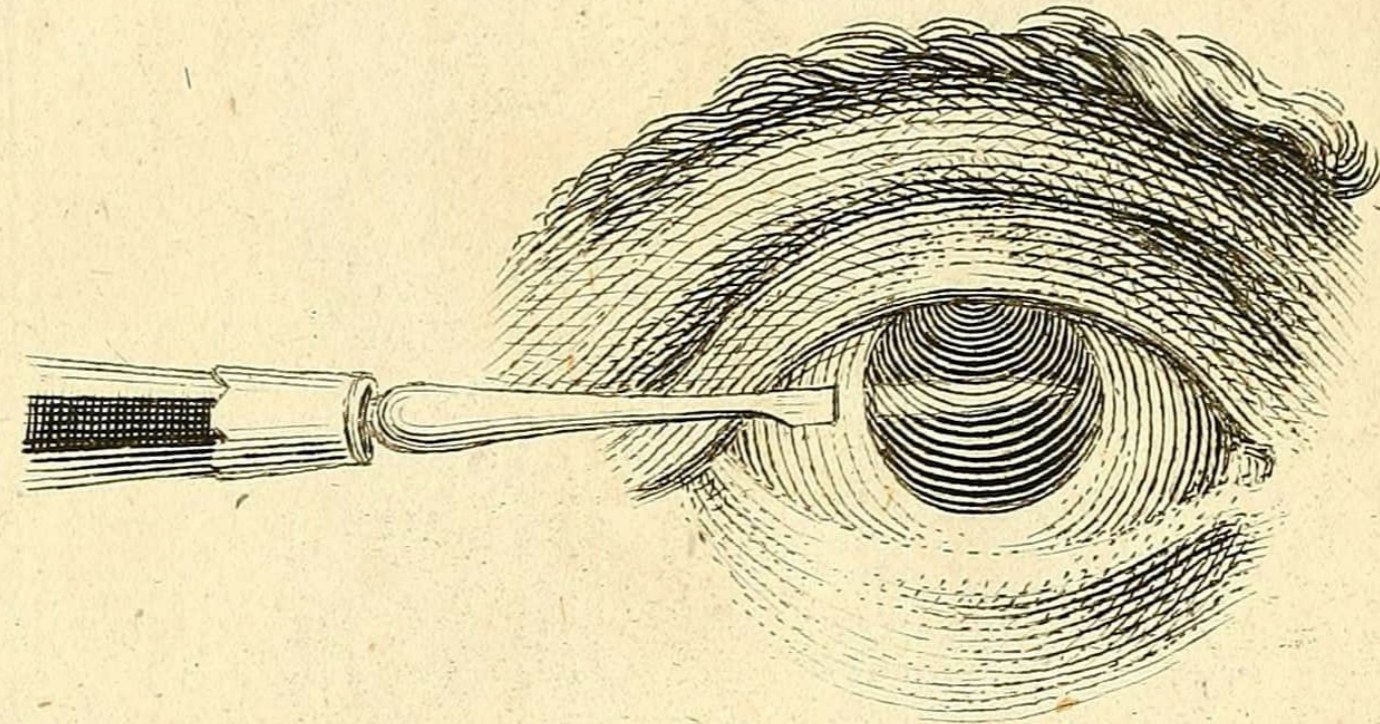


disegno 16.2025

unione italiana disegno  
16.2025

disegno ISSN 2533-2899



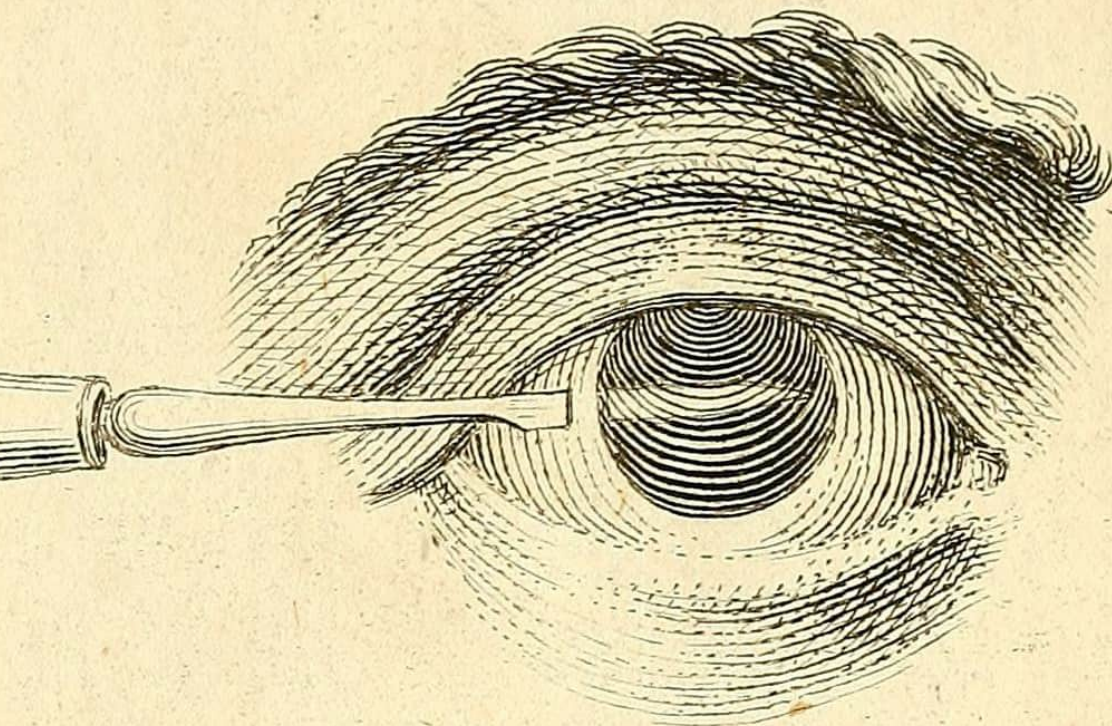


unione italiana disegno

**16.2025**

# diségnno

ISSN 2533-2899



# diségnò

16.2025

IL DISEGNO COME LINGUAGGIO

# diségno



Rivista semestrale della società scientifica Unione Italiana per il Disegno  
n. 16/2025 - a cura di Enrico Cicalò, Valeria Menchetelli  
<http://disegno.unioneitalianadisegno.it>

## Direttore responsabile

Francesca Fatta, Presidente dell'Unione Italiana per il Disegno

## Journal Manager

Valeria Menchetelli

## Comitato editoriale - indirizzo scientifico

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

Marcello Balzani, Università degli Studi di Ferrara - Italia  
Paolo Belardi, Università degli Studi di Perugia - Italia  
Stefano Bertocci, Università degli Studi di Firenze - Italia  
Carlo Bianchini, Sapienza Università di Roma - Italia  
Massimiliano Ciammaichella, Università Iuav di Venezia - Italia  
Enrico Cicalò, Università degli Studi di Sassari - Italia  
Mario Doccì, Sapienza Università di Roma - Italia  
Edoardo Dotto, Università degli Studi di Catania - Italia  
Maria Linda Falcidieno, Università degli Studi di Genova - Italia  
Francesca Fatta, Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria - Italia  
Andrea Giordano, Università degli Studi di Padova - Italia  
Elena Ippoliti, Sapienza Università di Roma - Italia  
Alessandro Luigini, Libera Università di Bolzano - Italia  
Francesco Maggio, Università degli Studi di Palermo - Italia  
Caterina Palestini, Università degli Studi "G. d'Annunzio" di Chieti-Pescara - Italia  
Rossella Salerno, Politecnico di Milano - Italia  
Alberto Sdegno, Università degli Studi di Udine - Italia  
Roberta Spallone, Politecnico di Torino - Italia  
Graziano Mario Valenti, Sapienza Università di Roma - Italia  
Chiara Vernizzi, Università degli Studi di Parma - Italia  
Ornella Zerlenga, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli" - Italia

### Membri di strutture straniere

Gláucia Augusto Fonseca, Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasile  
Pedro Manuel Cabezas Bernal, Universidad Politécnica de Valencia - Spagna  
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  
Dominik Lengyel, Brandenburg University of Technology Cottbus - Senftenberg - Germania  
Cornelie Leopold, Technische Universität Kaiserslautern - Germania  
María Roser Martínez Ramos, Universidad de Granada - Spagna  
Carlos Montes Serrano, Universidad de Valladolid - Spagna  
César Otero, Universidad de Cantabria - Spagna  
Pablo Rodríguez Navarro, Universidad Politécnica de Valencia - Spagna  
José Antonio Franco Taboada, Universidade da Coruña - Spagna

## Comitato editoriale - coordinamento

Paolo Belardi, Massimiliano Ciammaichella, Enrico Cicalò, Francesca Fatta,  
Barbara Messina, Sonia Mollica, Cosimo Monteleone, Sara Morena, Paola Raffa,  
Andrea Giordano, Elena Ippoliti, Francesco Maggio, Alberto Sdegno, Ornella Zerlenga

## Comitato editoriale - staff

Laura Carlevaris, Alexandra Fusinetti, Valeria Menchetelli (coordinamento),  
Barbara Messina, Sonia Mollica, Cosimo Monteleone, Sara Morena, Paola Raffa,  
Veronica Riavis, Ilaria Trizio, Michele Valentino

## Progetto grafico

Paolo Belardi, Enrica Bistagnino, Enrico Cicalò, Alessandra Cirafici

## Segreteria di redazione

piazza Borghese 9, 00186 Roma  
[redazione.disegno@unioneitalianadisegno.it](mailto:redazione.disegno@unioneitalianadisegno.it)

## In copertina

Gerard Vandergucht, *Operazione di cataratta ed effetti sulla visione, 1713, particolare (da William Cheselden, Anatomy of the Human Body, London 1750, tav. XXXVI).*

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 16, anno 2025, la procedura di valutazione dei contributi è stata affidata ai seguenti referee:

Fabrizio Agnello, Sara Antinozzi, Marinella Arena, Piero Barlozzini, Francesco Bergamo, Giovanni Caffio, Adriana Caldarone, Daniele Calisi, Cristina Candito, Mirco Cannella, Camilla Casonato, Vincenzo Cirillo, Daniele Colistra, Antonella Di Luggo, Tommaso Empler, Giorgio Garzino, Gabriella Liva, Federica Maietti, Pamela Maiezza, Domenico Mediatì, Alessandra Pagliano, Alice Palmieri, Andrea Pirinu, Manuela Piscitelli, Fabio Quici, Pablo Rodríguez Navarro, Luca Rossato, Daniele Rossi, Maria Elisabetta Ruggiero, Nicolò Sardo, Marcello Scalzo, Daniele Villa, Ursula Zich

Consulente per le traduzioni in lingua inglese: Elena Migliorati

Gli autori degli articoli dichiarano che le immagini incluse nel testo sono libere da diritti oppure ne hanno acquisito l'autorizzazione per la pubblicazione.

La rivista *diségno* è inclusa nell'elenco delle riviste scientifiche dell'Agenzia nazionale di valutazione del sistema universitario e della ricerca (ANVUR) per l'area non bibliometrica 08 - Ingegneria civile e Architettura ed è indicizzata su Scopus.

Publicato nel mese di giugno 2025

ISSN 2533-2899



16.2025

# diségno

5 *Francesca Fatta*

## Editoriale

7 *Enrico Cicalò  
Valeria Menchetelli*

## Copertina

Il disegno come linguaggio

14 *René Magritte*

## Immagine

*Les mots et les images*

15 *Michele Valentino*

*Les mots et les images*. Ambiguità e spaesamento dei linguaggi

## IL DISEGNO COME LINGUAGGIO

23 *Edoardo Dotto*

## Teoria

Solchi. Insiadare i limiti del nostro linguaggio

35 *Alessandro Luigini*

I *Songe*, la *Grande Onda* di Kanagawa e ISOTYPE. Note sul disegno come linguaggio naturale, culturale e universale

49 *Gaia Leandri*

Drawing and the Language of Creativity

59 *Ángel Allepuz  
Carlos Luis Marcos*

¿Es el dibujo arquitectónico un lenguaje? Símbolos, signos, pictogramas, ideogramas y dibujos

69 *Andrea Lancia*

Anceschi teorico del disegno: dalla rappresentazione schematica all'oggetto della raffigurazione

77 *Saiıne Gümüştaş Babalı  
N. Ömer Erem*

Drawing as a Language in the Design Process: a Cognitive Bridge between Thinking and Representation

91 *Manuela Piscitelli*

Il linguaggio grafico come ibridazione di arte, pensiero e tecnica

101 *Santiago Elía-García  
Ana Ruiz-Varona  
Rafael Temes-Cordovez*

El Dibujo como Lenguaje en los Croquis Panorámicos elaborados durante la Guerra Civil Española

115 *Alessandro Spennato*

Il disegno grafico come linguaggio universale: simboli e codici nella visione di Gio Ponti

127 *Felice Romano*

Rappresentazioni ambigue: il disegno e i suoi potenziali fraintendimenti

145 *Enrica Bistagnino*

## Progetto

Immagini pensanti. Ibridazioni linguistiche nel disegno ideativo

149 *Maria Pompeiana Iarossi  
Cecilia Santacroce*

Sistemi di rappresentazione e orientamenti teorici progettuali

- 163 Antonio Estepa Rubio  
Jesús Estepa Rubio The Manual Graphic Language as a Propaedeutic and Research Tool. The Drawing of Construction Details as a Singular Case Study
- 175 Alessandra Coppola Prospettiva e illusione spaziale come linguaggio e tecnica nell'arte urbana di JR
- 187 Christiana Maiorano  
Valentina Castagnolo Il disegno degli oggetti ad alta funzione estetica. Le sculture da viaggio di Bruno Munari, un lessico inquieto
- 199 Şebnem Çakaloğulları Micro Relation Decodes: Movement, Boundaries and Materiality in Drawing

### Esperienze

- 211 Elena Ippoliti A chiunque abbia occhi nella testa
- 227 Michela Rossi  
Sara Conte  
Greta Millino Immaginario retorico tra parola e segno. Pubblicità e comunicazione Olivetti
- 241 Cristiana Bartolomei  
Caterina Morganti Curves and Colors: a Journey into Hundertwasser's Visual Language
- 255 Hoa Vo Anatomy of a Prompt: a Semiotic System of Text-to-Image Gen AI
- 265 Barbara Messina  
Stefano Chiarenza Bruno Munari: comunicare attraverso la grafica

### RUBRICHE

#### Letture/Riletture

- 281 Daniele Colistra *Vedere con il disegno*, ovvero l'arte si fa con gli occhi

#### Recensioni

- 289 Alessandra Cirafici Valeria Menchetelli (2024). *Forma immagine. Pratiche dello sguardo*. Alghero: Publica
- 291 Fabio Colonnese Alfonso Giancotti (2025). *Nuovi Mondi. Il potere assoluto dell'immaginazione*. Siracusa: Lettera Ventidue
- 294 Edoardo Dotto Laura Carlevaris (2024). *L'Ottica di Claudio Tolomeo nella storia della prospettiva*. Roma: Quasar
- 297 Assunta Pelliccio Adriana Arena (2024). *I disegni di Francesco Valenti. Elementi espressivi e caratteristiche tecniche*. San Giuliano Milanese: FrancoAngeli

#### Eventi

- 301 Dominik Lengyel *EVA Conference Berlin 2025. Electronic Media and Visual Arts*
- 303 Sonia Mollica *PNRR Mask*
- 306 Andrea Pirinu *FORTMED 2025. International Conference on Modern Age Fortifications of the Mediterranean coast*
- 308 Martina Suppa *URBANO / NOMADE. Innovazione della ricerca e internazionalizzazione confrontando esperienze nazionali ed estere*

# Immagini pensanti. Ibridazioni linguistiche nel disegno ideativo

Enrica Bistagnino

La relazione tra disegno e linguaggio è un tema assai frequentato dalla teoria e dalla storia critica della disciplina. Disegno così come dalle discipline che ad essa sono attigue o che ad essa sono riferite; penso alle discipline del progetto e a quelle dell'ambito artistico, penso alla storia dell'arte, della rappresentazione, della grafica, penso alla semiotica, alla filosofia ecc. Si tratta di una relazione antica che, volta per volta, rivela similarità, punti di contatto, sovrapposizioni.

È una riflessione che, semplificando un po' il ragionamento, tende a portare gli elementi del verbale nella sfera visuale, intrecciando l'impalcato linguistico-semiotico con i metodi e i termini propri dell'analisi e della formazione dell'immagine. Ne consegue che si tratta di un processo di natura complessa, talvolta anche poco lineare. Ciò per almeno due motivi: il primo dipende dal fatto che il visivo, spesso, consta di espressività e aspetti non sempre pienamente riferibili al modello della testualità; il secondo dipende dalla vastità delle visioni teoriche, metodologiche e operative della disciplina della rappresentazione, a loro volta declinate rispetto a un'ampia varietà di ambiti, finalità, temi, *media*. In questo scenario, dunque, si attuano forme, funzioni e "dimensioni" del disegno (disegno dello spazio reale e di quello pensato, disegno alla scala territoriale, a quella dell'oggetto e della comunicazione, disegno figurativo e astratto) che comportano altrettante possibili specificità morfologiche, sintattiche, semantiche ecc. Ciò implica che, pur riconoscendo una reciproca tensione tra il piano della parola e quello dell'immagine, le molteplici espressioni del *corpus* teorico e

della prassi operativa della rappresentazione contribuiscono a tracciarne uno statuto linguistico che, in parte, mantiene inalienabili tratti di specificità e autonomia.

Alla luce di questa premessa, sembra utile, dunque, accennare ad alcuni fra i principali argomenti della teoria e della sperimentazione del disegno con riferimento, in particolare, alla sua relazione con il progetto. Disegno, quindi, come espressione di un linguaggio formativo che trasla sul piano visivo temi e processi del codice linguistico verbale; disegno come *medium* conformativo delle idee e scrittura dello sviluppo progettuale.

D'altra parte, si tratta di due piani fra loro contigui. Definire un "alfabeto" visivo (morfemi e grafemi), utilizzare i vuoti e adottare segni (paragrafemi) per organizzare le componenti della rappresentazione in forma di "ipotassi" o "paratassi", sfruttare la valenza semantica degli elementi dell'immagine (icone, indici e simboli), adottare eventuali strategie retoriche, e, naturalmente, selezionare metodi, tecniche e strumenti di rappresentazione sono solo alcune delle scelte che chiunque si approcci al linguaggio del disegno deve definire e sistematizzare in modo coerente.

Un'idea di disegno, dunque, che sottende un progetto di immagine basato su un linguaggio visivo; un'immagine che, a sua volta, collabora al progetto *stricto sensu* e lo orienta, attestando così il proprio ruolo di forma-pensiero, ovvero di meta-linguaggio. In altri termini, la configurazione del progetto, in quanto espressa nella produzione dell'immagine, risente, naturalmente, delle caratteristiche del linguaggio

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

visivo adottato nella rappresentazione.

D'altronde la questione è nota fin dal Rinascimento. Il termine albertiano "*lineamenta*" enuclea la relazione intima e sostanziale fra il disegno e il progetto. Termine indeterminato e intraducibile in un'unica espressione (disegno/progetto) a meno di alterarne il senso, che, volta per volta e in relazione al contesto d'uso, assume importanti e precise sfumature di significato [1].

Infatti, il disegno, inteso come "testualizzazione" del linguaggio ideativo, una volta generata l'idea complessiva, da un lato, attraverso una successione di rappresentazioni, permette di fissarne e approfondirne i diversi aspetti, dall'altro, in quanto linguaggio esso stesso, determina significativi riflessi proprio nel modo di pensare il progetto. Analogamente a quanto accade nel linguaggio scritto, in cui «l'ordine logico-semanticamente sottostante la scrittura, la linearità implicita nel rapporto tra antecedente e conseguente, tra premessa e conclusione si fanno sentire nella pratica del parlare» [Maldonado 2005, p. 53], nel disegno (in particolare nello schizzo), il necessario e progressivo processo ordinativo che ne sottende l'esecuzione, induce a una chiarificazione e a un coordinamento delle numerose variabili di progetto partecipando quindi in modo decisivo a strutturare il percorso elaborativo e a delinearne i contenuti. A tale riguardo, forzando un poco il ragionamento, si possono individuare due emblematiche modalità di rappresentazione che, naturalmente, esprimono differenti visioni teoriche.

Mi riferisco alle modalità sistematiche e tassonomiche rintracciabili in alcune rappresentazioni progettuali di natura diagrammatica e alle modalità intuitive e poetiche proprie della dimensione euristica di gran parte del disegno ideativo. In tal senso, ricordo, a solo titolo d'esempio, i morfogrammi di Gui Bonsiepe, segni che riflettono una metodologia progettuale analitica in gran parte maturata nell'esperienza teorica della Hochschule für Gestaltung di Ulm, e le narrazioni grafiche di Alvaro Siza che esprimono, invece, una ricerca progettuale sensibile, "empirica", decisamente personale.

In Bonsiepe rileviamo la reticolazione dell'oggetto di studio in sezioni significanti, l'individuazione di classi di varianti formali, il ricorso a principi, operazioni ed elementi geometrici come parametri di riferimento per le possibili configurazioni delle singole parti, l'adozione di criteri funzionali ed ergonomici per operare le scelte di progetto [2]. Un approccio analitico che traspare, dunque, nell'organizzazione dell'immagine attraverso rappresentazioni schematiche, nell'uso delle proiezioni ortogonali, nelle scelte tecniche e strumentali, nella saturazione iconica (gli elementi disegnati dettagliano il dato reale); nell'insieme un approccio che

richiama, appunto, il valore regolatore proprio della scrittura. In Siza, l'uso personale dei segni favorisce la riflessione su soluzioni che vengono dall'esperienza, raccontata in un flusso di immagini. Il tratto a fil di ferro, ma libero «dall'ortopedia del disegno strumentale» [Scolari 1982, p. 82], rappresenta forme recuperate dalla storia e dalla memoria, preziosi riferimenti su cui sviluppare le idee. Come egli stesso scrive «il disegno procede a partire da ipotesi, critiche e, conseguentemente, risposte alle critiche [...] Solo così è possibile raggiungere un perfezionamento, nella realizzazione, che arrivi fino alla poesia» [Siza 1998, p. 127-129].

Ma vi sono, naturalmente, anche altre forme di sperimentazione dove la rappresentazione interpreta il rapporto con il linguaggio verbale in modo particolarmente interessante. Penso alle peculiarità di due originali linee teorico-metodologiche sviluppate negli anni Sessanta del secolo scorso, nelle quali le intersezioni concettuali e segniche del linguaggio verbale con il linguaggio visivo, da un lato ribadiscono il ruolo del disegno come medium per la ricerca teorica su forme paradigmatiche e primarie, dall'altro attestano la valenza metaforica e la potenza comunicativa generate dalle ibridazioni linguistiche. Mi riferisco al concetto di morfema e ai segni paragrafematici utilizzati, soprattutto in alcune ricerche di cultura radicale, per sviluppare linguaggi non figurativi. Per quanto attiene al morfema ricordo, innanzitutto, la definizione proposta in ambito linguistico: «elemento formale che conferisce aspetto e funzionalità alle parole e alle radici, definendone la categoria grammaticale e la funzione sintattica» [3]; estendendo la riflessione a un piano più generale, «la più piccola unità significativa di un complesso linguistico e quindi la matrice di ogni valore concettuale di un linguaggio» [4]. Dunque, nell'ambito disciplinare del disegno, il morfema può essere considerato elemento primario del sistema rappresentativo e, pertanto, elemento formativo del linguaggio visivo. Questa valenza dell'idea di morfema assume, fin dalle sue prime sperimentazioni, diverse sfumature concettuali ed espressive. A titolo esemplificativo propongo, seppur senza pretese di esaustività, le fondamentali ricerche teorico-visive di Franco Purini e Alberto Seassarò. Il primo indica come morfema «un principio compositivo primario, vale a dire non divisibile in parti ed elementi [...], una cellula generativa di una forma complessa [...]. Pensare un morfema è l'atto creativo nel quale l'immaginazione e la logica si congiungono al livello più alto, avendo come risultato una sintesi che precede la grammatica e la sintassi» [Purini 2014, p. 149]. Si tratta, quindi, di un concetto che comprende, in pochi segni primari, un vastissimo potenziale di declinazioni formali. Punti,

linee e superfici, organizzati in configurazioni delimitate e portatrici di diversi livelli di complessità, costituiscono i 72 morfemi che, raccolti in una tavola sinottica, sembrano descrivere modelli atti a essere utilizzati in processi costitutivi della forma. Sono unità linguistiche funzionali all'immaginazione produttiva, intesa come mediazione tra il pensiero e la sua espressione sensibile. Rendono possibile un processo immaginativo che, proprio in quanto svincolato dall'approccio mimetico della rappresentazione progettuale, libera da preconcetti intrinseci a immagini sature e definitive, favorisce la comprensione di ciò che è oltre l'apparenza delle cose, potenziando, in definitiva, l'azione formativa delle idee.

Nella riflessione teorica di Alberto Seassaro, l'idea di morfema è sviluppata nella terza dimensione, attraverso la realizzazione di modelli, e questo passaggio sembra comportare un rilevante spostamento concettuale. Se, infatti, il morfema bidimensionale è unità formale significativa al fine del processo conformativo di cui esso stesso è elemento di origine, il morfema tridimensionale è invece processo ed esito al contempo, in quanto si genera nell'azione formativa stessa. In altri termini, nella visione di Seassaro, i morfemi sono una sorta di via di mezzo tra la rappresentazione comunemente intesa (ovvero proiezione astratta di concetti spaziali) e la realizzazione concreta, indipendentemente dalla scala (da quella dell'oggetto a quella dell'architettura e del territorio), di articolazioni tridimensionali; il loro valore è, quindi, quello «di porsi come precursori di una più complessa e ampia operazione – non più solo morfemica ma sintagmatica – che, dopo essersi valsa del “metalinguaggio” di cui questi modelli sono i depositari, conduca ad una globale operazione linguistica all'interno dell'universo del discorso architettonico» [5] e, più in generale, del progetto di elementi tridimensionali. In questa visione, i morfemi «stimolano e accrescono il senso della forma e il rapporto forma-struttura anche attraverso operazioni limitate nelle dimensioni e nell'impiego dei materiali» [6].

In questo scenario, quindi, risulta importante continuare a riflettere sul rapporto tra il linguaggio visivo e il contenuto che questo esprime. Se si assume la rappresentazione come ciò che forma il pensiero progettuale, altrimenti costretto in una irrisolvibile nebulosità, si pone allora un nodo da sciogliere: la formulazione di una teoria del linguaggio visivo sulla base della quale definire i criteri per sviluppare il discorso conformativo, che tenga conto anche di differenti punti di osservazione (funzionale, formale, strutturale ecc.).

Parallelamente a queste ricerche teoriche, nella cultura dei laboratori radicali vengono sviluppate sperimentazioni

altrettanto significative che, ricorrendo anche all'adozione di segni esterni al linguaggio visivo, propongono un pensiero rinnovato sul disegno e sul progetto. In particolare, a titolo d'esempio, ricordo i paragrafi [7] introdotti da Archizoom nella configurazione di No-Stop City (1969). Segni che producono disegni senza disegno, che rappresentano città senza architettura; si tratta di elaborati che tratteggiano «un mondo infinito ma non definitivo: illimitato ma con limiti di sviluppo; monologico ma ingovernabile; senza confini ma privo di una immagine globale. [...] Un mondo costituito da tanti mondi; opaco, inquinato, dove tutto si fonde e si espande [...] Un mondo infinito il cui spazio è riempito dai corpi di sette miliardi di persone» [Branzi 2011, p. 30].

Metafore vive per rappresentare l'intuizione del “cambiamento di stato” della società, da materiale a immateriale, e per evocare la prorompentezza dei flussi informativi.

Sono codici, quelli utilizzati da Archizoom, che vanno ben oltre quelli normati dalla prassi rappresentativa comune e che assumono una potenza eccezionale per pensare e “scrivere” criticamente il progetto. L'inusuale mutamento semantico della rappresentazione, dove i tradizionali segni iconici sono sostituiti con simbolici non figurativi organizzati in trame modulari e *texture*, è portatore, infatti, di una rinnovata dimensione teorica che si attua in una sorta di immagine-manifesto.

In conclusione, negli esempi qui accennati, le rappresentazioni appaiono come oggetti viventi che, in relazione alle specificità degli ambiti culturali, assumono diverse qualità orientando, volta per volta, le visioni disciplinari, proponendo nuovi valori, criteri e metodologie. Questo è correlato al fatto che l'immagine, in quanto linguaggio, è intrinsecamente dinamica e in rapporto di biunivocità rispetto al contesto evolutivo che la alimenta e che essa stessa contribuisce a modificare.

In questo continuo aggiornamento, l'introduzione degli applicativi di intelligenza artificiale generativa, rappresenta una spinta importante verso un cambiamento profondo.

Già a partire dalle sperimentazioni di grafica generativa condotte nei primi anni Sessanta presso l'Università di Stoccarda da George Ness, allievo di Max Bense, gli algoritmi per l'elaborazione delle immagini introducono la possibilità di scrivere il visivo con un linguaggio non visivo e di formularne possibili varianti. Viene proposto un cambiamento di elaborazione dell'immagine in un certo senso prodromico rispetto ai processi dell'attuale intelligenza artificiale generativa. Si concretizza, infatti, una prospettiva di lavoro radicalmente nuova; produrre un'opera visiva non significa realizzarla, ovvero elaborare un'immagine particolare, bensì vuol dire pensarla, costruirla nella propria testa

prima di descrivere, in modo appropriato, alla macchina ciò che si desidera venga fatto. Pensare un'immagine significa, quindi, pensare a una possibilità di realizzazioni. Un processo analogo, appunto, a quello che si attua con l'intelligenza artificiale generativa. Ambito in cui, fra l'altro, la componente linguistica, relativa alla selezione del lessico e della sintassi da utilizzare in fase di programmazione e di fruizione è fondamentale in quanto il metodo *text-to-image* sfrutta una rete neurale che apprende attraverso l'associazione parola-immagine, ovvero si basa sull'input testuale per generare illimitate possibilità di rappresentazioni. Risulta importante, quindi, la definizione di diversi parametri che possano intervenire nell'addestramento del modello generativo contribuendo a determinarne gli esiti, ovvero ad ampliare, diversificare ma anche orientare il potenziale rappresentativo dei software. Più diversità viene inserita nei *dataset* testuali

e visivi forniti alle intelligenze artificiali, minore è il rischio di formazione di un pensiero dominante, di *bias* culturali ecc. Siamo, quindi, in un territorio dove i linguaggi disciplinari, fra loro strettamente interrelati, non hanno solo il compito di formare rappresentazioni utili, ma ha anche la responsabilità di sviluppare immagini etiche, democratiche e transculturali. In generale, si evince che la centralità riconosciuta nel XX secolo alla rappresentazione visiva nella speculazione filosofica e nella produzione dei mass media, oltre, naturalmente che nella ricerca, nell'ideazione e nello sviluppo del progetto, ora, nel terzo millennio, sta ulteriormente evolvendo verso sperimentazioni e scenari ancora imprevedibili attestando ulteriormente quanto proposto da alcune teorie antropologiche secondo le quali il dato distintivo dell'uomo rispetto alle altre specie, consiste, prima ancora che nel linguaggio, nella capacità di rappresentare [Hacking 1983].

## Note

[1] Per approfondimenti cfr: Bistagnino 2010, p. 25.

[2] Per approfondimenti cfr: Bonsiepe 1975, pp. 174-197.

[3] «I m. possono essere isolati, come le preposizioni e le congiunzioni, o uniti alla radice, come affissi, desinenze, alternanze qualitative o quantitative. Nella terminologia della linguistica statunitense morpheme è qualunque segmento di enunciato dotato di significato»: cfr. <<https://www.treccani.it/enciclopedia/morfema/>> (consultato il 1 giugno 2025).

[4] Descrizione tratta da *I morfemi di Seassaro*, testo di Gillo Dorfles per il manifesto della mostra sui Morfemi di Alberto Seassaro, Modern Art Agency, Napoli, dal 24 gennaio 1968. Disponibile in <<https://design-philology.polimi.it/percorsi/39?id=655>> (consultato il 23 giugno 2025).

## Autore

Enrica Bistagnino, Dipartimento di architettura e design, Università degli Studi di Genova, [enrica.bistagnino@unige.it](mailto:enrica.bistagnino@unige.it)

## Riferimenti bibliografici

Bistagnino, E. (2010). *Disegno-Design. Introduzione alla cultura della rappresentazione*. Milano: FrancoAngeli.

Bonsiepe, G. (1975). *Teoria e pratica del disegno industriale. Elementi per una manualistica critica*. Milano: Feltrinelli.

Branzi, A. (2011). Dieci Modesti Consigli per una Nuova Carta di Atene. Il Mediterraneo nell'epoca della globalizzazione. In E. Bistagnino (a cura di), *Sguardi mediterranei. Dieci rappresentazioni di paesaggi italiani*. Milano: FrancoAngeli.

Maldonado, T. (2005). *Memoria e Conoscenza. Sulle sorti del sapere nella prospettiva digitale*. Milano: Feltrinelli, p. 53.

[5] Testo di Gillo Dorfles tratto dal manifesto della mostra sui Morfemi di Alberto Seassaro, cfr: nota 4.

[6] Testo di Gillo Dorfles tratto dal manifesto della mostra sui Morfemi di Alberto Seassaro, cfr: nota 4.

[7] «Si chiamano segni paragrafematici (espressione coniata da Arrigo Castellani [...] tutti i tratti e gli accorgimenti grafici che si combinano con una o più lettere dell'alfabeto, oppure ne marciano la forma, per esprimere un valore distintivo o funzionale. I segni paragrafematici completano il significato dei grafemi ma, a differenza di questi ultimi, non hanno corrispondenza in unità fonetiche della lingua. Essi servono per fornire istruzioni al lettore a livello sintattico e testuale, e la loro origine e diffusione è attribuita alla necessità di rendere più agevoli le operazioni di lettura e copiatura»: cfr. <[https://www.treccani.it/enciclopedia/segni-paragrafematici\\_\(Enciclopedia-dell'Italiano\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/segni-paragrafematici_(Enciclopedia-dell'Italiano)/)> (consultato il 1 giugno 2025).

Purini, F. (2014). Breve nota sul morfema. In Unali, M. *Atlante dell'Abitare Virtuale. Il Disegno della Città Virtuale, fra Ricerca e Didattica*. Roma: Gangemi editore, p. 149.

Siza, A. (1998). *Immaginare l'evidenza*. Roma: Laterza, pp. 127-129.

Hacking, I. (1983). *Representing and Intervening: Introductory Topics in the Philosophy of Natural Science*. Cambridge: Cambridge University Press.

Scolari, M. (1982). Considerazioni e aforismi sul disegno. In *Rassegna*, n. 9, 1982. Par. *La mano guidata e la mano libera*, p. 82.

## La biblioteca dell'UID



## La biblioteca dell'UID

### 2024

Stilo, F. (2024). *Il sotterraneo come luogo di culto. Digital humanities for architecture and archaeology: Casi studio in Calabria*. Alghero: Publica.

Stilo, F., Castiglione, V., Cazzaro, I., Ceracchi, M., Natta, F., Pileri, M., Pizzonia, L., Tomalini, A., Tomasella, N., Trivi, M.B. (a cura di). (2024). *eXploRA UID 2024. Virtual Journeys to discover inaccessible heritages*. Alghero: Publica.

### 2025

Cazzaro, I. (2025). *Digital 3D reconstruction as a research environment in art and architecture history: Uncertainty classification and visualisation*. Heidelberg: arthistoricum.net. <<https://doi.org/10.11588/arthistoricum.1440>>

Chiavoni, E., Pettoello, G., Potestà, G., Rebecchini, F. (2025). *Disegno per la Moda / Drawing for Fashion*. Roma: Sapienza Università Editrice.

Cianci, M.G., Mondelli, F.P. (a cura di). (2025). *Mutazioni. Sguardi sul territorio, sull'ambiente e sul paesaggio*. Padova: Il Poligrafo.

Ferreira, C. (2025). *A Proposal for the Expanded Fruition of Cultural Heritage Sites. CAME, a Methodology for Their Digitization*. Cham: Springer.

Inglese, C. (2025). *Disegni di Pietra. Le costruzioni geometriche nei tracciati di cantiere*. Roma: Gangemi editore.

Vattano, S. (2025). *Ermeneutiche digitali. Dieci disegni nascosti a Venezia*. Milano: FrancoAngeli.

