore presso il Dipartimento di Ingegneria Civile e Architettura dell'Università degli Studi di Pavia e Dottore di Ricerca Europeo in Scienza del Rilievo e della Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente è coordinatore scientifico del Laboratorio congiunto Landscape Survey & Design e visiting professor all'Università tecnologica di Perm (RU).