

## Shape, graphic synthesis and contemporaneity? The case of the rock engravings of Monte Bego

Maria Linda Falcidieno



“The image durability is therefore a guarantee of human self-awareness”. From these words, taken from the text of the call for paper of this issue of *XY*, we must start to read today the incredible rock engravings of Mount Bego, which constitute a heritage handed down intact thanks to the support that houses them and that show a vitality and a valid also for our age, thanks to the visual efficacy and the unambiguity and clarity of the meaning. One of the most usual and complex operations in the graphic field, in fact, is certainly that of the visual synthesis of shapes, in such a way as to transform them from three-dimensional objects in iconic signs. In this sense, all of contemporary design world of signs and the instructions for use refer to exactly this principle, through the formulation of pictograms able to immediately understandable even articulated and that is exactly what happens with the representations of Mount Bego. Starting from 1897, Clarence Bicknell, an Englishman who had moved to Bordighera on the Italian Riviera di Ponente, began a campaign of stone carvings detection found on the slopes of Mount Bego, the French Maritime Alps, about 50 km North of the coast between Monaco and Ventimiglia and bring to a heritage of images dating back to the period between the final Neolithic period (3000 BC) and the Iron age, with the largest production dating back to the Bronze age (1800–1500 BC). The operated graphical summary for transmitting information is breathtaking in its immediacy and contemporaneity: the images reduce to two dimensional form mostly objects, but also animals and men, as well as some geometric shapes instinctively interpreted as maps ahead of its time and give the opportunity for a comparison of the signs of engravings of Mount Bego and some symbols in current use today. The purpose of the work is to make evident the processes of identifying the characteristic elements, which constitute an object perceptually and which are by always heritage of man, remain almost identical over time, to witness the permanence of the signs that respond to these processes; this, as mentioned, also thanks to the permanence of the support on which this sign was developed.

Keywords: geometry, icon, symbol.

One of the most common and complex operations in the graphic field is certainly that of the visual synthesis of shapes, in such a way as to transform them from three-dimensional objects into iconic signs; in this sense, the entire contemporary design world of signs and instructions for use follows exactly this principle, through the formulation of pictograms that can make information, even articulated, immediately understandable.

Starting from 1897, Clarence Bicknell, an Englishman who had moved to Bordighera, in the Ligurian Riviera of Ponente, undertakes a campaign to detect the rock engravings on the slopes of Mount Bego, on the French Maritime Alps, about 50 km north of the Coast between Monaco and Ventimiglia and shows a wealth of images dating back to the period between the Neolithic end (3000 BC) and the Iron Age, with the greatest output dating at the Bronze Age (1800–1500 BC).

The graphic synthesis used to convey information is astounding in its immediacy and contemporaneity: the images reduce above all objects, but also animals and men as well as some geometric shapes instinctively interpretable as *ante litteram* planes, to bidimensional and give the rise to a comparison among the signs of the incisions of Monte Bego and some symbols of today's use.

The purpose of the work is to make evident the processes of identifying the characterizing elements, which perceptively constitute an object and which are – from time immemorial – our human heritage.

From many sides and across the history of man's work, the design was seen and described as a potential universal language, shared on the basis of a visual communication, which tends to represent what was known by experience and, therefore what was imagined and conceived, abstraction and invention starting

## Forma, sintesi grafica e contemporaneità? Il caso delle incisioni rupestri del Monte Bego

Maria Linda Falcidieno

«La durata dell'immagine è perciò per l'uomo garanzia di autoconsapevolezza». Da queste parole, tratte dal testo della *call for paper* di questo numero di *XY*, si deve partire per leggere oggi le incredibili incisioni rupestri del monte Bego, che costituiscono un patrimonio tramandato intatto grazie al supporto che le ospita e che dimostrano una vitalità e una validità anche per la nostra epoca, grazie all'efficacia visiva e all'univocità e chiarezza del significato. Una delle più consuete e complesse operazioni in ambito grafico, infatti, è senz'altro quella della sintesi visiva di forme, in maniera tale da trasformarle da oggetti tridimensionali a segni iconici; in tal senso, tutto il mondo progettuale contemporaneo delle segnaletiche e delle istruzioni per l'uso si rifà esattamente a tale principio, attraverso la formulazione di pittogrammi in grado di rendere immediatamente comprensibili informazioni anche articolate ed è esattamente quello che accade con le rappresentazioni del monte Bego. A partire dal 1897, Clarence Bicknell, un inglese che si era trasferito a Bordighera, nella riviera ligure di Ponente, intraprende una campagna di rilevamento delle incisioni rupestri presenti sulle pendici del monte Bego, sulle Alpi Marittime francesi, a circa 50 km a nord della fascia litoranea tra Monaco e Ventimiglia e porta a conoscenza un patrimonio di immagini risalenti al periodo compreso tra il Neolitico finale (3000 a.C.) e l'età del Ferro, con la maggiore produzione databile all'età del Bronzo (1800–1500 a.C.). La sintesi grafica operata per trasmettere informazioni è strabiliante nella sua immediatezza e contemporaneità: le immagini riducono al bidimensionale per lo più oggetti, ma anche animali e uomini, oltretutto alcune forme geometriche istintivamente interpretabili come planimetrie *ante litteram* e danno lo spunto per un confronto tra i segni delle incisioni del Monte Bego e alcuni simboli oggi di uso corrente. Lo scopo del lavoro è quello di rendere evidente come i processi di individuazione degli elementi caratterizzanti, che percettivamente costituiscono un oggetto e che sono - da sempre - patrimonio dell'uomo, rimangono pressoché identici nel tempo, a testimoniare la permanenza dei segni che rispondono a tali processi; ciò, come detto, anche grazie alla permanenza del supporto su cui tale segno è stato elaborato.

Parole chiave: geometria, icona, simbolo.

Una delle più consuete e complesse operazioni in ambito grafico è senz'altro quella della sintesi visiva di forme, in maniera tale da trasformarle da oggetti tridimensionali a segni iconici; in tal senso, tutto il mondo progettuale contemporaneo delle segnaletiche e delle istruzioni per l'uso si rifà esattamente a tale principio, attraverso la formulazione di pittogrammi in grado di rendere immediatamente comprensibili informazioni anche articolate.

A partire dal 1897, Clarence Bicknell, un inglese che si era trasferito a Bordighera, nella riviera ligure di Ponente, intraprende una campagna di rilevamento delle incisioni rupestri presenti sulle pendici del monte Bego, sulle Alpi Marittime francesi, a circa 50 km a nord della fascia litoranea tra Monaco e Ventimiglia e porta a conoscenza un patrimonio di immagini risalenti al periodo compreso tra il Neolitico finale (3000 a.C.) e l'età del Ferro,

con la maggiore produzione databile all'età del Bronzo (1800–1500 a.C.).

La sintesi grafica operata per trasmettere informazioni è strabiliante nella sua immediatezza e contemporaneità: le immagini riducono al bidimensionale per lo più oggetti, ma anche animali e uomini, oltretutto alcune forme geometriche istintivamente interpretabili come planimetrie *ante litteram* e danno lo spunto per un confronto tra i segni delle incisioni del Monte Bego e alcuni simboli oggi di uso corrente.

Lo scopo del lavoro è quello di rendere evidenti i processi di individuazione degli elementi caratterizzanti, che percettivamente costituiscono un oggetto e che sono - da sempre - patrimonio dell'uomo.

Da più parti e trasversalmente nella storia del fare dell'uomo, il disegno è stato visto e descritto come un potenziale linguaggio uni-

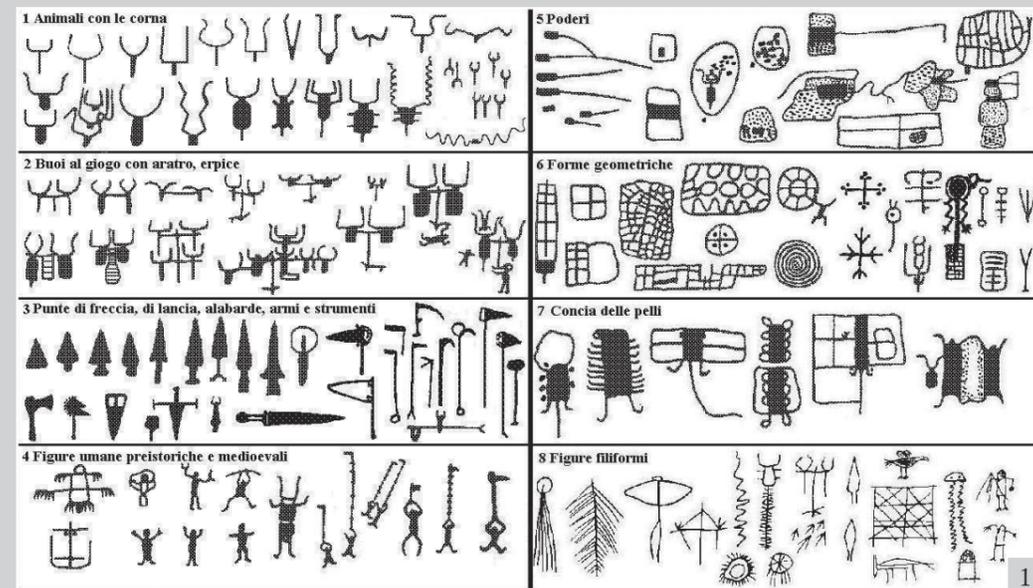


Figure 1  
Synoptic table of some rock carvings (Val Merveilles, France). BAROCELLI, P., 1921. Val Meraviglie e Fontanalba (Note di escursioni paleontologiche). In *Atti della Società Piemontese d'Archeologia e Belle Arti*. Vol. X, pp. 56–67.

Figure 2  
Example of a realistic, iconic and pictorial representation of the landscape. © Luisa Cogorno.

from thought, whose mechanisms are common to mankind.

Clearly, the potential and limit of such sharing has been investigated through reading the main matrices of the image, that is by the definition of icon and symbol; so, the reference contexts for the image from the point of view of the immediate sharing of information were the realization tendentially realistic and with clear references to the perception of the mechanisms of physicality, starting from the main sensoriality of the view, and the abstract sign, out of the heritage of the immediately experienced.

Models and stereotypes, on the one hand, codes on the other: in this way the two apparently contradictory domains might be defined. Apparently: as there are many influences and interrelations and it is perhaps impossible to think of codified images without any kind of references to something linking them to their meaning, either also as a psychological reference or as a combination of ideas.

This has been widely dealt with. Here, it is necessary at least to recall the main assumptions, as they are the starting points to think of the mechanisms underlying the extremely synthetic visual ideas that, starting from the concrete point of view, come to essential forms, which don't take away anything but which add to the

expressive capacity of the sign and the consequent immediacy to understand its meaning.

Many possible ways of investigation: from the analysis of elaborates prepared by children not yet fully educated, and therefore not yet conditioned by the learning of consolidated methods and representation techniques that affect and limit the instinct and the choice of the elements to be represented, to the analysis of the visual languages, also of the past, based on the role of ideograms, to the *a posteriori* reading of contemporary pictograms, which are based on learned and critical graphic synthesis.

In any case, the attempt is always to identify, through a critical reading, the active constants of the process of simplifying forms, which transforms the realistic representation into a scheme and, in some cases, into a coded sign. The present research line takes all these considerations and uses them as a verifier, trying, on the contrary, to find the reason of the synthetic representation, which seems to have a sort of *fil rouge* through epochs, cultures and styles, looking at the structure of the forms to represent.

Nothing new, in general terms, but a lot of novelty as for the discipline of communication and, therefore, of communication design; in architecture, in fact, many results were achieved in terms of theoretical-meth-

Figura 1  
Tavola sinottica di alcune incisioni rupestri (Val Merveilles, Francia). BAROCELLI, P., 1921. Val Meraviglie e Fontanalba (Note di escursioni paleontologiche). In *Atti della Società Piemontese d'Archeologia e Belle Arti*. Vol. X, pp. 56–67.

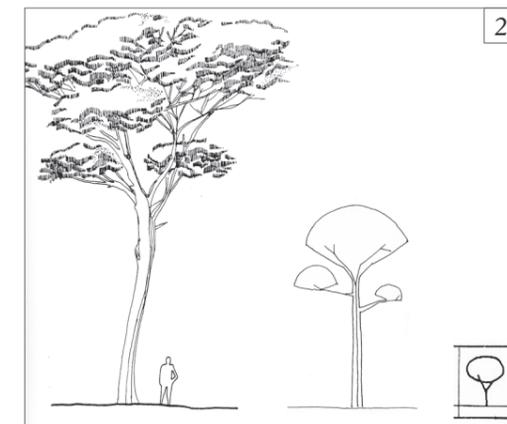
Figura 2  
Esemplificazione di rappresentazione realistica, iconica e pittografica relativa al paesaggio. © Luisa Cogorno.

versale, condiviso sulla base di una comunicazione visiva, che tende alla rappresentazione nell'esperito e, quindi, anche a quella dell'immaginato e dell'ideato, astrazione e invenzione a partire dal pensiero, i cui meccanismi sono comuni al genere umano.

In maniera chiara sono stati indagati il potenziale e il limite di tale condivisione, attraverso la lettura delle principali matrici dell'immagine, ovvero attraverso la definizione di icona e simboli; così facendo, gli ambiti di riferimento per l'immagine dal punto di vista della condivisione immediata di informazioni sono stati la rappresentazione tendenzialmente realistica e con chiari riferimenti a quanto percepito con i meccanismi della fisicità, a partire dalla sensorialità principale della vista, e il segno astratto, avulso dal patrimonio dell'immediatamente esperito.

Modelli e stereotipi, da un lato, codici dall'altro, così si potrebbero definire i due ambiti apparentemente contrapposti. Apparentemente, perché a ben vedere molte sono le influenze e le interrelazioni ed è forse impossibile pensare a immagini codificate che non abbiano riferimento di alcun tipo con qualcosa che le leghi al loro significato, fosse anche un rimando psicologico o di associazione di idee.

Di questo si è ampiamente trattato; in questa sede è necessario almeno richiamare i principali presupposti, poiché da lì si parte per ragionare sui meccanismi che stanno alla base di ideazioni visive estremamente sintetiche che, a partire dal concreto, giungono a forme essenziali, che nulla tolgono, anzi, aggiungono, alla capacità espressiva del segno e alla



conseguente immediatezza di comprensione del significato.

Molte le strade di indagine possibili: dall'analisi di elaborati redatti da bambini non ancora completamente scolarizzati e, quindi, non ancora condizionati dell'apprendimento di metodi e tecniche di rappresentazione consolidati, che ne condizionano e limitano l'istinto e la scelta degli elementi da rappresentare, all'analisi dei linguaggi visivi, anche del passato, basati sul ruolo di ideogrammi, alla lettura "a posteriori" di pittogrammi contemporanei che si basano su sintesi grafiche colte e critiche.

In ogni caso, il tentativo è sempre quello di individuare, attraverso una lettura critica, le costanti attive del processo di semplificazione delle forme, che trasforma la rappresentazione realistica in schema e, in alcuni casi, in segno codificato.

La linea di ricerca qui proposta prende tutte le considerazioni fatte e le utilizza come verifica, cercando invece nella struttura delle forme da rappresentare la ragione della rappresentazione sintetica, che sembra avere una sorta di *fil rouge* che attraversa epoche, culture e stili.

Nulla di nuovo in termini generali, molto di nuovo per la disciplina della comunicazione e, quindi, del design di comunicazione; in architettura molto, infatti, è stato fatto in termini di ricerche teorico-metodologiche che avessero lo scopo di individuare le costanti attive delle strutture antropiche attraverso il tempo, sia in età contemporanea, sia in epoche passate: trattativa, manualistica, teorie di progettazione, teorie per la lettura del costruito e dell'ambiente, importanti autori e correnti di pensiero hanno ragionato sulla realtà edificata per dedurne linee guida e comportamenti ricorrenti. Il linguaggio adottato per la trasmissione dei pensieri e la diffusione delle informazioni è stato quello della semplificazione delle forme, anche a partire da rilievi puntuali e approfonditi.

Si tratterà di schemi, dunque, ovvero di elaborati che contengano il minimo indispensabile di informazioni ritenute indispensabili al fine prefissato.

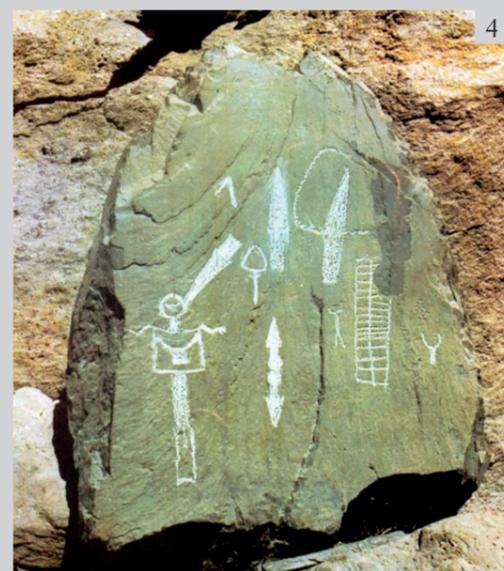
A titolo di esempio, si ricorda la teoria sulla tipologia storico-processuale introdotta per le ricerche in architettura e come tale metodologia di studio e analisi sia stata con successo ap-



odological research aimed at identifying the active constants of anthropic structures with the passing of time, both in contemporary and in past ages. Treatments, manuals, design theories, theories to read the built and the environment, important authors and thought currents have reasoned on the built reality to deduce recurring guidelines and behaviors. The language adopted for the transmission of thoughts and the spreading of information was that of simplifying the forms, even from precise and in-depth surveys.

These will be, therefore, schemes, that is works containing the indispensable minimum of the information considered as indispensable for the set purpose.

As an example, it is recalled the theory of historical-process typology introduced for architectural research, and how such a methodolo-



gy of study and analysis has been successfully applied to furniture components, thus proposing the same approach of identifying main and recurring components regardless of the geographical environment and the historical-cultural period. The research in question has paved a way of undeniable validity and originality, which, in any other context, can be recognized in the libraries of rendering programs. These approaches in part already represent a clear passage from the realistic representation in which the graphic product tends to the exact and individual return of the object, always different from any analogue other, just as being physically identified, to a synthetic rendition, inevitably abstract, be it either type, or model, or stereotype, disconnection and removal from the reality.

What is the difference with the world of pictograms and icons, which are a form of contemporary effective and diffused communication? Perhaps conceptually little or nothing, since even those graphic-visual projects respond to the same just described characteristics.

In all this, it seems legitimate, albeit unexplored, to insert the rock carvings of Monte Bego and the similar ones in the panorama of visual communications that express objects, concepts, figures with remarkable efficiency, clarity and extreme synthesis; such a path of analysis can be developed taking into account what has been previously expressed, thus disengaging from the traditional readings that focus on the individual expressive ability, on the graphic ingenuity, to consider, on the contrary on the assumptions that make an unrealistically represented subject recognizable and visible.

Figure 3  
Example of realistic, iconic and pictorial representation of the subject. Composition with, in the middle, C. Monet, *Fisherman's house at Varengeville*, 1882, oil on canvas, 60,6x81,6 cm, Museum of Fine Arts Boston. © The author.

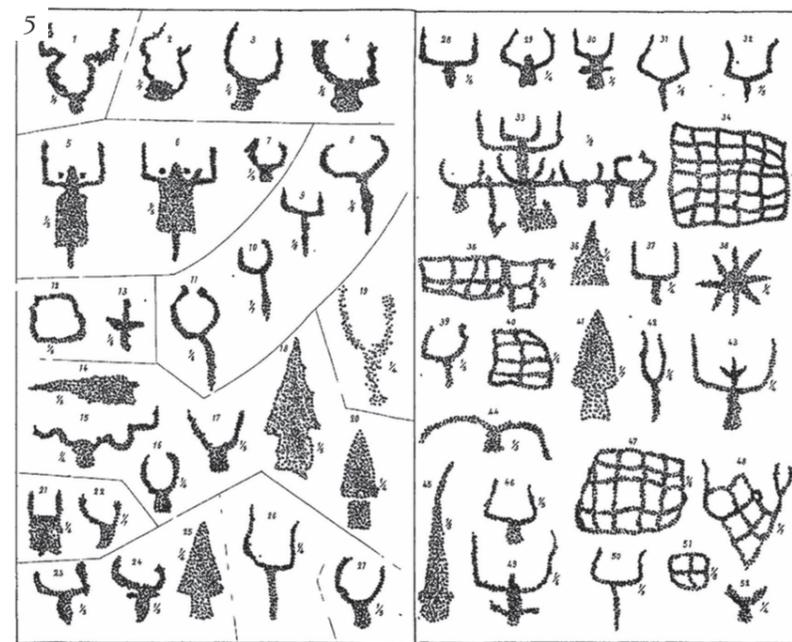
Figure 4  
Representation of human figures in rock carvings (Monte Bego). Note the emphasis on the element considered fundamental to the subject's recognizability. Available at: [angeloarti.blogspot.com/2015/10/](http://angeloarti.blogspot.com/2015/10/).

Figure 5  
Note in particular the representations of animals or their individual parts in the rock engravings (Lago delle Meraviglie); also in this case, note the emphasis on the element considered fundamental for the recognition of the subject. CLUGNET, L., 1877. *Sculptures préhistoriques situées sur les bords des lacs des Merveilles (au sud-est du col de Tende, Italie)*. In *Matériaux pour l'histoire primitive et naturelle de l'homme*. 12, 1877, pp. 390–391, Pl. IV.

Figura 3  
Esemplificazione di rappresentazione realistica, iconica e pittografica relativa agli oggetti. Composizione con al centro C. Monet, *La casetta del pescatore sugli scogli a Varengeville*, 1882, olio su tela, 60,6x81,6 cm, Museum of Fine Arts Boston. © L'autrice.

Figura 4  
Rappresentazione di figure umane nelle incisioni rupestri (Monte Bego); si noti l'enfaticizzazione dell'elemento ritenuto fondamentale per la riconoscibilità del soggetto. Disponibile da: [angeloarti.blogspot.com/2015/10/](http://angeloarti.blogspot.com/2015/10/).

Figura 5  
Si notino in particolare le rappresentazioni di animali o di loro parti singole nelle incisioni rupestri (Lago delle Meraviglie); anche in questo caso, si noti l'enfaticizzazione dell'elemento ritenuto fondamentale per la riconoscibilità del soggetto. CLUGNET, L., 1877. *Sculptures préhistoriques situées sur les bords des lacs des Merveilles (au sud-est*



plicata anche alle componenti di arredo, così da proporre il medesimo approccio di individuazione di componenti principali e ricorrenti a prescindere dall'ambito geografico e dal momento storico-culturale di appartenenza; la ricerca in oggetto ha tracciato una strada di indubbia validità e originalità, che, in tutt'altro ambito, si può riconoscere nelle librerie dei programmi di *rendering*. Questi approcci rappresentano in parte già un chiaro passaggio dalla rappresentazione realistica, nella quale il prodotto grafico tende alla restituzione esatta e individuale dell'oggetto, sempre e comunque differente da qualsiasi altro analogo, non fosse altro che per l'essere fisicamente individuato, ad una resa sintetica, inevitabilmente astratta, tipo, modello, stereotipo che sia, scollamento e allontanamento dal concreto.

Quale la differenza con il mondo dei pittogrammi e delle icone, che costituiscono una forma di comunicazione contemporanea, efficace e diffusa? Forse concettualmente poca o nulla, dal momento che anche tali progetti grafico-visivi rispondono alle medesime caratteristiche sopra descritte.

In tutto ciò appare legittimo, ancorché inesplorato, inserire le incisioni rupestri del Monte Bego e quelle analoghe nel panorama delle comunicazioni visive che esprimono og-

getti, concetti, figure con notevole efficacia, chiarezza ed estrema sintesi; tale percorso di analisi può essere sviluppato tenendo conto di ciò che è stato espresso in precedenza, distaccandosi, perciò, dalle tradizionali letture che puntano sulla capacità espressiva del singolo, sull'ingenuità grafica, per ragionare, invece, sui presupposti che rendono riconoscibile e visibile un soggetto rappresentato non realisticamente.

Gli studiosi hanno catalogato varie tipologie di disegni incisi, che vanno dalle figure, agli animali, agli oggetti, per arrivare anche a sorte di "mappe", ovvero a vedute di parti di territorio; in ciascun gruppo è quasi sempre possibile riconoscere la matrice della rappresentazione, che diviene tipo/modello, icona/pittogrammi. Figure umane: gli elementi che rendono riconoscibili il soggetto sono le parti fondamentali del corpo umano e sono le stesse che si ritrovano anche nella casistica contemporanea di alcune rappresentazioni schematiche, che rimandano tuttavia in modo inequivocabile all'immagine del reale: testa e busto, arti superiori e inferiori, spesso con l'enfaticizzazione di ciò che al momento si ritiene di maggior interesse (ad esempio la testa, nel caso di un capo tribù).

Animali: anche in questo caso le incisioni propongono immagini di chiara lettura e interpretazione, che enfaticizzano il particolare maggiormente identificativo dell'animale (ad esempio le corna o la massa, nel caso di animali di grossa taglia).

Oggetti: qui la casistica appare estremamente varia, riferita agli strumenti di caccia e compagno lance, punte e simili, sempre individuabili attraverso singoli elementi individuati (ad esempio la parte di strumento destinata a colpire).

Mappe: si tratta delle raffigurazioni più complesse, anche dal punto di vista dell'interpretazione, poiché la componente iconica è superata dalla necessità di introdurre un codice, per rapportare alle dimensioni di figura realizzabile quanto, invece, appartiene alla grande scala. Ecco che, anche per le incisioni, il percorso potrebbe, quindi, configurarsi come sviluppato dalla rappresentazione litografica, all'iconica, a quella simbolica e potenzialmente potrebbe

Scholars have cataloged various types of engraved drawings, ranging from figures, animals, objects, to a lot of ‘maps’, that is to views of parts of territory; in each group it is almost always possible to recognize the matrix of representation, which becomes type/model, icon/pictogram.

**Human figures:** the elements that make the subject recognizable are the fundamental parts of the human body and are the same that can be found in the contemporary cases of some schematic representations, but that however point out unequivocally to the image of the real: head and bust, limbs often with the emphasis on what is considered, at the moment, of more important interest (for example, the head, in the case of a tribal leader).

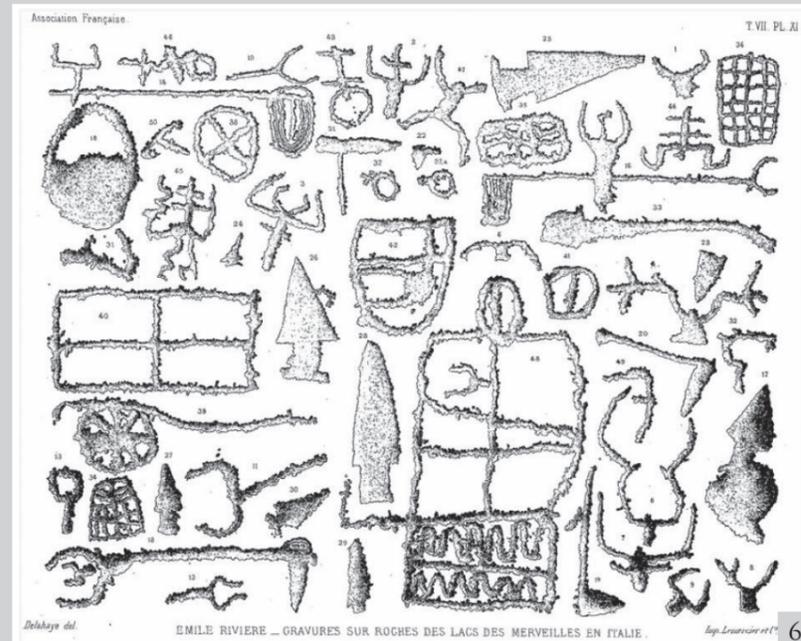
**Animals:** even in this case the incisions present images of clear reading and interpretation, which emphasize the most identifiable details of the animal (e.g. horns or mass, in the case of big animals).

**Objects:** here the case appears extremely variable, referring to the hunting tools and we can discover spears, tips and so on, always recognizable through identified individual elements (for example the instrument part intended to hit).

**Maps:** these are more complex representations, even from the point of view of interpretation, since the iconic component is overtaken by the need to introduce a code to represent what belongs to a larger scale with the reduced size of a figure.

Here too, as for the engravings, the way could be configured as developed from the lithographic representation to the iconic and symbolic ones, and could potentially close with an interpretation of the development of code works, so that some ‘abstract’ engravings cannot always get a sure reading from a meaningful point of view.

On the other hand, this is also what happens and happened for the representation of human structures in those times when techniques and methods had already been developed for a scientific and advanced technical–methodological transcription: the representation of structures, such as objects, figures, and territories has always been characterized by a *crescendo* of difficulties, as the subject size became less



and less controllable. At sight, the difficulty of proportioning, measuring and, consequently, summarizing what is perceived, has involved both the need to introduce – albeit in an unconscious way – codes and symbols, the presence of discontinuities and variations, sometimes with even coarse mistakes.

Nowadays, the situation has first evolved with a ‘flourish’ of symbols, unreadable if not accompanied by accurate and long legends (planes, thematic papers *et similia* are a great testimony), to arrive, by adopting new technologies and the advent of Internet, no longer at the representation of a territory, but at the true view of that territory, applicable and scalable according to the need.

In short, the reproduction mechanisms of reality seem to be essentially the same, as are the tensions of the author to obtain a clear result, unambiguous and comprehensible to as many users as possible; even the ways to achieve this result are analogous and this aspect changes the interpretative reading of many ‘spontaneous’ elaborates, which should be analyzed precisely from this point of view and compared with what happened to similar tables constructed according to the principles elaborated over times for the representation codes. Engravings such as the realistic drawings re-

Figure 6 Representation of objects in rock carvings. Note the choice of the element considered essential for the subject’s recognizability. ARCA, A., 2013. Le meraviglie del Bego e le coppelle delle Alpi nel quadro della “scoperta” scientifica ottocentesca delle incisioni rupestri alpine. *Rivista di Scienze Preistoriche*. 63, 2013, p. 230.

Figure 7 Depicting maps in rock carvings (Monte Bego, parco del Mercantour, Alpi Marittime). Note the necessarily acted abstraction and the resulting alternation between the coded immediacy of the element considered fundamental to the subject’s recognizability (the geometric form) and the uncertainty of the possible attribution to other meanings, typical of the code signs, when not sure to possess the interpretation key. BRANDOLINI, BRANDOLINI, FIERRO 2002, p. 57 and p. 119.

du col de Tende, Italie). *Matériaux pour l’histoire primitive et naturelle de l’homme*. 12, 1877, pp. 390–391, Pl. IV.

Figure 6 Rappresentazione di oggetti nelle incisioni rupestri; si noti la scelta dell’elemento ritenuto fondamentale per la riconoscibilità del soggetto. ARCA, A., 2013. Le meraviglie del Bego e le coppelle delle Alpi nel quadro della “scoperta” scientifica ottocentesca delle incisioni rupestri alpine. *Rivista di Scienze Preistoriche*. 63, 2013, p. 230.

Figure 7 Rappresentazione di mappe nelle incisioni rupestri (Monte Bego, parco del Mercantour, Alpi Marittime); si noti l’astrazione necessariamente operata e la conseguente alternanza tra l’immediatezza codificata dell’elemento ritenuto fondamentale per la riconoscibilità del soggetto (la forma geometrica) e l’incertezza della possibile attribuzione ad altri significati, tipica dei segni in codice, quando non si sia certi del possesso della chiave di lettura. BRANDOLINI, BRANDOLINI, FIERRO 2002, p. 57 e p. 119.

chiudersi con una interpretazione di sviluppo di elaborati in codice, a tal punto che alcune incisioni “astratte” non hanno una lettura del significato certa.

D’altra parte, questo è anche ciò che accade ed è accaduto per la rappresentazione delle strutture antropiche in periodi nei quali le tecniche e i metodi erano stati già messi a punto per una trascrizione tecnico–metodologica scientifica e avanzata: la rappresentazione di strutture, così come di oggetti, figure e territori è da sempre stata caratterizzata da un crescendo di difficoltà, via via che la dimensione del soggetto diveniva meno controllabile. A vista d’occhio, la difficoltà di proporzionare, misurare e, di conseguenza, sintetizzare quanto percepito ha comportato sia la necessità di introdurre – anche in maniera non consapevole – codici e simboli, sia la presenza di scollamento e variazioni, errori a volte anche grossolani.

Nel contemporaneo, la situazione dapprima è evoluta con un “fiorire” di simboli, illeggibili se non accompagnati da accurate e lunghissime legende (le tavole di piano, le carte tematiche e simili ne sono ampia testimonianza), per giungere, con l’adozione di nuove tecnologie e l’avvento di internet, non più alla rappresentazione di un territorio, bensì alla vista vera e propria di quel territorio, applicabile e riducibile di scala a seconda della necessità.

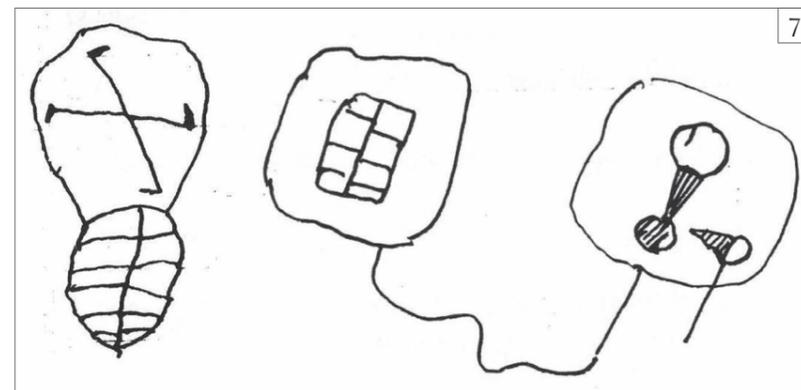
In breve, i meccanismi di riproduzione del reale sembrano sostanzialmente essere i medesimi, così come medesime sono le tensioni del rappresentatore per ottenere un risultato che sia chiaro, inequivocabile e comprensibile per il maggior numero di fruitori possibili;

anche le strade per arrivare a tale risultato sono analoghe e questo muta la lettura interpretativa di molti elaborati “spontanei”, che dovrebbero essere analizzati proprio da questo punto di vista e confrontati con quanto accaduto per tavole analoghe costruite secondo i principi elaborati nel tempo per i codici della rappresentazione.

Incisioni come disegni realistici realizzati in maniera conforme alle capacità del periodo, ma anche come pittogrammi, poiché contengono la schematizzazione di elementi che rendono riconoscibile l’oggetto pur nella sostanziale riduzione di forme; come icone, quando propongono, quasi come metafora, componenti specifiche che rimandano all’oggetto; e, infine, come simboli, quando la dimensione incontrollabile dell’oggetto che non si può “toccare con mano” comporta la necessità di introdurre un filtro che allontana la visione realistica a favore di segni che solo fanno da rimando visivo.

Un’ultima considerazione va fatta circa le principali componenti che si possono individuare nelle rappresentazioni sopra descritte, con l’esclusione, quindi, di quelle realistiche: come visto, una componente che risulta chiara è relativa agli elementi caratterizzanti dell’oggetto, che sono enfatizzati in maniera da risultare prioritari rispetto al contesto e guidare la percezione di chi osserva; una seconda considerazione è invece relativa ai metodi di rappresentazione, che si rivolgono per lo più alle due dimensioni. Nel contemporaneo, tale atteggiamento è ben leggibile e presente nei pittogrammi e nelle icone che, di norma, per chiarezza di comprensione del contenuto e leggibilità anche a scale di riproduzione ridotte, propongono proprio disegni bi–dimensionali, sovente a campiture piene, anche qualora siano trattati cromaticamente.

Queste brevi note vogliono riportare ad attualità esperienze relative al mondo della rappresentazione, che spesso sono state viste, studiate e interpretate soprattutto dal punto di vista artistico, di suggestione, di elementi artistici, mentre appare opportuno e utile, ai fini della conoscenza specifica di una disciplina, inquadrare nel panorama storico di progressive acquisizioni di competenze e spe-



alized in a manner following the period's capabilities, but also such as pictograms, as they contain the schematization of elements that make the object recognizable even in the substantial reduction of forms; such as icons, when they propose, as almost a metaphor, specific components that refer to the object; and, finally, as symbols, when the uncontrollable dimension of the object that you can not 'touch with your hand' necessitates the introduction of a filter that distances the realistic vision in favor of signs that only make visual reference. One last consideration must be made about the main components that can be identified in the representations described above, with the exclusion of the realistic ones: as seen, a component which is clear is related to the characterizing elements of the object, which are emphasized in order to be of priority to the context and to guide the perception of the observer; a second consideration is, however, about the methods of representation, which are mostly applied to the two dimensions. At the same time, this attitude is clearly legible and is present in pictograms and icons that, as a rule, for clarity of understanding of content

and legibility even at reduced reproduction scales, offer bi-dimensional drawings, often full-size, even if they are chromatically treated. These short notes want to make the present experiences of the world of representation a subject of topical interest. These experiences have often been seen, studied and interpreted above all from an artistic, suggestive and artistic point of view, while it seems appropriate and useful for the specific knowledge of a discipline, to frame the historical landscape of progressive acquisition of skills and experiments, in order to highlight, as stated in the opening, those 'active constants' that make those far away phenomena, often reduced to the curiosity or specific interest of the period they belong to, permanent, transversal in time and often in space: as a best example of the rock carvings of Monte Bego, which today allow a very clear reading of the representations that the rock has preserved, to witness a disappeared civilization, but also that which continues to pursue the same objectives, even if with other instruments and perhaps – at least in part – for other purposes? This is really a part of the 'image of the world'.

Figure 8 Contemporary pictograms and comparison with the principles of graphic synthesis already expressed in periods far away in time (on the left a picture from the *Encyclopédie* by DIDEROT e D'ALEMBERT, available at: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k9976s/f68.image>). © The author.

Figure 9 Icons and pictograms. Note the recurring presence of two-dimensional representative choices as well as emphasis on elements deemed essential for the subject's recognition. From the left: CLUGNET, L., 1877. *Op. cit.*, p. 18; tourist map of the center of Milan; contemporary pictogram. © The author.

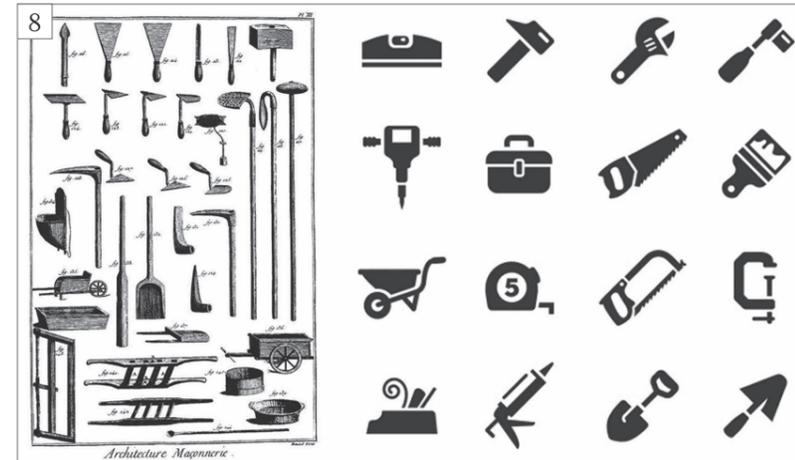


Figura 8 Pittogrammi contemporanei e confronto con i principi di sintesi grafica già espressi in periodi ben lontani nel tempo (a sinistra un'immagine dalla *Encyclopédie* di DIDEROT e D'ALEMBERT, disponibile da: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k9976s/f68.image>). © L'autrice.

Figura 9 Icone e pittogrammi; si noti la ricorrente presenza di scelte rappresentative a due dimensioni, nonché di enfasi di elementi ritenuti essenziali per la riconoscibilità del soggetto. Da sinistra: CLUGNET, L., 1877. *Op. cit.*, p. 18; pianta turistica del centro di Milano; pittogramma contemporaneo. © L'autrice.

rimentazioni, per evidenziare, come detto in apertura, quelle "costanti attive", che rendono permanenti, trasversali nel tempo e spesso anche nello spazio fenomeni ormai lontani e ridotti a curiosità o interesse specifico del periodo di appartenenza: quale migliore esempio delle incisioni rupestri del Monte Bego, che permettono oggi una lettura chiarissima delle rappresentazioni che la roccia ha conservato, per testimoniare una civiltà scomparsa, ma anche quella che continua a perseguire i medesimi obiettivi, se pure con altri strumenti e forse – almeno in parte – con altri scopi? Questa è davvero una parte della "immagine del mondo".

#### References / Bibliografia

- ALTIERI BIAGI, M.L., HEILMANN, L., 1974. *Dalla lingua alla grammatica. Segni, funzioni, strutture*. Milano: Ugo Mursia Editore, pp. 468.
- ARCÀ, A., 2009. Monte Bego e Valcamonica, confronto fra le più antiche fasi storiche. Dal Neolitico al Bronzo Antico, parallelismi e differenze tra marvegie e pitoti dei due poli dell'arte rupestre alpina. *Rivista di Scienze Preistoriche*. 59, 2009, pp. 265–306.
- ARCÀ, A., FOSSATI, A., 1998. Il complesso petroglifico e pittografico di Mompantero, valle di Susa (TO). In *Atti della XXXII riunione scientifica dell'Istituto Italiano di Preistoria e Protostoria, Preistoria e Protostoria del Piemonte. Dedicata a Giuliano Cremonesi*, Alba, 29–30 settembre e 1 ottobre 1995. Firenze: Istituto Italiano di Preistoria e Protostoria, pp. 327–341.
- BAROCELLI, P., 1947. Le incisioni rupestri di Monte Bego nelle Alpi Marittime. *Rivista di Antropologia*. 35, 1947, pp. 246–272.
- BARONI, D., 1999. *Il manuale del design grafico*. Milano: Longanesi, pp. 368.
- BICKNELL, C., 1902. *The prehistoric rock engravings in the Italian Maritime Alps*. Bordighera: Pietro Gibelli, pp. 74.
- BRANDOLINI, M., BRANDOLINI, P., FIERRO, G., 2002. *Le incisioni rupestri del Monte Bego nei diari di campagna di Clarence Bicknell. Ambiente fisico e presenza antropica*. Genova: Omicron Editrice, pp. 142.
- DE LUMLEY, H., 1995. *Le grandiose et le sacré*. Aix-en-Provence: Edisud, pp. 452.
- DE MARCHI, L., 2000. *I sassi scritti delle Limentre: Appennino pistoiese e pratese*. Porretta Terme: Gruppo Studi Alta Val del Reno, pp. 145.
- DE RUBERTIS, R., 1994. *Il disegno dell'architettura*. Roma: Carocci Editore, pp. 266.
- FALCIDIENO, M.L., 2006. *Parola, disegno, segno*. Firenze: Alinea Editrice, pp. 336.
- GRAZIOSI, P., 1973. *L'arte preistorica in Italia*. Firenze: Sansoni, pp. 194.
- KANDINSKY, V., 1995. *Punto linea superficie*. Milano: Biblioteca Adelphi, pp. 215.
- MANNINO, G., 2006. I graffiti parietali preistorici della Grotta dell'Addaura: la scoperta e nuove acquisizioni. In *Atti della XLI riunione scientifica dell'Istituto Italiano di Preistoria e Protostoria*, San Cipirello, 16–19 novembre 2006. Firenze: Istituto Italiano di Preistoria e Protostoria, pp. 415–422.
- PANOFSKY, E., 1984. *La prospettiva come "forma simbolica" e altri scritti*. Milano: Feltrinelli, pp. 237.
- PRIULI, A., PUCCI, I., 1994. *Incisioni rupestri e megalitismo in Liguria*. Scarmagno: Priuli & Verlucca Editori, pp. 160.
- UNI, 1996. *Norme per il disegno tecnico: edilizia e settori correlati*. M1, Vol. 3. Milano: Ente Nazionale Italiano di Unificazione.