

D²

Enrica Bistagnino

Negli ultimi decenni, in particolare a partire dagli anni Novanta, la crescente spinta verso l'istituzione di percorsi formativi attinenti all'area del design è stata portatrice di un'eccezionale varietà di declinazioni progettuali. Una sorta di euforica apertura verso i più vari ambiti tematici, dal prodotto al servizio, dagli interni alla moda e, naturalmente, alla comunicazione, disciplina trasversale a molteplici spazi di progetto, ha contribuito a innescare un'articolazione pulviscolare anche nei settori adiacenti al design quali, senza dubbio, il disegno. In questa disciplina si è attivata, quindi, una sperimentazione plurale e allo stesso tempo "unitaria" che ha partecipato a "specializzare", nella prassi, le proprie procedure e a generare importanti riflessi, più o meno diretti, anche sul piano teorico-critico. In altri termini, non si è trattato solo di un adattamento metodologico e tecnico-strumentale legato alle caratte-

ristiche scalari, formali, strutturali, funzionali dei differenti contenuti di progetto, ma di una vera e propria dilatazione e ibridazione di codici e linguaggi, accompagnata da un progressivo accrescimento di artefatti fruibili su un altrettanto diversificato repertorio di dispositivi e attraverso differenti modalità.

Così, accanto ai tradizionali prodotti a stampa, si è consolidata la diffusione di prodotti digitali accessibili *on/off line*, spesso in modo interattivo – praticabili attraverso interfacce mobili di diversi formati e dimensioni – e condivisi su molteplici piattaforme.

Così, la rivoluzione semantica dei linguaggi del disegno e l'estensione applicativa favorita dalle sfumature disciplinari del design hanno continuato a introdurre nuove rappresentazioni, spesso svincolate da rapporti di somiglianza rispetto al referente, spesso relative a differenti

Articolo a invito per inquadramento del tema del focus, non sottoposto a revisione anonima, pubblicato con responsabilità della direzione.

domini e libere dallo sguardo dell'occhio fisico, come nel caso delle rappresentazioni mentali, matematiche e verbali [Mitchell 2018, p. 40].

Storytelling, data visualization, mappe, fotografie, rappresentazioni in Realtà Virtuale, e ancora elaborati multi-codice e multi-canale, statici e dinamici, iconici, simbolici, indicali, retorici ecc. sono solo alcune delle tipologie di immagini che assolvono alla dimensione ideativa e di sviluppo del progetto esprimendo, in estrema sintesi, tecniche, estetiche e semiotiche nuove.

Naturalmente, in relazione a questo rinnovamento, che ha abbracciato la sfera professionale, così come quella della didattica e della ricerca, in ambito universitario è maturata, da parte del disegno, una diffusa istanza di aggiornamento disciplinare. Così, nella recente revisione della declaratoria del settore – in particolare nell'ultimo paragrafo dove si descrive il disegno come «linguaggio grafico, infografico e multimediale, applicato al processo progettuale dalla formazione dell'idea alla sua definizione esecutiva» [1] – si è confermata e formalizzata la nota valenza progettuale intrinseca alla dimensione configurativa del disegno, ampliandone, quindi, il ruolo sul piano della formazione. In altre parole, nell'aggiornamento dell'identità e della perimetrazione disciplinare viene attestato ulteriormente quell'importante sovransenso già rintracciabile, peraltro, nell'etimologia del termine latino *'designare'* [2] – che abbraccia, appunto, l'idea di progetto – così come nell'espressione inglese *'design'* [3], il cui significato centrale, rispetto al suo campo semantico, è *'disegno'* [Volli 2016].

D'altra parte, lo stesso Tomás Maldonado, nel 2014, riconosceva al disegno con la D maiuscola un ruolo primario nella formazione dell'idea progettuale. In una conversazione sul rapporto fra disegno e progetto, sollecitato da chi scrive a commentare un suo pensiero sulla scrittura, in cui affermava che «l'ordine logico-semantico [...], la linearità implicita nel rapporto tra antecedente e conseguente, tra premessa e conclusione si fanno sentire nella pratica del parlare e dell'ascoltare» [Maldonado 2005, p. 53], ne segnalò l'adattabilità alla rappresentazione. «Questo testo si occupa specificatamente di scrittura, ma le argomentazioni sviluppate valgono allo stesso modo per il disegno. Forzando un po' le cose, può sostituire la parola disegno alla parola scrittura senza alterare, nella sostanza, il senso del discorso. Il mio ragionamento è adattabile a questa variazione terminologica. Questo scritto offre un'idea piuttosto precisa del mio pensiero sul tema della rappresentazione» [Maldonado 2018].

Dunque, nel disegno, in quanto linguaggio che produce una “testualizzazione” dell'idea, il necessario e progressivo processo ordinativo che ne sottende l'esecuzione induce a una chiarificazione e a un coordinamento delle numerose variabili di progetto partecipando in modo decisivo a strutturare il percorso elaborativo e a delinearne i contenuti. Ricordando una celebre frase di Cennino Cennini, antica e sempre attuale, «il disegnare di penna [...] ti farà sperto, pratico e capace di molto disegno entro la tua testa» [Cennini 1437, ed. 1859, p. 9].

È confermata, ancora, quella relazione simbiotica tra il disegno e il progetto che, nella vaghezza di alcune terminologie, raccoglie un efficace potenziale di significati. È quanto accade con la celebre espressione albertiana *“lineamenta”* che Paolo Portoghesi, nell'introduzione a *L'Architettura*, stabilisce di non fissare in un'interpretazione univoca.

«Con il termine *“lineamenta”* l'Alberti intende qualcosa di meno ampio e più specifico dell'italiano *'disegno'*. Tuttavia, traducendo *'progetto'* e *'progettare'*, si altererebbe in qualche punto il senso del testo. Si è preferito, quindi, tradurre letteralmente perché, dopo poche pagine, il lettore sarà portato, dall'uso stesso che l'Alberti fa del termine, a restringerne e specificarne il significato» [Portoghesi 1989, pp. 11, 12].

In generale, dunque, saltando qualche passaggio, si può ulteriormente confermare la stretta relazione tra disegno e progetto che potremmo rappresentare con la combinazione lessicale: disegnare progettualemente. Il verbo “disegnare”, rispetto al sostantivo “disegno”, permette infatti un ampliamento di significato che si offre poi all'interessante delimitazione/ampliamento avverbiale.

Se poi pensiamo all'ambito della comunicazione visiva, il confine fra disegno e progetto, risulta naturalmente ancor più labile. Qui, infatti, la valenza configurativa del disegno trova, proprio nella peculiarità dell'ambito progettuale – dove le componenti, le modalità di sviluppo delle idee e i prodotti finali fanno capo agli stessi codici e alle stesse modalità di fruizione, prioritariamente legate alla visione – un riscontro applicativo pieno e immediato: dall'ideazione al prodotto, il disegno è al contempo *medium* comunicativo ed elaborativo, ovvero linguaggio e metalinguaggio.

In questa particolare area di progetto, poi, trovo interessante ricordare la modificazione lessicale che, frequentemente, vede sostituire l'espressione “disegno” con il ter-

mine “immagine”, uno fra i suoi molti sinonimi amplissimo nei significati e altrettanto esteso nelle applicazioni [4]. Un cambiamento lessicale che sembra funzionale, nel contesto di riferimento della comunicazione visiva, a comprendere meglio quel repertorio di valenze di fatto implicite nell’attività disegnativa e a essa conseguenti. Immagine, dunque, come immagine virtuale *stricto sensu*, ovvero immagine mentale, rappresentazione della “visione” ideativa; come immagine-*medium*, disegno esplorativo per precisare la pre-figurazione dell’idea; come immagine-segno portatrice di significato; ma anche, forzando un po’ il ragionamento, come immagine-prodotto ovvero come artefatto.

Immagine intesa, naturalmente, come elaborato ibrido che abbraccia diversi registri espressivi, fra loro interagenti, funzionali a creare reciproche saturazioni semantiche e a coordinare svariati elementi sensoriali.

Tuttavia, benché si tratti di prodotti inter-codice, riconducibili a diverse categorie di segni, anche di natura testuale, con qualche semplificazione possiamo affermare che, sul piano della fruizione, l’approccio è in larga misura, e comunque in prima istanza, di tipo esplorativo, ovvero specifico del guardare. Ciò dipende da due fattori principali rispettivamente relativi al piano formale e a quello del contenuto. Sul piano formale, infatti, come riscontrabile, per esempio, in molte opere di poesia visiva, nel farsi scrittura «la parola torna a mescolarsi con quello stesso mondo reale, e quindi anche visivo, da cui si è originariamente separata, attraverso la mediazione della voce» [Barbieri 2015, p. 11] e a veicolare anche visivamente il messaggio di cui è portatrice. E ancora continuando a riflettere nell’ambito della poesia, si può rilevare come la scrittura, in particolare la composizione grafica del testo, sia innanzitutto una guida visiva fondamentale per la lettura e la comprensione. «Un poema in endecasillabi trascritto per esteso (come un romanzo) verrebbe stravolto nell’essenza; per molti testi le strutture retoriche e rimiche sono anzitutto cose da vedere prima che da ascoltare» [Falconi 2011, p. 271].

Dal punto di vista dei contenuti, poi, è opportuno ricordare il rafforzamento del piano visivo determinato dal frequente ricorso alla retorica che, appunto, trasferisce il verbale in figurato. «In altri termini ancora si potrebbe affermare che la performatività della parola derivi e si realizzi grazie alla sua trasformazione in immagine» [Vercellone 2016, p. 50]. In generale, dunque, nell’immagine, anche quando espressa dall’eterogenea articolazione di elementi di te-

sto e componenti grafiche, il visivo sembra assorbire il testuale, il guardare sembra dominare sul leggere, la simultaneità della visione sembra anticipare la successione temporale della lettura.

Lo sguardo, libero dal procedere secondo un ordine lineare, passa così da un’esplorazione d’insieme della composizione a un progressivo approfondimento sui segni e sui livelli di significato. Dall’analisi plastica a quella figurativa, l’immagine viene filtrata attraverso “scansioni” multiple, prima più rapide e grezze, successivamente più lente, circoscritte e puntuali che svelano l’imprescindibile relazione tra le procedure tecnico metodologiche del disegno e la definizione di strutture compositive portanti oltre che delle relazioni, nello spazio pagina, fra i differenti elementi che la formano. Nell’osservazione, attraverso i movimenti saccadici, volontari o riflessi, l’occhio, orientato verso gli elementi di attenzione, acquisisce quelle informazioni che nelle fasi di fissazione, necessaria pausa elaborativa dell’immagine retinica, vengono sistematizzate permettendo così di accedere alla grammatica e alla complessa sintassi del linguaggio visivo, e comprendere, in definitiva, il significato delle immagini.

In questa modalità di fruizione del visuale sarà possibile rilevare il ruolo centrale dei fondamenti percettivi e proiettivi nel tracciamento formale delle componenti segniche, nell’attribuzione delle loro gerarchie posizionali e dimensionali, nelle scelte relative alla loro valenza semantica anche in considerazione del contesto socio-culturale della comunità a cui essi sono destinati.

Se, dunque, il disegno, attraverso l’adozione di metodi, tecniche, codici è sguardo attivo nell’orientare l’idea, ne è atto originario e ordinativo, il binomio Disegno-Design sembra ancora ben rappresentare quell’estrema prossimità concettuale fra l’atto del disegnare e quello del progettare che, in alcune poetiche dimensioni creative, convergono e si annullano in una piena unità di senso estetico e tecnico.

A partire da questa ipotesi, è necessario continuare a tratteggiare – pur confermandone la fondamentale unità teorica – le specificità del disegno nell’ambito delle diverse declinazioni del design e, di questa variegata sfera progettuale, rilevare, attraverso la lettura delle immagini, alcuni tra i più significativi tratti culturali, auspicando, in ultima analisi, di individuare ulteriori dati e approfondire conoscenze per una cronaca e una storia del “Disegno del Design”: D² [Bistagnino 2010].

Note

[1] Si riporta la Declaratoria del Settore Scientifico Disciplinare ICAR/17 consultabile sul sito dell'Unione Italiana Disegno: «I contenuti scientifico-disciplinari riguardano la rappresentazione dell'architettura e dell'ambiente, nella sua ampia accezione di mezzo conoscitivo delle leggi che governano la struttura formale, di strumento per l'analisi dei valori esistenti, di atto espressivo e di comunicazione visiva dell'idea progettuale alle diverse dimensioni scalari. Comprendono i fondamenti geometrico descrittivi del disegno e della modellazione informatica, le loro teorie ed i loro metodi, anche nel loro sviluppo storico; il rilievo come strumento di conoscenza della realtà architettonica, ambientale e urbana, le sue metodologie dirette e strumentali, le sue procedure e tecniche, anche digitali, di restituzione metrica, morfologica, tematica; il disegno come linguaggio grafico, infografico e multimediale, applicato al processo progettuale dalla formazione dell'idea alla sua definizione esecutiva». <<https://www.unioneitaliandisegno.it/wp/sample-page/>> (consultato il 7 dicembre 2022).

Autore

Enrica Bistagnino, Dipartimento Architettura e Design (dAD), Università degli Studi di Genova, enrica.bistagnino@unige.it

Riferimenti bibliografici

Barbieri, D. (2015). *Guardare e leggere. La comunicazione visiva dalla pittura alla tipografia*. Roma: Carocci.

Bistagnino, E. (2010). *Disegno-Design. Introduzione alla cultura della rappresentazione*. Milano: FrancoAngeli.

Cennini, C. (1437). *Libro dell'arte*. Edizione consultata: a cura di Milanese, C., Milanese, G. (1859). Firenze: Le Monnier.

Falcinelli, R. (2011). *Guardare Pensare Progettare. Neuroscienze per il design*. Roma: Stampa Alternativa & Graffiti.

Maldonado, T. (2005). *Memoria e Conoscenza. Sulle sorti del sapere nella prospettiva digitale*. Milano: Feltrinelli.

[2] *Designare* – composto dal prefisso “de”, indicante compimento di azione, o l'atto di metter giù, e “signare” da “signum”, segno – quindi indicare in modo determinato, destinare, deputare, rappresentare cose immaginate o esistenti.

[3] Il verbo “to design”, in quanto derivato dal latino “designare”, contiene come l'italiano “disegnare” una simile ambivalenza di significato.

[4] Penso, a titolo d'esempio, all'immagine nell'accezione comune di insieme di segni usati per raffigurare un oggetto assente; penso all'immagine *sub specie* proiettiva, legata quindi ai metodi geometrici per la rappresentazione del reale e dell'immaginario elaborativo; o ancora, penso all'immagine come icona, simbolo o indice, quindi *medium* per rappresentare il referente secondo diversi livelli di figuratività o astrazione che mettono in gioco aspetti relativi al codice visivo, e molto altro ancora.

Maldonado, T. (2018). *Conversazione sul Disegno con Tomás Maldonado*. In Bistagnino, E. *Il Disegno nella Scuola di Ulm*. Milano: FrancoAngeli, p. 88.

Mitchell, W.J.T. (2018). *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visual ed estetica dei media*. Milano: Johan & Levi Editore.

Portoghesi, P. (1989). *Introduzione e note*. In Alberti, L.B. *L'Architettura*. Milano: Edizioni il Polifilo.

Vercellone, F. (2016). L'universalità dell'ermeneutica nel tempo dell'immagine del mondo. Note e riflessioni. In *Lo sguardo*, n. 20, pp. 41-55. <<http://www.losguardo.net/it/homepage/>>(consultato il 7 dicembre 2022)

Volli, U. (2016). *Prefazione*. In Antonucci, R. *Arte e/o Design*. Milano: Mimesis, p. 9.