

After the fall of the Tower of Babel, the common human language shattered into a multitude of idioms. However, humankind has never abandoned the desire to rebuild the lost unity: through impositions, by hegemonic civilizations (Greek, Latin, Arabic, Spanish, English); using egalitarian artifices (the *Langue Matrice* of Descartes or the more recent *Esperanto*); imagining utopian worlds (*Selenian*, *Sevarite*, *Laputian*). The graphical representation, on the contrary, is only touched by hermeneutical problems. This is true if the *mimesis* is limited to the outward appearance of an object. If, on the other hand, it is necessary to design what has no visible matter or form, the myth of universal representation crumbles. In 1982, Manfredo Massironi coined the term ‘hypothetigraphy’, defined as an explanatory graphic product of non-visible behaviours, shapes, and structures. Today the main challenge of drawing consists in the representation of phenomena related to the non-visible (economic, social data, regarding tastes and trends, data flows). The field of application of hypothetigraphy has expanded and representation is divided into a myriad of specialized languages. This contribution, leveraging on the notion of hypothetigraphy, analyses some forms of representation trying to distinguish codes based on universal semantic rules from those that adopt specialized languages.

Keywords: hypothetigraphy, representative plate, semantic cluster.

### 1. The theoretical framework

Upper Paleolithic, Grotta del Romito near Papisidero (Cosenza): a man carves the profile of a bovine on the surface of a rock (fig. 1). Papisidero’s *Bos primigenius* is an understandable representation to individuals of every age and culture. The universality of this image is based on a *mimesis* that makes two forms homologous: the one engraved on the rock and the one perceivable looking at the animal from a point of view that reveals “the mode of existence of matter” (Ugo 1994, p. 26). In this type of drawing “the form is the possibility of the structure”<sup>1</sup>; recognition is guaranteed since “the shape will be the model of ‘imitation’” (Ugo 1992, p. 15). “In the picture and the pictured there must be something identical in order that the one can be a picture of the other at all”<sup>2</sup>.

Let us consider another stone engraving, belonging to a different space-time context. The *Forma Urbis Romae*, drawn at the beginning of the third century, is figuratively more complex than Papisidero’s graffiti, and may even appear incomprehensible to many people (fig. 2). The *mimesis* of the map of Rome is not based on the reproduction of the external appearance of the buildings, but on their specific property: the division of interior spaces and the relationship with public paths<sup>3</sup>. The correct interpretation of this representation requires the possession of certain notions



Figure 1  
Graffiti of *Bos primigenius*, Upper Paleolithic. Grotta del Romito near Papisidero (Cosenza). © The author.

Figure 2  
*Forma Urbis Romae*, fragment 10g, III century. [visited 25 January 2021]. Available at: <https://formaurbis.stanford.edu/fragment.php?record=43>.

(horizontal section, parallel projection, scale of representation, measurement) and the knowledge of numerous conventional signs, some of which are very similar to those still used today in the plans of buildings. In general, knowledge of a code allows to effortlessly understand all the representations that make use of it: “The rules of logical syntax must go without saying, once we know how each individual sign signifies”<sup>4</sup>. The code and its rules define a closed group; we will refer to it with the expression ‘semantic cluster’.

A semantic cluster, generally, is valid in a specific space-time context. We will call this con-

Dopo Babele, la lingua universale si è frantumata in una moltitudine di idiomi ma l’umanità non ha rinunciato a riconquistare l’unità perduta: attraverso imposizioni da parte della civiltà egemone (greco, latino, arabo, spagnolo, inglese), mediante artifici egualitari (la *langue matrice* di Cartesio o il più recente *esperanto*), immaginando mondi utopici (*seleniano*, *sevarita*, *laputiano*). La rappresentazione grafica, al contrario, è solo sfiorata da problemi di ermeneusi. Questo è vero finché la *mimesis* si limita all’apparenza esteriore di un oggetto. Se, invece, occorre rappresentare ciò che non ha materia né forma visibile, il mito del disegno universale si sgretola. Nel 1982 Manfredo Massironi conia il termine “ipotetigrafia”, definendola come prodotto grafico esplicativo di comportamenti, forme e strutture non visibili. La sfida principale del disegno oggi consiste nella rappresentazione di fenomeni immateriali (dati economici, sociali, relativi a gusti e tendenze, flussi). Il campo di applicazione dell’ipotetigrafia si è quindi allargato e la rappresentazione si è suddivisa in una miriade di linguaggi specialistici. Questo contributo, facendo leva sulla nozione di ipotetigrafia, analizza alcune forme della rappresentazione provando a distinguere i codici basati su regole semantiche universali da quelli che adottano linguaggi specialistici.

Parole chiave: cluster semantico, ipotetigrafia, zolla rappresentativa.

### 1. Il quadro teorico

Paleolitico superiore, Grotta del Romito presso Papisidero (Cosenza): un uomo incide il profilo di un bovino sulla superficie di una roccia (fig. 1). Il *Bos primigenius* di Papisidero è una rappresentazione comprensibile a individui di ogni epoca e cultura. L’universalità di questa immagine si basa su una *mimesis* che rende omologhe due forme: quella incisa sulla roccia e quella percepibile guardando l’animale da un punto di vista che rivela «la modalità di esistenza della materia» (Ugo 1994, p. 26). In un disegno di questo tipo «la forma è la possibilità della struttura»<sup>1</sup>; la riconoscibilità è garantita

poiché «la forma sarà il modello della “imitazione”» (Ugo 1992, p. 15). «In raffigurazione e raffigurato qualcosa deve essere identico, affinché l’una possa essere immagine dell’altro»<sup>2</sup>. Prendiamo in esame un’altra incisione su pietra, appartenente a un contesto spazio-temporale diverso. La *Forma Urbis Romae*, realizzata agli inizi del III secolo, è figurativamente più complessa del graffito di Papisidero, e a molti può apparire addirittura incomprensibile (fig. 2). La *mimesis* della pianta di Roma non si basa sulla riproduzione dell’aspetto esteriore degli edifici, ma di una loro specifica proprietà: la distribuzione degli spazi interni e la relazione con i percorsi pubblici<sup>3</sup>. La corretta interpretazione di questa rappresentazione impone il possesso di alcune nozioni (sezione orizzontale, proiezione parallela, scala della rappresentazione, misura) e la conoscenza di numerosi segni convenzionali, alcuni dei quali sono molto simili a quelli ancora oggi utilizzati nelle planimetrie degli edifici. In generale, la conoscenza di un codice e delle sue regole permette di comprendere senza sforzo tutte le rappresentazioni che ne facciano uso: «Le regole della sintassi logica devono comprendersi da sé, purché si sappia in che modo ogni singolo segno designa»<sup>4</sup>. Il codice e le sue regole definiscono un gruppo chiuso; lo indicheremo con l’espressione “cluster semantico”.

Un cluster semantico, generalmente, è valido



Figure 1  
Graffito di *Bos primigenius*, Paleolitico superiore. Grotta del Romito presso Papisidero (Cosenza). © L’autore.

Figura 2  
*Forma Urbis Romae*, frammento 10g, III secolo. [visitato il 25 gennaio 2021]. Disponibile da: <https://formaurbis.stanford.edu/fragment.php?record=43>.

text ‘representative plate’. This expression derives from the well-known geophysical model according to which the lithosphere is composed of real floating, homogeneous and continuous rafts; they, coming into contact, generate phenomena of hybridization and traumatic clashes at the same time, suggesting a division of the planet into macro-areas (Farinelli 2003, pp. 96–97). The line of contact/friction between different representative plates is similar to that which differentiates and hybridizes languages<sup>5</sup>. Each representative plate has its own main and secondary semantic clusters<sup>6</sup>. Time is also decisive in the characterization of the plates; it allows the definition of ‘epochs’ characterized by a dominant cluster<sup>7</sup>. In addition to the ‘universal’ representations and the ‘codified’ by semantic clusters, there is a third figurative modality, appropriately defined by Manfredo Massironi with the neologism ‘hypothetigraphy’ (Massironi 1982, pp. 126 et 136)<sup>8</sup> and further studied by Giovanni Anceschi (Aneschi 1984, p. 40 et seq.). Hypothetigraphy is free from both the typical likelihood of universal representations and the rules imposed by semantic clusters. It is generated by a visual stimulus but develops in the mind by binding to the observer’s memory, imagination, and previous experiences. Its graphic representation, therefore, cannot be based on formal analogy, but rather on allusion and evocation. At the same time, hypothetigraphy is based on certain data and, therefore, is highly logical: “If the form of representation is the logical form, then the picture is called a logical

picture. [...] The logical picture can depict the world. [...] The picture has the logical form of representation in common with what it pictures<sup>9</sup>. Hypothetigraphy “works as a control tool, as a substitute for reality and as a communication aid” (Massironi 1982, p. 161). Today’s globalization has shattered the system of representative plates (which were once linked to spatial and geographical contexts). The images come from unspecified places; we can interact with them and modify them in real time, but their semantic clusters resist and have increasingly stringent rules. They define new representative plates, unrelated to time and place, which have drawn a new ‘geography of the image’, linked more to contexts of use than to territoriality. In the following we will try to define this new geography, using the notions of cluster and hypothetigraphy as a key to understanding, favouring the types of representation in which the identity or contrast between the same two terms is more pronounced.

**2. Forms of hypothetigraphy: the London underground and Kohei Sugiura’s graphic work**  
The London Underground is a complex network, articulated in a space not visible. A three-dimensional representation, even if fascinating from a visual point of view, has little utility for the users (fig. 3). Its projection on the horizontal plane is a prime example of hypothetigraphy (fig. 4). However, even this representation is of little use, as the user is not interested in the actual distance between the places, nor in their coordinates with re-

1. «Die Form ist die Möglichkeit der Struktur». WITTGENSTEIN 1921, 2.033.

2. «In Bild und Abgebildetem muss etwas identisch sein, damit das eine ein Bild des anderen sein kann». WITTGENSTEIN 1921, 2.161.

3. For the *Forma Urbis Romae*, refer to the monumental work published by Stanford University. The Stanford Digital Forma Urbis Romae Project 2002–2016.

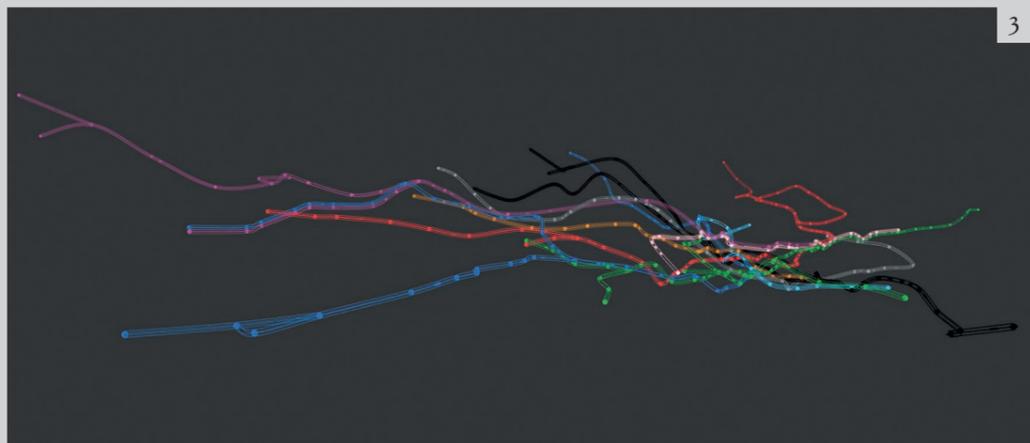
4. «Die Regeln der logischen Syntax müssen sich von selbst verstehen, wenn man nur weiß, wie ein jedes Zeichen bezeichnet». WITTGENSTEIN 1921, 3.334.

5. Within the main linguistic families (Indo-European, Uralic, etc.) there are the spoken idioms, which change over time while maintaining their main phonetic and syntactic characteristics.

6. Among the main clusters we can mention the use of the linear perspective in the West and the parallel perspective in the East; among the secondary ones, the different arrangement of orthogonal projections in the design for industry in Europe and the United States.

7. For example: the luminism in late Venetian Renaissance painting, the spread of urban documentary photography in France in the second half of the 19th century and the use of axonometry by Central European modernist architects allow us to relate a time and a place with the corresponding semantic clusters.

Figure 3  
Bruno Imbrizi, *London Underground Experiment#07*, undated. [visited 25 January 2021]. Available at: <http://brunoimbrizi.com/experiments/#/07>.



1. «Die Form ist die Möglichkeit der Struktur». WITTGENSTEIN 1921, 2.033.

2. «In Bild und Abgebildetem muss etwas identisch sein, damit das eine ein Bild des anderen sein kann». WITTGENSTEIN 1921, 2.161.

3. Per la *Forma Urbis Romae* si faccia riferimento al monumentale lavoro pubblicato dalla Stanford University. The Stanford Digital Forma Urbis Romae Project 2002–2016.

4. «Die Regeln der logischen Syntax müssen sich von selbst verstehen, wenn man nur weiß, wie ein jedes Zeichen bezeichnet». WITTGENSTEIN 1921, 3.334.

5. All’interno delle famiglie linguistiche principali (indoeuropee, uraliche, ecc.) si collocano gli idiomi parlati; questi ultimi si modificano nel tempo mantenendo le loro caratteristiche fonetiche e sintattiche principali.

6. Fra i cluster principali possiamo ricordare l’uso della prospettiva lineare in Occidente e quello della prospettiva parallela in Oriente; fra i secondari, la differente disposizione delle proiezioni ortogonali nel disegno per l’industria in Europa e negli Stati Uniti.

7. Ad esempio, il luminismo nella pittura del tardo Rinascimento veneto, la diffusione della fotografia documentaria urbana in Francia nella seconda metà del XIX secolo e l’uso dell’assonometria da parte degli architetti modernisti mitteleuropei permettono di mettere in relazione un tempo e un luogo con i corrispondenti cluster semantici.

Figure 3  
Bruno Imbrizi, *London Underground Experiment#07*, s.d. [visitato il 25 gennaio 2021]. Disponibile da: <http://brunoimbrizi.com/experiments/#/07>.

in un preciso contesto spazio-temporale. Chiameremo tale contesto “zolla rappresentativa”. L’espressione deriva dal noto modello geofisico secondo cui la litosfera è composta da vere e proprie zattere galleggianti, omogenee e continue, che venendo a contatto l’una con l’altra generano sia fenomeni di ibridazione che impatti traumatici, e suggeriscono al tempo stesso una ripartizione del pianeta in macroaree (Farinelli 2003, pp. 96–97). La linea di contatto/frizione fra differenti zolle rappresentative è analoga a quella che differenzia e ibrida le lingue<sup>5</sup>. Ogni zolla rappresentativa ha i propri cluster semantici principali e secondari<sup>6</sup>. Anche il tempo è determinante nella caratterizzazione delle zolle; esso permette la definizione di “epoche” caratterizzate da un cluster dominante<sup>7</sup>.

Oltre alle rappresentazioni “universali” e a quelle più o meno “codificate” da cluster semantici, esiste una terza modalità figurativa, opportunamente definita da Manfredo Massironi col neologismo “ipotetigrafia” (Massironi 1982, pp. 126 e 136)<sup>8</sup> e ulteriormente indagata da Giovanni Anceschi (Aneschi 1984, p. 40 e segg.). L’ipotetigrafia è svincolata sia dalla verosimiglianza tipica delle rappresentazioni universali che dalle regole imposte dai cluster semantici. Essa è generata da uno stimolo visivo ma si sviluppa nella mente legandosi alla memoria, all’immaginazione e alle esperienze pregresse dell’osservatore. La sua rappresentazione grafica, quindi, non potrà essere basata sull’analogia formale, ma piuttosto sull’allusione e sull’evocazione. Al tempo stesso, l’ipotetigrafia si fonda su dati certi e, quindi, è fortemente logica: «Se la forma della raffigurazione è la forma logica, l’immagine si chiama l’immagine logica. [...] L’immagine logica può raffigurare il mondo. [...] L’immagine ha in comune con il raffigurato la forma logica della raffigurazione»<sup>9</sup>. L’ipotetigrafia «funziona come uno strumento di controllo, come un sostituto della realtà e come un ausilio della comunicazione» (Massironi 1982, p. 161).

L’odierna globalizzazione ha frantumato il sistema delle zolle rappresentative (che un tempo erano legate a contesti spaziali e geografici). Le immagini con cui entriamo in contatto provengono da luoghi imprecisati; possiamo interagire con esse e modificarle in tempo reale, ma i clu-

ster semantici resistono e hanno regole sempre più rigorose. Essi definiscono nuove zolle rappresentative, svincolate da tempo e luogo, che hanno disegnato una nuova “geografia dell’immagine”, legata più a contesti di uso che alla territorialità. Nel prosieguo proveremo a definire questa nuova geografia utilizzando come chiave di lettura le nozioni di cluster e di ipotetigrafia, privilegiando gli ambiti della rappresentazione in cui l’identità o il contrasto fra gli stessi termini sono più accentuati.

## 2. Forme dell’ipotetigrafia: la metropolitana di Londra e l’opera grafica di Kohei Sugiura

La metropolitana di Londra è una rete complessa, articolata in uno spazio non visibile agli occhi. Una sua rappresentazione tridimensionale, pur se affascinante dal punto di vista visuale, ha ben poca utilità per i fruitori (fig. 3). La sua proiezione sul piano orizzontale è un primo esempio di ipotetigrafia (fig. 4). Tuttavia, anche questa rappresentazione è poco utile, in quanto l’utente non è interessato alla distanza effettiva fra i luoghi, né alle loro coordinate rispetto al piano cartesiano, ma piuttosto alle soste e alle stazioni di interscambio fra le linee. Il sistema è talmente complesso che David Shrigley, nel 2006, lo ha ironicamente rappresentato come un groviglio di fili colorati; un manifesto che è stato subito utilizzato come copertina per una mappa pieghevole (fig. 5). Il disegno di Shrigley è una particolare forma di ipotetigrafia, quella che «connota gli elaborati come costrutti mentali e non come trascrizione di vissuti percettivi naturali» (Massironi 1982, p. 165). Lo stesso pieghevole, al suo interno, riproduce lo schema della metropolitana secondo un’ulteriore forma di ipotetigrafia (fig. 6) che «prevede al suo interno brevi citazioni verbali in funzione di legenda integrate nella figura e delegate a saldare segni astratti con i significati che a tali segni vengono attribuiti» (Massironi 1982, p. 162).

Un artista che ha fondato il suo lavoro sull’ipotetigrafia è Kohei Sugiura. Nato a Tokyo nel 1932 e laureato in architettura nel 1955, negli anni Sessanta è stato *visiting professor* presso la Hochschule für Gestaltung di Ulm e successivamente presso diverse università giapponesi. Il suo lavoro si fonda sulla ricerca dei principi alla base della cultura asiatica, in cui «ogni

spect to the Cartesian plane, but rather in the stops and interchange stations between the lines. The system is so complex that David Shrigley, in 2006, ironically represented it as a tangle of colored threads; the poster was immediately used as a cover for a foldable map of the London Tube (fig. 5).

Shrigley's drawing is a particular form of hypothetigraphy, the one that "connotes the works as mental constructs and not as a transcription of natural perceptive experiences" (Massironi 1982, p. 165). The same leaflet, inside, reproduces the scheme of the subway according to a further form of hypothetigraphy, more pragmatic (fig. 6), which "includes short verbal citations as a function of legend integrated in the figure and delegated to connect abstract signs with the meanings that these signs are attributed" (Massironi 1982, p. 162).

An artist who based his work on hypothetigraphy is Kohei Sugiura. Born in Tokyo in 1932 and graduated in architecture in 1955, in the 1960s he was visiting professor at the Hochschule für Gestaltung in Ulm and subsequently at several Japanese universities. His work is based on

the search for the principles underlying Asian culture, in which "everything corresponds to itself" (Sugiura 1984, p. 45). According to Sugiura, each of us has a personal view of the world; instead of trying to compensate for the difference between the objectivity of the phenomenon and the subjectivity of perception, we should emphasize it, since 'the contours always fluctuate', in a continuous attempt to discover the form of things that have no form. At the same time, intuition and dexterity must remain at the centre of every figurative production, since without these two purely 'human' components the representation would be reduced to a mere mechanical process.

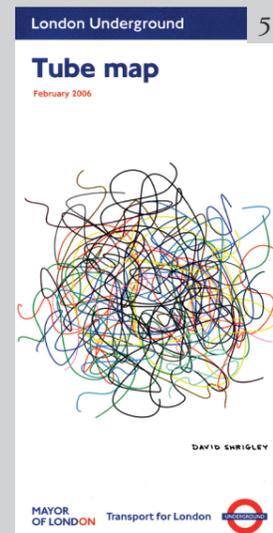
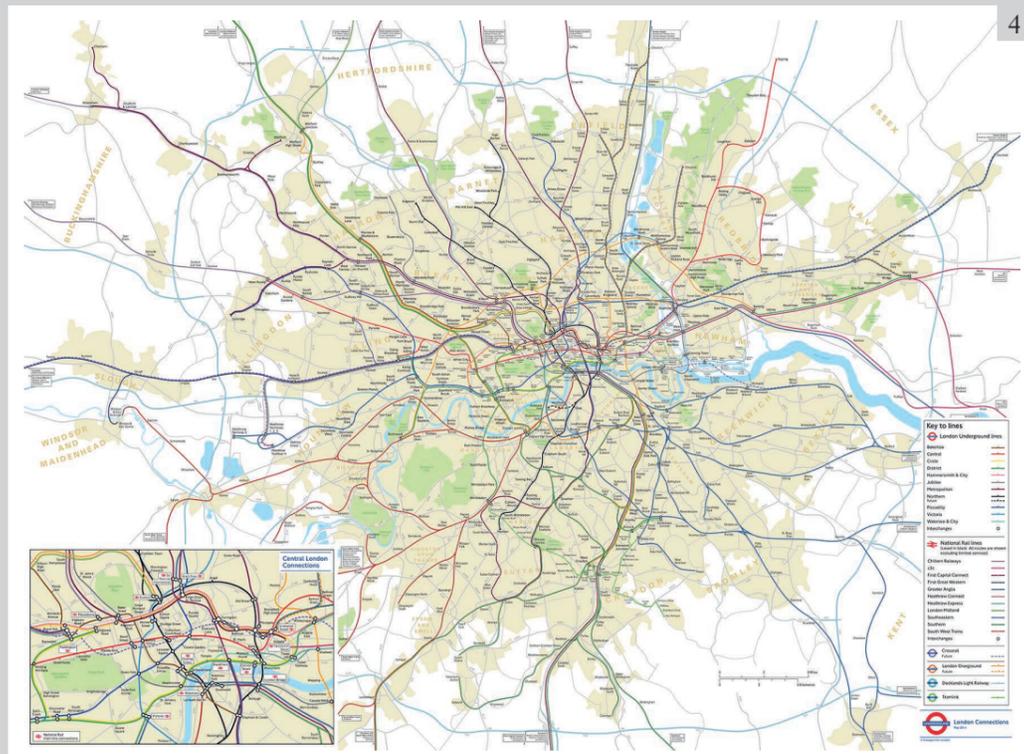
In the *Taste Maps*, Sugiura has elaborated four diagrams for four ethnic cuisines (Japanese, French, Chinese and Indian), inserting information on ingredients, cooking methods, accompaniment of alcoholic beverages and the sense of satiety in relation to the dish (fig. 7). The cartographic representation normally refers to the solidity and non-deformability of the ground; *Soft Maps* plastically deform the projection surface of the map according to pa-

8. "We could define cognitive-communicative products with the term hypothetigraphy, meaning that graphic product that contributes to give visual form to hypotheses formulated to explain the behaviour or functioning of natural conditions intuited or observed experimentally and of which it constitutes an explanatory model". MASSIRONI 1982, p. 126. "Hypothetigraphy is always a description of processes that are not directly visible, but can only be hypothesized in fragmented data bases collected experimentally".

Figure 4  
*Underground London Connections*, 2014. [visited 25 January 2021]. Available at: <https://whatdotheyknow.com/request/224813/response/560395/attach/3/London%20Connections%20Map.pdf>  
© Transport for London.

Figure 5  
David Shrigley, cover for the *Tube map* of the London Underground, 2006.  
© Transport for London.

Figure 6  
*Tube map*, 2016. © Transport for London.



8. «Potremmo definire la produzione cognitivo- comunicativa con il termine di ipotetigrafia, intendendo con tale termine quel prodotto grafico che contribuisce a dar forma visiva a ipotesi formulate per spiegare il comportamento o il funzionamento di condizioni naturali intuite od osservate sperimentalmente e di cui costituisce un modello esplicativo». MASSIRONI 1982, p. 126. «L'ipotetigrafia è sempre descrizione di processi non visibili direttamente, ma solo ipotizzabili in basi a dati frammentari raccolti sperimentalmente».

Figura 4  
*Underground London Connections*, 2014. [visitato il 25 gennaio 2021]. Disponibile da: <https://whatdotheyknow.com/request/224813/response/560395/attach/3/London%20Connections%20Map.pdf>  
© Transport for London.

Figura 5  
David Shrigley, copertina per la *Tube map* della Metropolitana di Londra, 2006. © Transport for London.

Figura 6  
*Tube map*, 2016. © Transport for London.



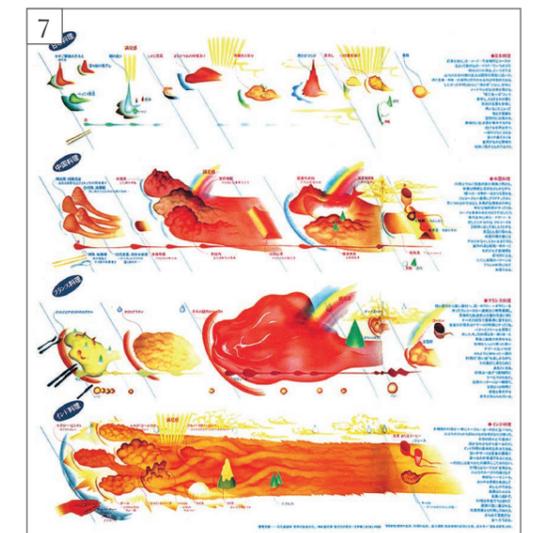
cosa corrisponde a sé stessa» (Sugiura 1984, p. 45). Secondo Sugiura, ciascuno di noi ha una visione personale del mondo; anziché cercare di compensare la differenza fra oggettività del fenomeno e soggettività della percezione, bisogna enfatizzarla, visto che "i contorni fluttuano sempre", in un tentativo continuo di scoprire forme per cose che non hanno forma. Allo stesso tempo, l'intuizione e la manualità devono rimanere al centro di ogni produzione figurativa, poiché senza queste due componenti prettamente "umane" la rappresentazione si ridurrebbe a mero procedimento meccanico. Nelle *Mappe del gusto*, Sugiura ha realizzato quattro diagrammi per altrettante cucine etniche (giapponese, francese, cinese e indiana), inserendo informazioni relative a ingredienti, metodi di cottura, accompagnamento di bevande alcoliche e il senso di sazietà in relazione alla pietanza (fig. 7).

La rappresentazione cartografica normalmente fa riferimento alla solidità e alla indeformabilità del terreno, ma le *Mappe soffici* deformano plasticamente la superficie di proiezione della mappa a seconda di parametri come popolazione, trasporti, infrastrutture, dati economici (fig. 8). Le *Gerarchie temporali* sono mappe del Giappone basate sui tempi di percorrenza, coi i diversi mezzi disponibili, dalle città di Tokyo e Osaka alle principali destinazioni del paese (fig. 9). Nell'immagine che ne deriva, le quattro isole principali del Giappone si sovrappongono

no fino a fondersi, mentre luoghi difficilmente raggiungibili, come la vetta del monte Fuji, risultano collocati in mezzo al mare. Un analogo procedimento, ma con esiti grafici differenti, è applicato a scala planetaria in una mappa che sovrappone diversi planisferi ridisegnati secondo i tempi di percorrenza, ibridandoli con una consueta proiezione azimutale (fig. 10). Le *Carte meteo mobili*, infine, rappresentano le quattro stagioni in Giappone attraverso le variazioni di temperatura e pressione (fig. 11). In questi esempi, come in generale in tutta la vasta produzione di Sugiura, ciascuna rappresentazione utilizza un preciso cluster semantico, valido esclusivamente per l'immagine per cui è stato definito. Ogni cluster costituisce un *unicum* irripetibile e, pertanto, non definisce una corrispondente zolla rappresentativa, a differenza degli esempi che vedremo nel prosieguo.

**3. Il cluster impone l'ipotetigrafia: il fumetto**  
Nato alla fine dell'Ottocento, il fumetto è stato considerato a lungo un prodotto commerciale, di evasione, privo di valore artistico e quindi "usa e getta". Agli albori del terzo millennio la sua reputazione è stata riabilitata grazie a tre fattori principali:

- la produzione di opere sceneggiate e disegnate da autori di indiscusso valore, spesso già affermati in campo narrativo e artistico (il c.d. fumetto "d'autore");
- la rivalutazione, da parte della critica e del



rameters such as population, transport, infrastructure, economic data (fig. 8).

*Time Hierarchies* are maps of Japan based on travel times, using available means of transport, from the cities of Tokyo and Osaka to the main destinations in the country (fig. 9). In the resulting image, the four main islands of Japan overlap until they merge, while places that are difficult to reach, such as the summit of Mount Fuji, are in the middle of the sea. A similar procedure, but with different graphic results, is applied on a planetary scale in a map that superimposes different planispheres redrawn according to the travel times, hybridizing them with a usual azimuthal projection (fig. 10).

Finally, *Moving Weather Charts* represent the four seasons in Japan through variations in temperature and pressure (fig. 11). In these examples, as in general throughout Sugiura's vast production, each representation uses a precise semantic cluster, valid only for the image for which it was defined. Each cluster constitutes an unrepeatable *unicum* and, therefore, does not circumscribe a precise representative plate, unlike the examples that we will see below.

### 3. Cluster impose hypothetigraphy: comics

Born in the late nineteenth century, comics have long been considered a commercial entertainment product, devoid of artistic value and therefore 'throwaway'. At the beginning of the third millennium their reputation was rehabilitated thanks to three main factors:

- the production of scripted and drawn works by authors of undisputed value, often already established in the narrative and artistic fields (the so-called 'auteur' comics);

- the re-evaluation, by critics and the educated public, of pop and informal art;

- the publication of numerous studies on the subject, including the works of Americans Will Eisner (1997) and Scott McCloud (2018). Both define the comic as 'sequential art', based on an orderly series of interconnected but at the same time clearly separated illustrations. The peculiarity of the comics is the closure, that is the contour line that encloses each single cartoon. Thanks to the closure, the reader autonomously and creatively builds the space-time connection nec-

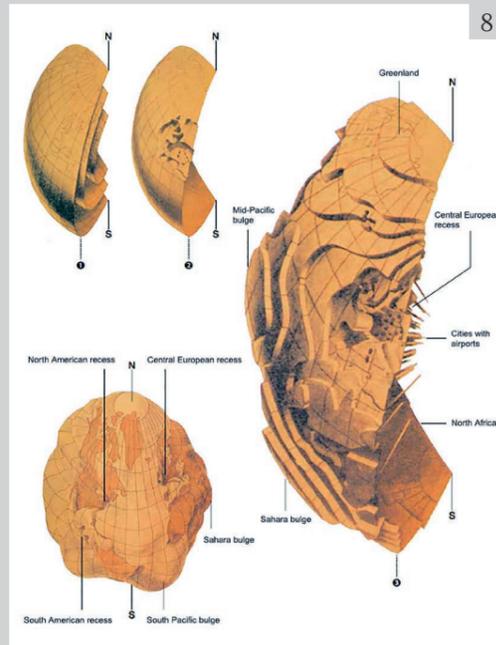


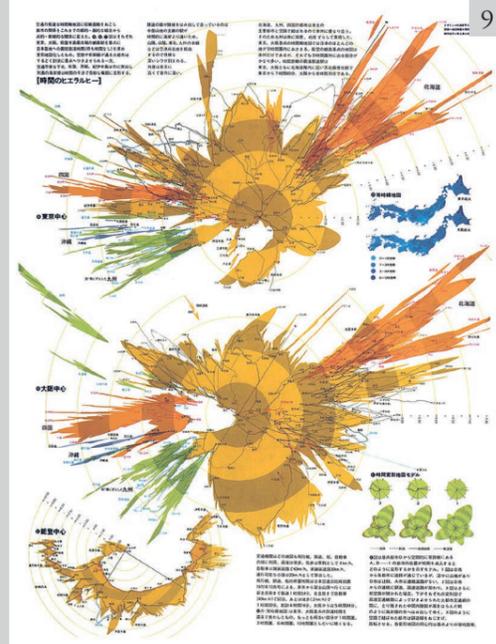
Figure 7  
Kohei Sugiura, *Taste maps*, 1982. SUGIURA 1984, p. 44.

Figure 8  
Kohei Sugiura, *Soft maps*, 1968–1969. SUGIURA 1984, p. 46.

Figure 9  
Kohei Sugiura, *Time Hierarchies*, 1968–1973. SUGIURA 1984, p. 44.

Figure 10  
Kohei Sugiura, *Globe with eight layers*, 1968–1971. [visited 25 January 2021]. Available at: <http://www.abiroh.com/en/seeing-the-invisible/750.html>.

Figure 11  
Kohei Sugiura, *Moving Weather Charts*, 1982. [visited 25 January 2021]. Available at: <http://www.abiroh.com/en/seeing-the-invisible/750.html>.



9. «Ist die Form der Abbildung die logische Form, so heißt das Bild das logische Bild. [...] Das logische Bild kann die Welt abbilden. [...] Das Bild hat mit dem Abgebildeten die logische Form der Abbildung gemein». WITTGENSTEIN 1921, 2.181; 2.19; 2.2.

essary to fill the gap between one cartoon and the next (fig. 12). McCloud even claims that "comics are the closure" (McCloud 2018, p. 75), because it differentiates them from all other forms of art and gives the reader a central role in the construction of the narrative. For this reason, the semantic cluster of com-

Figura 7  
Kohei Sugiura, *Taste maps*, 1982. SUGIURA 1984, p. 44.

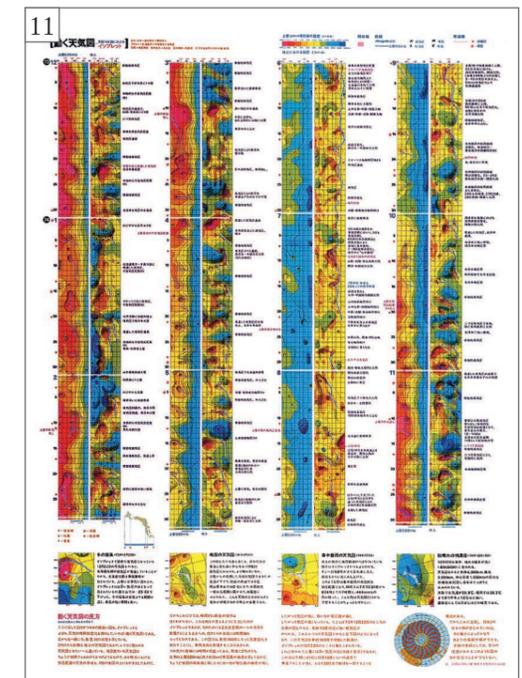
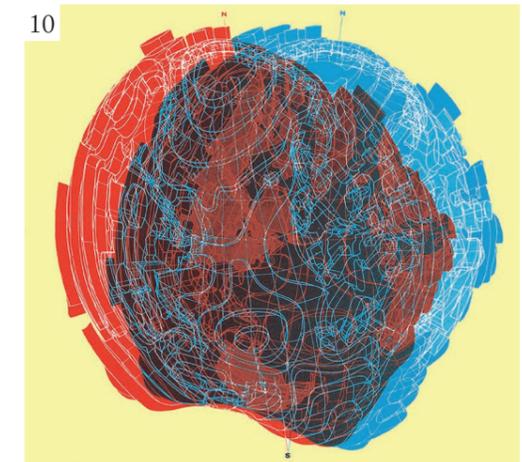
Figura 8  
Kohei Sugiura, *Soft maps*, 1968–1969. SUGIURA 1984, p. 46.

Figura 9  
Kohei Sugiura, *Time Hierarchies*, 1968–1973. SUGIURA 1984, p. 44.

Figura 10  
Kohei Sugiura, *Globe with eight layers*, 1968–1971. [visitato il 25 gennaio 2021]. Disponibile da: <http://www.abiroh.com/en/seeing-the-invisible/750.html>.

Figura 11  
Kohei Sugiura, *Moving Weather Charts*, 1982. [visitato il 25 gennaio 2021]. Disponibile da: <http://www.abiroh.com/en/seeing-the-invisible/750.html>.

pubblico colto, dell'arte pop e informale; – la pubblicazione di numerosi studi sull'argomento, fra cui quelli degli statunitensi Will Eisner (1997) e Scott McCloud (2018). Entrambi definiscono il fumetto "arte sequenziale", basata su una serie ordinata di figurazioni interconnesse ma al tempo stesso nettamente separate. La peculiarità del fumetto è la *closure*, ossia la linea di contorno che racchiude ogni singola vignetta. Grazie ad essa, il lettore costruisce, in modo autonomo e creativo, il collegamento spazio-temporale necessario a colmare il vuoto



rispetto alla vignetta successiva (fig. 12). McCloud afferma addirittura che il «fumetto è la *closure*» (McCloud 2018, p. 75), perché essa lo differenzia da tutte le altre forme d'arte e conferisce al lettore un ruolo centrale nella costruzione della narrazione. Per questo motivo, il *cluster* semantico del fumetto "impone" la *closure*; essa si rivela una condizione necessaria per affrontare quella lettura sincopata (Marin 2001, p. 223) in cui le immagini disegnate si alternano a quelle da costruire mentalmente. Ma la *closure* è a pieno titolo un'ipotetigrafia; in essa «il processo è analogo a quello del comportamento percettivo secondo cui ad una serie di indici parziali o frammentari facciamo corrispondere nella nostra esperienza percettiva immagini integrate in cui le varie parti risultano essere coerentemente collegate tra di loro. Così, facendo appello anche alla memoria e all'immaginazione, tendiamo a conglobare i dati frammentari in un tutto unico, finito» (Massironi 1982, p. 136). La zolla rappresentativa del fumetto, diffusa a scala globale, è internamente frammentata in innumerevoli sotto-zolle che risentono prevalentemente del genere narrativo, ma anche della geografia; ad esempio, in Estremo Oriente possiamo distinguere i *manga*, i *manbwa*, i *manbua*, ecc.<sup>10</sup>.

### 4. Il cluster evoca l'ipotetigrafia: il cinema post-moderno

Come il fumetto, anche il cinema si basa su una narrazione tramite immagini in successione; il concetto di *closure* però non è applicabile, in quanto la rapida frequenza con cui esse appaiono alla vista non presenta vuoti figurativi. Il cinema "classico", che ha dominato fino agli anni Cinquanta, ha l'obiettivo di coinvolgere lo spettatore nel racconto. Per ottenere questa empatia, esso fa leva sulla continuità narrativa e cerca di attenuare i salti spazio-temporali fra le scene. Ma, come in molte altre forme di comunicazioni audio-video, anche nel cinema contemporaneo prevale il linguaggio postmoderno. Esso rinuncia alla continuità della narrazione (spesso anche alla coerenza) e «coniuga diversi stadi di realtà, giocando con questa come se si trattasse di un *puzzle*. Ama la forma pastiche, intessendosi di continui riferimenti e citazioni, spesso ironici, al cinema del passato e dialoga con tutti i media e le forme di comunicazione

ics ‘imposes’ closure; it proves to be a necessary condition to undertake that syncopated reading (Marin 2001, p. 223) in which drawn images alternate with images to be constructed mentally. But the closure is fully a hypothetigraphy; in it “the process is analogous to that of perceptual behaviour, in which we link a series of partial or fragmentary indexes to integrated images whose parts are coherently linked together. Thus, by also appealing to memory and imagination, we tend to combine fragmentary data into a single, finite whole” (Massironi 1982, p. 136). The representative plate of comics, widespread on a global scale, it is internally fragmented into countless sub-plates that are mainly influenced by the narrative genre, but also by geography; for example, in the Far East we can distinguish *manga*, *manhwa*, *manhua*, etc.<sup>10</sup>.

#### 4. Cluster evokes hypothetigraphy: post-modern cinema

Like comics, cinema is also based on a narration through images in succession; however, the concept of closure is not applicable, as their rapid succession does not present figurative gaps. The ‘classic’ cinema, which dominated until the 1950s, aims to involve the viewer in the story. To obtain this empathy, it relies on narrative continuity and tries to attenuate the space-time jumps between the scenes. As in many other forms of audio-video communication, postmodern language prevails in contemporary cinema. It renounces the continuity of the narrative (often also the coherence) e “combines different levels of reality, playing with this as if it were a puzzle. It loves the pastiche form, interweaving with continuous references and quotations, often ironic, to the cinema of the past and dialogues with all contemporary media and forms of communication, to which the public is increasingly accustomed” (Rondolino, Tomasi, p. XII). In a classic film, the narrative is linear and is understandable to any viewer; in a postmodern film, on the other hand, it splits and refers to a system of knowledge, references, and quotations which, if not grasped by the viewer, compromise the show (fig. 13). The semantic cluster of postmodern cinema, with

its continuous reference to other figurations, constantly evokes hypothetigraphy. “Hypothetigraphy highlights an often-overlooked fact and that is that perception governs not only the acquisition and organization of data coming from outside, but also those coming from within us. [...] When these fragmentary data are perceived as consistent with a more general design that includes them and which works as a hypothesis, the mind creates an image, a figure, a model that integrates them” (Massironi 1982, p.136).

The film industry, especially for commercial reasons, tends as much as possible to define representative plates that orient the viewer’s choices: as in comics, these are the so-called ‘genres’, each of which has its own sample of references based on citations referring to other films or to forms of entertainment of the audience to which it is addressed. The geographical connotation of the plaques appears today more attenuated than in the past, even if there are clamorous misunderstandings in the evaluation of the same product by the public of different geographical areas<sup>11</sup>.

#### 5. The cluster renounces hypothetigraphy: architectural drawing

Architectural drawing has always been midway between icon and symbol, seeking the mimesis of external form and the quantification of non-visible qualities (distributive, static, functional, topological). Digital has progressively exasperated this dualism thanks to an ever-greater specialization of tools and graphic techniques. These are not indifferent to the outcome of the graphic product: “The ‘technique’ establishes a production method that puts the purposes and resources in a reciprocal relationship” (Ugo 1991, p. 67). “Technique is not simply a means. Technique is a way of unveiling” (Heidegger 1976, p. 9). Analogical drawing, regardless of its level of figurativeness, has always used a relatively simple code, based on the signifying power of the line. “The first algorithm of the drawing is the line. First in order of time, first in order of importance” (de Rubertis 1992, p. 212). In the 1980s, vector drawing software reproduced the functionality of the drafting table,

Figura 12  
Scott McCloud, closure example accompanied by the following caption: “Every act committed on paper by a cartoonist is assisted and permitted by a silent accomplice. The criminal accomplice also known as the reader. I may also have drawn an axe in this example, but I am not the one bringing it down or choosing the force of the blow, or who is screaming, or why. This, dear reader, is your crime. And every single reader does it differently”. MCCLOUD 2018, p. 76.

Figura 13  
Two frames from the short film *La Ricotta* by Pier Paolo Pasolini, in *Ro.Go.Pa.G.*, 1963; filmic re-presentation of the *Deposizione di Volterra* by Rosso Fiorentino (1521) and of *Deposizione della Cappella Capponi* by Pontormo (1526–1528).

10. For an overview of the art of comics in the Far East, see SCHODT 2011.

11. An emblematic example is *Tears of the Black Tiger*, 2001 Thai feature film by Wisit Sasanatieng. Conceived as a tribute-citation of Hollywood westerns, but full of clichés and references to the culture of Southeast Asia, it has met with resounding success in the West precisely for the exasperation of a ‘postmodern’ narrative based on a pastiche that often exceeds the border with trash.

Figura 12  
Scott McCloud, esempio di closure accompagnata dalla seguente didascalia: «Ogni atto commesso su carta da un fumettista è assistito e permesso da un complice silenzioso. Il complice criminale noto anche come il lettore. Potrò anche aver disegnato un’ascia in questo esempio, ma non sono io a farla calare o a scegliere la forza del colpo, o chi urla, o perché. Questo, caro lettore, è il tuo crimine. E ogni singolo lettore lo commette in modo diverso». MCCLOUD 2018, p. 76.

Figura 13  
Due fotogrammi dall’episodio *La Ricotta* di Pier Paolo Pasolini, in *Ro.Go.Pa.G.*, 1963; riproposizione cinematografica della *Deposizione di Volterra* di Rosso Fiorentino (1521) e della *Deposizione della Cappella Capponi* di Pontormo (1526–1528).

10. Per una panoramica sull’arte del fumetto in estremo Oriente si veda SCHODT 2011.

11. Un esempio emblematico è *Le lacrime della tigre nera*, lungometraggio thailandese del 2001 di Wisit Sasanatieng. Concepito come omaggio-citazione dei *western* di Hollywood ma infarcito di cliché e di riferimenti alla cultura del sud-orientale asiatico, ha riscosso un successo clamoroso in Occidente proprio per l’exasperazione di una narrazione “postmoderna” basata su un *pastiche* che spesso supera il confine col *trash*.



contemporanei, cui il pubblico è sempre più abituato» (Rondolino, Tomasi, p. XII).

La narrazione in un film classico è lineare e risulta comprensibile a qualsiasi spettatore; in un film postmoderno, invece, si sdoppia e rimanda a un sistema di conoscenze, riferimenti e citazioni che, se non sono colti dallo spettatore, pregiudicano la visione (fig. 13). Il *cluster* semantico del cinema postmoderno, con il suo continuo rimando ad altre figurationi, evoca continuamente l’ipotetigrafia. «L’ipotetigrafia evidenzia un fatto spesso trascurato e cioè che la percezione presiede non solo l’acquisizione e l’organizzazione dei dati provenienti dal di fuori, ma anche quelli provenienti dal di dentro di noi [...]. Quando questi dati frammentari vengono percepiti come coerenti con un disegno più generale che li comprende e che funziona da ipotesi, si crea nella mente un’immagine, una figura, un modello che li integra in tutto» (Massironi 1982, p. 136).

L’industria cinematografica, soprattutto per motivi commerciali, tende il più possibile a definire zolle rappresentative che orientino le scelte dello spettatore: come nel fumetto, si tratta dei cosiddetti “generi”, ognuno dei quali ha il proprio campionario di riferimenti basati su citazioni riferite ad altri film o a forme di intrattenimento proprie della fascia di pubblico a cui si rivolge. La connotazione geografica delle zolle appare oggi più attenuata rispetto a un tempo, anche se non mancano clamorosi fraintendimenti nella valutazione del medesimo prodotto da parte del pubblico di diverse aree geografiche<sup>11</sup>.

#### 5. Il cluster rinuncia all’ipotetigrafia: il disegno di architettura

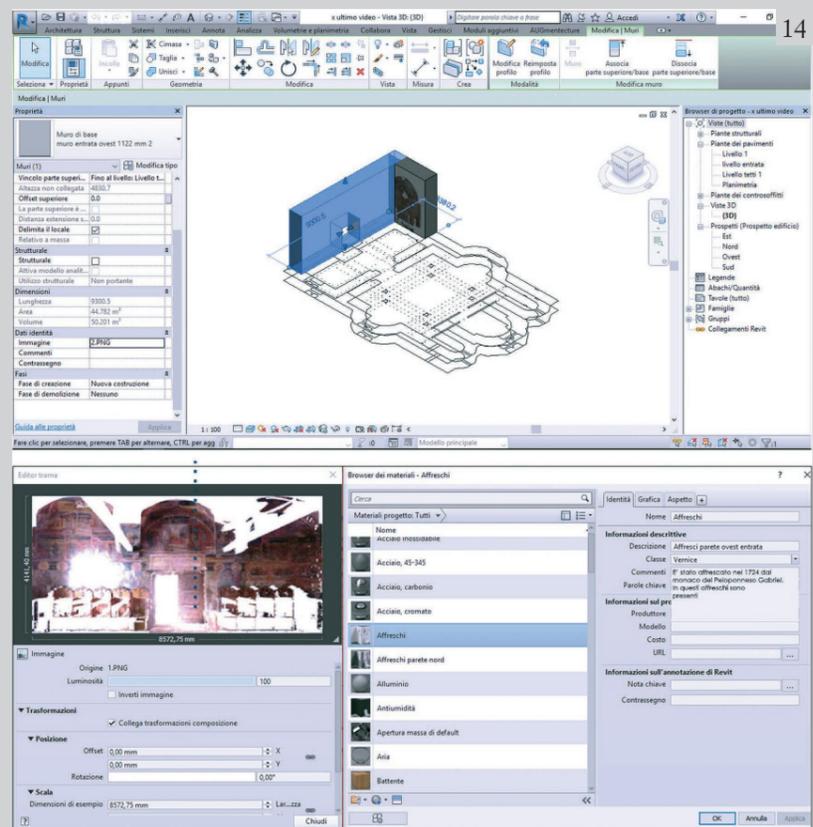
Il disegno di architettura oscilla da sempre fra icona e simbolo, fra la *mimesis* della forma esteriore e la quantificazione di qualità non visibili (distributive, statiche, funzionali, topologiche). Il digitale ha progressivamente esasperato questo dualismo grazie a una sempre maggiore specializzazione degli strumenti e delle tecniche. Queste ultime non sono neutrali rispetto all’esito del prodotto grafico: «la “tecnica” istituisce un metodo produttivo che mette in reciproco rapporto le finalità e le risorse» (Ugo 1991, p. 67). «La tecnica non è semplicemente un mezzo. La tecnica è un modo del disvelamento» (Heidegger 1976, p. 9).

Il disegno analogico, indipendentemente dal suo livello di figuratività, ha sempre utilizzato un codice relativamente semplice, fondato sul potere significativa della linea. «Il primo algoritmo del disegno è la linea. Primo in ordine di tempo, primo in ordine di importanza» (de Rubertis 1992, p. 212). Negli anni Ottanta, i *software* di disegno vettoriale tendevano a riprodurre le funzionalità del tecnografo, migliorandone l’efficienza ma utilizzando i *cluster* semantici del disegno analogico. Oggi gli applicativi a disposizione sono innumerevoli; ciascuno utilizza un idioletto basato su un codice talmente specializzato che nessun disegnatore è in grado di padroneggiarli tutti con eguale efficacia. I *cluster* semantici del disegno figurativo di architettura (per esempio, un *render* fotorealistico destinato a una committenza non specialistica) sono diversi da quelli del dise-

improving its efficiency but using the semantic clusters of analogical drawing. Today the applications available are innumerable; each of them uses an idiolect based on a code so specialized that no designer can master them all with equal effectiveness. Clusters of figurative architectural drawing (for example, a photorealistic render intended for a non-specialist client) are different from the clusters of parametric-quantitative drawing (for example, a BIM project). The figurative drawing pursues, by its nature, communicative universality and verisimilitude; the complex procedures of digital tools leave no trace in the results. The parametric-quantitative design, on the other hand, is characterized by a high complexity of the code both in the processing phase and in the finished product (fig. 14). The semantic clusters that regulate software and interfaces are innumerable and progressively increase both the specialization and the reciprocal competition between products. In this scenario, the designer has less and less autonomy: he can only 'choose' among the tools that the software offers. In both macro-plates representative of architectural drawing, the figurative and the parametric ones, hypothetigraphy is absent in substance (each image is defined, controllable and editable in all its aspects) but in some cases it reappears ambiguously in the form, especially when the figuration tends to re-propose the 'presence of the past' through graphic expedients that refer to the artisan practice of drawing.

### 6. Cluster rejects hypothetigraphy: digital devices

Digital is a huge and complex world, capable of influencing our way of perceiving and imagining space. Here we will make a brief mention of the visual spatiality of videogames and the graphic-phonetic language of social networks. The graphics of the videogames have changed in a few years from the rudimentary spatial patterns to the increasingly plausible environments that can be explored in the first person; they are based on hyper-realistic modelling, the use of photographic textures, the import of real environments acquired with laser scanners, the



simulation of atmospheric effects (Colistra 2013, pp. 5-7). The research tends more and more to realism and multi-sensory features with the consequent loss of the imaginative component and a continuous ambiguity between real and virtual (fig. 15).

Once mainly based on reflexes and hand-eye coordination, video games today develop in immersive environments, in which the avatar acts in apparent freedom. Actually, each scenario is a closed plate, designed in every detail and therefore the system is defined by extremely rigid clusters. Hypothetigraphy, a central element of analogical role-playing games, is radically rejected. What cannot be seen does not exist. The peculiarities of each cluster also extend to verbal communication, which further strengthens the identity of the corresponding plaque: "The lexicon used by gamers brings together, in an original balance, rigid taxonomies, a complex defining apparatus and an evident semantic uniqueness" (Urraci 2017, p. 300); its mastery re-

Figure 14  
Girolamo Ventura, *Regest of Byzantine frescoes on BIM software*, Monastery of Hagios Panteleimonos near Velika (Tessaly, Greece), 2019. Degree thesis in Architecture, supervisors Marinella Arena, Daniele Colistra, Domenico Mediatì.

Figure 15  
Manhattan skyline in a frame from the video game *Spider-Man: Miles Morales*, 2020. © Insomniac Games e Sony Interactive Entertainment.

gno parametric-quantitative (per esempio, un progetto BIM). Il disegno figurativo persegue, per sua natura, l'universalità comunicativa e la verosimiglianza; i procedimenti complessi degli strumenti digitali non lasciano traccia negli esiti. Il disegno parametrico-quantitativo, al contrario, si caratterizza per un'elevata complessità del codice sia nella fase di elaborazione che nel prodotto finito (fig. 14). I cluster semantici che regolano i software e le interfacce, sono innumerevoli e aumentano progressivamente sia la specializzazione che la reciproca competizione fra i prodotti. In questo scenario, il disegnatore ha sempre meno autonomia: può "scegliere" solo fra gli strumenti che il software offre. In entrambe le macro-zolle rappresentative del disegno di architettura, quella figurativa e quella parametrica, l'ipotetigrafia è assente nella sostanza (ogni immagine è definita, controllabile e modificabile in tutti i suoi aspetti) ma in alcuni casi riappare ambiguamente nella forma, soprattutto quando la figurazione tende a riproporre la "presenza del passato" attraverso forme grafiche che rimandano alla pratica artigianale del disegno.

### 6. Il cluster respinge l'ipotetigrafia: i dispositivi digitali

Il digitale è una galassia smisurata e complessa, in grado di condizionare il modo di percepire e di immaginare lo spazio. In questa sede faremo un breve accenno alla visualità

dei videogame e al linguaggio grafico-fonetico dei social network.

La grafica dei videogame è passata in pochi anni dai rudimentali schemi spaziali a fil di ferro ai sempre più verosimiglianti ambienti esplorabili in prima persona ottenuti tramite la modellazione iperrealistica, l'uso di texture fotografiche, l'importazione di ambienti reali acquisiti con laser scanner, la simulazione di effetti atmosferici (Colistra 2013, pp. 5-7). È una continua ricerca che tende al realismo e alla multi-sensorialità con la conseguente perdita della componente immaginativa e una continua ambiguità fra reale e virtuale (fig. 15). Un tempo basati prevalentemente sui riflessi e sul coordinamento occhio-mano, i videogame oggi si sviluppano in ambienti immersivi, in cui l'avatar agisce in apparente libertà. In realtà, ogni scenario è una zolla chiusa; tutto è prefigurato in ogni minimo dettaglio e quindi il sistema risulta definito da cluster estremamente rigidi. L'ipotetigrafia, elemento centrale dei giochi di ruolo analogici, è radicalmente respinta. Ciò che non si vede, non esiste. Le peculiarità di ciascun cluster si estendono anche alla comunicazione verbale, che rafforza ulteriormente l'identità della zolla corrispondente: «Il lessico del quale i videogiocatori si servono concilia, in un originale equilibrio, rigide tassonomie, un complesso apparato definitorio e una evidente univocità semantica» (Urraci 2017, p.

Figura 14  
Girolamo Ventura, *Regesto degli affreschi bizantini in ambiente BIM*, Monastero di Hagios Panteleimonos presso Velika (Tessaglia, Grecia), 2019. Tesi di laurea in Architettura, relatori Marinella Arena, Daniele Colistra, Domenico Mediatì.

Figura 15  
Manhattan vista dall'alto in un fotogramma del videogame *Spider-Man: Miles Morales*, 2020. © Insomniac Games e Sony Interactive Entertainment.



quires commitment and attitude, generates rigorous mechanisms of inclusion or exclusion and, therefore, the formation of communities of users without distinction of age, social class and geographical origin.

The term 'social network' implies the presence of a circumscribed space and the possibility of moving and staying in it through connections and nodes. It is an open system, but with well-defined semantic clusters. A social network has a specific community and uses a coded language, even if it is constantly evolving; cluster (the rules) and plates (the interface in which they apply) coincide. Belonging to a network implies the knowledge of a language (such as *Twitterese*), the rules of a community (for example: the norms of a chat room), the acquisition of an increasingly extensive corpus of iconographic codes useful for synthetically expressing an emotion or a thought (the emoticons). The latter, particularly, are an extra verbal complement to the written word and, as they are mainly attributable to facial expressions, have a universal value, despite the presence of partially differentiated clusters in different areas of the planet that contribute to differentiate the geography of places<sup>12</sup>. Emoticons are a form of visual slang that has evolved rapidly (*Emoticons*, *Emotiblips*, *Emoticlips*, *Emotivideos*), in a progressive renunciation of abstraction

and a search for a total description which, as in the case of videogames, radically rejects the notion of hypotetigraphy.

## 7. Conclusions

*Hic sunt leones. Geografia fantastica e viaggi straordinari* is the title of an exhibition held in Rome in the early 1980s on the theme of the graphic description of imaginative and conjectural places. In the *Presentation*, Renato Nicolini, Councilor for Culture of those years, warned about the use of the adjective 'true' in the representation, asserting that "If it is only through subjectivity that we can know the world, the terms 'true' and 'false' lose their traditional meaning. We must not conform to the 'ideal' of truth, but be true in our behaviour, with all the subjectivity, the hypothetical and problematic nature that are connected to it" (Nicolini 1983, p. 8). Forty years after this reflection, the world of representation has completely transformed. The hypothetical, aesthetic-creative component pushes towards the construction of fantastic worlds, unknown but open to creative exploration; the pragmatic and utilitarian one, supported by an increasingly exasperated specialization, fragments and circumscribes representative plates, barricaded behind semantic clusters. Each of them has unknown territories but makes trails available to explore them: *ubique sunt leones*.

12. Since the birth of emoticons at the end of the seventies (well before social networks), the 'Western style' has stood out, among others, in which the characters are reproduced by imagining a 90° clockwise rotation, the 'Japanese style' (called *kaomoji*), in which the display does not require the rotation of the characters, and the Korean style, which uses different codes and not immediately attributable to a figuration; then there are further variations used in China and Russia.

12. Fin dalla nascita delle *emoticon* alla fine degli anni Settanta (ben prima dei social) si sono distinti, fra gli altri, lo stile occidentale, in cui i caratteri sono riprodotti immaginando una rotazione di 90° in senso orario, lo stile giapponese (detto *kaomoji*), in cui la visualizzazione non richiede la rotazione dei caratteri, e lo stile coreano, che utilizza codici diversi e non immediatamente riconducibili a una figurazione, oltre ad ulteriori differenze in uso in Cina e in Russia.

300); la sua padronanza richiede impegno e attitudine, genera meccanismi rigorosi di inclusione o esclusione e, quindi, la formazione di comunità di utenti prive di differenze di età, classe sociale e provenienza geografica.

Il concetto di rete, insito nella denominazione *social network*, sottintende la presenza di uno spazio circoscritto e la possibilità di muoversi e sostare in esso attraverso i collegamenti e i nodi. È un sistema accessibile ma dotato di *cluster* semantici ben definiti. Un *social network* ha una precisa comunità di iscritti e utilizza un linguaggio codificato, anche se in continua evoluzione; il *cluster* (le regole) e la zolla (l'interfaccia in cui si applicano) coincidono. Appartenere a un *network* sottintende la conoscenza di un linguaggio (come il *twitterese*), le regole di una comunità (per esempio: le norme di una *chat room*), l'acquisizione di un *corpus* sempre più esteso di codici iconografici utili ad esprimere sinteticamente un'emozione o un pensiero (le *emoticon*). Queste ultime, in particolare, sono un complemento extra verbale alla parola scritta e, in quanto riconducibili prevalentemente alla mimica facciale, hanno un valore universale, nonostante la presenza di *cluster* in parte differenziati in aree diverse del pianeta che contribuiscono a differenziare la geografia dei luoghi<sup>12</sup>. Le *emoticon* sono una forma di *visual slang* che si è evoluta rapidamente (*emoticon*, *emotiblip*, *emoticlips*, *emotivideo*), in un crescendo di rinun-

cia all'astrazione e di ricerca di una descrizione totale che, come nel caso dei *videogame*, respinge radicalmente la nozione di ipotetigrafia.

## 7. Conclusions

*Hic sunt leones. Geografia fantastica e viaggi straordinari* è il titolo di una mostra sul tema della descrizione grafica di luoghi immaginifici e congetturali tenutasi a Roma nei primi anni Ottanta. Nella *Presentation*, Renato Nicolini, Assessore alla Cultura di quegli anni, metteva in guardia sull'uso dell'aggettivo "vero" nella rappresentazione, asserendo che «se è solo attraverso la soggettività che possiamo conoscere il mondo, i termini di "vero" e di "falso" perdono il loro significato tradizionale. Non dobbiamo conformarci all'"ideale" del vero: ma essere veri nel nostro comportamento, con tutta la soggettività, la problematicità e l'ipoteticità che gli sono connesse» (Nicolini 1983, p. 8). A quarant'anni da questa riflessione, il mondo della rappresentazione si è completamente trasformato. La componente ipotetica, estetico-creativa spinge verso la costruzione di territori fantastici, sconosciuti ma aperti all'esplorazione creativa. Quella pragmatica e utilitaristica, sorretta da una specializzazione sempre più esasperata, frammenta e circoscrive zolle rappresentative barricate dietro *cluster* semantici. Ognuna di esse ha territori ignoti, ma rende disponibili le piste per esplorarli: *ubique sunt leones*.

## References / Bibliografia

- ANCESCHI, G., 1992. *L'oggetto della raffigurazione*. Milano: ETAS, pp. 258.
- brunoimbrizi. Bruno Imbrizi. S.d. [visitato 25 gennaio 2021]. Disponibile da: <http://brunoimbrizi.com/experiments/#/07>.
- COLISTRA, D., 2013. Videogames and urban visions. Virtual spaces and simulated worlds. *NUL – New Urban Languages*. 27, 2/2013, pp. 1–8.
- DE RUBERTIS, R., 1992. Ermeneusi. In DE RUBERTIS, R., SOLETTI, A., UGO, V. (cura), *Temi e Codici del disegno d'architettura*. Collana *I libri di XY*. Roma: Officina Edizioni, pp. 179–226.
- EISNER, W., 1997. *Fumetto & arte sequenziale (Comics and Sequential Art, 1985)*. Ed. it. a cura di F. Gadducci, M. Tavosanis. Torino: Vittorio Pavesio Productions, pp. 160.
- FARINELLI, F., 2003. *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*. Torino: Einaudi, pp. 240.
- The Stanford Digital Forma Urbis Romae Project*. 2002–2016. [visitato 25 gennaio 2021]. Disponibile da: <https://formaurbis.stanford.edu>.
- HEIDEGGER, M., 1976. *Saggi e discorsi (Vorträge und Aufsätze, 1957)*. Ed. it. a cura di G. Vattimo. Milano: Mursia, pp. 198.
- MARIN, L., 2001. *Della Rappresentazione (De la représentation, 1994)*. Ed. it. a cura di L. Corrain. Roma: Meltemi, pp. 288.
- MASSIRONI, M., 1982. *Vedere con il disegno*. Padova: Franco Muzzio Editore, pp. 192.

- MCCLOUD, S., 2018. *Capire, fare e reinventare il fumetto (Understanding comics, 1993. Reinventing comics, 2000. Making comics, 2006)*. Ed. it. a cura di M. Foschini. Milano: Bao Publishing, pp. 750.
- NICOLINI, R., 1983. *Presentation*. In CALABRESE, O., GIOVANNOLI, R., PEZZINI, I. (cura), *Hic sunt leones. Geografia fantastica e viaggi straordinari*. Milano: Electa, p. 8.
- RONDOLINO, G., TOMASI, D., 2011. *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*. Torino: UTET, pp. XIV–240.
- SCHODT, F.L., 2011. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press, pp. 376.
- SUGIURA, K., 1984. Kohei Sugiura. *Rassegna. Il contributo della scuola di Ulm*. 19, VI/1984, pp. 44–47.
- UGO, V., 1991. *I luoghi di Dedalo. Elementi teorici dell'architettura*. Bari: Edizioni Dedalo, pp. 256.
- UGO, V., 1992. Mimesi. In DE RUBERTIS, R., SOLETTI, A., UGO, V. (cura), *Temi e Codici del disegno d'architettura*. Collana *I libri di XY*. Roma: Officina Edizioni, pp. 9–23.
- UGO, V., 1994. *Fondamenti della rappresentazione architettonica*. Bologna: Società Editrice Esculapio, pp. 240.
- URRACI, G., 2017. Il lessico dei MMORPG. Glossario commentato dei tecnicismi delle comunità videoludiche. *Letterature straniere &*. 17/2017, pp. 299–321.
- WITTGENSTEIN, L., 1921. Logisch-philosophische Abhandlung. *Annalen der Naturphilosophie*. XIV, 3/4, 1921, pp. 185–262.