

## Recensioni

Alessandro Luigini

### **Adnexūs. Una indagine interdisciplinare tra immagine disegno e arte**

Libria editrice

Melfi (Potenza) 2020

146 pp.

ISBN 978-88-6764-234-2

Alessandro Luigini  
**Adnexūs**  
Una indagine  
interdisciplinare  
tra immagine  
disegno e arte

LIBRIA

Il libro di Alessandro Luigini, nel suo formato di 12 per 16,5 cm, si presenta come un piccolo prezioso testo capace di far dialogare la moltitudine di teorie che alimentano i dibattiti sulla cultura visuale, rintracciando 'connessioni' utili all'inquadramento di ontologie ed epistemologie che orbitano fuori e dentro l'immagine, il disegno e il loro farsi 'arte'. Ma quella che si preannuncia come essere una indagine interdisciplinare, anticipata dal titolo stesso della monografia, in realtà articola il proprio palinsesto dialogico in riflessioni esplicitate nei termini di una disamina transdisciplinare, come si può evincere anche dalla lettura delle conclusioni. Quanto alle premesse, i pretesti connettivi, le *adnexūs*, qui si originano nei legami affettivi posti in luce dal sensorio oculocentrico legato a una memoria che non può fare a meno di immortalare le parvenze di un ricordo incarnato, tanto da renderne accettabile il probabile abbandono; pertanto, l'impellente bisogno di trattenerlo fissa l'immagine e la suggella a partire dalla vicenda della figlia del vasaio corinzio Butade – tramandata da Erodoto e raccontata da Plinio il Vecchio nel I sec. a.C. –, il cui tormento per l'improvvisa partenza dell'amato la spinge a tracciarne la sagoma del volto, dal contorno d'ombra proiettato su una parete.

Su tale leggenda, divenuta soggetto letterario molto in voga nel periodo illuminista, a più riprese si sono tradotte iconograficamente le origini del dise-

gno e della pittura, titolando le opere di celebri artisti, come ad esempio Bartolomé Esteban Murillo, David Allan e Karl Friedrich Schinkel.

Il libro inizia proprio da qui: «Da una immagine, una donna traccia un disegno e prende vita l'arte dei ritratti in creta» [p. 8], così, dalle origini mitologiche di pratiche interconnesse all'atto del vedere, si parte per un diacronico viaggio volto a indagare il ruolo che le scienze grafiche hanno ricoperto e oggi assumono nei percorsi di formazione, a più livelli. Tuttavia, l'intento non è certo quello di fornire una metodologia didattica, quanto semmai di problematizzare ambiti disciplinari in continuo divenire, che si confrontano con una ricerca il cui posizionamento si innesta nei territori ibridi della cultura visuale. Il primo capitolo si concentra sulla definizione di 'immagine', monitorando il suo irrequieto transitare dalle egemonie della materialità antropica ai domini della finzione, per estrapolarne le genealogie da istituzionali saperi situati e comprenderne tanto i tratti comuni quanto le disparità.

Sono i consolidati dibattiti filosofici ad aprire le fila del discorso, chiamando in causa la platonica deezione di una *mimesis* inevitabilmente imposta dalla figurazione della realtà riprodotta, laddove l'atto di restituirla non necessariamente implica la scelta di imitarla, quanto semmai il bisogno di interpretarla. Quindi, il richiamo all'allegoria della 'caverna', descritta nella *Repubbli-*

ca del 360 a.C., diventa il pretesto per una socratica esclusione dell'operazione artistica, la cui parvenza di verità è solo evocata dagli spettri di un'ombra che non si può guardare. La contrapposizione aristotelica, invece, intreccia il pensiero intellettuale con le immagini che lo traducono e lo rendono tale.

Secondo questa prospettiva il pensiero non si dà senza immagini, perché questa convinzione «mina alle fondamenta la pretesa di poter fare a meno, nella consapevolezza vuoi logica vuoi matematica vuoi filosofica, delle bassure di linee, colori e volumi per innalzarsi, finalmente liberati, al cielo rarefatto dei puri concetti incorporei» [Pinotti, Somaini 2014, p. 12].

All'interno di questo gioco, fatto di retorici posizionamenti, Alessandro Luigini instaura una dialettica dell'essere, divenire e codificare l'immagine, in cui la scelta, del tutto consapevole, di ridurre al minimo l'apparato iconografico, si spiega con la necessità di ricorrere alla raffigurazione solo ed esclusivamente quando si vuole porre l'accento sugli assunti che la sostanziano. Allora il dipinto della *Dama con l'ermellino*, di Leonardo da Vinci, viene tripartito seguendo i dettami della fenomenologia di Husserl, per isolare le qualità percettive della cosa iconica, dell'oggetto e del soggetto iconico. Diversamente, la produzione pervasiva di immagini veicolate dai dispositivi digitali viene scandagliata nei suoi processi costruttivi, a partire dalle prime manifestazioni e dal lavoro di artisti che esplorano il concetto di pixel, come ad esempio si riscontra nell'opera di Chuck Close.

Il secondo capitolo è dedicato alle origini e alle evoluzioni del disegno, articolato nella doppia accezione di linguaggio espressivo e pratica progettuale che, da atto soggettivo, si apre

alla cocreazione nel momento in cui il cambiamento di paradigma è assecondato dai dispositivi informatici in uso. Poi l'attenzione si sposta sugli aspetti percettivi e ritorna all'individualità, dimostrando come il disegno più che essere il frutto di una invenzione sia piuttosto il risultato di una scoperta lontana.

Secondo gli studi dello psicologo John Kennedy, infatti, la capacità di riconoscere i segni grafici delle silhouette, da parte di popolazioni indigene meno avvezze alla produzione di artefatti visuali, è superiore al grado di lettura di chi le stesse rappresentazioni figurative le ha già sperimentate e prodotte. Quindi, il richiamo all'impronta e al profilo dell'ombra, su cui si strutturano le premesse del libro, fa da eco alle significazioni di senso che accompagnano i primi passi della trasposizione immaginifica del bambino, attraverso lo scarabocchio. Tant'è che l'autore sottolinea come «il livello di concettualizzazione e di astrazione del disegno richieda maggiore sollecitazione intellettuale al diminuire del livello di iconicità – ovvero al suo progressivo allontanarsi dalla similitudine mimetica con la realtà – mentre nello sviluppo del segno infantile – il realismo – è un traguardo che si persegue con successivi affinamenti culturali di un istinto naturale» [pp. 79, 80].

I modelli pedagogici, delle scienze grafiche e delle scienze visuali, vengono dibattuti secondo un approccio inclusivo che vede le due discipline concorrere in una classificazione tassonomica, del tutto aperta e non gerarchica, all'interno della quale far convergere inedite terminologie di una espansa grammatica del disegno.

Nel rispetto della titolazione l'ultimo capitolo sembra essere dedicato alle pratiche artistiche in generale, ma il

termine 'arte' stigmatizza gli attuali pluralismi che operano un distinguo fra arti visive e arti performative, per quanto la trattazione debba concentrarsi esclusivamente sulle prime. Così, l'apparato teorico che sentenzia i presupposti ontologici prende subito le distanze dal pensiero crociano legato all'immaginazione e all'autonomia dell'arte, per sottolineare il valore di appartenenza delle culture che la praticano e la fruiscono.

Il ritorno alle origini del termine si intreccia con le declinazioni del concetto di bellezza che assume il suo ruolo fondativo nei dibattiti dell'estetica: una disciplina che raggiunge la propria autonomia di 'scienza della conoscenza sensibile' secondo il pensiero baumgarteniano. Ma la densa disamina prosegue, fino ad arrivare alla nostra contemporaneità, intercettando il lavoro di Edgar Morin secondo il quale è proprio l'arte a generare emozione estetica.

Il paragrafo che chiude il terzo capitolo si rivolge proprio all'educazione estetica, nei percorsi formativi primari che si concentrano sulle pratiche artistiche, non tanto per una mera imposizione dei canoni di bellezza, quanto piuttosto per stimolare la sensibilità, l'immaginazione e l'atto espressivo. Per l'autore questi obiettivi si possono «raggiungere solo coinvolgendo il bambino in attività creative che suscitino in lui reale compartecipazione e lo pongano di fronte a problemi inediti che permettano di sbloccare il pensiero unidirezionale e prefigurare nuove soluzioni, generando in ultima istanza una vera e propria ristrutturazione cognitiva» [p. 115].

Le conclusioni di questo significativo contributo offerto da Alessandro Luigini, oltre a delineare le traiettorie di una espandibile tassonomia delle

scienze visuali e delle scienze grafiche, all'interno delle quali il disegno assume un ruolo centrale, sono anche uno stimolo a riflettere sui campi d'azione

e sugli strumenti propri del settore scientifico disciplinare: ICAR/17. Da qui la necessità di ricondurre i concetti e le parole chiave, che animano i tre capitoli,

nel grafico ad albero delle *visual science* proposto da Bertoline nel 1998.

Massimiliano Ciammaichella

#### **Autore**

Massimiliano Ciammaichella, Dipartimento di Culture del Progetto, Università Iuav di Venezia, [massimiliano.ciammaichella@iuav.it](mailto:massimiliano.ciammaichella@iuav.it)

#### **Riferimenti bibliografici**

Pinotti, A., Somaini, A. (a cura di). (2014). *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*. Milano: Raffaello Cortina.