

sfumature di significato

SCUOLA HOLDEN
CONTEMPORARY HUMANITIES

ZANICHELLI

PREMIO DI SCRITTURA PER LE SCUOLE

IN COLLABORAZIONE CON:

CORRIERE DELLA SERA
La libertà delle idee



sky tg24

David Hockey e Martin Gayford, *Una storia delle immagini*, Einaudi 2021

Ogni immagine, più che del soggetto, ci parla dello sguardo dell'autore.

Una volta ho visto un meraviglioso dipinto di Picasso che raffigura una civetta. Oggi, immagino, un artista potrebbe impagliare l'uccello e metterlo in vetrina – è la tassidermia –, ma la civetta di Picasso descrive il modo in cui un essere umano guarda una civetta, il che è molto più interessante di un esemplare impagliato. Ogni immagine, più che del soggetto, ci parla dello sguardo dell'autore. Le immagini sono molto, molto vecchie. Forse sono più antiche del linguaggio. La prima persona che disegnò un piccolo animale fu osservata da qualcun altro, e quando quest'altro vide di nuovo l'animale lo percepì forse un po' più chiaramente. Lo stesso può dirsi del toro dipinto oltre 15 000 anni fa in una grotta della Francia sudoccidentale: l'immagine non raffigurava l'animale in quanto tale, ma era la testimonianza, riprodotta su una superficie, che l'artista lo aveva visto. Questo è tutto ciò che si può chiedere a un'immagine. Qualunque immagine sia mai stata realizzata segue delle regole, anche le immagini di una telecamera di sorveglianza in un parcheggio: c'è un limite a ciò che essa può vedere; qualcuno l'ha collocata in quel preciso punto e ha fatto in modo che coprisse una certa area. Non c'è nulla di automatico: qualcuno ha dovuto scegliere il proprio punto di vista. [...]

La gente ama le immagini. Hanno effetti straordinari sul modo in cui vediamo il mondo intorno a noi. La maggior parte delle persone ha sempre preferito le immagini alla lettura, e forse sarà sempre così. Penso che sia umano apprezzare le immagini più dei testi. Mi piace guardare il mondo, e mi è sempre interessato capire come vediamo, e cosa vediamo.

LA TRACCIA

Comprensione e analisi

Puoi rispondere punto per punto oppure costruire un unico discorso che comprenda le risposte a tutte le domande proposte.

1. Riassumi i contenuti del testo riformulando in modo chiaro ed esplicito la tesi principale sostenuta da Hockney.
2. Che cosa significa che “ogni immagine, più che del soggetto, ci parla dello sguardo dell'autore”?
3. Perché Hockney afferma che “qualunque immagine sia mai stata realizzata segue delle regole”? A quali regole si riferisce?
4. Sei d'accordo con Hockney quando dice che “la maggior parte delle persone ha sempre preferito le immagini alla lettura”?

Produzione

Le immagini sono un modo di rappresentare il mondo, oltre che di comprenderlo e di analizzarlo. Vale a dire che sono una forma di conoscenza e un mezzo di comunicazione: da un'immagine possiamo ricavare in un istante moltissime informazioni. Ma che cosa ci mostrano, davvero, le immagini: la realtà o un'invenzione? Tutte le immagini sono infatti realizzate da un particolare punto di vista, perché ognuno di noi osserva la realtà in modo diverso dagli altri. È quindi giusto affermare che nessuna immagine rappresenta la realtà per quella che è? E questo che cosa comporta in una società come la nostra, in cui le immagini hanno un ruolo così importante?

Di seguito troverai un elenco di parole con le loro sfumature di significato così come le troveresti nello Zingarelli 2024: leggi anche quelle, saranno le tue preziose alleate nel processo della scrittura e ti aiuteranno a precisare il tuo pensiero, le tue emozioni, le tue idee.

LE PAROLE

Rappresentare *descrivere* - *rappresentare* - *tratteggiare*

Descrivere è raccontare, spiegare minutamente e con dovizia di particolari un fatto, una situazione, un periodo storico, un contesto culturale. Rappresentare aggiunge al significato di descrivere una sfumatura di maggiore immediatezza, di freschezza quasi visiva, derivata dal significato principale del verbo, che è quello di riprodurre con mezzi visivi un oggetto reale o astratto. Il descrivere a voce o per iscritto in modo efficace e ancora più vivacemente una situazione o un personaggio si dice tratteggiare, che evoca al contempo un'idea di brevità.

Vedere - *guardare* – *osservare*

Vedere è l'atto di percepire con il senso della vista, indipendentemente dall'attenzione che si presta verso ciò che si offre agli occhi. Guardare indica invece l'atto di rivolgere lo sguardo verso qualcuno o qualcosa prestando attenzione. Osservare esprime un'attenzione, un interesse, una cura ancora maggiore di quella del guardare.

Osservare - *esaminare* – *rilevare*

Osservare è guardare con attenzione qualcosa per coglierne gli aspetti rilevanti e ha valore più generico rispetto a esaminare, che comporta un'indagine minuziosa e competente che dovrà concludersi con un giudizio. Rilevare comporta anch'esso delle considerazioni finali, ma queste possono anche riguardare aspetti particolari dell'oggetto o del fenomeno osservato e non dar luogo a una valutazione complessiva.

Falso - *affettato* – *posticcio*

Si dice falso tutto ciò che non ha rispondenza con la realtà o con la verità; riferito a persona definisce comportamenti o parole ingannevoli, che mancano di sincerità, di schiettezza. Affettato esprime il particolare falso che risulta dall'ostentare qualcosa di artificioso, di troppo studiato. Posticcio esprime l'artificialità a un grado ancora più elevato; definisce infatti ciò che è finto, artificiale e che si vorrebbe far passare per naturale.

Vero– *reale*

Si dice vero ciò che è conforme alla realtà o che possiede effettivamente le caratteristiche, le qualità che sono a esso attribuite; la verità si stabilisce comunque sulla base di un giudizio, è cioè conseguente a un'opinione. È invece reale ciò che appartiene alla realtà, esiste effettivamente, è concreto, indipendentemente dall'esperienza soggettiva che se ne fa.

Fantasia– *fantasticheria*

Fantasia è l'immaginazione, l'inventiva, cioè la facoltà di creare e rappresentarsi immagini, nonché il prodotto di tale facoltà; in altra accezione la parola identifica un'idea, un desiderio insoliti, lontani dalla realtà. Fantasticheria è l'attività del fantasticare, cioè dell'immaginare liberamente; rispetto a fantasia, il vocabolo ha una sfumatura negativa perché dell'immaginazione sottolinea più l'aspetto strano e irrealizzabile che quello creativo.

Fantasia - sogno - illusione - utopia

Sogno è l'attività psichica che si verifica durante il sonno e che dà luogo a immagini, pensieri, emozioni che si strutturano in sequenze non logiche, anche se apparentemente reali; da qui si definisce sogno ogni immaginazione o desiderio che si vorrebbe realizzato. Illusione è una percezione errata della realtà da parte dei sensi, quindi estensivamente ogni immaginazione che corrisponde ai propri desideri, ma che non ha fondamento reale. La facoltà del pensiero di interpretare liberamente i dati dell'esperienza o di rappresentare contenuti inesistenti si definisce invece fantasia, termine in cui è messa in primo piano l'opera creatrice della mente. Utopia è un'idea, un progetto dichiaratamente irrealizzabile, che tuttavia riguarda più la sfera pubblica che quella individuale.

Immaginario - fantastico - illusorio – idealistico

Ciò che nasce dall'immaginazione e solo nell'immaginazione esiste si definisce immaginario. Similmente, fantastico è ciò che è prodotto dalla fantasia, e dunque non risponde necessariamente alla logica e alle regole della realtà. Illusorio è invece ciò che è frutto di un'illusione, cioè di una sensazione che non corrisponde alla realtà oggettiva; per estensione sia immaginario sia fantastico sia illusorio designano ciò che è irreali, privo di fondamento. Idealistico identifica come i precedenti ciò che è lontano dalla realtà, ma ne mette in evidenza l'assenza di concretezza e la rispondenza a schemi teorici astratti.

Irreale - ideale - astratto

Ciò che è privo di realtà oggettiva, cioè non esiste nei fatti si dice irreali. Anche ideale identifica ciò che esiste solo nell'immaginazione, ma suggerisce una sfumatura di perfezione, di rispondenza ai desideri, alle aspirazioni dell'individuo. Astratto ha invece una sfumatura negativa: essendo ciò che è lontano dalla realtà delle cose manca di concretezza, è assurdo e irrealizzabile.

Modello - originale – archetipo

Modello è un esemplare che si considera perfetto, tanto da essere copiato, riprodotto, imitato. Ciò che viene copiato, e riprodotto anche in molte copie può anche essere chiamato originale; per estensione il termine indica anche il primo esemplare di un documento con valore legale del quale sono state fatte copie. Un esemplare tipico e originario di qualcosa, il modello da cui derivano e a cui si conformano cose, fatti, opere successive si chiama archetipo; nella filosofia platonica l'archetipo è l'idea universale ed eterna che costituisce il modello trascendente delle cose sensibili; in filologia, è una redazione non conservata di un'opera letteraria, ricostruibile attraverso le testimonianze di manoscritti o stampe da essa derivati, che rappresenta il testo ipoteticamente più simile all'originale perduto.

Autentico - originale – genuino

Si definisce autentico ciò che proviene con certezza da chi ne è indicato come autore o come produttore; riferito a documenti, certifica la verità dei dati in esso dichiarati; detto di opere d'arte o di altri prodotti dell'ingegno, attesta la reale appartenenza al suo autore. In questo significato suo equivalente è originale, termine che come il precedente si attribuisce anche a prodotti industriali che non sono imitazione o addirittura contraffazione di altri; originale mantiene tuttavia in più una sfumatura di significato che fa riferimento alla novità della creazione, al fatto che non si richiama a nulla di precedente. Anche genuino esprime un'idea di originalità, ma riferita alla naturalità, alla non sofisticazione; si dice infatti soprattutto di prodotti alimentari confezionati con ingredienti naturali e procedimenti artigianali.

Fugace - *effimero* – *caduco*

Fugace è ciò che è di breve durata, che passa rapidamente; il termine, di uso letterario, definisce solitamente la natura di beni transitori, come la giovinezza o la felicità. Effimero esprime anch'esso un'idea di durata breve, ma è connotato negativamente e descrive cose il cui pregio scade proprio per il loro carattere passeggero. Caduco, legato etimologicamente a cadere, per cui abbiamo foglie caduche o denti caduchi, aggiunge ai termini precedenti una sfumatura di fragilità, di inconsistenza.

Interpretazione - *esegesi* - *chiosa* - *glossa* – *nota*

Interpretazione è l'atto di intendere e spiegare in un certo modo ciò che è ritenuto oscuro, di difficile comprensione; si riferisce in special modo alla decifrazione del significato di opere d'arte e, in ambito musicale, alla loro esecuzione. Esegesi ha significato più ristretto, riguardando lo studio e l'interpretazione critica dei testi in relazione a singoli passi o episodi. Chiosa restringe l'ambito d'attenzione alla spiegazione di un passo circoscritto o addirittura di una sola parola. Se la chiosa è trascritta in margine a un testo manoscritto d'età medievale si ha una glossa, se si trova a piè di pagina di un testo stampato si dice nota.

Colore – *colorazione*

La sensazione che la luce, variamente riflessa dalla superficie dei corpi, produce sull'occhio si chiama colore; in senso concreto è la sostanza usata per dipingere, tingere, verniciare. Colorazione, correntemente utilizzato come sinonimo di colore nella prima accezione qui descritta, in senso proprio è invece l'operazione del tingere o del colorarsi.

Provvisorio - *transitorio* – *precario*

Provvisorio si dice di ciò che è temporaneo, ha una durata limitata nel tempo. Suo sinonimo è transitorio, che da un lato aggiunge all'idea di provvisorietà, soprattutto in contesti letterari, una sfumatura di caducità, dall'altro è impiegato nell'uso giuridico come termine tecnico per definire la caratteristica di una norma che vige solo temporaneamente o che disciplina il passaggio da un regolamento a un altro. In precario sull'idea della temporaneità prevale quella dell'incertezza e dell'instabilità.

Similitudine - *metafora* – *allegoria*

I termini identificano tutti figure retoriche basate sul paragone o sull'analogia fra fatti, oggetti, immagini diversi che sono tuttavia per qualche aspetto assimilabili. La similitudine consiste nel paragonare concetti, immagini o cose sulla base di uno o più caratteri comuni. La metafora si basa sulla sostituzione di una parola o di una frase con un'altra, in base a un rapporto di analogia tra loro esistente. L'allegoria è invece la rappresentazione di idee o concetti mediante figure e immagini a cui si attribuisce un significato diverso da quello letterale.

Forma - *stampo* – *matrice*

In accezione concreta, forma è un oggetto mediante il quale si modella una materia. Se la forma è un oggetto cavo all'interno del quale si versa un materiale liquido che poi, solidificandosi, prenderà la forma dell'oggetto stesso si ha stampo. Se invece la forma consiste in un blocchetto metallico su cui è incisa l'impronta di un segno grafico da cui si ricava per fusione un carattere in rilievo si chiama matrice.

Spazio - *superficie* - *estensione* – *area*

Spazio è il luogo tridimensionale, cioè esteso in lunghezza, larghezza e altezza, nel quale si muovono o si collocano i corpi. Superficie è lo strato esterno di un corpo, dunque un piano (ma anche un luogo) bidimensionale, misurabile in larghezza e lunghezza. Il termine estensione si riferisce alla misura di una superficie: infatti si accompagna sempre a un aggettivo o a un'altra determinazione che ne definisca genericamente l'ampiezza. L'area, infine, è in senso proprio la misura dell'estensione di una superficie, anche se nell'uso corrente la parola viene spesso usata come sinonimo di superficie.

Imbrogliare - *ingannare* – *truffare*

Imbrogliare definisce l'azione di chi fa credere a qualcuno cose non vere allo scopo di ricavarne un vantaggio personale. Ingannare ha significato affine ma – parola di registro leggermente più elevato – suggerisce l'idea di una mistificazione più ampia e articolata che può tradursi in un danno morale o psicologico, oltre che materiale. Si ricorre invece al termine truffare se il danno arrecato, di natura economica, è indotto con artifici o raggiri.