



*Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo*

ISTITUTO CENTRALE PER IL CATALOGO E LA  
DOCUMENTAZIONE

## **PROGETTO GRANDE GUERRA**

*LINEE GUIDA PER LA COMPILAZIONE DEL SOTTOCAMPO DESI  
SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE ICONOGRAFICA ICONCLASS*



ICCD – gennaio 2014

## Sommario

<b>PREMESSA</b> .....	<b>3</b>
<b>LINEE GUIDA</b> .....	<b>4</b>
<b>NORME DI COMPILAZIONE DEL SOTTOCAMPO DESI</b> .....	<b>4</b>
LA PATRIA .....	4
LA VITTORIA.....	5
LA FIGURA DEL SOLDATO.....	6
<b>BREVI NOTE SU ICONCLASS</b> .....	<b>8</b>
<b>UTILIZZO DEL BROWSER ICONCLASS 2100</b> .....	<b>11</b>

## ***PREMESSA***

Si definiscono qui di seguito le linee guida per la redazione del sottocampo DESI nel quale deve essere usato il Sistema di classificazione iconografica ICONCLASS al fine di assicurarne la corretta compilazione secondo gli standard internazionali e nazionali definiti dal RKD (Rijksbureau voor Kunsthistorische Documentatie / Netherlands Institute for Art History) attraverso la traduzione dell'intero sistema effettuata da ICCD e pubblicata nel 2000 sulla base della definizione dei soggetti già sancita nel documento MiBACT – ICCD, *Progetto Grande Guerra. Linee guida per la compilazione della scheda OA*, Roma, ICCD, ottobre 2013

Il documento quindi non può prevedere l'intera gamma delle possibilità iconografiche che potrebbero emergere dalla catalogazione sull'intero territorio nazionale, ma fornisce i criteri di base per la definizione delle notazioni per il riutilizzo nella catalogazione sul territorio.

Si fornisce inoltre una breve sintesi del Sistema di classificazione iconografica ICONCLASS e una guida su come utilizzare il browser di consultazione on line ICONCLASS 2100 consultabile all'indirizzo <http://www.iconclass.nl/iconclass-2100-browser> .

**Marco Lattanzi**, Coordinatore del Progetto Grande Guerra, ICCD

## LINEE GUIDA

### NORME DI COMPILAZIONE DEL SOTTOCAMPO DESI

Secondo quanto rilevato nel documento MiBACT – ICCD, *Progetto Grande Guerra. Linee guida per la compilazione della scheda OA*, Roma, ICCD, ottobre 2013 sono state rilevate tre grandi macro categorie in cui possono essere suddivisi i soggetti ricorrenti relativi ai monumenti ai caduti:

- ✓ **la Patria;**
- ✓ **la Vittoria;**
- ✓ **la figura del soldato.**

Essi si trovano rappresentati in diversi modi, dai più semplici ai più complessi, e spesso si mescolano tra di loro creando complesse letture iconografiche.

Si fornisce di seguito l'equiparazione fra i soggetti evidenziati e il codice ICONCLASS con l'esplicitazione del testo correlato in modo che il codice possa essere riutilizzato in contesti differenti.

Il sottocampo DESI, ovviamente, dovrà essere redatto solo con la parte segnalata in carattere grassetto. I codici devono essere redatti nella forma contratta senza spazi fra una sezione e l'altra.

#### LA PATRIA

La personificazione della Patria è rappresentata da una figura femminile vestita all'antica, che stringe spesso tra le mani uno scudo, una fiamma, una spada o una corona d'alloro; è coronata da una muraglia merlata, talvolta sormontata da una stella.

<b>allegoria della Patria</b>	<b>44A51(ITALIA)(+2) : 5(+11)</b> Personificazioni di nazioni (col NOME) : idee e concetti astratti ( + rappresentati da personificazione di figura femminile)
<b>allegoria della Patria che premia un soldato</b>	<b>44A51(ITALIA)(+2) : 5(+11) : 55A12(+3) : 45B12(+12)</b> Personificazioni di nazioni (col NOME) : Idee e concetti astratti rappresentati da personificazione di figura femminile : Ricompensa, 'Premio' (+ rappresentazione simbolica di concetti) : Il soldato (+ dopo la battaglia)

## LA VITTORIA

L'allegoria della Vittoria è rappresentata nei monumenti ai caduti secondo diverse sembianze: quella tradizionale, con la personificazione di una figura femminile alata; attraverso una figura femminile armata che regge tra le mani una piccola Vittoria alata; attraverso la figura dell'aquila o con rappresentazioni allegoriche più complesse.

<b>allegoria della Vittoria</b>	<b>45A3 : 54F2(+1)</b> Vittoria (in relazione a un conflitto armato) : Allegoria della vittoria (+ personificazione)
<b>allegoria della Vittoria che incorona un soldato morente</b>	<b>45B(+1) : 31E23(+3) : 45A3 : 54F2(+1) : 44B162</b> Il soldato (+ durante la battaglia) : Morte violenta (+ in combattimento) : Vittoria (in relazione a un conflitto armato) : Allegoria della vittoria (+personificazione) : incoronazione
<b>allegoria della Vittoria che premia un soldato</b>	<b>45A3 : 54F2(+1) : 55A12(+3) : 45B(+12)</b> Vittoria (in relazione a un conflitto armato) : Allegoria della vittoria (+ personificazione) : Ricompensa, 'Premio' (+ rappresentazione simbolica di concetti) : Il soldato (+ dopo la battaglia)
<b>allegoria della Vittoria come aquila</b>	<b>45A3 : 54F2(+3) : 25F33(AQUILA)(+3)</b> Vittoria (in relazione a un conflitto armato) : Allegoria della vittoria (+ rappresentazione simbolica di concetti) : Uccelli rapaci: aquila (+ animali usati con valore simbolico)
<b>allegoria della Vittoria come donna armata</b>	<b>45A3 : 54F2(+11) : 31D15 : 45C1</b> Vittoria (in relazione a un conflitto armato) : Allegoria della vittoria (+ concetto astratto rappresentato da una figura femminile) : Donna adulta : Armi
<b>allegoria della Vittoria come donna vestita all'antica</b>	<b>45A3 : 54F2(+11) : 31D15 : 41D211</b> Vittoria (in relazione a un conflitto armato) : Allegoria della vittoria (+ concetto astratto rappresentato da una figura femminile) : Donna adulta : Abito lungo

## LA FIGURA DEL SOLDATO

La figura del soldato è sempre rappresentata con sembianze umane e tende solitamente ad essere estremamente realistica. È quasi sempre possibile individuare il corpo militare di appartenenza, poiché l'abbigliamento diventa attributo di riconoscimento. I monumenti presentano figure singole o multiple, talvolta accompagnate da allegorie quali quelle della Patria e della Vittoria; i soldati stessi in alcuni esempi partecipano ad immagini metaforiche di complessa lettura. Ricorrenti sono le rappresentazioni di figure maschili prive di abbigliamento che reggono armi antiche quali scudi o spade, la nudità diventa simbolo di virtù quali l'eroismo e il sacrificio per la Patria.

<b>allegoria del sacrificio del soldato per la Patria</b>	<b>44A51(ITALIA)(+2) : 55C221(+2) : 45B(+12)</b> Personificazioni di nazioni (col NOME) : Sacrificio ( + Scena allegorica, per es. due o più personificazioni implicate in un'azione) : Il soldato (+ dopo la battaglia)
<b>allegoria del soldato che protegge una madre col bambino</b>	<b>45B : 42B742 : 47136 : 5(+2)</b> Il soldato : Madre/donna con uno o più figli/figlie : Proteggere : Idee e concetti astratti (+ Scena allegorica, per es. due o più personificazioni implicate in un'azione) <i>E' possibile inserire anche il numero dei figli tra parentesi dopo il codice. Es.: 42B742(1)</i>
<b>allegoria del soldato come eroe antico</b>	<b>45B : 5(+2) : 12B13</b> Il soldato : Idee e concetti astratti (+ Scena allegorica, per es. due o più personificazioni implicate in un'azione) : Rappresentazioni in relazione a eroi nelle religioni non cristiane
<b>allegoria della morte del soldato</b>	<b>45B(+1) : 31E23(+3) : 5(+2)</b> Il soldato (+ durante la battaglia) : Morte violenta (+ in combattimento) : Idee e concetti astratti (+ Scena allegorica, per es. due o più personificazioni implicate in un'azione)
<b>figura di soldato che bacia la bandiera</b>	<b>45B : 33A14 : 44A3</b> Il soldato : Baciare : Bandiera (come simbolo dello Stato)
<b>figura di soldato che porta la bandiera</b>	<b>45B : 33A14 : 44A3</b> Il soldato : Portare qualcosa sulla testa o sulle spalle : Bandiera (come simbolo dello Stato)
<b>figura di soldato con allegoria della Vittoria</b>	<b>45B : 45A30 : 54F2(+4)</b> Il soldato : 'Victoria', 'Vittoria' : Vittoria (+ rappresentazione emblematica di concetti)
<b>figura di soldato in combattimento</b>	<b>45B(+1)</b> Il soldato (+ in combattimento)
<b>figura di soldato: alpino*</b>	<b>45B : 45D313(+213)</b> Il soldato : Ranghi militari: soldato semplice (+

	truppe da montagna, alpini)
<b>figura di soldato: bersagliere*</b>	<b>45B : 45D313(+214)</b> Il soldato : Ranghi militari: soldato semplice (+bersaglieri)
<b>figura di soldato: fante*</b>	<b>45B : 45D313(+21)</b> Il soldato : Ranghi militari: soldato semplice (+fanteria)
<b>morte del soldato</b>	<b>45B(+1) : 31E23(+3)</b> Il soldato (+ durante la battaglia) : Morte violenta (+ in combattimento)
*Quando non si è in grado di individuare il corpo di appartenenza del soldato si richiede di compilare il sottocampo secondo la seguente formula: <b>[SGTI: figura di soldato ]</b>	<b>45B : 45D133</b> Il soldato : Ranghi militari: soldato semplice

## BREVI NOTE SU ICONCLASS

Il Sistema è stato ideato nel 1950 presso l'Istituto di Storia dell'Arte dell'Università di Leida da Henry van de Waal. ICONCLASS è un sistema di classificazione iconografica che permette la catalogazione dei soggetti presenti nella tradizione della storia dell'arte occidentale dal tardoantico all'età moderna. Il Sistema è diviso in 10 grandi classi contraddistinte da un numero.

### Ordinamento del Sistema

- 0 - Immagini astratte, non figurative
- 1 - Religione e Magia
- 2 - Natura
- 3 - Essere Umano
- 4 - Società, Civiltà, Cultura
- 5 - Idee e Concetti Astratti
- 6 - Storia
- 7 - Bibbia
- 8 - Letteratura
- 9 - Mitologia Classica e Storia Antica

### Note all'ordinamento del Sistema

La classe 0 è un'introduzione recente che non figura nei volumi originari. Non presenta una strutturazione e non ha sezioni. Va utilizzata in immagini nelle quali neppure il titolo porti l'indicazione di un soggetto iconograficamente individuabile (es.: Composizione n.5)

La classe 0 deve essere utilizzata in relazione con altri codici.

Le classi da 1 a 5 riguardano ogni possibile composizione in relazione a concetti generici.

Le classi da 6 a 9 specificano maggiormente i concetti sulla base delle fonti storiche, bibliche, letterarie e classiche.

### I codici

I codici sono alfanumerici formati da un insieme di numeri e lettere.

Il primo numero della sequenza codifica la classe di appartenenza, i successivi sono aggiunti per specificare i singoli soggetti.

La struttura del codice è la seguente:

numero + numero + lettera + numero ...

La sequenza procede da sinistra a destra. Ad ogni codice corrisponde una descrizione testuale che lo identifica. Ogni codice è inserito in una struttura gerarchica. Vengono usati generalmente i numeri da 1 a 9. Si può lasciare uno spazio fra un codice e l'altro oppure adottare, come nel presente progetto, la forma contratta senza la presenza di spazi.

Lo 0 per situazioni specifiche per indicare il valore allegorico della figurazione.



## **Descrizione di due iconografie specifiche**

Flagellazione di Cristo: 73 D 35 1  
Coronazione di spine: 73 D 35 2

## **Analisi della struttura:**

La struttura del codice è così composta

7	Bibbia
73	Nuovo Testamento
73 D	passione di Cristo
73 D 3	cattura e torture di Cristo
73 D 35	torture di Cristo
73 D 35 1	flagellazione di Cristo da parte dei soldati; Cristo Compare di solito legato ad una colonna
73 D 35 2	coronazione di spine; alcuni soldati, usando dei bastoni, premono la corona di spine sul capo di Cristo

## **L'uso delle lettere nei codici**

L'uso delle lettere nella suddivisione secondaria permette di ampliare la possibilità delle sezioni e di leggere le sezioni in modo più chiaro.

2	Natura
21	i quattro elementi
21 A	aria
21 B	terra
21 C	fuoco
21 D	acqua

## **Il codice di base e la coda**

73 D 35 1

73 D codice di base                      35 1 coda

per coda s'intende l'insieme di numeri che segue il codice di base.

## **La lettera singola o doppia nei codici**

Nel codice di base la lettera è generalmente singola; se è raddoppiata indica un significato complementare o opposto

11 H	santi
11 HH	sante
31 A	figura umana maschile

31 AA figura umana femminile

### **Il testo fra parentesi nei codici**

In molti codici, dopo la lettera, è prevista l'introduzione di specificazioni testuali fra parentesi quali nomi propri storici, geografici, di oggetti e di locuzioni iconografiche:

11 H (GIROLAMO);  
95 A (ICARO)

A volte l'introduzione del testo serve per precisare nel dettaglio una categoria specifica:

25 F 23                      animali predatori  
25 F 23 (LEONE)

Nella classe 8 il testo viene usato anche in minuscolo per specificare il titolo dell'opera:

83 (GUARINI, Pastor Fido)

### **Le unità strutturali**

La classificazione della vita o della storia di personaggi specifici prevede una griglia schematica che predefinisce le fasi biografiche o narrative.

Questi schemi dati a priori vengono definiti Unità strutturali:

11 HH (...) 3 devozione personale  
11 HH (MARIA MADDALENA) 3 devozione personale di santa Maria Maddalena

### **I numeri chiave**

In gran parte del sistema vi è una classificazione ausiliaria utile ad integrare particolari caratteristiche della rappresentazione.

I numeri chiave sono costituiti da uno o più numeri preceduti dal segno +

75 A 5 (+89) annunciazione (con donatore)  
11 H (ROCCO) (+31) San Rocco (con angeli in volo)  
61 B 2 (CARLO V) 11 (+53) Ritratto di Carlo V (a mezza figura)

Si riescono a dare così specifiche indicazioni tipologiche dell'iconografia rappresentata.

### **La classificazione dell'iconografia tramite la combinazione dei codici**

Il sistema prevede di combinare più codici per classificare le immagini. La relazione fra i codici viene data dal segno ':'

Per alcune classi, come la 0, la 6 e la 8, questa combinazione è indispensabile.

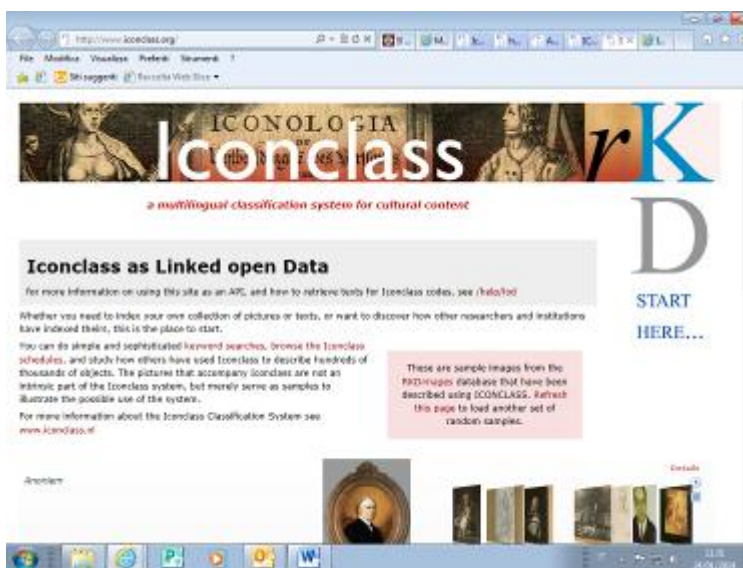
Il soggetto primario ha generalmente la preminenza su quello secondario. Non vi è una limitazione dei codici in ambito olandese; in Italia si raccomanda l'uso fino a 5 codici.

## UTILIZZO DEL BROWSER ICONCLASS 2100

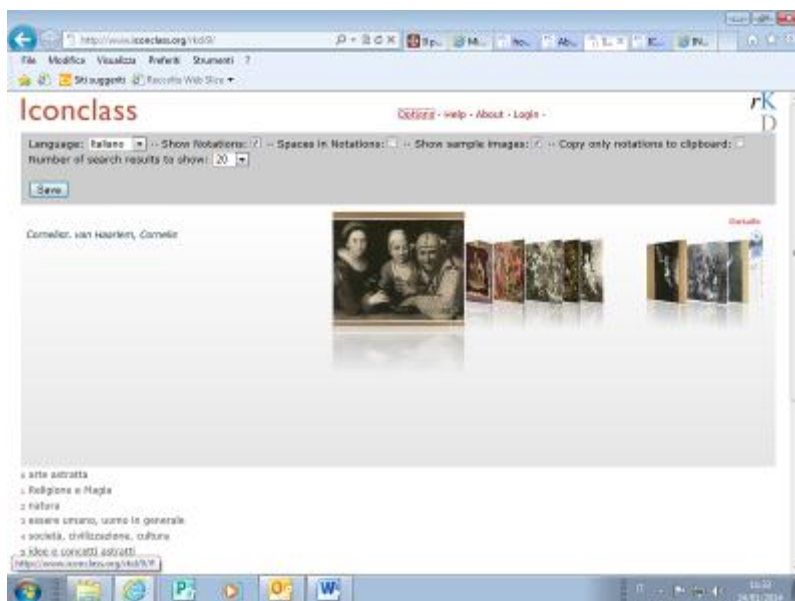
Dalla Home page del sito <http://www.iconclass.nl/home> scegliere l'opzione Iconclass 2100 Browser sul banner di sinistra



Nella pagina successiva, alla prima riga, cliccare su Iconclass 2100 Browser. La pagina che si apre permette l'accesso sia nella modalità di ricerca per parola chiave sia consultando direttamente le gerarchie. Questa seconda opzione può essere scelta solo da utenti esperti di ricerca per gerarchie di Iconclass.



Scegliendo l'opzione “keywords” si entra nel sistema. Appena effettuato l'ingresso cliccare sulla sezione “Options” e scegliere la lingua nella quale s'intende eseguire la consultazione del data base che sarà presentato nella lingua selezionata.



Effettuata la ricerca per parola chiave i risultati dei codici ottenuti sono presentati per rilevanza semantica del codice in ordine di classe. E' possibile consultare le occorrenze anche classe per classe, ma, generalmente, offre un'ottima selezione dei codici richiesti dalla ricerca eseguita. E' possibile navigare fra i codici, richiamando la gerarchia, per verificare in quale contesto iconografico è inserito il codice prescelto.