

# INTEGRAZIONE DI TESTO E IMMAGINE NELLA COMUNICAZIONE DIGITALE

*Mirko Tamosanis*<sup>1</sup>

## 1. UNA SOCIETÀ CAPACE DI INTEGRARE TESTO E IMMAGINI?

La società attuale viene spesso descritta come una «società dell'immagine», o addirittura come una «civiltà delle immagini». Etichette del genere, di uso comune nella pubblicistica, sembrano però tanto vaghe quanto fuorvianti. Le immagini hanno senz'altro un posto importante nella società contemporanea, ma sembra impossibile considerarle *il* suo tratto caratterizzante, o anche solo *uno* dei suoi tratti caratterizzanti. In molti settori degli studi umanistici, tra cui la linguistica e la filologia, persiste inoltre, a giudizio di molti, un «antico pregiudizio contro le immagini» (Gualdo, 2022: 9).

In effetti, anche a proposito degli studi umanistici si è spesso parlato di una recente «svolta visuale» (*«visual turn»*), definita come uno spostamento dell'attenzione degli studiosi verso l'importanza delle immagini e delle cose visibili (Terrosi, 2015). Dichiarazioni del genere, modellate sul ruolo di riferimento che nel corso del Novecento ha avuto la linguistica e sulla corrispondente «svolta linguistica» di altre discipline, hanno riguardato per esempio la filosofia o le scienze sociali. Tuttavia, è difficile sostenere che la «svolta visuale» abbia avuto effetti davvero di ampia portata – pur se molti studi, in diversi ambiti, hanno saputo mettere a profitto la nuova attenzione nei confronti delle immagini.

Dal punto di vista storico, i rapporti tra le tecnologie della scrittura e quelle delle immagini si sono senz'altro modificati nel tempo in modo complesso e affascinante (una proposta recente di sintesi è in Antinucci, 2011). Per esempio, non tutte le società hanno dato alle immagini un posto tanto importante quanto quello attuale, e diverse si sono anzi spinte fino a vietarne o limitarne l'uso. Tuttavia, l'impiego delle immagini è stato comunque frequentissimo e la loro diffusione non può appunto essere considerata un tratto caratterizzante del mondo contemporaneo. Un fattore importante di novità è dato semmai dagli sviluppi tecnologici, che hanno reso possibile, o semplicemente più facile ed economico, creare e riprodurre molti tipi di immagini, nuovi o preesistenti; cosa che peraltro vale per altri generi di manufatto.

In ogni caso, anche solo definire ciò che è un'immagine, separandola per esempio da ornamenti grafici di altro tipo, è complesso: basti pensare al modo in cui i caratteri dell'alfabeto latino possono essere elaborati, deformati e adattati alla presentazione in diversi contesti. Se alcuni tipi di oggetto sono «immagini» prototipiche (per esempio: i dipinti esposti nel Museo degli Uffizi), esistono anche molti casi di confine. Può quindi essere utile seguire la strada dell'enciclopedia Treccani che definisce l'immagine semplicemente come una «rappresentazione con mezzi tecnici o artistici della forma esteriore di cosa reale o fittizia».

Delimitando ulteriormente il campo, nella prospettiva dell'integrazione tra testo e immagine c'è una grande differenza tra immagini statiche (e bidimensionali) e immagini in movimento. Il confine, peraltro, non è netto: nei supporti digitali sono frequenti per

<sup>1</sup> Università di Pisa.

esempio i casi in cui un'animazione presenta un movimento usando solo due o tre stati («scatti») in successione, stati che su un foglio di carta possono essere sostituiti da immagini fisse, affiancate le une alle altre. Oppure, su due fogli di carta possono anche essere collocate immagini da sovrapporre rapidamente, per facilitare all'osservatore la percezione delle differenze tra l'una e l'altra e ottenere un effetto paragonabile a una vera animazione.

In questo contributo, per semplicità, non saranno trattati i prodotti al cui interno compaiono testi ma che sono costituiti essenzialmente da immagini in movimento (film, video e simili). Un'integrazione tra testo e immagine si è avuta fin dai primordi della storia del cinema, ma in prospettiva chiaramente diversa rispetto a quanto avviene all'interno di supporti in qualche modo paragonabili alle pagine di un libro. Qui di seguito saranno dunque descritte solo immagini «prototipiche», statiche e bidimensionali, che non richiedono interventi aggiuntivi da parte dell'osservatore. In pratica, si tratta di situazioni in cui non occorre neanche, per esempio, attivare animazioni cliccando o portando un puntatore su un'immagine.

Limitato così il discorso, si può notare subito che nella società contemporanea l'integrazione di testo e immagini ha sì un posto, ma non centrale. Inoltre, buona parte dell'integrazione è in realtà spesso una semplice giustapposizione, in cui i due elementi vengono affiancati secondo modalità predefinite. Molte soluzioni e molte pratiche restano invece prive di attenzione consapevole, anche quando sono molto diffuse. Obiettivo di questo contributo sarà quindi ricordare ed esplicitare che gli strumenti digitali di comunicazione:

- si collocano in un contesto sociale, economico e comunicativo complesso;
- sono spesso impiegati in modo piuttosto meccanico;
- facilitano alcune attività ma ne rendono difficili altre;
- hanno potenzialità comunicative che non sono oggetto di insegnamento generalizzato.

Entrare nel dettaglio della situazione permette di vedere diversi elementi interessanti, anche in prospettiva didattica e funzionale. Dal punto di vista comunicativo, in fin dei conti, è evidente che alcune informazioni si trasmettono bene con le immagini, altre con i testi, e altre con una combinazione dei due elementi.

Le osservazioni presentate qui di seguito saranno relative soprattutto alla lingua italiana. Tuttavia, saranno presenti anche esempi in altre lingue. Il rapporto tra testo e immagini è infatti sostanzialmente simile nelle principali lingue europee e in generale nelle lingue che condividono l'alfabeto latino e la tradizione comunicativa occidentale.

## 2. GLI STRUMENTI DI PRODUZIONE E LE PERSONE CHE LI USANO

Descrivendo l'integrazione tra testo e immagine sembra importante ricordare subito che nella società contemporanea la produzione di immagini mostra, con ogni evidenza, una forte separazione tra il lavoro dei professionisti e quello dei non professionisti: separazione certo esistente anche in passato, ma in apparenza accentuata dalla diffusione degli strumenti digitali.

Il grado di tale separazione è difficile da quantificare, ma sembra molto superiore a quello esistente per esempio per i testi scritti. Oggi infatti la maggior parte della popolazione dei paesi sviluppati sembra scriva di frequente come minimo brevi messaggi di testo o liste della spesa: da queste attività alla stesura professionale di testi complessi c'è una strada molto lunga, ma priva di evidenti interruzioni. Viceversa, esistono

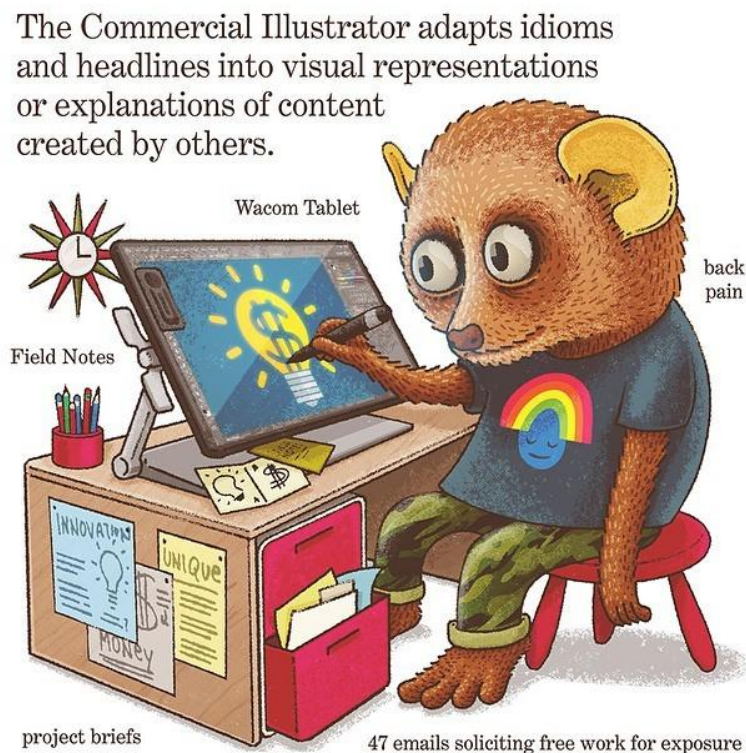
probabilmente molte persone che non producono *mai* immagini originali, né su carta né in forma digitale – con la parziale eccezione delle fotografie.

## 2.1. I professionisti

La realizzazione professionale delle immagini e la loro distribuzione oggi passano di regola attraverso strumenti digitali. Anche se non esistono dati di riferimento a livello mondiale, Wang e Wang (2021) hanno stimato per esempio, usando come riferimento gli annunci pubblicati su LinkedIn, che negli Stati Uniti il 66% dei lavori di alto profilo nel settore «art» richieda strumenti digitali e sia collegato alle industrie digitali. La situazione concreta di chi lavora nel settore è peraltro presentata ironicamente, nello stile di Richard Scarry (con la sua caratteristica giustapposizione di testo e immagini) in un disegno di Tony Ruth pubblicato nel 2016 nella serie *Business Town* (Figura 1):

Figura 1. Disegno di Tony Ruth da Tumblr:

<https://welcometobusinesstown.tumblr.com/post/129029657001>



Di sicuro l'avvento degli strumenti digitali ha portato a una profonda ristrutturazione del settore, in cui anche le opere di chi continua a usare strumenti analogici sono sottoposte prima o poi a una digitalizzazione. Questo processo ha fatto sì che molti aspetti della creazione di immagini (anche se non tutti) diventassero più semplici, o più rapidi, o gestibili a un livello diverso.

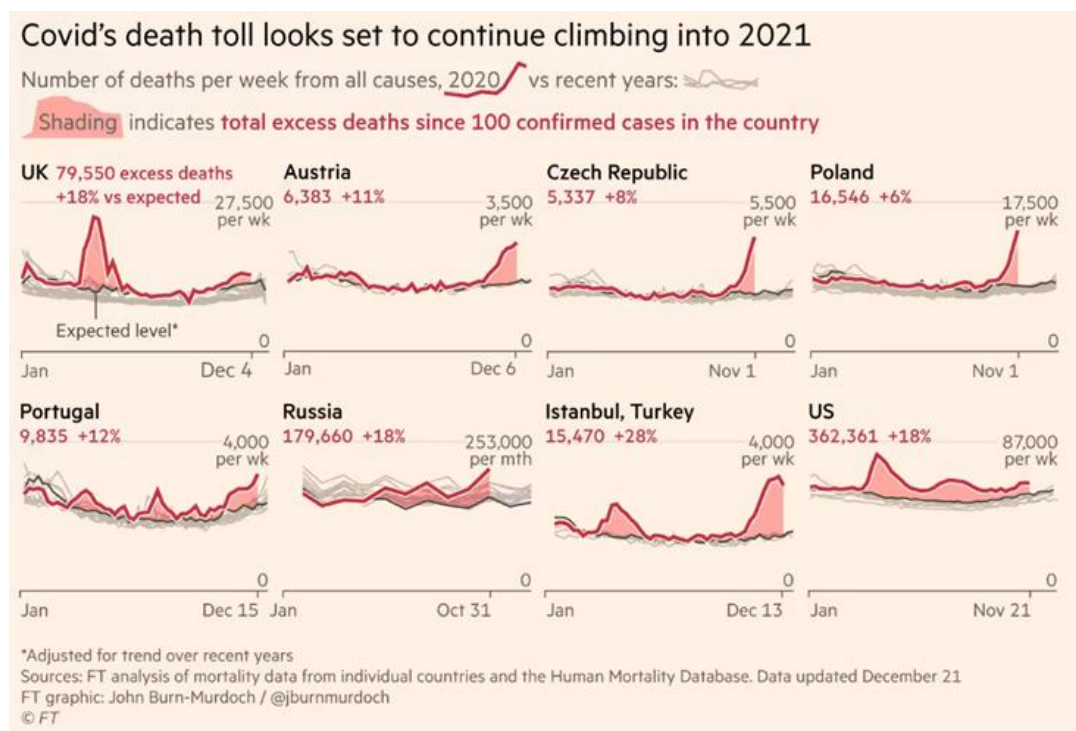
È poi evidente che le immagini generate da simili percorsi produttivi sono ampiamente usate, a scopi commerciali e no. Inoltre, il loro livello è spesso molto alto. Per esempio,

sono frequenti le osservazioni sull'alta qualità delle immagini in molti ambiti: dalle riviste ai libri illustrati.

Anche l'interazione tra testo e immagini è strettissima in molti ambiti: basti pensare, per questo, al fumetto, in cui sono frequenti i casi in cui è la stessa persona a occuparsi di entrambi gli aspetti, concepiti in modo unitario (per un'introduzione generale al fumetto: Barbieri, 1991; descrizioni di ciò che hanno realizzato due autori italiani in grado di occuparsi unitariamente sia del testo sia delle immagini sono presentate per esempio in Becattini *et al.*, 2006 e Tavosanis, 2012). In altre aree, tuttavia, la qualità dell'interazione tra testo e immagini viene ancora considerata insufficiente. Nel caso italiano, osservazioni simili vengono fatte in particolare per quanto riguarda i libri di testo (Malagnini, 2017). Riccardo Gualdo ritiene per esempio che nei libri di testo, e in particolare in quelli destinati alle scuole superiori, «l'attenzione di autori ed editori a una buona cooperazione tra parole e immagini» sia «limitatissima» (Gualdo, 2022: 88).

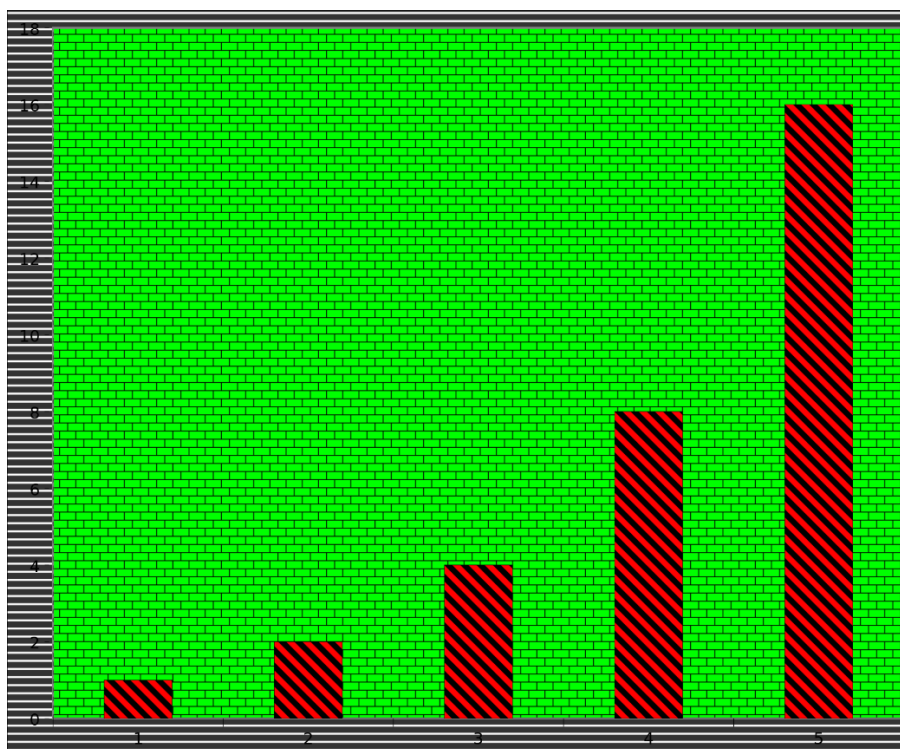
Valutazioni simili possono essere a un tempo stesso estese e contestualizzate. **Estese**, innanzitutto, in quanto il lavoro portato avanti per più di quarant'anni da un esperto come Edward Tufte a proposito dell'interazione tra testo, dati e immagini documenta sia le possibilità latenti sia gli sforzi necessari per concretizzarle. Nei propri libri, che rappresentano di per sé un esempio magistrale del modo in cui testo e immagini possano interagire, Tufte (1990, 1997, 2001, 2006 e 2020) ha mostrato innanzitutto quanto le soluzioni grafiche possano essere efficaci per mostrare soprattutto le informazioni quantitative. Rientra in questo l'invenzione delle *sparklines*, grafici semplificati e di piccole dimensioni, adatti a facilitare il confronto tra casi diversi – come in queste informazioni sulla pandemia di Covid-19 pubblicate dal *Financial Times* nel 2020 (Figura 2):

Figura 2. Grafici realizzati con la tecnica delle *sparklines*: <https://www.ft.com/content/4b82956b-0155-4781-b40e-951c32a95f75>



Tufte ha però anche mostrato il polo opposto: soluzioni grafiche irriflesse che peggiorano la presentazione di dati. Per il polo negativo, in particolare, la sua attenzione si è concentrata sugli strumenti della comunicazione digitale, a cominciare da PowerPoint e dai prodotti di autocomposizione grafica, che spesso invogliano alla creazione di vero e proprio *chartjunk* (Figura 3): «grafici spazzatura» e «immagini spazzatura» che possono rendere incomprensibili anche dati molto semplici (Tufte, 2001: 107-121):

Figura 3. Un esempio di illeggibile chartjunk: By BenFrantzDale - Own work, CC BY-SA 3.0: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=900925>



La situazione è naturalmente complessa e non riducibile a formule. Si pensi per esempio a quanto impatto abbia la politica delle aziende che gestiscono reti sociali, che tipicamente privilegia i messaggi accompagnati da immagini indipendentemente dalla pertinenza e dall'utilità di queste ultime.

Tuttavia, è chiaro che non tutte le immagini realizzate da professionisti sono davvero utili. Le convenzioni e le abitudini di lettura sono un fatto sociale, ma il fatto che molti siti web ospitino nella propria home page immagini di persone sorridenti, o che i giornali si sentano obbligati a pubblicare «infografiche» che in realtà spesso non sembrano in grado di spiegare nulla a nessuno, può essere valutato anche in prospettiva funzionale. Molte delle immagini che circolano oggi non hanno nessun valore informativo evidente e verosimilmente la loro presenza viene a mala pena registrata dalla visione periferica del lettore.

Tali critiche devono però anche essere **contestualizzate**. Il motivo principale per cui il testo e le immagini spesso non interagiscono bene è senz'altro il fatto che le risorse intellettuali ed economiche sono limitate: la riflessione richiede tempo e, per essere utili o economicamente sostenibili, molte informazioni devono essere pubblicate in fretta e con poca spesa. Non sembra di conseguenza realistico immaginare un mondo in cui ogni singolo prodotto comunicativo sia pensato al meglio; sembra però legittimo auspicare



come minimo che un'attenzione consapevole all'interazione tra testo e immagini contrasti le abitudini controproducenti e aumenti la diffusione di soluzioni funzionali.

## 2.2. I non professionisti

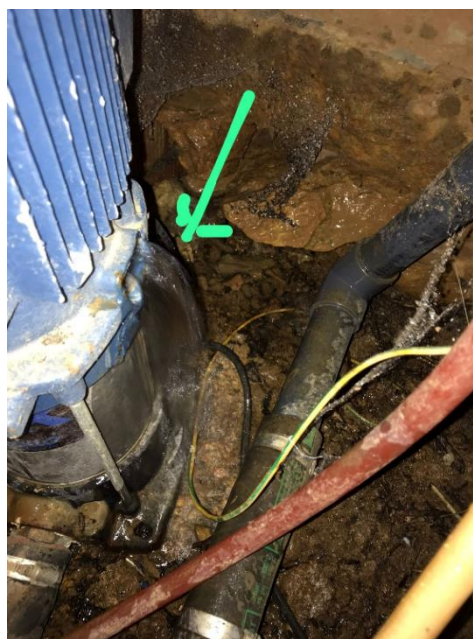
Quanto detto finora riguarda i professionisti delle immagini. La situazione è molto diversa per quanto riguarda i non professionisti: in altre parole, le persone che non solo non vivono della realizzazione o dell'elaborazione di immagini, ma di regola non hanno a disposizione neanche gli strumenti ormai classici per svolgere tali attività, a cominciare dalle tavolette e dagli schermi grafici, che restano prodotti di nicchia. Per la maggioranza della popolazione, gli strumenti della comunicazione digitale facilitano semmai due tipi di attività:

- scattare e condividere fotografie;
- vedere e inoltrare immagini preesistenti.

La capacità di svolgere attività del genere sembra piuttosto comune. Già meno comune, però, sembra la capacità di fare anche solo minimi ritocchi alle immagini – inclusa la semplice applicazione di filtri. Ancor meno comune sembra poi la manipolazione di immagini a fini pratici, anche nelle forme più semplici: inserire frecce, evidenziare zone e così via. Nella foto accanto (Figura 4), scattata con un telefono, è stato per esempio evidenziato il punto in cui esce l'acqua da una pompa in funzione. L'intervento è senz'altro utile, ma la stessa imprecisione del segno tracciato con il dito su uno schermo *touch* rende chiara la scarsa qualità di ciò che è possibile fare attraverso simili strumenti. Le interfacce di molti dispositivi non si prestano in effetti a usi sofisticati; qualche limite può essere aggirato usando penne digitali («stili»), che però sembrano di diffusione limitata e comunque non offrono la stessa semplicità e flessibilità ottenibile su carta. Pure in questo caso mancano dati, ma pare probabile che ancora oggi la maggior parte dei disegni fatti da non professionisti venga realizzata su carta e che il disegno digitale vero e proprio, anche nelle sue forme più semplici, resti appannaggio dei professionisti. Perfino le possibilità di disegno e inserimento di forme grafiche all'interno di programmi per la scrittura di testi o presentazioni sembrano poco sfruttate, o usate in modo molto meccanico, seguendo i suggerimenti di sistemi di autocomposizione.

In quest'ottica, oggi sono visti come molto promettenti anche i sistemi, basati sull'intelligenza artificiale, che possono realizzare immagini utili sulla base di descrizioni fornite da esseri umani in linguaggio naturale. Nei primi mesi del 2022 per esempio è diventato famoso il sistema DALL-E 2 di OpenAI, che può creare immagini, realistiche o stilizzate, sulla base di una richiesta in linguaggio naturale – anche se, al momento, solo

Figura 4. Una foto scattata con *smartphone*: all'immagine è stata aggiunta una freccia colorata tracciata con un dito (*comunicazione personale*)



in lingua inglese<sup>2</sup>. Per esempio, la Figura 5 presenta uno dei disegni ottenibili con la richiesta «A student connecting text and images in a big canvas, digital art» (va notato che il sistema non include nelle immagini testo reale, ma solo approssimazioni grafiche di caratteri e lettere dell'alfabeto):

Figura 5. Immagine realizzata da DALL-E il 14 settembre 2022 sulla base di una richiesta in linguaggio naturale

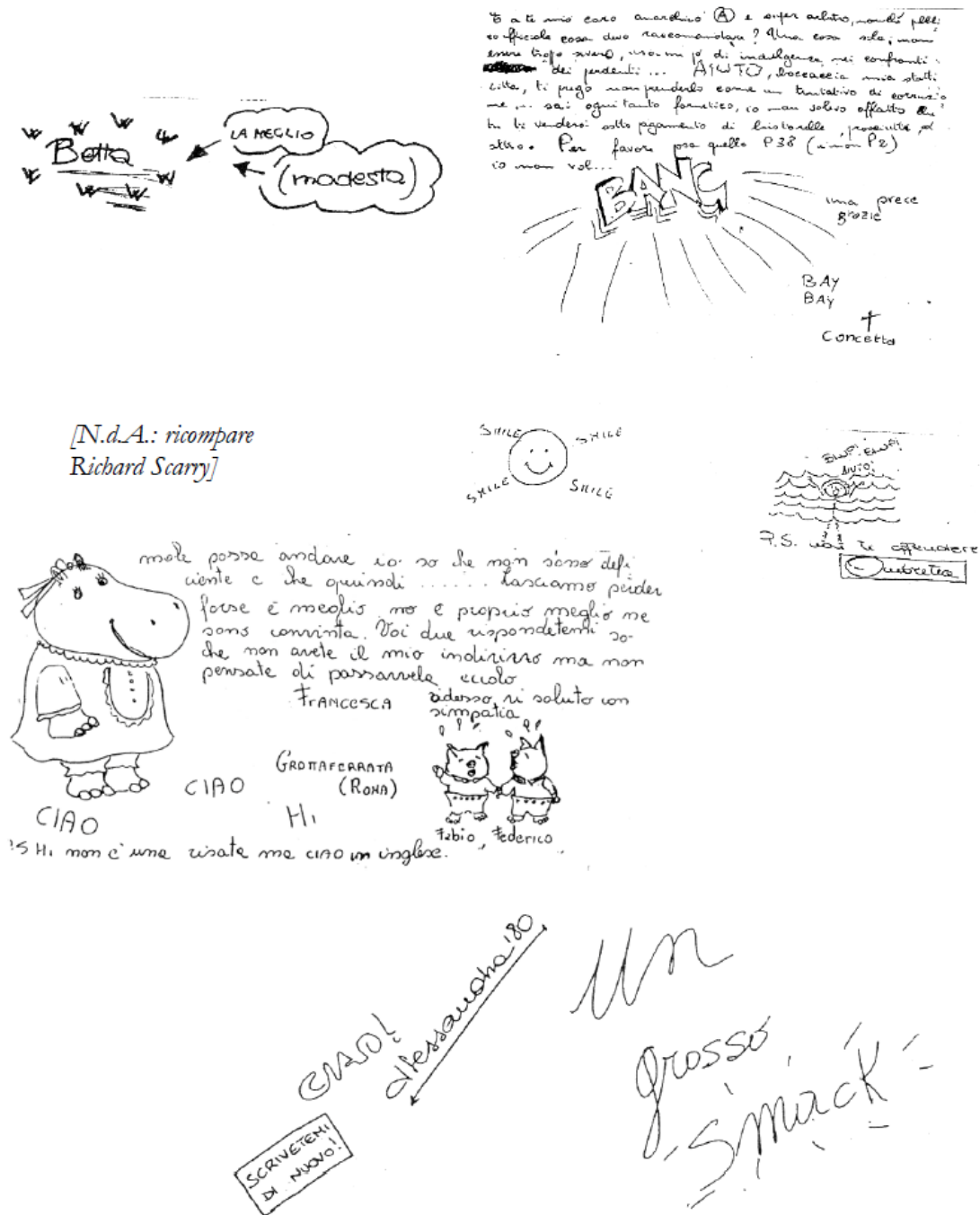


Il sistema produce a volte immagini di alta qualità, con soluzioni sorprendenti. Tuttavia, può usare come spunto solo descrizioni piuttosto sintetiche. Ciò crea evidenti vincoli a livello di scelte di dettaglio: è chiaro che poter intervenire direttamente su ogni aspetto di un'immagine consente una flessibilità molto maggiore.

Viceversa, la comunicazione informale su carta è limitata solo dalle caratteristiche del supporto e dalle capacità di chi produce. Anche per quanto riguarda l'integrazione con il testo, ciò lascia una notevole libertà su una gamma ininterrotta di complessità: da minime elaborazioni grafiche a veri e propri disegni eseguiti con impegno sulla base di schemi. Diversi esempi tratti da lettere degli adolescenti degli anni Ottanta sono presentati in Dinale (2001: 216-221; commento linguistico: 47-79), da cui si riprendono questi campioni di espedienti grafici e iconici, elementi decorativi e veri e propri disegni (Figura 6):

<sup>2</sup> <https://openai.com/dall-e-2/>.

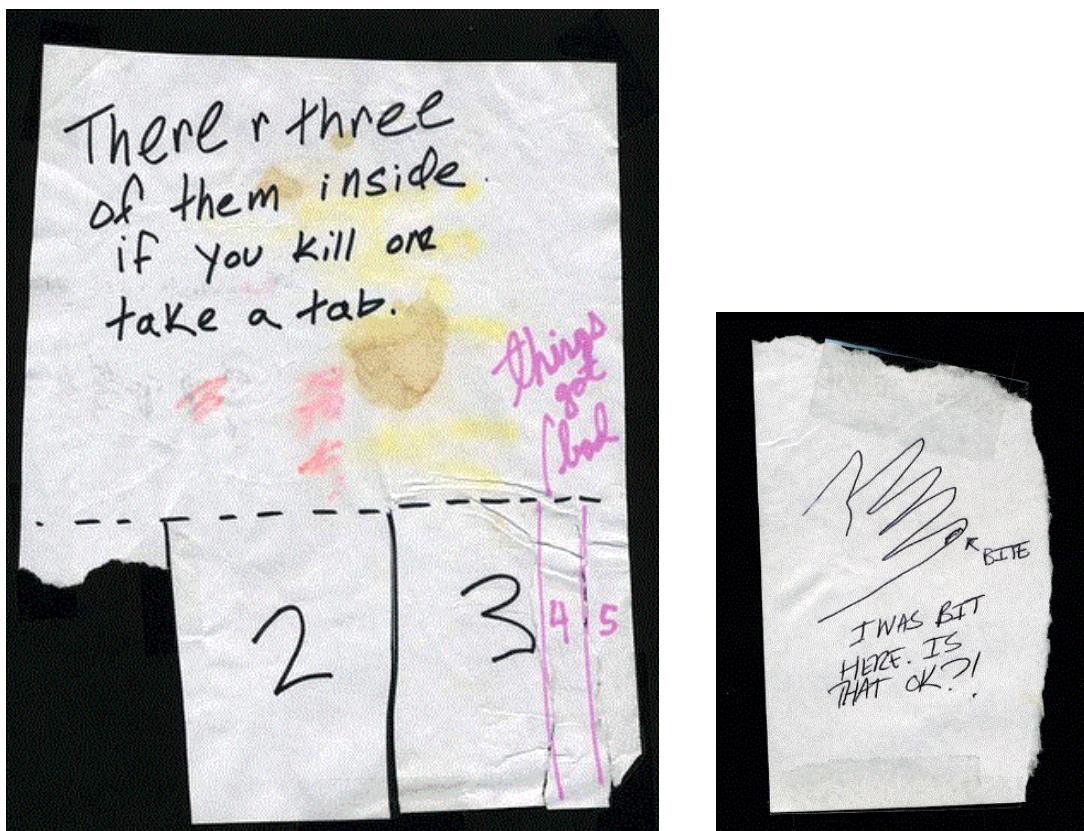
Figura 6. Esempi tratti da lettere di adolescenti degli anni Ottanta, da Dinale (2001: 217, 218 e 221)



Anche dopo la quasi totale scomparsa delle lettere personali su carta, la creatività spontanea trova ancora qualche spazio per manifestarsi in altri tipi di comunicazioni informali. Ne è un curioso esempio, in lingua inglese, un volume realizzato dal collettivo Lost Zombies (2011). Il volume è infatti composto quasi per intero da riproduzioni fotografiche di avvisi su carta, appunti e lettere che, nella finzione condivisa dagli autori, sono stati realizzati mentre un'epidemia di zombie travolgeva gli Stati Uniti. I risultati, per quanto fittizi, mostrano bene la varietà e creatività, sia pure basata su competenze tecniche elementari, con cui ancora oggi si tracciano segni su carta o altri supporti, spesso associando testo e immagini (Figura 7):



Figura 7. Immagini realizzate dal collettivo Lost Zombies (2011)



In sintesi, sembra evidente che l'uso di strumenti digitali di comunicazione digitale rende facile ai non specialisti scattare fotografie e gestire immagini preesistenti, scelte da repertori anche vastissimi. In altre aree si ha però una perdita di potenzialità rispetto al disegno su carta. Guardando al futuro, è possibile che i sistemi di generazione delle immagini basati sull'intelligenza artificiale cambino le cose a livello di massa (Microsoft ha annunciato nell'ottobre del 2022 l'integrazione di DALL-E nel suo popolare pacchetto 365), ma è lecito dubitarne.

### 3. L'INSEGNAMENTO E I MANUALI

Nel sistema scolastico italiano, il diverso peso assegnato al testo e all'immagine si concretizza nel numero di ore di insegnamento assegnate alle materie corrispondenti nei diversi ordini di scuola. Sembra quindi indiscutibile che la maggior parte dell'attenzione sia rivolta al «testo» e non all'«immagine». Un altro fatto rilevante è la separazione tra le materie: in generale, sembra evidente che non si parli di immagini nelle ore di «italiano», e viceversa. Inoltre, gli strumenti professionali per la produzione e l'integrazione di contenuti, a cominciare dai computer dotati di tastiera fisica, per arrivare a tavolette grafiche e interfacce dedicate, paiono poco diffusi nelle pratiche scolastiche. Anche se mancano ancora rilevazioni sulla situazione post-pandemica, gli strumenti digitali più diffusi sembrano quelli usati per la fruizione di contenuti, a cominciare dagli smartphone, e non quelli usati per la produzione di contenuti. Se effettivamente è così, gli spazi per trattare e praticare l'integrazione sono ridotti.

Anche a livello universitario le cose non sono probabilmente molto diverse. Un'analisi di 40 manuali di scrittura rivolti a studenti universitari e dedicati alla stesura di testi, relazioni ed elaborati di laurea è stata condotta all'interno dei lavori del PRIN Università, Prot. 2017LAP429 (Orlando, Tavosanis, in stampa). Non sorprende naturalmente che in manuali del genere la maggior parte dello spazio sia dedicata ai testi in prosa – spesso considerati come testi «argomentativi». Più interessante è notare quanto sia ridotto lo spazio dedicato a ciò che non è testo in prosa, ma che in lavori di questo tipo deve comparire molto spesso e che difficilmente viene trattato nel percorso di studi pre-universitario: liste, tabelle, grafici e immagini.

Per esempio, un valido e diffuso manuale concentra le proprie raccomandazioni in proposito in tre sole pagine (Italia, Bennati, 2013: 99-101). Le indicazioni fornite sono di buon senso, ma molto sintetiche. Viene presentato a parte il caso in cui la tesi sia proprio dedicata a immagini, mentre nelle altre circostanze il ruolo assegnato alle immagini viene considerato di supporto non essenziale, in questi termini:

Una tesi necessita molto spesso di un apparato illustrativo ben curato, composto, a seconda delle esigenze del caso, da prodotti diversi. Le immagini possono essere uno strumento per favorire visivamente la comprensione delle argomentazioni espresse nel testo: una fotografia rappresenta in modo immediato l'oggetto di una descrizione, una tabella può contenere dati che siano esempi concreti del nostro ragionamento, un diagramma può rendere esplicito un concetto e semplificarlo. In altri casi, invece, le immagini possono rappresentare il fulcro del lavoro, l'oggetto vero e proprio della ricerca e il riferimento di ogni argomentazione. (Italia, Bennati, 2013: 99)

(1) L'apparato grafico può essere un mezzo per esplicitare visivamente ciò che viene descritto a parole nel testo oppure (2) l'oggetto dello studio vero e proprio. (Italia, Bennati, 2013: 101)

Inoltre, quando le immagini sono trattate, lo spazio dei manuali è in buona parte dedicato a presentare le consuetudini dell'industria tipografica, nate per semplificare e rendere più economico il lavoro di impaginazione. In particolare, viene spesso raccomandato di numerare le immagini e dotarle di didascalia (il riferimento italiano su questo è Lesina, 1994), mentre a volte viene dedicato ampio spazio alla gestione automatica dei riferimenti (per esempio: Failli, 2005: 69-75). Meccanismi del genere incoraggiano a loro volta l'uso di sistemi deitici formalizzati, in cui il rinvio all'immagine è gestito attraverso elementi non integrati sintatticamente nel testo. Sono frequenti quindi i casi in cui si dice per esempio «lo sviluppo dell'aggregazione risulta anomalo (Figura 4)» e non «lo sviluppo dell'aggregazione risulta anomalo, come si vede nella Figura 4». I due sistemi tuttavia convivono, e sono senz'altro ritenuti più professionali di rinvii deitici alla posizione, come per esempio «lo sviluppo dell'aggregazione risulta anomalo, come si vede nella figura qui accanto». Viceversa, nella manualistica le indicazioni sulla scelta o sulla funzionalità delle immagini sono molto rare (e del resto, nelle discipline in cui l'esame delle immagini ha un ruolo chiave, esistono spesso consuetudini specifiche, presentate durante l'insegnamento disciplinare).

Vale la pena ricordare che simili pratiche di formalizzazione sono necessarie soprattutto perché anche nei sistemi editoriali moderni è difficile inserire le immagini nei punti esatti del testo in cui sono effettivamente necessarie (è frequente oggetto di ironia, per esempio, la difficoltà di controllare la disposizione di testo e immagini all'interno di un documento Word). In fin dei conti, aggiungere o cancellare anche una sola frase in un prodotto impaginato che combina testo e immagini può richiedere il ripensamento e la reimpaginazione di tutto il testo – attività poco gestibile nel sistema produttivo

professionale moderno, che prevede una separazione radicale tra chi scrive i testi e chi li prepara per la pubblicazione. Per evitare problemi simili a volte si arriva ancora, nonostante la flessibilità dei moderni programmi di impaginazione, a collocare le immagini in appendici del tutto separate dal testo: scelta tanto comoda dal punto di vista editoriale quanto, di regola, scomoda per il lettore.

In sostanza, il modello proposto dai manuali e dalla pratica universitaria prevede una limitatissima integrazione tra testo e immagini. Il quadro di riferimento dei manuali è quello «tipografico», che prevede una gestione separata delle due componenti, collegate fra loro da riferimenti spesso poco integrati nel testo. Tale sistema è funzionale in molti casi, e sono quindi chiare le ragioni per cui può mantenersi. Tuttavia, nell'istruzione superiore non sarebbe fuori posto dedicare più spazio a una prospettiva che, nel caso di problemi comunicativi complessi, permetta di vedere l'integrazione tra testo e immagini in termini di soluzioni creative e appropriate, e non in termini di applicazione meccanica di criteri semplici.

#### 4. UN CASO PRATICO: LE IMMAGINI SU WIKIPEDIA

L'esame dell'integrazione di testo e immagini nella vita quotidiana non si presta bene a descrizioni quantitative, vista la pluralità dei fattori e delle situazioni. Può essere quindi utile esaminare in dettaglio casi specifici. Un esempio interessante in quest'ottica è l'enciclopedia digitale Wikipedia (Tavosanis, 2021a; 2021b), in cui l'uso delle immagini è molto comune. Tuttavia, andando a esaminare in dettaglio tale uso, si nota che l'impiego concreto è molto inferiore alle potenzialità: le immagini usate spesso non sono le migliori o le più pertinenti possibili.

Un vincolo essenziale in proposito è dato dalla legislazione sul diritto d'autore, interpretata dal sito in modo piuttosto restrittivo. La legge italiana (legge 633/41, art. 70, comma 1) prevede infatti che le opere protette da diritti possano essere riprodotte a fini di «critica o di discussione, nei limiti giustificati da tali fini e purché non costituiscano concorrenza all'utilizzazione economica dell'opera», includendo in queste eccezioni l'uso «a fini di insegnamento o di ricerca scientifica». Un emendamento del 2007 prevede poi esplicitamente che sia «consentita la libera pubblicazione attraverso la rete internet, a titolo gratuito, di immagini e musiche a bassa risoluzione o degradate, per uso didattico o scientifico e solo nel caso in cui tale utilizzo non sia a scopo di lucro» (comma 1-bis, definito a volte anche «emendamento Folena» o «salva-Wikipedia»). Tuttavia, per cautelarsi dalle incertezze che si possono comunque produrre, e in seguito a contrasti nati soprattutto nei primi anni di attività, la comunità di Wikipedia in lingua italiana si è data criteri molto restrittivi sull'ammissibilità delle immagini. Quindi per esempio le indicazioni sulle immagini fornite nelle pagine di aiuto del sito dicono che

È possibile caricare screenshot di film, video musicali, videogiochi (anche molto vecchi), programmi informatici, cartoni animati, telefilm il cui copyright non è ancora scaduto *solo se catturati personalmente dall'utente che li carica e non modificati in alcun modo*. Si può caricare *un solo screenshot per voce* e inserirlo *solo nelle voci che lo riguardano* (quindi non è possibile utilizzare lo screenshot di un film per citare l'attore, ma solo il film stesso o il personaggio). Per poter soddisfare l'«uso di critica o di discussione» previsto dall'articolo di legge cui si riferisce il tag di copyright, l'immagine deve sempre essere contestualizzata in una ragionevole quantità di testo che tratti dell'opera da cui è tratto lo screenshot<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Copyright\\_immagini#Screenshot\\_protetti\\_da\\_copyright](https://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Copyright_immagini#Screenshot_protetti_da_copyright).

Criteri altrettanto rigorosi fanno sì che, per esempio, sia perfettamente normale che le voci dedicate ad artisti contemporanei siano prive di qualunque riproduzione delle opere da essi realizzate, in quanto i relativi diritti di sfruttamento economico sono ancora tutelati dalla legge e la loro riproduzione su Wikipedia non viene considerata includibile con sicurezza tra le eccezioni consentite a fini di critica e discussione.<sup>4</sup>

Questa spinta a limitare l'uso delle immagini è bilanciata tuttavia da un altro fattore: le voci possono sfruttare le immagini, già dotate delle necessarie autorizzazioni, disponibili in altre voci di Wikipedia o su archivi connessi come Wikimedia Commons. Se l'immagine è già disponibile, infatti, inserirla in una nuova voce è molto semplice. Ciò aiuta senz'altro a spiegare la frequenza del ricorso alle immagini sul sito.

Per quanto riguarda l'aspetto comunicativo, su Wikipedia in lingua italiana (e in generale nelle versioni in altre lingue) è sconsigliato l'uso di immagini fuori contesto, a fini puramente ornamentali o di approfondimento. Manca però una serie coerente di indicazioni su questo e su altri aspetti connessi, inclusi criteri di base come quello se fare o non fare riferimenti all'immagine all'interno del testo<sup>5</sup>. Il *Manuale di stile* di Wikipedia si limita infatti a dire che «È possibile corredare il testo delle voci con immagini utili a illustrare quanto trattato dalle voci stesse» e in sostanza fornisce soprattutto, coerentemente con quanto visto per i manuali universitari, indicazioni su come gestire le didascalie o le strutture note come «gallerie di immagini»<sup>6</sup>. Le didascalie sono a loro volta presentate, in diverse pagine, soprattutto in ottica di accessibilità tecnica.

Per quanto riguarda il rapporto tra il testo della voce e le immagini, le pagine di aiuto di Wikipedia non escludono la possibilità di fare riferimento all'immagine all'interno del testo. Esplicitamente, dicono solo che, dato che non è possibile prevedere il modo in cui una voce sarà presentata dal dispositivo usato dal lettore, «è fortemente sconsigliato l'utilizzo, all'interno del testo, di riferimenti specifici alla posizione di un'immagine (ad esempio 'come visibile nell'immagine a destra' o 'vedere l'immagine a fianco')»<sup>7</sup>. In pratica però nel testo delle voci non viene quasi mai fatto riferimento alle immagini. Queste ultime del resto vengono presentate senza un numero identificativo di figura ed è quindi difficile riferirsi a esse in modo chiaro: il rapporto resta nella maggior parte dei casi implicito e indicato al lettore dalla semplice vicinanza e dalle informazioni fornite in didascalia<sup>8</sup>.

Anche su Wikipedia le immagini sono quindi viste come un corredo del testo e non come sua parte integrante, in modo del tutto coerente con l'impostazione «tipografica» di cui si è parlato per la manualistica universitaria. Inoltre, sebbene sia difficile precisare l'estensione del fenomeno, è chiaro che le regole e i vincoli tecnici e legali portano a una sottoutilizzazione delle immagini anche rispetto a ciò che tale impostazione permetterebbe.

Alcune indicazioni quantitative possono essere ricavate dall'esame delle voci realizzate negli anni dagli studenti del Laboratorio di scrittura dell'Università di Pisa, che come prova finale realizzano voci di Wikipedia su argomenti di loro scelta (Tavosanis, 2019). Al 15 settembre 2022 le voci create o modificate nell'ambito del progetto erano 443, per una

<sup>4</sup> Per esempio, nel caso di Lucio Fontana compare solo una foto dell'artista con un'opera sullo sfondo: [https://it.wikipedia.org/wiki/Lucio\\_Fontana](https://it.wikipedia.org/wiki/Lucio_Fontana); oppure, un'opera come *Il sonno della ragione genera mostri* di Renato Guttuso è descritta e discussa ma non riprodotta:

[https://it.wikipedia.org/wiki/Il\\_sonno\\_della\\_ragione\\_genera\\_mostri\\_\(Guttuso\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Il_sonno_della_ragione_genera_mostri_(Guttuso)).

<sup>5</sup> <https://it.wikipedia.org/wiki/Aiuto:Immagini>.

<sup>6</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Aiuto:Manuale\\_di\\_stile#Immagini](https://it.wikipedia.org/wiki/Aiuto:Manuale_di_stile#Immagini).

<sup>7</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Aiuto:Markup\\_immagini#Posizione\\_rispetto\\_al\\_testo](https://it.wikipedia.org/wiki/Aiuto:Markup_immagini#Posizione_rispetto_al_testo).

<sup>8</sup> Un'eccezione, in cui si fa riferimento a un'immagine indicando tra parentesi «(vedi immagine)», è per esempio qui: [https://it.wikipedia.org/wiki/Acquisizione\\_parallela#Acquisizione\\_del\\_segnaletto](https://it.wikipedia.org/wiki/Acquisizione_parallela#Acquisizione_del_segnaletto); una serie di esempi in cui, in modo superfluo, si fa riferimento diretto a immagini o video già allineati in tabella è qui: [https://it.wikipedia.org/wiki/Imaging\\_a\\_risonanza\\_magnetica#Riassunto\\_sequenze\\_principali](https://it.wikipedia.org/wiki/Imaging_a_risonanza_magnetica#Riassunto_sequenze_principali).



consistenza equivalente a più di duemila pagine di testo a stampa: esaminarle permette di avere un'idea della facilità con cui un pubblico di studenti universitari gestisce un lavoro del genere. Va precisato che, in accordo con le indicazioni della comunità di Wikipedia, durante il Laboratorio gli studenti vengono incoraggiati a inserire nelle voci le immagini utili, ma non quelle puramente ornamentali.

La definizione di «utili» ha senz'altro un margine di soggettività. Alcuni casi sono naturalmente evidenti: è chiaro che in voci dedicate a persone, monumenti, opere d'arte e oggetti tridimensionali l'inserimento di fotografie è utilissimo. Per esempio, negli anni molte voci del Laboratorio sono state dedicate a edifici storici di Pisa e includono fotografie realizzate dagli autori stessi, come in Figura 8:

Figura 8. La parte iniziale di una voce di Wikipedia che include una fotografia scattata appositamente: [https://it.wikipedia.org/wiki/Palazzo\\_Venera](https://it.wikipedia.org/wiki/Palazzo_Venera)

## Palazzo Venera

Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

Coordinate:  43°43′08.49″N 10°23′51.13″E﻿(Mappa)

**Palazzo Venera** è un edificio storico di **Pisa**, situato nel quartiere **Santa Maria**, sede distaccata del Dipartimento di Filologia, Letteratura e Linguistica dell'**Università di Pisa**.<sup>[1]</sup>

Non si hanno notizie certe sul periodo di costruzione di Palazzo Venera. Il palazzo è noto per aver ospitato **Vittorio Alfieri** per un breve periodo e per essere stato la sede del primo collegamento a **Internet in Italia** nel 1986.<sup>[2]</sup>

**Indice** [nascondi]



In altri casi il rapporto di utilità è meno evidente, e l'impostazione di Wikipedia rende consigliabile valutarlo usando una soglia piuttosto alta. Per esempio, nella voce dedicata a un romanzo è utile presentare la copertina di una sua edizione? Ai fini del calcolo presentato qui di seguito occorrenze di questo tipo si possono considerare come «non particolarmente utili», e in effetti le regole di Wikipedia in lingua italiana vietano esplicitamente di usare le copertine di libro nel caso che siano ancora tutelate da diritto d'autore (il che esclude automaticamente tutte quelle realizzate negli ultimi settant'anni, salvo esplicito permesso). Si possono invece considerare utili per esempio le fotografie o i ritratti dei soggetti di voci biografiche, le riproduzioni di opere d'arte e i fotogrammi di film cui è dedicata una voce, e casi simili. Classificando in questo modo le produzioni del Laboratorio di scrittura, si ottengono 319 voci in cui la presenza di immagini sarebbe utile. Tra queste, una grande maggioranza ma non la totalità include in effetti almeno un'immagine: 255 voci in totale (le immagini sono presenti anche in altre 4 voci in cui hanno però puro valore ornamentale). I risultati complessivi di questo lavoro sono riassunti nella tabella 1:

Tabella 1. *I risultati del Laboratorio di scrittura.*

Voci del Laboratorio di scrittura	% rispetto alla categoria precedente	
Voci create o modificate	443	
Voci in cui la presenza di immagini sarebbe utile	319	72,0 %
Voci in cui le immagini sono effettivamente presenti e utili	255	79,9 %
Voci in cui le immagini sono effettivamente presenti ma con solo valore ornamentale	4	1,6 %

In molti casi di assenza, la causa è chiaramente il diritto d'autore: per esempio, mancano del tutto immagini all'interno di voci relative ad artisti contemporanei come Pier Luigi Olla e Pietro Roccasalva. In altri però mancano anche semplici schemi che permetterebbero di capire la struttura di un oggetto e che potrebbero essere realizzati con sforzo ridotto. In effetti, sulle 443 voci prese in esame solo una include immagini *non fotografiche* realizzate appositamente dall'autore per chiarire il discorso. Un altro forte limite è dato dal fatto che, al di là del semplice criterio di presenza / assenza di immagini, quasi tutte le voci includono in grande maggioranza immagini preesistenti e i casi di fotografie scattate dagli autori sono relativamente rari: 45 in totale.

Riducendo la varietà tematica e prendendo in esame un caso particolare, quello delle voci dedicate a videogiochi, si può avere qualche indicazione ancora più specifica. Per il Laboratorio di scrittura sono state realizzate in totale 29 di queste voci, e le circostanze connesse permettono di capire meglio le difficoltà relative all'inserimento di immagini e il ruolo dello sfruttamento di immagini preesistenti. Nelle voci che descrivono videogiochi è sempre utile presentare, oltre alla descrizione testuale, schermate dei giochi stessi. Ciò permette infatti al lettore di farsi un'idea immediata di caratteristiche difficili da sintetizzare a parole, come per esempio lo stile grafico del gioco o le caratteristiche dell'interfaccia, come in questo esempio (Figura 9):

Figura 9. Una schermata del videogioco *Fountain of Dreams* (1990). Di Williams1334 - Screenshot proprio, Copyrighted: <https://it.wikipedia.org/w/index.php?curid=9403907>



Tuttavia, come è già stato detto, per rispetto del diritto d'autore, in rapporto a tali voci Wikipedia in lingua italiana applica un criterio molto vincolante: è permesso inserire una singola schermata (chiamata «screenshot»), che deve essere stata registrata personalmente da chi la carica. Ciò fa sì che in pratica non esistano archivi di schermate preesistenti da cui scegliere. È quindi interessante notare che le schermate originali, che di regola non sono tecnicamente difficili da produrre, sono state inserite solo all'interno di 7 tra le voci del campione: meno di un quarto del totale (altre 6 voci includono il logo del gioco, interessante ma senz'altro meno informativo). Ciò sembra mostrare una notevole reticenza nell'eseguire anche una delle più semplici operazioni di creazione di immagini da integrare con i testi – reticenza che non si ha invece nel caso si debba solo scegliere tra immagini preesistenti.

## 5. CONCLUSIONI

Auspiciabilmente, quanto detto finora può esplicitare e ricordare le complessità legate all'integrazione tra testo e immagine. Inoltre, nella valutazione di chi scrive rafforza l'idea che la società contemporanea, non solo in Italia, gestisca questa integrazione in modi che lasciano un ampio margine di miglioramento. La comunicazione digitale, contrariamente a quel che si potrebbe pensare, non sembra aver univocamente facilitato l'integrazione comunicativa dei due elementi: a facilitazioni in alcuni ambiti corrispondono complicazioni in altri, con esiti difficili da quantificare ma senz'altro non sempre di integrazione.

A scanso di equivoci, non è verosimile che un eventuale miglioramento di questo rapporto possa portare a rivoluzioni cognitive generali. Avere messaggi WhatsApp in cui testo e immagini si combinano meglio, o libri di testo in cui le immagini si integrano più strettamente con il testo, o giornali in cui le infografiche sono usate solo se davvero informative, sarebbe apprezzabile ma non cambierebbe radicalmente il modo in cui le informazioni vengono generate, distribuite e consumate. E soprattutto, comunicare bene costa, in termini di tempo e di energie, e l'uso di soluzioni preconfezionate consente agli autori di risparmiare spesso tempo ed energie mentali. In un'ottica costi-benefici, non pare utile che *ogni* atto di comunicazione richieda uno sforzo consapevole di miglioramento dell'integrazione tra testo e immagine.

Tuttavia, rendere un po' più diffusa la consapevolezza del modo in cui testo e immagini funzionano sembra un buon investimento, e soprattutto una buona missione per le istituzioni formative. Proprio come l'imparare a scrivere in modo chiaro, imparare a integrare in modo consapevole testo e immagini dovrebbe infatti essere utile, oltre che da un punto di vista pratico e immediato, per la crescita della consapevolezza comunicativa individuale. Dimostrare una cosa simile è difficile, e anche le esperienze del Laboratorio di scrittura descritte nel paragrafo 4, prive di valutazioni precedenti e successive all'intervento o di gruppi di controllo, non possono farlo. L'ipotesi però, come minimo, non può essere considerata irragionevole.

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Antinucci F. (2011), *Parola e immagine: storia di due tecnologie*, Laterza, Roma-Bari.
- Barbieri D. (1991), *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano.
- Becattini A. et al. (2006), *Romano Scarpa: sognando la Calidornia*, Pavesio, Torino.
- Dinale C. (2001), *I giovani allo scrittoio*, Esedra, Padova.
- Failli F. (2005), *Come scrivere e discutere una tesi di laurea in ingegneria*, PLUS-Pisa University Press, Pisa.
- Gualdo R. (2022), *Dialoghi tra parole e immagini: il testo verbale e non verbale nella comunicazione specialistica*, Carocci, Roma.
- Italia P., Bennati D. (2013), *Scrivere tesine e tesi all'università*, Le Monnier, Firenze.
- Lesina R. (1994), *Il nuovo manuale di stile: guida alla redazione di documenti, relazioni, articoli, manuali, tesi di laurea*, seconda edizione, Zanichelli, Bologna.
- Lost Zombies (2011), *Dead Inside Do Not Enter: Notes from the Zombie Apocalypse*, Chronicle Books, San Francisco.
- Malagnini F. (2017), "Testo e paratesto: distribuzione e densità informativa nei libri scolastici", in Covino S. (a cura di), *Per una didattica mirata della lingua: acquisizione, misurazione e valutazione delle competenze linguistiche*, Franco Cesati Editore, Firenze, pp. 141-162.
- Orlando S., Tavosanis M. (in stampa), "Cosa c'è e cosa manca? Panoramica e riflessione sulla manualistica per la scrittura universitaria", in *Atti del seminario PRIN 2017 Prot. 2017LAP429*.
- Tavosanis M. (2012), "Il linguaggio del comico nei fumetti di Leo Ortolani", in Allegri M., Gallo C. (a cura di), *Disegnatori e illustratori nel fumetto italiano*, Casa Editrice Delmiglio, Persico Dosimo, pp. 109-117.
- Tavosanis M. (2019), "Scrivere su Wikipedia dall'università alla scuola", in Palermo M., Salvatore E. (a cura di), *Scrivere nella scuola oggi. Obiettivi, metodi, esperienze*, Franco Cesati Editore, Firenze, pp. 173-182.
- Tavosanis M. (2020), "L'italiano di Wikipedia e la didattica della scrittura", in *Lingue e culture dei media*, 4, 1, pp. 8-26:  
<https://riviste.unimi.it/index.php/LCdM/article/view/14060>.
- Terrosi R. (2015), *Visual studies*, in *Enciclopedia italiana*, IX appendice, Istituto della Enciclopedia Italiana, Roma.
- Tufte E. (1990), *Envisioning Information*, Graphic Press, Cheshire (USA).
- Tufte E. (1997), *Visual Explanations*, Graphic Press, Cheshire (USA).
- Tufte E. (2001<sup>2</sup>), *The Visual Display of Quantitative Information*, Graphic Press, Cheshire (USA).
- Tufte E. (2006), *Beautiful Evidence*, Graphic Press, Cheshire (USA).
- Tufte E. (2020), *Seeing with Fresh Eyes*, Graphic Press, Cheshire (USA).
- Wang V., Wang D. (2021), "The Impact of the Increasing Popularity of Digital Art on the Current Job Market for Artists", in *Art and Design Review*, 9, 3, pp. 242-253.