

ESEMPI DI ARCHITETTURA

Spazi di riflessione

Direttore

Olimpia Niglio

Kyoto University, Japan

Comitato scientifico

Roberto Goycoolea Prado

Universidad de Alcalá, Madrid, Espana

Taisuke Kuroda

Kanto Gakuin University, Yokohama, Japan

Rubén Hernández Molina

Universidad Nacional, Bogotá, Colombia

Giovanni Multari

Università degli Studi di Napoli Federico II

Alberto Parducci

Università degli Studi di Perugia

Enzo Siviero

Università Iuav di Venezia, Venezia

Alberto Sposito

Università degli Studi di Palermo

Karin Templin

University of Cambridge, Cambridge, UK

Comitato di redazione

Giuseppe de Giovanni

Università degli Studi di Palermo

Marzia Marandola

Sapienza Università di Roma

Mabel Matamoros Tuma

Instituto Superior Politécnico José a. Echeverría, La Habana, Cuba

Alessio Pipinato

Università degli Studi di Padova

Bruno Pelucca

Università degli Studi di Firenze

Chiara Visentin

Università IUAV di Venezia

EdA – Collana editoriale internazionale con obbligo del *Peer review* (SSD A08 – Ingegneria Civile e Architettura), in ottemperanza alle direttive del Consiglio Universitario Nazionale (CUN), dell’Agenzia Nazionale del sistema Universitario e della Ricerca (ANVUR) e della Valutazione Qualità della Ricerca (VQR). Peer Review per conto della Direzione o di un membro della Redazione e di un Esperto Esterno (*clear peer review*).

ESEMPI DI ARCHITETTURA

La collana editoriale Esempi di Architettura nasce per divulgare pubblicazioni scientifiche edite dal mondo universitario e dai centri di ricerca, che focalizzino l'attenzione sulla lettura critica dei progetti. Si vuole così creare un luogo per un dibattito culturale su argomenti interdisciplinari con la finalità di approfondire tematiche attinenti a differenti ambiti di studio che vadano dalla storia, al restauro, alla progettazione architettonica e strutturale, all'analisi tecnologica, al paesaggio e alla città.

Le finalità scientifiche e culturali del progetto EDA trovano le ragioni nel pensiero di Werner Heisenberg Premio Nobel per la Fisica nel 1932.

... È probabilmente vero, in linea di massima, che nella storia del pensiero umano gli sviluppi più fruttuosi si verificano spesso nei punti d'interferenza tra diverse linee di pensiero. Queste linee possono avere le loro radici in parti assolutamente diverse della cultura umana, in diversi tempi ed in ambienti culturali diversi o di diverse tradizioni religiose; perciò, se esse veramente si incontrano, cioè, se vengono a trovarsi in rapporti sufficientemente stretti da dare origine ad un'effettiva interazione, si può allora sperare che possano seguire nuovi ed interessanti sviluppi.

Spazi di riflessione

La sezione Spazi di riflessione della collana EdA, Esempi di Architettura, si propone di contribuire alla conoscenza e alla diffusione, attraverso un costruttivo confronto di idee e di esperienze, di attività di ricerca interdisciplinari svolte in ambito sia nazionale che internazionale. La collana, con particolare attenzione ai temi della conservazione del patrimonio costruito nonché dell'evoluzione del processo costruttivo anche in ambito ingegneristico, è finalizzata ad approfondire temi teorici e metodologici propri della progettazione, a conoscere i protagonisti promotori di percorsi evolutivi nonché ad accogliere testimonianze operative e di attualità in grado di apportare validi contributi scientifici. Le attività di ricerca accolte nella collana EdA e nella sezione Spazi di riflessione possono essere in lingua straniera.



Vai al contenuto multimediale

Alessandra Avella

Disegno di Moda

Corpo | abito | illustrazione

Fashion drawing

Body | clothing | illustration





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXVIII
Giacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.giacchinoonoratieditore.it
info@giacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-1646-3

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: luglio 2018

a Domenico

INDICE

9	PREFAZIONE di Ornella Zerlenga <i>La mano che obbedisce all'intelletto</i>
13	PREFACE by Ornella Zerlenga <i>The hand that obeys the intellect</i>
17	INTRODUZIONE
20	INTRODUCTION
23	IL DISEGNO ANATOMICO ATTRAVERSO LE FONTI
23	Lo studio della figura umana attraverso il disegno anatomico
30	Analogie tra corpo ed architettura da Oriente ad Occidente
45	Il disegno del corpo umano. Dalla tradizione scientifica all'innovazione tecnologica
58	ANATOMICAL DRAWING THROUGH ITS SOURCES
63	DAL DISEGNO ANATOMICO AL DISEGNO DI MODA
63	Figura umana e figure geometriche
74	"Media ed estrema ragione" nella figura umana
85	Dalla figura umana al figurino di moda attraverso il disegno geometrico
106	FROM ANATOMICAL DRAWING TO FASHION DRAWING

111	LA RAPPRESENTAZIONE DELLA FIGURA UMANA: ARTE, SCIENZA E TECNICA
111	Dalla figurazione artistica a quella scientifica
133	Dalla figurazione scientifica a quella tecnica
161	Il disegno professionale di moda
168	THE REPRESENTATION OF THE HUMAN FIGURE: ART, SCIENCE AND TECHNIQUE
173	DALLA SUPERFICIE ALLO SPAZIO. EVOLUZIONI GEOMETRICHE NEL FASHION DESIGN
173	Dal disegno tessile tradizionale al disegno tessile industriale
191	Configurazioni bidimensionali e tridimensionali
197	Illustrazione di moda dall'analogico al digitale
206	FROM SURFACE TO SPACE. GEOMETRIC EVOLUTIONS IN FASHION DESIGN
211	APPENDICE
	Il pensiero geometrico nel disegno di moda
213	APPENDIX
	Geometric thought in fashion drawing
228	BIBLIOGRAFIA BIBLIOGRAPHY

Prefazione di Ornella Zerlenga

La mano che obbedisce all'intelletto

Scrivere di "disegno di moda" significa innanzitutto scrivere di "disegno".

In via generale, grazie a propri codici, metodologie e tecniche di rappresentazione, le categorie teoriche e le specificità pratiche del disegno lo restituiscono quale *medium* di configurazione visiva attraverso cui si attuano i processi di ideazione, elaborazione e visualizzazione. Nel partecipare questa accezione più generale di disegno quale spazio scientifico e culturale di predisposizione alla conoscenza e al prodursi del progetto nonché di comunicazione di entrambi, l'interrogativo critico che qui ci si pone ruota attorno al rapporto fra disegno e moda laddove questa relazione, che interseca una varietà di temi e scale di rappresentazione, si manifesta attraverso molteplici campi di applicazione del contesto moda.

Ciò stante, è indubbio che il disciplinare teorico e pratico del disegno entri a pieno titolo nella gestione dell'analisi e del progetto di moda, soprattutto per quei contenuti che, a vario titolo, afferiscono sia alle teorie del pensiero (che guidano alla determinazione della forma) sia alle prassi (che ne consentono la messa in opera e la comunicazione). Del resto, l'educazione al controllo processuale del progetto è presupposto fondativo laddove l'idea si veste di quella identità culturale, che è espressione del proprio tempo e spazio. In tal senso, il disegno di

moda delimita, sì, un campo di applicazione, ma riconosce le sue radici nell'uso critico di sistemi, metodi, codici, strumenti e tecniche di rappresentazione. Pertanto, condividendo appieno le posizioni suesposte, questa breve introduzione vuole attirare l'attenzione sul ruolo del disegno "nel" processo di configurazione dell'evento moda, prendendo in prestito l'autorevole rima di Michelangelo Buonarroti, "la mano che obbedisce all'intelletto".

In un'epoca, la nostra, dove il compiuto dominio della tecnologia e della tecnica rischia di confondere le ragioni della creatività, è importante ritornare alle fonti e, pertanto, richiamare l'attenzione su come il disegno sia soprattutto una forma (del tutto speciale) di conoscere e investigare la realtà, sia essa materiale o immateriale. In sintesi, su come il disegno sia un ragionamento sull'essere e sull'essenza – dell'architettura, della città, del paesaggio, e qui, in particolare, dell'accezione più generale di moda – eseguito con le immagini.

Nella rilettura di un'autorevole fonte storica, quale quella di Giorgio Vasari in *Le Vite dei più celebri pittori, scultori e architetti* (1550), l'autore ben testimonia il valore centrale del disegno. Nel primo capitolo, alla sezione dedicata alla *Pittura*, Vasari afferma: «Perché il disegno, padre delle tre arti nostre, Architettura, Scultura e Pittura, procedendo dall'intelletto, cava di molte cose un giudizio universale; simile a una forma ovvero idea di tutte le cose della natura, la quale è singolarissima nelle sue misure; di qui è che non solo nei corpi umani e degli animali, ma nelle piante ancora, e nelle fabbriche e sculture e pitture, conosce la proporzione che ha il tutto con le parti, e che hanno le parti fra loro e col tutto insieme. E perché da questa cognizione nasce un certo concetto e giudizio, che si forma nella mente quella tal cosa che poi espressa con le mani si chiama disegno; si può concludere che esso disegno altro non sia che una apparente espressione o dichiarazione del concetto che si ha nell'animo, e di quello che altri si è nella mente immaginato e fabbricato nell'idea».

Senza ricorrere a una vera e propria esegesi del testo, per Vasari il disegno è la rivelazione *apparente* (cioè visibile) di una rappresentazione mentale e, pertanto, avendo il disegno (ossia l'attività del disegnare) origine dall'intelletto, esso consente di trarre dalle forme indagate valutazioni critiche di portata universale, cioè ampiamente condivise. E qui, non può non richiamarsi l'attenzione sia al portato teorico della riflessione che al contesto storico di respiro umanistico in cui la posizione del Vasari viene a collocarsi.

Un'altra riflessione, che Vasari formula e che consente di rapportarla all'attualità, è quella sul

disegno come tecnica. Sempre nel primo capitolo, sezione *Pittura*, Vasari afferma: «questo disegno ha bisogno, quando cava l'invenzione d'una qualche cosa dal giudizio, che la mano sia, mediante lo studio ed esercizio di molti anni, spedita ed atta a disegnare ed esprimere bene qualunque cosa ha la natura creato, con penna, con stilo, con carbone, con matita o con altra cosa: perché, quando l'intelletto manda fuori concetti purgati e con giudizio, fanno quelle mani che hanno molti anni esercitato il disegno, conoscere la perfezione ed eccellenza dell'arti, ed il sapere dell'artefice insieme».

Se rapportata al progresso della tecnologia digitale nel campo della rappresentazione, l'affermazione del Vasari si conferma ancora una volta di grande attualità. L'incessante e rapido avanzare di strumentazioni sempre più sofisticate e specializzate nel campo della modellazione e visualizzazione grafica impone una riflessione sul rapporto fra tradizione e innovazione nell'opinione che la formazione tecnico-scientifica di questa disciplina debba fondare, oggi più di ieri e domani più di oggi, su una solida formazione umanistica in grado di agire sugli aspetti critici della creatività, governandone processi e sviluppi.

Già a conclusione del XXII Convegno U.I.D. sul tema "Nuovi orizzonti e programmi del disegno e della didattica" (Lerici, 28-29-30 settembre 2000), dopo due giornate di lavoro dedicate, la prima, alla sempre più considerevole presenza delle nuove tecnologie digitali nei campi del rilievo e della rappresentazione dell'architettura e dell'ambiente e ai nuovi interrogativi che ciò comporta, e la seconda, alla memoria di Luigi Vagnetti e alla sua attività di docente di rilievo urbano e ambientale svolta nelle Facoltà di Architettura di Roma, Palermo e Genova, Gaspare De Fiore nell'invitare i convegnisti a fare il punto sui temi svolti, concludeva i lavori lanciando uno slogan provocatorio, "La matita per riflettere", al fine di rivalutare l'uso ideologico degli strumenti di disegno nei processi progettuali per riflettere sulla capacità di strumenti sempre più performanti dal punto di vista tecnologico ma il cui utilizzo deve essere criticamente vagliato in ragione di un processo di pensiero. Non si tratta, dunque, di ricusare il processo tecnologico ma di impiegarlo consapevolmente al pari di quella prassi umanistica del disegno a mano libera quando, sui loro taccuini con tratti rapidi ed essenziali, Francesco di Giorgio Martini, Baldassare Peruzzi, Antonio da Sangallo il Giovane e altri fissavano appunti grafici a cui la sottesa struttura di pensiero avrebbe consentito il rinascimento dell'architettura. In tal senso muove qui il contributo di Alessandra Avella nel campo del disegno di moda.

Un ambito di indagine, questo, che a livello universitario appare piuttosto recente, con una modesta bibliografia in quanto legato all'istituzione dei corsi di studio nelle classi del *Design* e, per esso, del *Design per la moda*. Ciò dimostra anche quanto didattica e ricerca (e viceversa) siano fra loro correlati, soprattutto quando si tratta di rifondare scientificamente alcuni settori che, per tradizione, sono stati connotati da una pratica prevalentemente esercitata in ambito professionale e scolastico come, per l'appunto, quello della moda.

Alessandra Avella si muove in questo campo recente rivolgendosi soprattutto alle fonti. Non soltanto a quelle disciplinari del disegno, ma a quelle molteplici teorie geometriche che sin dall'antichità hanno connotato il primo disegno di moda, quello del corpo umano. "Il disegno anatomico attraverso le fonti" è il primo capitolo di quattro dove l'autrice delinea una storia del pensiero culturale sulla rappresentazione del corpo umano e sulla definizione di teorie e norme proporzionali che, come per l'architettura, hanno legato il disegno del corpo umano al concetto di armonia. Secondo e terzo capitolo affrontano, invece, il tema della *performance* scenica del corpo umano attraverso l'idealizzazione del figurino di moda in cui arte, scienza e tecnica instaurano un rapporto dialettico sulle forme rappresentative del corpo umano e delle sue proporzioni per poi "vestirlo", essendo l'abito uno degli aspetti più caratterizzanti e pregnanti del "mondo moda" nel suo costante apparire e modificarsi in relazione ai mutevoli comportamenti collettivi. Il quarto capitolo, invece, sposta l'attenzione del lettore sul disegno del tessuto che "fa l'abito", ritornando al pensiero geometrico-configurativo sia nella definizione di tessuti, per così dire, bidimensionali o tridimensionali, che per le tecniche di rappresentazione, dall'analogico al digitale. E qui l'apporto del digitale costituisce una notevole innovazione tecnologica nel campo del disegno di moda, così per lungo tempo e tradizionalmente connotato dall'esercizio del disegno a mano libera. Una innovazione strumentale, che va di certo coltivata ma con l'intelligenza e la sensibilità di chi la moda la "disegna". Conclude il volume una interessante "Appendice", in cui il mondo della moda è disegnato nelle sue innumerevoli applicazioni e forme dell'abitare il corpo umano.

In definitiva, guardando al futuro, lo spirito culturale che "abita" questo volume fonda sulla consapevolezza che la *design della moda* (soprattutto in ambito di produzione seriale e industriale del vestire) necessita di un progettista, un designer, un "architetto" che, oltre alle competenze disciplinari di settore, sia in grado di disegnare il processo progettuale.

Preface by Ornella Zerlenga *The hand that obeys the intellect*

Writing about “fashion drawing” means above all writing about “drawing”. In general terms, thanks to their own codes, methods and techniques of representation, the theoretical categories and practical peculiarities of drawing turn drawing itself into a *medium* of visual configuration, through which the processes of planning, elaboration and visualization are developed.

When we consider drawing in its wider meaning of scientific and cultural space preparatory to the knowledge and planning of the project, as well as to the communication of both of them, we must face a question concerning the relationship between drawing and fashion, where the relationship itself, which intersects a range of subjects and scales of representation, develops itself within manifold fields of application in the world of fashion.

That said, there is no doubt that the theoretical and practical guidelines of drawing play a crucial role in the management of the fashion project, in particular as regards those contents that pertain in different ways both the theories of thought (that lead to the definition of the shape) and the procedures (that enable its implementation and communication). Moreover, the attention to the procedural control of the project is an essential requirement whenever the idea acquires the specific cultural identity that expresses its own time and its own space. In this respect, as well as defining a field of application, fashion design identifies its own roots in its critical use of systems, methods, codes, instruments and techniques of representation. Therefore, starting from these

assumptions, this short introduction focuses on the role of drawing in the configuration of the fashion project and borrows an authoritative quotation by Michelangelo, who speaks of *the hand that obeys the intellect*.

Since nowadays the unlimited power of technology and technique is, in all likelihood, bound to jeopardize the reasons of creativity, it is important to go back to the sources and, as a consequence, to focus our attention on the role of drawing as a particular form of knowledge and investigation into reality, whether material or immaterial. In short, drawing is a way of reasoning on existence and essence – of architecture, of a city, of a landscape and in the wider meaning of fashion – through images.

If we look at an influential historical source, *The Lives of the Most Excellent Painters, Sculptors and Architects* (1550) by Giorgio Vasari, the author underlines the important role of drawing. In the first chapter, in the section devoted to *Painting*, Vasari states: «Because drawing, father of our three arts, Architecture, Sculpture and Painting, coming as it does from the mind, obtains, for many things, a universal evaluation similar to a form, that is, an idea, of all the things in nature, which is particular in its dimensions, not only as regards human and animal bodies, but also as regards plants and, through its being manufactured by sculpture and painting, knows the proportions that the whole has as regards the parts and that which the parts have among themselves and with the whole and, since from this knowledge, a certain concept and evaluation is born which forms, in the mind, that certain thing that, when expressed by hand, is called drawing, one can conclude that this drawing is only an apparent expression and declaration of the concept that one has in one’s soul, and of what others have imagined in their mind and

manufactured through an idea». Without resorting to an actual exegesis of the text, according to Vasari, drawing is the *apparent* (that is visible) revelation of a mental representation and, therefore, since drawing originates from the intellect, it allows us to draw universal (that is widely shared) critical evaluations from the investigated shapes. On this point, we must necessarily focus on both the theoretical significance of Vasari's reflections and his humanistic and historical background.

Vasari also considers drawing as a technique. Again in the first chapter, in the section devoted to *Painting*, he states: «What drawing needs, when it has derived from the judgement the mental image of anything, is that the hand, through the study and practice of many years, may be free and apt to draw and to express correctly, with the pen, the silver-point, the charcoal, the chalk, or other instrument, whatever nature has created. For when the intellect puts forth refined and judicious conceptions, the hand which has practised drawing for many years, exhibits the perfection and excellence of the arts as well as the knowledge of the artist».

If we relate Vasari's statement to the technological advances in the field of digital representation, it proves itself to be of great interest still today. The unceasing and rapid improvements of the increasingly sophisticated and highly specialized instruments in the field of graphic modelling and visualization imply some reflections concerning the relationship between tradition and innovation, in the belief that the technical-scientific training in this subject should be based, today more than yesterday and tomorrow more than today, on a solid humanistic education, which should be able to affect the critical aspects of creativity and, as a consequence, to rule its processes and developments.

The ^{xxii} U.I.D. Convention dealt with the subject "New horizons and programs of drawing and didactics" (Lerici, 28th-29th-30th September, 2000). The first day's session was devoted to the increasingly considerable importance of new digital technologies in the fields of the survey and representation of architecture and environment, as well as to the new questions this subject implies, whereas the second day's session was devoted to the memory of Luigi Vagnetti and to its commitment in the field of urban and environmental survey and as a Professor at the Faculties of Architecture of Rome, Turin and Genoa. At the end of the Convention, Gaspare De Fiore asked the conventioners to draw some conclusions in relation to the points at issue and ended the proceedings of the congress by launching the provocative slogan "a pencil for thinking", in order to reassess the ideological use of specific drawing tools during the planning process and to reflect on the importance, from a technological point of view, of the increasingly high-performance tools, whose use, however, should be weighed critically and only on account of a process of thought. This doesn't mean, however, that we should reject the technological process: we should instead use it consciously, in the same way as the humanistic practice of freehand drawing, when Francesco di Giorgio Martini, Baldassare Peruzzi, Antonio da Sangallo and others took rapid and basic graphic notes on their notebooks, whose subtended structure of thought would give birth to the Renaissance of architecture.

Alessandra Avella's contribution to fashion drawing can be identified within this context. This field of investigation is still quite new from an academic point of view and with an inadequate bibliography, since it is related to the introduction of specific courses in the classes of Design and Fashion Design. Research

and didactics are closely related to each other, in particular when it comes to refound scientifically some sectors that, by tradition, have always been connoted by a practice which had mainly been experienced within professional and educational limits, such as fashion itself.

Alessandra Avella covers this new field of investigation and mainly refers to its sources. She not only analyses the regulatory sources of drawing, but also considers the manifold geometric theories that have connoted the first fashion-related drawing (that is the drawing of the human body) since ancient times. The first chapter (out of four) deals with the “anatomical drawing through its sources”: the authoress outlines a history of the cultural thought concerning the representation of the human body and the definition of the theories and proportional rules that, just like in architecture, related the drawing of the human body to the concept of harmony. The second and third chapter deal with the scenic performance of the human body through the idealization of the fashion plate, where art, science and technique establish a dialectic relationship concerning the representative shapes of the human body and proportions in order to “dress” it, since the dress is one of the most distinctive and pregnant aspects in the world of fashion, which constantly stands out and changes according to our changeable shared behaviours. The fourth chapter shifts the reader’s attention to the textile material, which “makes the dress”, thus referring to a geometric-configurative way of thinking both for the definition of two-dimensional and three-dimensional textiles and in the techniques of representation, either analogical or digital. In this respect, the contribution of the digital revolution represents a remarkable technological innovation in the field of fashion design, which was traditionally characterized by the

use of freehand drawing. An instrumental innovation that must certainly be developed with the intelligence and sensitivity peculiar to those who “draw” fashion. An interesting “Appendix” closes the volume, where the world of fashion is outlined in its manifold applications and ways of inhabiting the human body.

To sum up, the cultural attitude that “lives” in this volume is based on the awareness that fashion design (in particular in the field of mass production and clothing industry) needs a designer, an “architect” who, in addition to the skills pertaining to this sector, should be able to design the planning process.

Introduzione

Il controllo del processo evolutivo del progetto di moda avviene attraverso il Disegno, che detiene il primato metodologico di principale linguaggio espressivo dell'atto creativo, dall'ideazione, alla realizzazione del *fashion product*, alla comunicazione di moda, dove la componente narrativa supera quella informativa e descrittiva.

La valenza sempre attuale del Disegno, espresso nei metodi tradizionali come in quelli digitali, quale *medium* di interpretazione critica del preesistente e rappresentazione tangibile dell'inespresso si conferma anche nel campo del *fashion design* così come in tutte le principali espressioni artistico-progettuali.

Nella moda come in architettura, il disegno – nell'accezione di “segno che diviene” – consente di esprimere graficamente un'idea, ovvero di rappresentare il progetto. Da Gianfranco Ferré che ritiene «il disegno [...] la prima manifestazione concreta di un'idea. Un primo punto d'arrivo nella dimensione della realtà ed un punto di partenza per un progetto»¹ a Le Coubusier secondo cui «disegnare, seguire dei profili, riempire delle superfici, individuare dei volumi, vuol dire prima di tutto guardare, vuol dire forse saper osservare, vuol dire forse saper scoprire [...]. A questo punto può darsi che sopravvenga il fenomeno inventivo. Si

¹ G. FERRÉ, *Gianfranco Ferré. Lezioni di moda*, a cura di M.L. Frisa, Marsilio, Venezia 2009, p. 49.

inventa e, persino, si crea», la natura eidografica del disegno è legata a doppio filo al saper guardare, al saper vedere, «cioè a elaborare le informazioni visive in quel modo particolare che è proprio dell'artista. Si tratta di un tipo di elaborazione diverso da quello comune, che sembra richiedere un uso del cervello differente da quello cui siamo abituati»², stimolando l'emisfero destro dove, secondo le teorie di Roger Sperry³, si colloca il pensiero visivo e percettivo.

Poche linee tracciate su un foglio bianco fermano le impressioni che prendono forma nelle linee di un corpo che "abita" il vestito che indossa, un'architettura in movimento che deve essere modellata secondo le forme e le proporzioni del corpo che la anima. Dai primi segni tracciati ha inizio la scrittura di una storia che prima ancora di costruire gli abiti progetta i corpi, ponendo in una posizione sempre centrale la figura umana.

Lo studio della figura umana attraverso il disegno anatomico descrive il ruolo decisivo che il corpo, il modo di concepirlo, di rappresentarlo, la funzione ed i significati ad esso assegnati, ha avuto nella definizione dei fondamenti scientifici di ogni forma di rappresentazione, ed in particolare del pensiero architettonico moderno occidentale. In riferimento all'architettura, un contributo significativo allo sviluppo degli studi nel campo dimensionale architettonico è attribuito agli artisti del Rinascimento impegnati nella ricerca di una legge di proporzionalità tra le varie parti del corpo e di un modulo di lettura delle opere antiche e di progettazione per le nuove fabbriche.

Il corpo è allo stesso tempo contenuto e sostegno dell'abito, mentre l'abito, che copre il corpo come una seconda pelle o come la prima casa che si "abita", è l'elemento che condiziona il corpo nella postura, nella gestualità, nel come comunica con l'ambiente nel quale si muove, al quale si adatta o meno a seconda delle circostanze, trasformando gli abiti che indossa in "gesti d'abbigliamento"⁴.

Corpo, abito, ambiente sono i protagonisti indiscussi del racconto narrato nelle pagine del libro attraverso il linguaggio espressivo del Disegno di moda – dalla rappresentazione grafica per la produzione di moda all'illustrazione con finalità puramente pubblicitaria – che comprende ambiti della materia molto diversi ai quali corrispondono campi applicativi altrettanto differenti.

In analogia con quanto avviene nel disegno architettonico anche nel disegno di moda

2 B. EDWARDS, *Il nuovo Disegnare con la parte destra del cervello*, Longanesi, Milano 2002.

3 Roger Sperry (1913-1994) è stato premio Nobel per la medicina nel 1981. È a lui che si deve la scoperta e la codifica delle funzioni dei due emisferi cerebrali.

4 Cfr. A. GIANNONE, P. CALEFATO, *Manuale di comunicazione, sociologia e cultura della moda: Performance*, Meltemi editore, Roma 2007.