

Some years ago linguist Raffaele Simone, in his volume *The Third Phase. Forms of knowing that we are losing*¹ saw that, in the communication field, there is a fast passage induced by the “digital revolution” from a logical–sequential system (writing or reading on the printed line in the page of a book, the radio, or spoken language) to a simultaneous–visual system (such as television, video games, etc.). He considered it, with profound arguments, a real revolution, the manifestation of an epochal change, namely the opening of a “third phase” after the transition from oral philosophy to the written one, with Plato (first phase), and the introduction of the press, accompanied by the subsequent broad diffusion of books, with Gutenberg (second phase).

However, in that instance, he did not take a critical or worried position about that change, instead he merely observed and analyzed, looking forward to its developments. As a matter of fact, his position is different in a later and more recent script: *Prassiteles's Panther. Reflections on advancing falsehood*², where the scholar notes that the new “virtual” communication modes move away from the physical reality of things and create, at the end of the count, a “false world” in which more and more people like to take refuge. This is not a general condemnation but a warning and an invitation to distinguish between reasonable and measured uses of digital systems (to get information or enjoy otherwise unattainable realities) and abuses (replacing, without valid reasons the “real” reality with a “false” and “virtual” one, thus losing contact with the physical world and isolating oneself in a sort of “disturbing ecstasy”).

This is an expression found in the text of Finkielkraut and Soriano, *The Internet. A Disturbing Ecstasy*³, resumed by R. Simone in his criticism of a “digital culture” that tends to “show as reality, non-existent objects that cannot, in fact, exist”, implementing the processes of “de-realization” or, conversely, of “intensification of reality”, by artificially making it “too real”. He also observes the curious inverse path of science that has passed, with Bacon and Galileo, from “imaginary and even visionary representations of the real object” to his direct observation (the “sensible experiences” of which Galileo writes).

For a scientific journal dealing with visual com-

munication and, therefore, experimenting with images, such as «XY», the question dealt with by R. Simone seems to be pertinent and interesting. It urges to consider the question of whether and how “simultaneous” and “visual” communication can provide a valid aid to the most traditional logical–sequential mode or, alternatively, if the former is supposed to supplant the latter, with all the consequences that could ensue.

In one case we would expect a positive, desirable enrichment of the “forms of knowledge” thanks to the virtuous integration of the two communicative modes (just think of how valid the expression “a drawing is worth a thousand words” is in architecture); in the other, the simultaneous–visual mode would replace and prevail upon the first, causing an impoverishment perhaps disguised in the beginning by the specious sensation of democratic, faster, more effective and immediate communication and information, yet, not without serious problems.

We would have a faster but less profound, less meditated, less subject to critical scrutiny and adequate reflection information and learning proper of the “slow” analytic sequencing of “written speech” which obliges, in a Cartesian fashion, to split complex problems into other simpler, “clear and distinct” ones.

Simultaneity could also involve “excess” of information, not selected or easily selectable, such as to induce, in some cases, a “background noise” that can blur the meaning of the information itself.

Also think about reading a paper or, alternatively, an eBook. There are, respectively, quite different ways. The first, interacts with the eye and the hand (without considering the “book scent”, especially if old), favoring, by means of a “polysensorial” experience, the memorization of content; the hand can hold or move the book, perhaps write notes on the margin, emphasize and highlight, or even simply touch, scroll forward and backwards, when necessary, in order to review and assimilate certain important passages of the text. The second, however, is certainly more detached, a bit algid, forced on a flat surface and, so to speak, dematerialized, despite its attempts to simulate, as in some cases, paper reality by artificially reproducing the noise of turning pages.

Something like this can also be experienced between handwriting and typing, where, for di-

1. SIMONE, R., 2000. *La Terza Fase. Forme di sapere che stiamo perdendo*. Roma–Bari: Laterza, pp. 168.

2. SIMONE, R., 2003. *La Pantera di Prassiteles. Riflessioni sul falso che avanza. Tempo Fermo*. 2, 2003, pp. 46–54.

3. FINKIELKRAUT, A., SORIANO, P., 2001. *Internet. L'inquietante extase*. Paris: Mille et Une Nuits, pp. 93.

Alcuni anni fa il linguista Raffaele Simone, nel suo volume *La Terza Fase. Forme di sapere che stiamo perdendo*¹, rilevava, nel campo della comunicazione, il veloce passaggio, indotto dalla “rivoluzione digitale”, da un sistema logico–sequenziale (quello della scrittura o della lettura condotta sul filo della riga stampata sulla pagina d’un libro, o della stessa radio e, quindi, del linguaggio parlato) ad uno simultaneo–visivo (proprio della televisione, dei videogiochi, ecc.). Lo considerava, con profonde argomentazioni, una vera e propria rivoluzione in atto, la manifestazione di un cambiamento epocale, appunto l’apertura di una “terza fase” dopo il passaggio dalla comunicazione filosofica orale a quella scritta, con Platone (prima fase), e l’introduzione della stampa, accompagnata dalla susseguente ampia diffusione dei libri, con Gutenberg (seconda fase).

Tuttavia allora non assumeva una posizione critica o preoccupata circa tale cambiamento ma si limitava, per così dire, ad osservarlo e analizzarlo, attendendone gli sviluppi. Diversa è, infatti, la sua posizione in un successivo e più recente scritto, *La Pantera di Prassiteles. Riflessioni sul falso che avanza*², dove lo studioso nota che le nuove modalità di comunicazione “virtuale” allontanano dalla realtà fisica delle cose e creano, alla fine dei conti, un “mondo falso” nel quale sempre più persone amano rifugiarsi. Non si tratta d’una condanna in blocco ma d’una messa in guardia e d’un invito a distinguere fra usi ragionevoli e misurati dei sistemi digitali (per avere informazioni o fruire di realtà altrimenti inattuabili) ed abusi (per sostituire, senza cogenti o comunque validi motivi, alla “realtà” autentica quella “falsa” e “virtuale”, perdendo così il contatto col mondo fisico ed isolandosi da esso, in una sorta di “estasi inquietante”).

Ciò secondo l’espressione che si ritrova nel testo di Finkielkraut e Soriano, *Internet. L'inquietante extase*³, ripresa da R. Simone nella sua critica alla “cultura digitale” che tende a “mostrare come reali oggetti inesistenti e che non possono di fatto esistere”, attuando processi di “de-realizzazione” o, al contrario, di “intensificazione della realtà”, resa essa stessa artificialmente “troppo reale”. Egli osserva anche il curioso cammino inverso compiuto dalla scienza che è passata, con Bacone e Galileo, da “rappresentazioni immaginarie e perfino visionarie dell’oggetto reale” alla sua diretta osservazione (le “esperienze sensate” di cui scrive Galileo).

Per una rivista scientifica che si occupa di comunicazione visiva e, quindi, esperita per immagini, come appunto è «XY», la questione affrontata da R. Simone risulta quanto mai pertinente e interessante; spinge ad approfondire il quesito se e come la comunicazione “simultanea” e “visiva” possa fornire un valido ausilio alla più tradizionale modalità logico–sequenziale o, in alternativa, se la prima sia destinata a soppiantare la seconda, con tutte le conseguenze che potrebbero derivarne.

In un caso ci sarebbe da aspettarsi un positivo, auspicabile arricchimento delle “forme di conoscenza”, grazie proprio alla virtuosa integrazione delle due modalità comunicative (basti pensare al modo di dire, quanto mai valido in architettura, che “un disegno vale più di mille parole”); nell’altro, quello della sostituzione e del prevalere della modalità simultaneo–visiva, un impoverimento, forse mascherato in principio dalla speciosa sensazione d’una comunicazione e informazione più agevole, efficace ed immediata, non elitaria bensì “democratica”, ricca e completa eppure, a ben vedere, non priva di gravi criticità.

Un’informazione ed un conseguente apprendimento più veloci sì ma meno profondi, meno meditati, meno soggetti ad un vaglio critico e ad un’adeguata riflessione, che proprio dalla “lenta” e analitica sequenzialità del “discorso scritto” la quale obbliga, cartesianamente, a suddividere i problemi complessi in altri più semplici, “chiari e distinti”, vengono spontaneamente favoriti.

La simultaneità potrebbe comportare anche fenomeni di “eccesso” d’informazioni, non selezionate né facilmente selezionabili, tali da indurre, in certi casi, un “rumore di fondo” capace di offuscare il senso dell’informazione stessa.

Si pensi inoltre al modo di leggere un libro in forma cartacea o, in alternativa, come eBook. Si tratta di maniere abbastanza differenti nei due casi. Nel primo interagiscono occhio e mano (senza considerare il “profumo di libro”, specie se antico) favorendo, grazie ad un’esperienza “polisensoriale”, la memorizzazione dei contenuti; la mano può servire per reggere o muovere il libro, magari per scrivere note e appunti a margine, per sottolineare ed evidenziare, od anche agendo per via semplicemente tattile, per fare scorrere in avanti e, quando necessario, indietro le pagine, al fine di rivedere e assimilare certi importanti passaggi del testo. Nel secondo caso, invece, la lettura del eBook è certa-

rect neurological and physiological reasons, the use of a hand not limited to pushing a button helps to conceptualize and memorize content, even with simple notes.

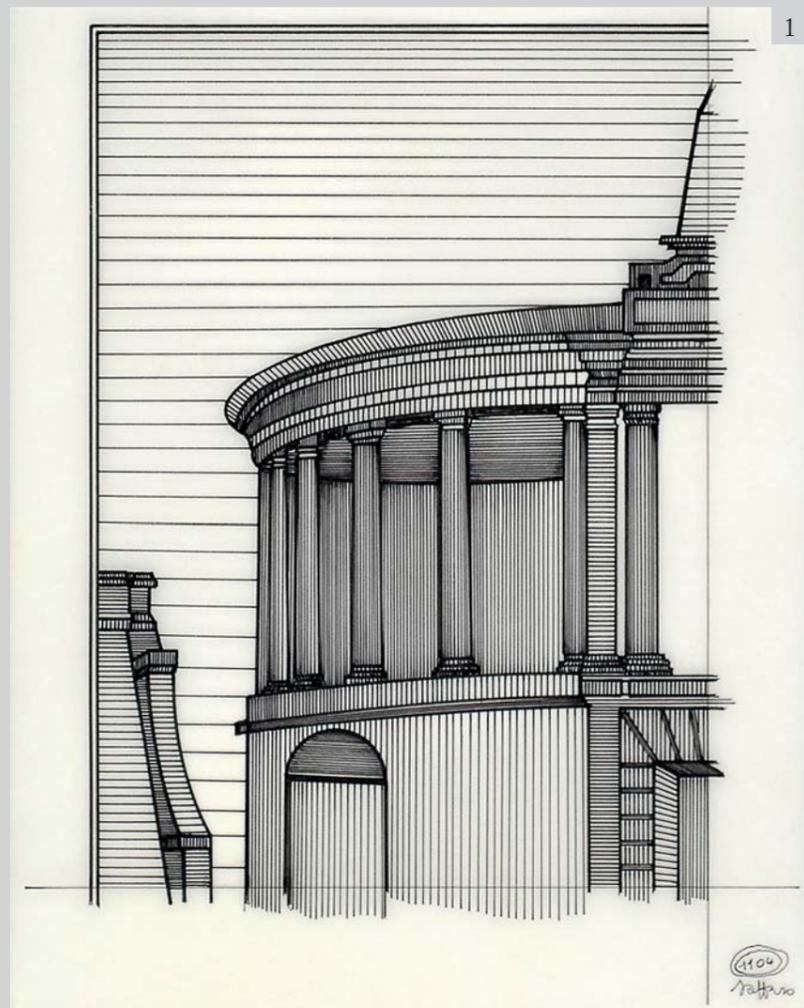
It is well worth the reference, comparing images used to learn architecture, for example to understand an ancient monument that needs to be restored in its many historical changes and growth phases, taking into account, in addition, its material state, technological and structural preservation, and future restoration. The building can be presented “analytically” with the usual drawings like Monge’s projections or vice versa, illustrated “simultaneously” and synthetically in three-dimensional pictures, perhaps in a video.

These are all different ways which however, more easily than the above-mentioned written text, should be brought together and integrated because each one brings something new and different: the outcomes and the conclusions of the research process, with three-dimensional views; the logical process and various steps that led to these outcomes with Monge’s projections. Consider, in this regard, the possibility of full understanding and representation of structural damage by torsion of masonry, induced, for example, by an earthquake. This phenomenon is difficult to depict with orthogonal projections due to the appearance of discordant lesions on the two sides of a wall, which, instead, can be clearly distinguished in a three-dimensional, perhaps rotating, vision, so to discern the different points of view.

In conclusion, the invitation is to confidently welcome new expressive and communicative opportunities, knowing how to make them useful additions to traditional knowledge, having clear the specifics of each of the two modes and the ability of both to stimulating thought and producing knowledge.

Image communication should not necessarily always have the fast and crazy pace and “special effects” of advertising, or video games, digital comics or even “consumer” television (where so much is said but nothing goes deeper), but may include some “logical” and, in some cases, “sequential” aspects, which help to assimilate content and critical reflection.

Architectural images have been talked about, but the same is true for the artistic ones (including



their iconographic and symbolic connotations) and the whole subject, to be well-trained, mastered and oriented, calls for an ever-greater involvement of the disciplines related to linguistic studies. However, Raffaele Simone’s conclusion is less optimistic. In fact, he writes: one sees that «the horizons that are opening in this [...] Third Phase are completely different from those in western knowledge has developed its foundations. We have learned to believe in a world in which the contact with reality is preserved and enriched, not the simulated reality, but the real reality, which requires a spirit of observation and discovery, movement, manipulation, contacts (not connections)»⁴ but this world seems to be escaping. From reflection and thought we are passing, “cheerfully” as Umberto Eco would have said, to “mental zapping”.

Figure 1
Lucio Saffaro, *Studio per l'Arco del Meloncello*, 1982; Indian ink drawing on tracing paper, 21,7x16,6 cm. © Coll. Saffaro Foundation, Bologna.

Figure 2
Lucio Saffaro, *Disegno per 3° articolo - XXXI*, 1984; Indian ink drawing on tracing paper, 34,4x25,5 cm. © Coll. Saffaro Foundation, Bologna.

4. SIMONE, R., 2003. *La Pantera... Cit.*, p. 54.

4. SIMONE, R., 2003. *La Pantera... Cit.*, p. 54.

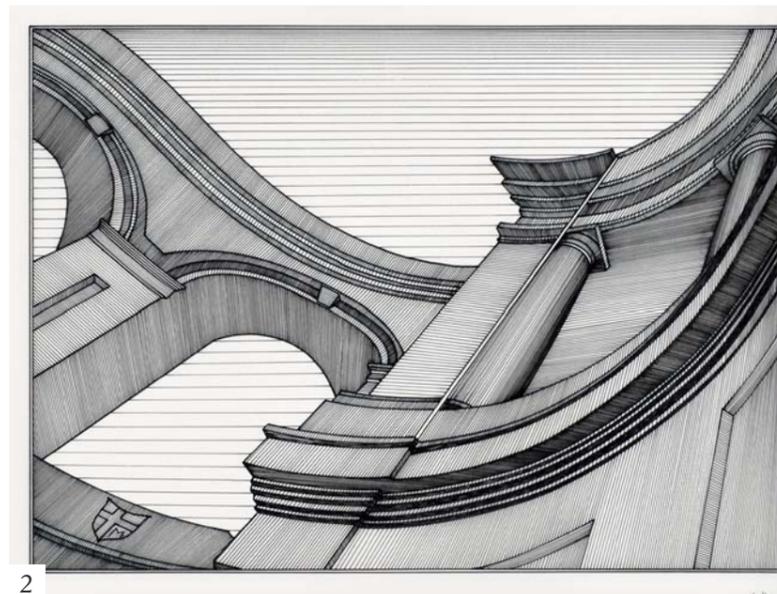
mente più distaccata, un po' algida, costretta su una superficie piana e, per così dire, smaterializzata, nonostante i tentativi di simulare, come avviene in certi casi, la realtà cartacea riproducendo artificialmente il rumore stesso del voltar pagina. Qualcosa del genere si riscontra già nella scrittura eseguita a mano o, viceversa, digitando su una tastiera, dove, per dirette ragioni neurologiche e fisiologiche, l'uso della mano che non si limiti a schiacciare un pulsante aiuta a concettualizzare ed a memorizzare meglio i contenuti, anche di semplici appunti.

Si può ben fare riferimento, ponendo in questo caso a confronto non testi scritti ma immagini, anche all'apprendimento di un'architettura, per esempio un monumento antico da capire e restituire nelle sue molteplici fasi storiche di modifica e accrescimento, tenendo conto, in aggiunta, del suo stato di conservazione materiale, tecnologica e strutturale, da registrarsi in vista d'un futuro restauro. L'edificio può essere presentato “analytically” nei consueti disegni in proiezioni di Monge o, viceversa, illustrato “simultaneamente” e sinteticamente in suadenti immagini tridimensionali, magari in movimento.

Si tratta di modalità con tutta evidenza differenti che, tuttavia, più facilmente del testo scritto di cui sopra si è detto, dovrebbero essere portate a collaborare e ad integrarsi perché ognuna sa dire, a suo modo, qualcosa di nuovo e diverso: gli esiti e le

Figura 1
Lucio Saffaro, *Studio per l'Arco del Meloncello*, 1982; disegno a china su carta da lucido, 21,7x16,6 cm. © Coll. Fondazione Saffaro, Bologna.

Figura 2
Lucio Saffaro, *Disegno per 3° articolo - XXXI*, 1984; disegno a china su carta da lucido, 34,4x25,5 cm. © Coll. Fondazione Saffaro, Bologna.



2

conclusioni del processo di ricerca, nel caso delle viste tridimensionali; il processo e i passaggi logici che hanno condotto a tali esiti, nel caso delle proiezioni di Monge. Si consideri, in proposito, la possibilità di piena comprensione e rappresentazione di sintomi di danno strutturale per torsione delle murature, indotto, per esempio, da un terremoto. Fenomeno difficile da raffigurare in proiezioni ortogonali, per il fatto di presentare lesioni discordi sulle due facce di un muro, ben evidenziabili, invece, in una visione tridimensionale, magari ruotante sì da scoprire, quindi, diversi punti di vista.

In conclusione, l'invito è ad accogliere fiduciosamente le nuove opportunità espressive e comunicative, sapendo farne tesoro e ponendole, come utili integrazioni, accanto al bagaglio tradizionale, avendo ben chiare le specificità di ognuna delle due modalità e le capacità di entrambe di stimolare il pensiero e produrre conoscenza.

La comunicazione per immagini non deve avere necessariamente sempre il ritmo veloce e concitato dei messaggi pubblicitari, o dei videogiochi, degli “effetti speciali”, dei fumetti digitali o anche di certa televisione “di consumo” (dove tanto si dice ma nulla si approfondisce), ma può fare rientrare in sé alcuni aspetti “logici” ed, in certi casi, anche “sequenziali” utili a favorire l'assimilazione dei contenuti e la riflessione critica.

Si è parlato d'immagini architettoniche ma lo stesso vale per quelle propriamente artistiche (comprese le loro connotazioni iconografiche e simboliche) e l'intera materia, per essere ben compresa, padroneggiata e orientata, chiede un sempre maggiore coinvolgimento delle discipline attinenti agli studi linguistici.

Tuttavia la conclusione di Raffaele Simone è meno ottimistica. Infatti egli scrive: si vede che «gli orizzonti che si stanno aprendo in questa [...] Terza Fase sono completamente diversi da quelli in cui l'Occidente ha sviluppato i suoi fondamenti. Abbiamo imparato a credere in un mondo in cui si protegga e si arricchisca il contatto con la realtà, non la realtà simulata, bensì quella vera, la realtà fisica, che necessita spirito di osservazione e di scoperta, movimento, manipolazione, contatti (non connessioni)»⁴, ma questo mondo sembra ormai sfuggirci. Dalla riflessione e dal pensiero si sta passando, “allegrementemente” avrebbe detto Umberto Eco, allo “zapping mentale”.