

L'articolo di Decio Gioseffi, pubblicato in apertura di questo sedicesimo numero di XY, richiama ancora una volta l'attenzione sul pensiero operazionista applicato alla rappresentazione. «S'impara a fare facendo», ricorda Gioseffi, e illustra quanta parte del "fare" sia posto nel disegno, in questo modello operativo che con efficacia e sicurezza costruisce e rende palese il pensiero geometrico. Si tratta di un modello sperimentale sul quale ogni operazione ipotizzata o intuita può essere concretamente verificata attraverso un procedere passo per passo, e sul quale possono stabilirsi utili generalizzazioni di fenomeni particolari.

D'altra parte l'articolo di Lucio Saffaro svela quanto sgomento possa generare l'abisso dell'infinito, vale a dire di quella dimensione o di quel "luogo" che non può essere conosciuto attraverso il "fare" e che solo costruzioni logiche complesse, basate su passaggi al limite, riescono a far intuire.

Stranamente, però, il disegno si rivela come l'unica struttura capace di consentire anche concretamente il raggiungimento del limite; infatti cattura e "rappresenta" l'infinito nel punto di fuga prospettico, rendendo eseguibili costruzioni grafiche omogenee anche quando tra gli enti in gioco compare l'ente improprio.

Si rafforza dunque il convincimento che il disegno sia uno straordinario modello di simulazione del reale, disponibile per l'esercizio della mente; che sia addirittura una sua estensione, con il compito di rendere "operativo" il pensiero. Compito che svolge egregiamente, consentendo di eseguire sull'immagine le stesse costruzioni che dovrebbero essere realizzate nello spazio: «come se fossero eseguite realmente» amava ripetere in proposito Orseolo Fasolo, il cui pensiero si è voluto ricordare in questo stesso fascicolo della rivista.

Non è difficile riconoscere che in proposito il disegno funge da supporto provvisorio della mente, da sostegno temporaneo dell'immaginazione, sul quale le idee possono formularsi con chiarezza per poi permettere allo schema che le ha descritte di tornare a far parte del pensiero attraverso il meccanismo della percezione.

Si tratta di un ciclo, simile a quello che sovrintende all'attività progettuale, nel quale il primo motore è l'idea; questa trova poi la sua rappresen-

tazione in un modello grafico sul quale sono possibili (operabili) elaborazioni e modifiche; il modello viene quindi percepito come simulazione di una realtà esterna, per essere in fine "compreso" in una nuova e più ricca sintesi intellettuale.

Se poi il ciclo viene valutato nelle sue infinite potenzialità "operatorie" diventa evidente quanto il processo sia intenso e produttivo. Se ad esempio si considerano le essenziali dualità del disegno — affermare e negare, accelerare e ritardare, comunicare e occultare — che Franco Purini esplicita nel suo articolo, non si può che concludere con lui sulle incredibili disponibilità di questa espressione del pensiero nel farsi strumento di una conoscenza scientifica libera e innovatrice, di una conoscenza che, proprio perché autentica e sperimentale è anche anticlassificatoria e ribelle contro qualsiasi tassonomia preconstituita.

D'altra parte se la parola "disegno" ha assunto in passato e mantiene tuttora anche il significato di proposito, ovvero di programma finalizzato per un'insieme di volontà coordinate, vuol dire che questo luogo paradigmatico che sintetizza le intenzioni chiarificandole e che, quando il programma concerne operazioni fisiche svolte nello spazio, è costituito da uno schema grafico realmente operativo, esprime un concetto talmente forte da rendersi estensibile, per traslato, anche a intenzioni non formalizzabili graficamente, come una legge, un obiettivo politico o un piano economico. È il disegno concreto, il tracciato di progetto, spontanea estensione "visiva" della mente, a dare il nome alle altre forme di "disegno" dell'uomo.

A ben riflettere, però, con queste argomentazioni il disegno diventa qualcosa di più che uno strumento esterno al progettista, qualcosa di diverso da un "utensile" autonomo. Diventa al contrario una sua "periferica" integrata, per usare un termine informatico ormai consueto; una sua unità operativa addizionale, ma interattiva con l'unità centrale, per restare nella metafora. Diventa un archivio temporaneo della memoria, un circuito iterativo di input-output, un modulo di software implementato nel programma principale.

Diventa il co-processore indispensabile per l'elaborazione del pensiero geometrico, dell'indagine morfologica, della sperimentazione tridimensionale. In altri termini diventa una parte della mente,

---

protesi del cervello e sarebbe una bella avventura del pensiero dargli uno specifico ruolo nello sviluppo evolutivo dell'uomo; non in senso traslato, ma proprio considerando la nuova configurazione uomo-immagine come un insieme organico più complesso; cosa che per altro già si fa nei confronti dell'insieme uomo-parola, nel quale è riconosciuto all'estensione verbale della mente il ruolo di strut-

tura formativa del pensiero.

La storia dell'uomo è indissolubilmente legata tanto al mondo della parola quanto a quello dell'immagine ed è forse tempo, vista la consistenza e la qualità degli interessi maturati intorno alla descrizione del primo legame, che ci si preoccupi di perseguire un uguale approfondimento del secondo.