

Dal testo all'immagine e ritorno

Massimo Malagugini

Abstract

Le maggiori testimonianze documentali della storia si fondano su rappresentazioni grafiche e su parti testuali. Prima della messa a punto della scrittura la narrazione avveniva esclusivamente per immagini, ma nel corso della storia si è assistito – e tutt'ora si assiste – a una continua integrazione fra parola e immagine. Una vicenda viene descritta attraverso una o più rappresentazioni, ma anche mediante una descrizione testuale. La rappresentazione viene a sua volta commentata dalle parole così come la narrazione testuale può trovare una sua visualizzazione in un'opera grafica.

L'ècfrasi può generare, a sua volta, una mimesi, intesa come una rappresentazione dell'essenza delle cose, ad opera dell'artista. La parola descrive un fatto e induce una rappresentazione (un'opera d'arte) che a sua volta viene descritta dalla parola (del critico) e apre a nuove narrazioni che, con l'integrazione della componente temporale, spingono a un rinnovato interesse e a una differente visione del fatto stesso che le ha generate. Le nuove frontiere della comunicazione coinvolgono il pubblico in esperienze immersive che sono capaci di offrire nuove visioni delle opere d'arte.

Parole chiave

Arte e visioni, arte e comunicazioni, rappresentazioni animate, realtà virtuale, narrazione.



Bozzetti di studio per lo sviluppo della narrazione della *Vocazione di Matteo*. Caravaggio, 1600 (elaborazioni dell'autore).

L'arte fra immagini e parole

Città e i paesaggi urbani sono sempre stati oggetto di dettagliate descrizioni grafiche: fin dall'antichità l'uomo ha cercato di riprodurre graficamente il contesto in cui viveva, le case, le persone, gli oggetti. Minuziosi dipinti consentono a distanza di secoli di visualizzare con discreta precisione luoghi ormai dimenticati o comunque completamente stravolti nel corso dei secoli. Si poteva trattare di visioni anche distorte, poiché non si riuscivano a controllare in modo adeguato i metodi della rappresentazione, fino a quando la padronanza della prospettiva non condusse i pittori a prefigurare visioni ideali di paesaggi, città e architetture. Soltanto l'impiego della camera oscura, sul finire del Seicento, permise a molti artisti di disegnare paesaggi e città con estrema fedeltà, facendo giungere fino a noi preziose immagini che documentano, a distanza di secoli, l'effettivo assetto di parti di molte città [1]. Se già con le rappresentazioni realizzate con la camera oscura gli artisti tendevano a mantenere un'estrema fedeltà all'immagine reale, con l'avvento della fotografia, la ricerca si spinse all'estremo riuscendo a immortalare in modo univoco paesaggi e città, ma anche usi, costumi e singole persone.

In modo analogo, la fotografia contribuì ulteriormente anche alla diffusione della conoscenza delle opere d'arte, mostrando in modo oggettivo un apparato iconografico che si sarebbe potuto liberare da una descrizione esclusivamente testuale.

Prima che la fotografia venisse impiegata abitualmente a supporto dell'arte, la forza espressiva delle opere pittoriche – e scultoree – si fondava esclusivamente su descrizioni letterarie che non potevano prescindere dall'interpretazione personale dello studioso che la stava trattando.



Fig. 1. Giulio Romano, *Lapidazione di Santo Stefano*, 1524 (Genova, Abbazia di Santo Stefano).

In merito, ad esempio alla *Lapidazione di S. Stefano*, opera ad olio su tela realizzata nel 1524 dal pittore Giulio Romano e conservata presso l'abbazia di S. Stefano a Genova, nella Guida artistica per la città di Genova, Federico Alizeri la descrive come "Maestosa composizione, nella grazia e maestria di ogni nudo nella diversa espressione delle molte figure che riempiono la scena, loda in special guisa quella gloria ove Cristo siede alla destra del Padre che è cosa veramente celeste non dipinta" [Alizeri 1846, p. 205].

Si affida alla forza espressiva delle parole anche Giorgio Vasari, che a proposito della stessa tela scrive: "Nella quale tavola, che è per invenzione, grazia e componimento bellissima, si vede, mentre i Giudei lapidavano S. Stefano, il giovane Saulo sedere sopra i panni di quello. Insomma non fece mai Giulio più bella opera di questa, per le fiere attitudini dei lapidatori e per la bene espressa pazienza di Stefano il quale pare che veramente veggia sedere Gesù alla destra del Padre in un cielo dipinto divinamente" [Vasari 2015, p. 328]. La splendida opera di Giulio Romano è certamente descritta in modo magistrale da queste parole, ma oggi avremmo l'esigenza di trovare conferma a quanto scritto in un'immagine che, in modo ormai scontato, ci aspetteremmo a completamento della descrizione stessa.

Il bombardamento di immagini a cui siamo sottoposti in questi ultimi anni – e che certamente è stato amplificato con la diffusione dei social media – sembra, infatti, lasciare sempre meno spazio alle parole, alle minuziose descrizioni, spingendo la comunicazione su canali che fanno largo impiego di immagini. Si tende a graficizzare ogni tipo di ricerca e allora diagrammi, pittogrammi, immagini rappresentative o anche solamente evocative, costituiscono l'apparato principale di ogni tipo di comunicazione.

La società dell'immagine si muove velocemente

Secondo uno dei massimi studiosi della *visual culture*, W.J.T. Mitchell, lo studio delle immagini va posto sullo stesso piano di quello del linguaggio; nei suoi scritti egli introduce nozioni e termini ormai entrati a pieno titolo nel vocabolario critico e procede con lo studio sistematico dell'iconofilia e dell'iconofobia, che da sempre determinano la nostra relazione con le immagini [Mitchell 2015].

Possiamo certamente affermare di vivere nella società dell'immagine da quando, con la diffusione della rete e degli strumenti digitali, le immagini hanno modificato il loro statuto e hanno assunto caratteristiche distintive nuove. Si assiste, a livello internazionale, a una rinnovata centralità del visivo teorizzata nel quadro dei *visual culture studies*, per l'appunto con Mitchell (che inaugura il concetto di *pictorial turn*) e con Boehm (che conia l'espressione *'Ikonische Wende'*).

Questi studiosi hanno inaugurato un nuovo approccio al visivo che sembra mettere in dubbio il dominio del linguaggio – e dunque della scrittura – come veicolo principale della conoscenza. Tutto ciò viene amplificato dalla rete, cioè da quello spazio in cui le nostre scelte e le nostre azioni riguardano in larga parte le immagini, le quali sono capaci di generare azioni e reazioni negli osservatori, mostrandosi in tutta la loro potenza e ambiguità comunicativa e interpretativa.

A questo va aggiunta la sempre maggiore facilità nella manipolazione delle immagini che si offrono al pubblico in modi sempre più inaspettati e sorprendenti; sta cambiando la percezione delle immagini stesse e con essa sembrano mutare le responsabilità dell'individuo rispetto all'immagine e, ancor di più, dell'immagine nei confronti dell'individuo. Proprio in merito a questa affermazione si potrebbe considerare l'immagine come un organismo vivente, come un agente responsabile [Mitchell 2005], un soggetto inevitabilmente sottoposto a differenti interpretazioni soggettive al variare di chi la osserva.

Nell'era del web e dei new media le immagini hanno perso anche la loro proverbiale staticità iniziando ad interagire con la componente 'temporale'. Soltanto un paio di decenni fa, nel primo capitolo della saga di Harry Potter, il *Daily Prophet*, cioè il giornale più letto nella comunità magica della serie della Rowling, si avvaleva di immagini a compendio della parte testuale, che erano in grado di animarsi. L'idea era certamente nuova e sorprendente per il pubblico, ma oggi, a distanza di pochi anni, non solleverebbe certo lo

Fig. 2. Il giornale *Daily Prophet*, che compare nei libri della saga di Harry Potter, contiene immagini capaci di animarsi. Da https://harrypotter.fandom.com/wiki/Daily_Prophet.



stesso stupore. Siamo ormai abituati a vedere immagini all'interno di una pagina (web) che si animano! La maggior parte delle immagini che affollano i social media non prescindono dalla componente temporale: si tratta infatti di video o comunque di elaborazioni che si avvalgono di sequenze animate. Non è soltanto il movimento a caratterizzare le immagini della nuova generazione, ma anche il suono: movimento e suono sono in grado di animare ogni immagine affidandosi alla componente temporale (tanto un effetto dinamico, quanto un effetto sonoro hanno bisogno di un pur minimo intervallo di tempo per potersi manifestare ed essere percepiti).

Se ci possono sembrare incomplete le descrizioni unicamente letterarie di opere d'arte (come nei casi succitati), ormai appaiono quasi obsolete anche le descrizioni che si avvalgono di 'semplici' immagini 'statiche'. L'utente del web – e soprattutto dei social – sembra ormai dare per scontato che l'immagine si debba animare; che in qualche modo possa compiere un movimento o, almeno, si componga con altri elementi animati. *Emoticons*, stelline, cuoricini, testi sovrascritti che appaiono e scompaiono, oltre a un inevitabile frammento di colonna sonora sono considerati ormai parte integrante dell'immagine stessa.

L'immagine e la componente temporale

Forse per adeguarsi a questa mutata – e in continua mutazione – esigenza del pubblico e forte dei contributi sempre più evoluti provenienti dai supporti digitali, anche la comunicazione relativa alle opere d'arte sta esplorando nuove frontiere che rendano sempre più sorprendente l'opera ammirata.

Una tela come quella di Giulio Romano, descritta in apertura, potrebbe certo avvalersi di commenti e spiegazioni forniti da studiosi contemporanei dell'arte, come per esempio Lauro Magnani, e certamente potrebbe rifarsi alle parole di Vasari e di Alizeri come vere e proprie ecfrasi capaci di far rivivere l'opera nell'immaginario del lettore. Un ricco compendio di immagini – da quella generale d'insieme, fino ai singoli dettagli – illustre-rebbero in modo esaustivo l'opera in oggetto.

Parole e immagini, in un certo senso ecfrasi e mimesi, non lascerebbero spazio a dubbi e incertezze in merito all'opera in oggetto. Eppure, queste adeguate e complete descrizioni letterarie e grafiche dell'opera potrebbero essere travalicate da un nuovo modo di visualizzare l'immagine stessa; un modo che riesca a farla 'rivivere' ben al di là di quanto essa esprima attraverso la staticità dell'elaborazione grafica e pittorica e al contributo evocativo della parola scritta. In questo senso si prova ad introdurre la componente temporale rendendo l'immagine viva e creando l'illusione del movimento. Introdurre la variabile temporale in un'opera pittorica – che di per sé è statica – significa prendere in considerazione la possibilità che la rappresentazione si animi e acquisisca

la componente dinamica. Tempo e movimento sono certamente connessi fra di loro e sono alla base dell'animazione stessa: affinché ci sia movimento è necessario che la rappresentazione si sviluppi in un arco di tempo.

Il noto critico d'arte Vittorio Sgarbi, per la stagione teatrale 2015-16, mise a punto uno spettacolo per raccontare le principali opere di Caravaggio mediante affascinanti tecniche di rappresentazione. In particolare, sfruttando in modo opportuno il fenomeno della parallasse e mostrando i dettagli di alcune parti delle opere, il pubblico aveva l'illusione che le opere si animassero. Le immagini erano davvero in movimento: traslavano lentamente, venivano zoomate, ma l'impressione era che fossero addirittura i personaggi a compiere piccoli movimenti, come se fossero vivi [2].

Il linguaggio adottato da Vittorio Sgarbi nel suo spettacolo riferito alle opere di Caravaggio potrebbe essere adottato per comunicare qualsiasi altra opera d'arte. Ogni opera, da Caravaggio a Leonardo, da Giotto a Piero della Francesca potrebbe animarsi – ormai con una certa facilità strumentale – e presentarsi al pubblico riscontrando un rinnovato interesse. Certo, si tratterebbe esclusivamente di semplici soluzioni tecnologiche che siano



Fig. 3. Sequenza di immagini tratte dal filmato *Caravaggio - Vittorio Sgarbi*, pubblicato nella pagina *A riveder Le Stelle*, realizzato con l'aiuto di animazione digitale.

in grado di illudere lo spettatore mediante l'introduzione di una variabile temporale. L'opera, di per sé, non muterebbe e anche il suo contenuto continuerebbe a ricalcare le parole che per secoli, molti critici e studiosi hanno speso per quell'opera stessa. Si tratterebbe soltanto di una nuova immagine virtuale, apparentemente tridimensionale, capace di evocare il movimento pur nell'assoluta staticità della scena.

Diversamente si potrebbe pensare di oltrepassare il confine della rappresentazione; si potrebbe pensare a ogni opera d'arte come a uno specifico 'fotogramma' di una sequenza che contenga la narrazione di una vicenda più ampia e duratura nel tempo. Ciò significherebbe attribuire all'immagine nuovi contenuti narrativi, aprendo la strada ad una infinità di interpretazioni possibili. Tornando all'esempio della splendida tela di Giulio Romano e riprendendo le parole del Vasari, che ricordano come davvero Stefano pare che veramente veggia sedere Gesù alla destra del Padre in un cielo dipinto divinamente [Vasari 2015], sarebbe interessante immaginare gli istanti che precedettero questa precisa istantanea. Pensare all'intero universo di pensieri che certamente avrebbe potuto affollare la testa di ogni personaggio raffigurato significherebbe – potenzialmente – poter rappresentare quella vicenda secondo molteplici punti di vista e, soprattutto, in momenti leggermente diversi.



Fig. 4. Elaborazione digitale dell'opera di Caravaggio ottenuta mediante l'implementazione dei dati sul modello tridimensionale dello spazio della rappresentazione (immagine tratta da VR Worlds, 2018).

Si potrebbe, per esempio, indagare la figura del martire nell'istante esatto in cui viene colpito dalla prima pietra. Si potrebbe raccontare la sua reazione. Si potrebbe raccontare in che modo sia avvenuta la presenza di San Paolo – il giovane Saulo – che, come appare nella tela e come ricorda il Vasari, si trovava a sedere sopra i panni di quello. Queste semplici supposizioni fornirebbero materiale sufficiente per ricostruire, a partire dal preciso istante raffigurato nella tela, un prima e un dopo, nell'ottica di una narrazione temporale.

Prima e dopo l'immagine

Queste considerazioni potrebbero essere estese ad ogni rappresentazione per cui, in modo analogo si potrebbe spingere l'illusione tridimensionale fino a una nuova narrazione anche nell'opera del Caravaggio presa quale caso studio: l'autore, come in una moderna fotografia, ritrae l'istante esatto in cui il Cristo (accompagnato da Pietro) chiama Matteo che si trova

Fig. 5. Ipotesi per una sequenza animata sulla base de *La vocazione di San Matteo* di Caravaggio (studi dell'autore).



impiegato nella conta dei dazi con altre figure, presumibilmente al tavolo di un'osteria. In quel preciso istante Matteo si volta e si indica come a sincerarsi che l'interlocutore si stesse rivolgendo a lui. In modo analogo il giovane e la figura in primo piano sembrano voltarsi di scatto, mentre altre due figure, dalla parte opposta della tavola restano indifferenti e continuano la conta delle monete. Pochi istanti prima che il Cristo chiamasse Pietro, quasi certamente, le cinque figure attorno al tavolo, sarebbero state intente nel loro lavoro in posizioni forse più statiche e certamente non avrebbero dichiarato quello stato di sorpresa e stupore che ha descritto il caravaggio.

Seguendo questa logica, come si sarebbe potuta presentare la composizione del cenacolo se Leonardo, anziché 'immortalare' l'esatto momento in cui il Cristo annuncia che uno di loro quella stessa sera lo avrebbe tradito, avesse rappresentato quella vicenda pochi istanti prima. Certamente non potremmo oggi indagare il linguaggio del corpo dei dodici apostoli che reagiscono in modo diverso a quelle parole. Bartolomeo, per esempio, che sembra non credere a ciò che sente e per questo si alza e si protende verso Gesù; Giacomo Minore appoggia una mano sul braccio di Andrea come a tranquillizzarlo mentre Pietro reagisce con rabbia e pone la mano sul coltello che tiene sul fianco. Lo stesso Giuda, nel sentire quelle parole sembra voltarsi di scatto, urtando e rovesciando inavvertitamente il sale, per stringere a sé la borsa dei denari [Malagugini 2018].

Fig. 6. Allestimento scenografico e spettacolo multimediale realizzato da Peter Greenaway sulla base de *L'Ultima Cena* di Leonardo, da Vinci presso il Palazzo Reale di Milano. Immagini tratte dalla pagina *Peter Greenaway on Leonardo's Last supper*, <https://www.factum-arte.com/pag/36/peter-greenaway-on-leonardo-s-last-supper>.



Questi movimenti e questi atteggiamenti, portatori di infinite narrazioni, non sarebbero stati possibili anche solo che un istante prima e certamente sarebbero stati diversi già pochi attimi dopo. Per esempio, Pietro, si sarebbe poi calmato? Anzi, Giacomo Minore che aveva appoggiato l'altra mano sulla sua spalla, sarebbe poi riuscito a calmarlo? Sarebbe interessante pensare ad un'opera capace di raccontare questa scena in un lasso di tempo maggiore. Non solo piccoli e apparenti movimenti dei singoli personaggi, ma la narrazione dell'intera vicenda a partire da qualche istante prima fino a qualche istante dopo. Come avrebbe raccontato, Leonardo, la conclusione della cena? Come si sarebbero lasciati gli apostoli dopo aver trascorso quella sera insieme? Se i vangeli che raccontano questo episodio [3] non si sono certamente soffermati sugli istanti precedenti e neppure su quelli successivi, diversamente la nostra immaginazione potrebbe tentare di ricostruirli seppure con una buona parte di libero arbitrio. Il risultato sarebbe una narrazione continua della quale la rappresentazione di Leonardo potrebbe essere soltanto il *key frame* dell'intera narrazione.

Alcuni anni or sono, il regista Peter Greenaway [4] realizzò un'installazione presso il palazzo reale di Milano, nella quale propose una copia perfetta dell'Ultima Cena di Leonardo, un vero e proprio 'clone' con le stesse dimensioni e con le stesse caratteristiche di matericità dell'originale, insieme a una scenografia che riproduceva fedelmente gli spazi del Refettorio di Santa Maria delle Grazie.

L'opera di Leonardo è stata riletta in chiave multimediale attraverso un dialogo tra passato e presente che prendeva vita sotto gli occhi dei visitatori grazie a proiezioni di immagini e luce che sembravano scaturire dall'opera stessa, accompagnate da una colonna sonora di voci, musiche e suoni.

In particolare, la scenografia, presentava una ricostruzione fisica del lungo tavolo del cenacolo, con tanto di tovaglia, stoviglie e avanzi di cibo, che mostrava al pubblico, nella realtà, quello stesso spazio come se fosse stato lasciato da poco tempo dai tredici commensali. L'immagine evocava in modo molto suggestivo un momento successivo a quello ritratto dal grande Leonardo.



Fig. 7. Vista d'insieme dell'allestimento di Peter Greenaway: il cenacolo imbandito è ormai senza più i dodici commensali. Immagine tratta da <https://www.factum-arte.com/pag/36/peter-greenaway-on-leonardo-s-last-supper>.

Che ne sarà della verità?

In questo processo si passa dalla descrizione della vicenda, per esempio ad opera dei testi Sacri (come accade per l'*Ultima Cena*), alla realizzazione della rappresentazione che a sua volta viene descritta – in una vera e propria ècfrasi – dalle parole degli studiosi e dei critici. Attraverso una ulteriore operazione di interpretazione l'opera d'arte può ancora subire un processo di mimesi diventando essa stessa il soggetto di una rappresentazione più ampia e libera che sia capace di articolarsi secondo una sequenza temporale.

Questa è certamente una nuova frontiera per la comunicazione dell'arte che prende spunto dalle tecnologie attuali e dagli strumenti digitali, ma che fonda le sue radici nella rappresentazione teatrale. Contestualmente alle rappresentazioni pittoriche di eventi religiosi, infatti, già a partire dalla fine dello scorso millennio, era prassi realizzare sacre rappresentazioni che facessero rivivere teatralmente le vicende principali narrate nelle sacre scritture. Dal testo alla rappresentazione, sia questa pittorica oppure teatrale. La cultura dell'immagine, di cui si è parlato in apertura, sembra oggi spostare l'interesse per la rappresentazione verso realtà immaginate che non prescindano dalla componente temporale, pur staccandosi in modo evidente dalla verità. In questo processo rischia di svolgere un ruolo determinante – e, in un certo senso, pericoloso – l'intelligenza artificiale, che in brevissimo tempo è capace di dare forma e vita a ècfrasi nate dalla raccolta di dati più o meno attendibili in rete trasformandole in mimesi assolutamente inventate ma, all'apparenza, credibili.

Note

[1] Il sistema della camera oscura introdusse un nuovo approccio alla rappresentazione dei paesaggi urbani, particolarmente fedeli alla realtà. Nell'Ottocento si registra una vasta produzione di vedute di paesaggi molto accurati e realistici, nonostante non si facesse necessariamente uso di questo strumento: Papone, Serra 2011.

[2] *Caravaggio* è il titolo dello spettacolo teatrale di e con Vittorio Sgarbi, che andò in scena per la prima volta nel luglio del 2015 nell'ambito Festival La Versiliana. La scenografia, impostata esclusivamente sul Video era di Tommaso Arosio con Musiche originali di Valentino Corvino per la regia di Angelo Generali (produzione Promo Music in collaborazione con la Fondazione La Versiliana).

[3] Sono soltanto tre i vangeli che raccontano dell'*Ultima Cena*: quelli di Marco (14,17-26), Luca (22, 14-39) e Matteo (26, 20-30).

[4] L'installazione di Peter Greenaway – *L'Ultima Cena di Leonardo* è stata allestita presso il palazzo reale di Milano da luglio a settembre del 2008. Il regista si è avvalso della collaborazione di *Stereomatrix* e di *V-Factory* (sezione di Change Performing Arts dedicata alle arti visive), con il supporto di Euphon/Medi Mediacontech Group. L'evento è stato curato da Change Performing Arts con la direzione artistica di Franco Laera. L'opera è stata successivamente riallestita nel cortile della Fondazione Stelline a Milano, nell'ambito dell'*Expo 2015*.

Riferimenti bibliografici

Alizeri, F. (1846). *Guida artistica per la città di Genova*. Genova: stampato presso Gio. Grondona, Q. Giuseppe (digitalizzato il 21 Maggio 2013; edizione originale conservata presso la Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze).

Malagugini, M. (2018). Arte e Rappresentazione, fra realtà e suggestione. In F. Minutoli (a cura di). *ReUso 2018 – l'intreccio dei saperi per rispettare il passato interpretare il presente salvaguardare il futuro*. Atti del VI Convegno Internazionale sulla documentazione, conservazione e recupero del Patrimonio architettonico e sulla tutela paesaggistica, pp. 2543-2554. Roma: Gangemi Editore.

Mitchell, W.J.T. (2005). *What Do Pictures Want? - The Lives and Loves of Images*. Chicago: The University of Chicago Press.

Mitchell, W.J.T. (2015). *Image Science: Iconology, Visual Culture and Media Aesthetics*. Chicago: The University of Chicago Press.

E. Papone, A. Serra (a cura di). (2011). *En plein air. Luigi Garibbo e il vedutismo tra Genova e Firenze*. Milano: Silvana editoriale.

Vasari, G. (2015). *Le vite dei più eccellenti pittori, scultori e architetti*. Introduzione di M. Marini. Roma: Newton Compton Editori [edizione originale: Firenze 1550].

Autore

Massimo Malagugini, Università degli studi di Genova, massimo.malagugini@unige.it

Per citare questo capitolo: Massimo Malagugini (2025). Dal testo all'immagine e ritorno. L. Carlevaris et al. (A cura di). *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Atti del 46° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione. Milano: FrancoAngeli, pp. 3927-3946. DOI: 10.3280/oa-1430-c959.

From Text to Image and Back

Massimo Malagugini

Abstract

Most documentary accounts of history are based on graphic representations and textual descriptions. Before the knowledge of writing, narration took place exclusively through images, but in history there has been-and still is-a continuous integration of word and image. An episode is described through one or more representations, but also through a written description. The representation is in turn commented on by a textual part just as the written narrative can find its visualization in a graphic work. The *èkphrasis* can generate, in turn, a 'mimesis', understood as a representation of the essence of things, by the artist. The word describes a fact and suggests a representation (a work of art), which in turn is described by the word (the comments of the critic, the art historian...) and can give rise to new narratives. With the integration of the temporal component, new narratives produce renewed interest and offer a different view of the very fact that generated them. New frontiers of communication are shifting interest from traditional works of art to engaging audiences in immersive experiences that offer new visions of the work itself.

Keywords

Art and visions, art and communication, animated representations, Virtual Reality, storytelling.



Sketches for the development of the narration of *Matthew's Vocation*, Caravaggio, 1600 (elaboratio by the author).

Art between images and words

Cities and urban landscapes have always been the subject of detailed graphic descriptions: since ancient times, man has tried to graphically reproduce the context in which he lived, the houses, the people, the objects. Detailed paintings made it possible to visualise with precision, centuries later, places that had been forgotten or in any case completely distorted over the centuries. They could be distorted visions of reality, as the methods of representation were not yet known, until the knowledge of perspective allowed painters to prefigure ideal visions of landscapes, cities and architecture. With the use of the camera obscura at the end of the 17th century, many artists were able to draw landscapes and cities with extreme accuracy, resulting in precious images that document the actual layout of parts of many cities centuries later [1]. If with *camera obscura* depictions, artists tended to maintain an extreme fidelity to the real image, with the advent of photography, research went to the extreme and succeeded in uniquely capturing landscapes and cities, but also customs and individual people.

In a similar way, photography also further contributed to the dissemination of knowledge of works of art by objectively displaying an iconographic apparatus that could be freed from an exclusively textual description.

Before photography was routinely used to support art, the expressive power of pictorial –and sculptural– works was based exclusively on literary descriptions that could not disregard the personal interpretation of the scholar dealing with it.

Regarding, for instance, the *Stoning of St. Stephen*, an oil painting on canvas created in 1524 by the painter Giulio Romano and kept in the Abbey of S. Stefano in Genoa, in



Fig. 1. Giulio Romano, *Stoning of St. Stephen*, 1524 (Genoa, Santo Stefano Abbey's).

the *Guida artistica per l'abbazia di S. Stefano in Genoa*, the artist's guide to the painting of St. Stephen in 1524, the artist's own personal interpretation of the work was based on literary descriptions. Stefano in Genoa, in the 1840 *Guida artistica per la città di Genova* (Artistic Guide to the city of Genoa), Federico Alizeri, without yet being able to make use of photographic images, describes it as "Majestic composition, in the grace and mastery of each nude in the different expressions of the many figures that fill the scene, praising in a special way that glory where Christ sits at the right hand of the Father, which is a truly heavenly thing not painted" [Alizeri 1846, p. 205].

Giorgio Vasari, too, relies on the expressive power of words and writes about the same canvas: "In this panel, which is beautiful in invention, grace and composition, one can see, while the Jews were stoning St. Stephen, the young Saul sitting on the young man's clothes. In short, Giulio never made a more beautiful work than this, because of the fierce attitudes of the stonecutters and the well expressed patience of Stephen, who truly seems to see Jesus sitting at the right hand of the Father in a divinely painted sky" [Vasari 2015, p. 328].

Giulio Romano's splendid work has been masterfully described by these words, but today we would also need an image to visualise and complete the description.

The infinity of images to which we have been subjected in recent years –and which has certainly been amplified with the spread of social media– seems, in fact, to leave less and less room for words, for meticulous descriptions, pushing communication onto channels that make extensive use of images. There is a tendency to graphicise every type of research and so diagrams, pictograms, representative or even merely evocative images constitute the main apparatus of every communication.

The image society moves fast

For W.J.T. Mitchell (one of the greatest scholars of visual culture), the study of images must be placed on the same level as that of language. In his writings he introduces notions and terms that are now part of the critical vocabulary and proceeds with the systematic study of iconophilia and iconophobia, which have always determined our relationship with images [Mitchell 2015].

We can certainly say that we live in the society of the image since, with the spread of the net and digital tools, images have changed their status and taken on new characteristics. Internationally, we are witnessing a renewed centrality of the visual theorised within the framework of visual culture studies, precisely with Mitchell (who inaugurates the concept of pictorial turn) and Boehm (who coined the expression '*ikonische Wende*').

These scholars have inaugurated a new approach to the visual that seems to question the dominance of language –and thus of writing– as the main vehicle of knowledge. All this is amplified by the network, that is, by that space in which our choices and actions largely concern images, which are capable of generating actions and reactions in observers, showing themselves in all their communicative and interpretative power and ambiguity.

Added to this is the increasing ease with which images are manipulated and offered to the public in increasingly unexpected and surprising ways. The perception of images is changing and with it the responsibilities of the individual with respect to the image and of the image with respect to the individual seem to change.

With regard to this statement, one could consider the image as a living organism, as a responsible agent [Mitchell 2005], a subject inevitably subject to different subjective interpretations as the observer changes.

In the age of the web and new media, images have also lost their static nature and started to interact with the 'time' component. Only a couple of decades ago, in the first chapter of the Harry Potter saga, the *Daily Prophet*, i.e. the most widely read newspaper in the wizarding community of Rowling's series, made use of images to complement the textual part, which were able to come alive. The idea was certainly new and surprising to the public, but today, a few years later, it would certainly not arouse the same

Fig. 2. The Daily Prophet newspaper, present in the Harry Potter saga, contains images that can come alive. From https://harrypotter.fandom.com/wiki/Daily_Prophet.



astonishment. We are now used to seeing images within a (web) page that come alive! Most of the images crowding social media do not disregard the time component: they are videos or at least elaborations that make use of animated sequences. It is not only movement that characterises the images of the new generation, but also sound: movement and sound are able to animate each image by relying on the temporal component (both a dynamic effect and a sound effect need a minimal time interval to manifest themselves and be perceived).

If purely literary descriptions of works of art (as in the cases mentioned above) may seem incomplete to us, descriptions that make use of 'simple' 'static' images also seem almost obsolete by now. The user of the web –and especially of social media– now seems to take it for granted that the image must be animated; that it must somehow perform a movement or, at least, be composed with other animated elements. Emoticons, stars, hearts, overwritten texts that appear and disappear, as well as an inevitable soundtrack fragment are now considered an integral part of the image itself.

The image and the time component

Perhaps in order to adapt to this changed need of the public and supported by the increasingly evolved contributions from digital media, the communication relating to works of art is also exploring new frontiers that make the work being admired more and more surprising.

A canvas such as that of Giulio Romano, described in the opening, could certainly benefit from comments and explanations provided by contemporary scholars of art, such as Lauro Magnani, and could certainly refer to the words of Vasari and Alizeri as true *èkphrasis* capable of bringing the work to life in the reader's imagination. A rich compendium of images –from the general overview to the individual details– would comprehensively illustrate the work in question.

Words and images, in a sense *èkphrasis* and mimesis, would leave no room for doubt or uncertainty regarding the work in question.

Yet, these adequate and complete literary and graphic descriptions of the work could be transcended by a new way of visualising the image itself; a way that succeeds in bringing the work of art to life beyond the static image that characterises it and beyond the literary descriptions. In this sense, an attempt is made to introduce the temporal component by bringing the image alive and creating the illusion of movement.

Introducing the temporal variable into a pictorial work –which in itself is static– means taking into consideration the possibility of the representation coming alive and acquiring a dynamic component. Time and movement are certainly connected and are the basis of animation itself: for there to be movement, it is necessary for the representation to develop over a period of time.

Art critic Vittorio Sgarbi, for the 2015-16 theatre season, created a show to narrate the main works of Caravaggio through fascinating representation techniques. In particular, by appropriately exploiting the parallax phenomenon and showing the details of certain parts of the works, the audience had the illusion that the paintings came alive. The images were indeed moving: they moved slowly, they were zoomed in, but the impression was that it was even the characters who were making small movements, as if they were alive [2].

The language adopted by Vittorio Sgarbi in his show about the works of Caravaggio could be used to communicate any other work of art. Every work of art, from Caravaggio to Leonardo, from Giotto to Piero della Francesca could come alive –now with a certain instrumental ease– and present itself to the public with renewed interest. Of course, it would only be a matter of simple technological solutions that are able to delude the viewer by introducing a temporal variable. The work itself would not change and even its content would continue to reflect the words that for centuries, many critics and scholars have spent on that work. It would merely be a new virtual image, appar-



Fig. 3. Frames taken from the movie *Caravaggio - Vittorio Sgarbi*, at the web page *A riveder Le Stelle*, realised by Vittorio Sgarbi with the aid of digital animation.

ently three-dimensional, capable of evoking movement despite the absolute stillness of the scene.

One could also think of going beyond the boundary of representation; one could think of each work of art as a specific 'frame' of a sequence containing the narrative of a broader and lasting story. This would mean attributing new narrative content to the image. This would open the way to an infinity of possible interpretations.

Returning to the example of Giulio Romano's canvas and echoing Vasari's words about how St. Stephen really does seem to see Jesus sitting at the right hand of the Father in a divinely painted sky [Vasari 2015], it would be interesting to imagine the moments that preceded this precise snapshot. Thinking about the entire universe of thoughts that could have crowded the head of each character depicted would mean –potentially– being able to represent that event from multiple points of view and, above all, at slightly different moments. One could, for example, investigate the figure of the martyr at the exact moment when he is struck by the first stone. One could recount his reaction. One could recount how the presence of St. Paul –the young Saul– occurred, who, as appears in the canvas and as Vasari recalls, was sitting on top of his clothes.



Fig. 4. Digital processing of Caravaggio's artwork obtained by implementing data on the three-dimensional space model of the representation (image by VR Worlds, 2018).

These simple suppositions would provide sufficient material to reconstruct, starting from the precise instant depicted in the canvas, a before and an after, in the perspective of a temporal narrative.

Before and after image

These considerations could be extended to every representation and the three-dimensional illusion could be pushed to a new narrative even in the Caravaggio work taken as a case study. The author, as in a modern photograph, depicts the exact instant in which Christ (accompanied by Peter) calls out to Matthew who is engaged in counting coins together with other figures, presumably at a table in a tavern. At that precise instant, Matthew turns and observes his interlocutor. Similarly, the young man and the figure in the foreground seem to turn away, while the other two figures on the opposite side of the table remain indifferent and continue counting coins. A few moments before Christ

Fig. 5. Hypotheses for an animated sequence about Caravaggio's *The Calling of St. Matthew* (studies by the author).



called Peter; almost certainly, the five figures around the table would have been intent on their work in perhaps more static positions and certainly would not have manifested the state of surprise and astonishment that Caravaggio described.

These considerations could be extended to every representation. So how could the composition of the *Last Supper* have been presented if Leonardo, instead of 'immortalising' the exact moment when Christ announces that one of them will betray him that very evening, had depicted that event a few moments earlier? Certainly we could not today investigate the body language of the twelve apostles who react differently to those words. Bartholomew, for example, seems not to believe what he hears and therefore stands up and leans towards Jesus; James the Lesser rests a hand on Andrew's arm as if to calm him down while Peter reacts angrily and places his hand on the knife he holds on his hip. Judas himself, on hearing those words, seems to turn away, inadvertently knocking and spilling salt, to clutch his bag of money [Malagugini 2018].

These movements and attitudes would not have been possible if the scene had been portrayed at an earlier moment and certainly would have been different a few moments later. Would Peter, for example, have then calmed down? Indeed, would James the Lesser, who had placed his other hand on his shoulder, have then been able to calm him down? It would be interesting to think of a work that could recount this scene over

Fig. 6. Set design and multimedia show created by Peter Greenaway based on Leonardo's *Last Supper* at the Palazzo Reale in Milan. Images from the web page *Peter Greenaway on Leonardo's Last supper*, <https://www.factum-arte.com/pag/36/peter-greenaway-on-leonardo-s-last-supper>.



a longer period of time. Not just small, apparent movements of the individual characters, but the narration of the entire event from a few moments before until a few moments after. How would Leonardo have recounted the conclusion of the supper? How would the apostles have left each other after spending that evening together? The gospels recounting this episode [3] certainly did not dwell on the moments before or even after, but our imagination could attempt to reconstruct them, albeit with a good deal of free will. The result would be a continuous narrative of which Leonardo's representation could only be the key frame of the entire narrative.

A few years ago, director Peter Greenaway [4] created an installation at the Royal Palace in Milan, in which he proposed a perfect copy of Leonardo's *Last Supper*. It was a real 'clone' of the original work, with the same dimensions and the same material characteristics, together with a set design that faithfully reproduced the spaces of the Refectory of Santa Maria delle Grazie.

Leonardo's work was reinterpreted in a multimedia key through a dialogue between past and present that came to life before the visitors' eyes thanks to projections of images and light that seemed to spring from the work itself, accompanied by a soundtrack of voices, music and sounds. In particular, the set design presented a physical reconstruction of the long cenacle table, complete with tablecloth, crockery and leftover food, which showed the audience that same space as if it had been left recently by the thirteen diners. The image evoked in a very evocative way a moment after the one portrayed by the great Leonardo.

What about the truth?

In this process, we move from the description of the event, for example by the sacred texts (as happens with the *Last Supper*), to the realisation of the representation, which in turn is described –in a veritable *èkphrasis*– by the words of scholars and critics. Through a further operation of interpretation, the work of art can still undergo a process of mimesis, becoming itself the subject of a broader and freer representation that is capable of articulating itself according to a temporal sequence. This is certainly a new frontier for art communication that takes its cue from today's technologies and digital



Fig. 7. Overall view of Peter Greenaway's installation: the set supper table is now without the twelve diners. Image from <https://www.factum-arte.com/pag/36/peter-greenaway-on-leonardo-s-last-supper>.

tools, but which is rooted in theatrical representation. At the same time as pictorial representations of religious events, in fact, as early as the end of the last millennium, it was customary to create sacred representations that theatrically relived the main events narrated in the sacred scriptures. From text to performance, be it pictorial or theatrical. The culture of the image, discussed at the beginning, nowadays seems to be shifting interest in representation towards imagined realities that do not disregard the temporal component, while clearly detaching themselves from the truth. Artificial intelligence is in danger of playing a decisive –and, in a certain sense, dangerous– role in this process. In a very short time, it is capable of giving form and life to *èkphrasis* born from the collection of more or less reliable data on the net, transforming them into completely invented but, on the surface, credible mimesis.

Notes

[1] The *camera obscura* introduced a new approach to the representation of urban landscapes, which were particularly faithful to reality. In the 19th century, there was a large production of very accurate and realistic landscape views, despite the fact that this tool was not necessarily used: Papone, Serra 2011.

[2] *Caravaggio* is the title of the play by and with Vittorio Sgarbi, which was first staged in July 2015 as part of the Festival La Versiliana. The set design, set exclusively on Video was by Tommaso Arosio with original music by Valentino Corvino directed by Angelo Generali. (Production Promo Music in collaboration with Fondazione La Versiliana).

[3] Only three gospels tell of the Last Supper: Marco (14,17-26), Luca (22, 14-39) Matteo (26, 20-30).

[4] Peter Greenaway's installation - Leonardo's *Last Supper* was staged at the Royal Palace in Milan from July to September 2008. The director availed himself of the collaboration of *Stereomatrix* and *V-Factory* (a section of Change Performing Arts dedicated to the visual arts), with the support of Euphon/Medi Mediacontech Group. The event was curated by Change Performing Arts with the artistic direction of Franco Laera. The work was subsequently remounted in the courtyard of the Fondazione Stelline in Milan, as part of *Expo 2015*.

Reference List

Alizeri, F. (1846). *Guida artistica per la città di Genova*. Genova: stampato presso Gio. Grondona, Q. Giuseppe (digitalizzato il 21 Maggio 2013; edizione originale conservata presso la Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze).

Malagugini, M. (2018). Arte e Rappresentazione, fra realtà e suggestione. In F. Minutoli (a cura di). *ReUso 2018 – l'intreccio dei saperi per rispettare il passato interpretare il presente salvaguardare il futuro*. Atti del VI Convegno Internazionale sulla documentazione, conservazione e recupero del Patrimonio architettonico e sulla tutela paesaggistica, pp. 2543-2554. Roma: Gangemi Editore.

Mitchell, W.J.T. (2005). *What Do Pictures Want? - The Lives and Loves of Images*. Chicago: The University of Chicago Press.

Mitchell, W.J.T. (2015). *Image Science: Iconology, Visual Culture and Media Aesthetics*. Chicago: The University of Chicago Press.

E. Papone, A. Serra (a cura di). (2011). *En plein air. Luigi Garibbo e il vedutismo tra Genova e Firenze*. Milano: Silvana editoriale.

Vasari, G. (2015). *Le vite dei più eccellenti pittori, scultori e architetti*. Introduzione di M. Marini. Roma: Newton Compton Editori [edizione originale: Firenze 1550].

Author

Massimo Malagugini, Università degli studi di Genova, massimo.malagugini@unige.it

To cite this chapter: Massimo Malagugini. (2025). From Text to Image and Back. L. Carlevaris et al. (Eds.). *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Proceedings of the 46th International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milano: FrancoAngeli, pp. 3927-3946. DOI: 10.3280/oa-1430-c959.