

Ao8



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

DIPARTIMENTO DI STORIA
DISEGNO E RESTAURO
DELL'ARCHITETTURA

Il volume è il risultato della Ricerca Scientifica anno 2013, Sapienza Università di Roma, dal titolo:
*Un'analisi attraverso il disegno dell'architettura moderna e contemporanea più significativa a Roma.
Conoscenza, documentazione e comunicazione dei valori materiali e immateriali tramite sistemi grafici
tradizionali e digitali integrati.*

Cura redazionale
Monica Filippa

Impaginazione del volume
Alekos Diacodimitri e Giulia Pettoello

Progetto grafico della planimetria di Roma
Alekos Diacodimitri

Progetto grafico della copertina
Alekos Diacodimitri e Giulia Pettoello

*Tutte le rappresentazioni del volume sono state realizzate dai tre autori.
All'interno di ogni singola parte del volume sono riportati i disegni di ciascun autore che ha curato il testo.*

UN'ANALISI ATTRAVERSO IL DISEGNO DELL'ARCHITETTURA MODERNA E CONTEMPORANEA PIÙ SIGNIFICATIVA A ROMA

Conoscenza, documentazione e comunicazione dei valori materiali e immateriali
tramite sistemi grafici tradizionali e digitali integrati

Emanuela Chiavoni, Alekos Diacodimitri, Giulia Pettoello



Copyright © MMXVII
ARACNE editrice int.le S.r.l.

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

via Quarto Negroni, 15
00072 Ariccia (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-0708-9

*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: novembre 2017

INTRODUZIONE	7	Il colore della luce	
QUESTIONI DI DISEGNO.....	9	<i>Il Museo dell'Ara Pacis.....</i>	55
Tra disegno, arte e architettura		Uno 'zoom disegnato'	
<i>Emanuela Chiavoni</i>		<i>La Chiesa di Dio Padre Misericordioso.....</i>	65
Il disegno tradizionale e gli strumenti digitali		La forma del cielo	
<i>Alekos Diacodimitri</i>		<i>L'Agenzia Spaziale Italiana.....</i>	71
Segni urbani: ricerca grafica dell'essenza		Sovrapposizione di volumi per immagini	
architettonica		<i>L'edificio polifunzionale di via Campania.....</i>	79
<i>Giulia Pettoello</i>		Rappresentazione della luce	
IL DISEGNO DELL'ARCHITETTURA		<i>Il palazzo delle poste di via Marmorata.....</i>	87
MODERNA E CONTEMPORANEA.....	15	Il tangibile e la percezione dell'intangibile	
Inquadramento planimetrico.....	16	<i>Il MAXXI: Museo Nazionale delle Arti del XXI</i>	
Elenco delle architetture.....	18	<i>secolo</i>	93
Un museo di architettura a cielo aperto		Disegno del sublime	
<i>L'EUR.....</i>	19	<i>La Chiesa del Santo Volto di Gesù alla</i>	
La misura della modernità		<i>Magliana.....</i>	101
<i>Il Foro Italico.....</i>	27	Il digitale per la lettura dei volumi	
Quinte monumentali della piazza del Rettorato		<i>La Chiesa di San Valentino al Villaggio</i>	
<i>La Città Universitaria di Roma Sapienza.....</i>	45	<i>Olimpico.....</i>	107
		BIBLIOGRAFIA.....	117

La ricerca proposta si inquadra nell'ambito degli studi sulla rappresentazione del patrimonio architettonico e urbano. Le problematiche relative al disegno di analisi e al disegno di progetto dell'architettura e dell'ambiente sono, infatti, sempre al centro del dibattito culturale del settore disciplinare dato che gli architetti utilizzano, da sempre, i mezzi e gli strumenti della rappresentazione in loro possesso, sia per comunicare la realtà esistente, sia per presentare le loro idee. L'obiettivo della ricerca è stato quello di svolgere un'analisi attraverso il disegno di alcuni tra gli edifici più significativi dell'architettura moderna e contemporanea a Roma per compiere un'attenta lettura finalizzata alla conoscenza e alla loro documentazione¹.

Tutti gli elaborati grafici dei tre autori di questo volume sono interpretazioni critiche di tale patrimonio e forniscono uno specifico monitoraggio sulla città che consente, ci auspichiamo, di comprendere anche le connessioni che le architetture hanno con il loro contesto urbano attuale².

I disegni sono stati realizzati tutti dall'esterno per esaminare gli edifici nella loro spazialità e per cogliere l'effetto percettivo che essi suscitano in chi li osserva. Le rappresentazioni sono state realizzate inizialmente con tecniche tradizionali e successivamente alcune di esse sono state elaborate con tecniche digitali integrate. L'obiettivo è stato quello di comunicare la forma, la struttura e anche di documentare quegli aspetti intangibili, come la luce, l'atmosfera e il colore, che caratterizzano i luoghi e li rendono unici e riconoscibili. L'integrazione di diversi sistemi grafici per la rappresentazione del costruito e le potenzialità offerte dai sistemi grafici digitali costituiscono, nel settore disciplinare del disegno, un ampio ambito da indagare costantemente proprio per l'evolversi continuo delle tecnologie rivolte alla rappresentazione. La lettura delle architetture contemporanee e il ripercorrere il progetto che è alla base di ciascuna di esse attraverso il disegno dal vero hanno consentito di capire più a fondo alcuni particolari rapporti tra le forme, specialmente nelle architetture contempo-

ranee nate e progettate direttamente dal digitale. I disegni sono relativi ad alcune delle opere costruite nella città di Roma dal 1900 ad oggi, selezionate con l'obiettivo di avere una casistica di esempi diversificati tra loro sia per tipologia che per autore.

Il primo dei luoghi scelti per indagare l'architettura è stato il quartiere EUR; posizionato a sud della città, verso il mare, e costituito da edifici realizzati nel periodo fascista, intorno al 1942. Le costruzioni sono molto regolari, con volumi puri rivestiti, quasi interamente, in marmo bianco.

Le opere selezionate sulle quali si è concentrata la ricerca sono state: il Palazzo della Civiltà Italiana o Palazzo della Civiltà del Lavoro denominato anche Colosseo Quadrato, realizzato dagli architetti Giovanni Guerrini e Ernesto Bruno La Padula nell'anno 1938, il Palazzo dei Congressi progettato dall'architetto Adalberto Libera iniziato nel 1938 e completato nel 1954; il Palazzo del Museo Etnografico ovvero Museo Nazionale Preistorico Etnografico Luigi Pigorini che fu trasferito all'EUR tra il 1962 e il 1977.

La seconda zona scelta per l'analisi è stata quella del Foro Italico, vasto spazio situato nella parte nord della città. L'area era stata già destinata nel piano regolatore di Nathan e Sanjust del 1909 allo sport e si presenta ricca di edifici dedicati alle diverse attività sportive collocate tra ampi spazi verdi. La particolare conformazione urbana, tra la collina di Monte Mario e il fiume Tevere, ha caratterizzato fortemente lo spazio.

Gli edifici analizzati nello studio sono stati: il Ponte della Musica; la Casa della Scherma dell'architetto Luigi Moretti e la foresteria dell'architetto Enrico Del Debbio, adibita successivamente ad ostello; lo Stadio Pietrangeli; l'edificio delle piscine, lavoro dell'architetto Costantino Costantini; l'edificio di Educazione Fisica e lo Stadio dei Marmi opere dell'architetto Enrico Del Debbio; l'obelisco monolite Mussolini realizzato con un solo blocco di marmo da Costantino Costantini.

Alcune delle opere analizzate si trovano all'interno della città Universitaria romana (1933/35),

polo della cultura che contiene al suo interno molteplici università. Le opere scelte sono: l'Istituto di Mineralogia, Geologia e Paleontologia dell'architetto Giovanni Michelucci; l'Istituto di Chimica dell'architetto Pietro Aschieri; il Rettorato dell'architetto Marcello Piacentini; l'Istituto di Fisica dell'architetto Mario Pagano; la Scuola di Matematica dell'architetto Giò Ponti; la Facoltà di Lettere e Filosofia e la Facoltà di Giurisprudenza, entrambe dell'architetto Ernesto Rapisardi.

Una serie di edifici analizzati sono collocati in ordine sparso rispetto ai diversi quartieri romani: il Museo dell'Ara Pacis del 2006 e la Chiesa di Dio Padre Misericordioso del 2003 a Tor Tre Teste a Roma, entrambe opere dell'architetto Richard Meier; la Sede della Agenzia Spaziale Italiana del 2012, degli architetti dello studio 5+1AA; l'edificio polifunzionale in via Campania dell'architetto Lucio Passarelli realizzato nel 1965; il palazzo delle poste in via Marmorata nel quartiere Ostiense progettato dall'architetto Adalberto Libera nel 1935; il Museo Nazionale delle Arti del XXI Secolo opera dell'architetto Zaha Hadid del 2010; la Chiesa del Santo Volto di Gesù a via della Magliana progettata da Piero Sartogo e Nathalie Grenon nel 2003; la Chiesa di S Valentino al Villaggio Olimpico opera dell'architetto Berarducci costruita nel 1986.

Il disegno consente di attivare un processo selettivo e critico per il confronto con la realtà che ci circonda ed anche di ripercorrere il progetto originale delle singole costruzioni; ha la notevole capacità di afferrare le complessità urbane e i fattori che condizionano la visione dell'architettura. Ogni rappresentazione evidenzia il carattere assoluto di ogni opera architettonica e fornisce contemporaneamente una testimonianza grafica; futura memoria con il passare degli anni. Il lavoro, quasi artigianale, si è svolto con una metodologia ormai consolidata dalla scuola romana adeguata per intendere volumi, spazi, forme e carpire le relazioni complesse che legano insieme i differenti aspetti urbani. Tutte le rappresentazioni derivate dall'osservazione attenta del costruito suggeriscono la valorizzazione; schizzi prospettici di avvicinamento agli edifici redatti da punti di vista obbligati nelle strade e nelle piazze circostanti, profili di quinte urbane, schemi planimetrici di riferimento con l'indicazione dei punti di osservazione ed elaborazioni grafiche di orientamento e di sintesi che illustrano la realtà architettonica. I disegni sono generati da un processo scientifico, rigoroso che sfrutta i metodi di rappresentazione canonici per veicolare le informazioni.

Una parte importante della ricerca riguarda anche le sperimentazioni grafiche relative all'integrazione dei vari elaborati eseguiti; è proprio nella

fase della rielaborazione dei disegni prodotti, infatti, che si compie anche un processo di valutazione delle singole architetture. Alcuni dei disegni sono stati eseguiti con sistemi grafici digitali; rappresentazioni compiute con l'ausilio della tavoletta grafica e con l'utilizzo di programmi di pittura digitale per il disegno di architettura³.

Un altro obiettivo della ricerca, ancora in via di sviluppo, è la costituzione di una banca dati digitale di disegni di architettura, sempre aggiornabile e implementabile, per la divulgazione del materiale prodotto. Questa documentazione sensibile, mirata a chiarire gli aspetti geometrici, spaziali, strutturali e proporzionali delle singole opere, ma anche il loro valore percettivo nel contesto urbano, potrà essere utilizzata non solo dagli studiosi che operano nel settore dell'architettura e della conoscenza del patrimonio ma anche da cittadini curiosi dei fenomeni urbani non addetti ai lavori.

NOTE

1. Questo testo riporta gli esiti del progetto di ricerca finanziato Sapienza 2013 dal titolo: *Un'analisi attraverso il disegno dell'architettura moderna e contemporanea più significativa a Roma. Conoscenza, documentazione e comunicazione dei valori materiali e immateriali tramite sistemi grafici tradizionali e digitali integrati*. Gruppo di lavoro: Emanuela Chiavoni (Responsabile), Alekos Diacodimitri e Giulia Pettoello.

2. Parlare di contesto attuale rispetto alle mutazioni urbane di una città come Roma non è semplice ed è per questo che ogni disegno, nella parte posteriore, riporta sempre la data e l'ora del giorno in cui è stato realizzato, oltre al punto di vista dell'inquadratura e la tecnica utilizzata.

3. I programmi per il disegno di architettura utilizzati con la tavoletta grafica sono stati Art Rage e Photoshop.

TRA DISEGNO, ARTE E ARCHITETTURA

Emanuela Chiavoni

Metodologia

L'obiettivo della ricerca, che ci auguriamo si evinca dalle rappresentazioni a corredo del testo, è stato quello di trasmettere con forza le caratteristiche, la memoria e la storia degli edifici analizzati, fornendone una documentazione che avrà, anche nel tempo, valore di testimonianza ma, soprattutto, il compito di trasmettere una metodologia di approccio, un procedimento scientifico di conoscenza che fonde le capacità manuali con le capacità intellettuali per analizzare, interpretare e leggere la città. Si sottolinea come questo contributo mostri un processo di studio ben strutturato e consolidato nel tempo, basato sull'impostazione rigorosa delle diverse fasi di lavoro; questo metodo educa ad una rigorosa disciplina che, attraverso la massima concentrazione, consente di cogliere e registrare i diversi fenomeni che si presentano davanti agli occhi. Senza il giusto impegno e il forte coinvolgimento con il luogo esaminato non ci possono essere risultati grafici densi e interessanti. Ogni disegno riproduce un soggetto, a volte un sito, a volte solo un'architettura, compiendo un preciso monitoraggio grafico che mette in risalto la forma, la struttura, la geometria ma, contemporaneamente, comunica le linee di ricerca della nostra epoca (XXI secolo) riferite, in questo caso, principalmente alla Scuola della Facoltà di Architettura di Roma Sapienza. Attraverso tutto l'apparato grafico del disegno (metodi di rappresentazione codificati, strumenti, materiali) risulta chiaro anche il rapporto che esso ha con le modalità di espressione e la tecnica di rappresentazione; veicoli per la trasmissione dei dati con la loro evoluzione. All'interno di ciascuna elaborazione c'è l'insegnamento della scuola, la formazione, la metodologia scientifica operativa spendibile per ciascuna indagine grafica, la scelta e l'uso delle tecniche, la calligrafia, il segno, la moda del periodo e l'autografia dell'autore condizionata anch'essa dal periodo storico in cui si

realizza. Questo approccio alla conoscenza è utile, a nostro avviso, per orientare qualsiasi operazione successiva e costituisce una campagna preliminare fondamentale sia per il rilevamento che per il progetto di conservazione del patrimonio culturale. Lo scopo non è stato quello di fare bei disegni ma quello di entrare attraverso queste rappresentazioni all'interno del dibattito di architettura; esistono infatti molte raffigurazioni di disegni artistici o di architettura di edifici romani che risalgono alla fine dell'Ottocento, ma c'è minore documentazione grafica relativa agli edifici moderni, novecenteschi e contemporanei.

La conoscenza

Tutti i disegni presenti all'interno di questo volume sono stati realizzati dagli autori, che lavorano da anni nel settore della conoscenza del patrimonio architettonico; studiosi che svolgono con continuità rilievi architettonici e urbani, abituati a confrontarsi con lo spazio e a controllarne i rapporti, le relazioni e l'armonia delle proporzioni d'insieme e delle singole parti. Si tratta di ricercatori che identificano correttamente sia gli elementi di decoro che i dettagli più complessi e che, dall'osservazione critica della forma, riconoscono le strutture, le geometrie e possono, di volta in volta, gestire le diverse raffigurazioni con i metodi più idonei della rappresentazione e del disegno, anche scegliendo strumenti e tecniche privilegiati per rendere al meglio l'inquadratura e la tipologia dell'oggetto disegnato. Gli autori, svolgendo abitualmente operazioni di conoscenza attraverso il rilevamento architettonico e urbano, hanno gestito in maniera strutturata il riconoscimento d'insieme degli organismi architettonici oggetto della ricerca per poi addentrarsi nella comprensione di ogni più piccolo dettaglio che lo contraddistingue. Questi disegni sono quindi il frutto di una forte preparazione nel settore della conoscenza, gestione e valorizzazione del patrimonio architettonico e urbano e di molta esperienza di lavoro con la continua verifica dei fenomeni direttamente sul campo.

Consapevolezza dei valori tangibili e intangibili

Il testo rivaluta e riqualifica la pratica del disegno manuale, metodo fortemente riconosciuto in tutte le epoche storiche come processo formativo non eguagliabile con altri processi ma che, a causa del grande utilizzo negli ultimi trenta anni di rappresentazione informatiche, ha sofferto, a volte, di trascuratezza per alcuni periodi, anche da parte di alcune facoltà di architettura italiane.

Lo svolgimento del lavoro, per essere realizzato con completezza, coinvolge appieno almeno quattro dei cinque sensi di cui l'uomo è fornito e consente quindi di compiere un'esperienza completa: l'osservazione è il senso principalmente coinvolto, il punto di partenza, ma viene stimolato anche l'udito per ciò che riguarda il rumore dell'ambiente (fauna), l'odorato per la riconoscibilità del profumo del luogo (flora) e l'aspetto tattile che offre l'opportunità di controllo e verifica diretta delle cose consentendo quindi anche operazioni di comparazione e confronto. Tale analisi della realtà, così puntuale, mira non al singolo disegno ma all'insieme delle rappresentazioni svolte nello stesso ambito; infatti le molteplici raffigurazioni, come nelle mostre degli artisti che espongono contemporaneamente più opere personali, veicolano non solo l'immagine del luogo, ma anche la sua identità culturale, l'unicità e i suoi aspetti immateriali. Il disegno è da sempre il mezzo più capace e fluido per poter dichiarare questi valori intangibili che, a volte, sono percepibili direttamente e, a volte, invece sono invisibili all'occhio se non esperto.

Il disegno degli architetti

Spesso, svolgendo campagne di disegno dal vero in Italia o all'estero ci si confronta con altre professionalità, con altri settori disciplinari affini; come archeologi, rilevatori, artisti, architetti e pittori; pur sottoponendoci agli stessi obiettivi di rappresentazione ognuno di noi produce un esito completamente diverso ma ciò che caratterizza sempre tutti gli architetti, oltre alle interessanti soluzioni di composizione grafica, è la capacità di tradurre con vigore l'architettura, con la consapevolezza di conoscere il peso delle strutture, la forza dei muri e, allo stesso tempo, la raffinatezza delle forme registrando anche il loro stato di conservazione e denunciando il tempo passato su quei volumi. I disegni di architettura, infatti, devono essere disegni consistenti perché ricchi di contenuti che rimandano ai grandi spazi e alle pesanti volumetrie; i segni che li costituiscono si appoggiano su una costruzione grafica di base che, come un'impalcatura, sembra essere stata realizzata fisicamente.

Così come avviene nel processo di edificazione di un'architettura, anche nel disegno si parte dallo

spiccato di base, segnando le prime tracce a terra che costituiscono il perimetro della struttura, per poi crescere, andando a definire un'impalcatura ben impostata – la costruzione grafica – che consenta uno sviluppo continuo del disegno. Sopra la costruzione grafica mano a mano si sovrappongono segni, equivalenti ad apparati murari, ad elementi strutturali; in questa maniera la raffigurazione acquista via via definizione, crescendo dal basso verso l'alto. Ogni disegno è sempre la somma di molteplici dati; la testimonianza, la memoria, la storia e le vicissitudini dell'architettura si esprimono attraverso la lettura grafica del suo stato di conservazione.

Le tecniche grafiche

Per la registrazione grafica delle informazioni derivate dal disegno dal vero sono state utilizzate tutte le tecniche in bianco e nero e a colori, usate singolarmente o integrate; sono state gestite le luci e le ombre sui diversi materiali, i riflessi e le trasparenze ed affrontate graficamente le particolarità dei materiali corrosi e rovinati, degli intonaci scoloriti, cercando di scegliere di volta in volta la giusta caratterizzazione. La raffigurazione monocromatica, utilizzata in alcune delle composizioni grafiche presentate, scatena delle capacità di riflessione forti perché semplifica la scelta cromatica e consente di concentrarsi solo sulle diverse gradazioni di tonalità, dalla zona più chiara che si fa sempre coincidere con il bianco del foglio di carta fino al medio, allo scuro e allo scurissimo.

Disegno e fotografia

In un'epoca in cui si pubblicano molti book fotografici con la finalità di illustrare siti, luoghi, territori e paesaggi, questo lavoro si propone come una possibile integrazione scientifica; un itinerario di disegni di architettura 'colti' utili a comprendere la situazione romana attuale e importanti, a nostro avviso, per stimolare riflessioni e ragionamenti legati alla rivalutazione e allo sviluppo urbano. La fotografia digitale è ampiamente utilizzata per monitorare e mostrare luoghi sia a fini turistici che propagandistici ma la nostra proposta riguarda appunto visivi e riflessioni disegnate che attraverso il meraviglioso strumento del disegno conducono alla comprensione dei diversi fenomeni urbani e consentono di leggerne le connessioni.

Sguardi psicoanalitici sull'architettura

In questo percorso di ricerca è stato intrapreso un viaggio per scoprire l'architettura e il contesto urbano circostante; sono state scoperte cose già indagate con altri metodi, sono stati focalizzati meglio alcuni fenomeni costruttivi ed è stata raggiun-

ta piena consapevolezza di alcune realtà della città di Roma. La cosa più importante è che ne sono derivati nuovi materiali per proseguire la ricerca, infatti, come tutti gli studi dedicati alla conoscenza, non c'è mai una fine. Trattandosi dell'architettura che interviene sull'ambiente e sugli spazi in cui viviamo quotidianamente, pensiamo sia necessario rapportarsi sia con il fruitore singolo che con la comunità, nella speranza di comprendere meglio come gli individui concepiscono i rapporti tra l'architettura e la vita.

A volte l'intreccio con diverse discipline della conoscenza ha reso variegato il quadro dell'architettura ma qui il punto focale è certo e chiaro; la partecipazione umana si svolge nello spazio costruito. Ci sentiamo di incoraggiare, a questo proposito, un maggior dialogo con le diverse discipline che studiano gli spazi della mente, anche se questo, a volte, risulta molto difficile e si può correre il rischio di rimanere troppo sul superficiale, ne è prova, che non sono molti i libri che parlano della relazione tra questi due mondi. Qualsiasi spazio suggerisce e condiziona sempre lo stato d'animo dei singoli e, spesso, anche della collettività; esiste una sensibilità, quasi tattile, per il luogo fisico ed una per quello mentale. Spesso si trovano segni delle variazioni dello stato d'animo al variare del paesaggio esterno; questa relazione tra spazi e psiche è una ricerca molto complessa, anche a causa delle diverse componenti percettive, culturali, intellettuali, creative e fisiche.

Noi architetti, disegnando la città, abbiamo sempre delle intuizioni sulle analogie tra architettura e psicoanalisi; intraprendendo il viaggio del disegno si è sempre accompagnati dal nostro vissuto, dal nostro presente, dalla nostra lingua madre e dalla nostra formazione professionale, inoltre, la capacità che ogni esploratore ha dei propri strumenti del mestiere, lo aiuta a progredire nel suo lavoro. Tanto in architettura che nelle arti, è sempre, infatti, necessario mettere insieme il talento con la regola, l'estro con il rigore e la creatività con la misura. "Se l'architetto trasforma le emozioni in forme, l'analista pratica la trasformazione delle emozioni in linguaggio"¹. Da una parte abbiamo l'architettura che rimanda ai luoghi della memoria e della fantasia, dall'altro c'è la psicoanalisi che regola le relazioni tra gli individui con gli spazi che li circondano. "L'architettura vede qui, finalmente in scena le emozioni"². Si vuole provare solo a sfiorare il rapporto tra l'esperienza dell'architettura con il linguaggio e la teoria psicoanalitica, considerandoli come strumenti importanti per indagare la complessità dei confini mentali e fisici tra la nostra mente e il mondo tra l'esterno e l'interno. "È di questo spazio che si è andata sempre

più assottigliando ed è diventata sempre più incerta e complessa la conoscenza e, quindi, quella dei singoli luoghi (dei saperi, esperienze e conoscenze in essi incorporati, delle interazioni nel tempo tra luogo e comunità). Da qui ha preso avvio una rappresentazione volta a cogliere il valore esistenziale, il lato emozionale, percettivo del territorio, che ha dato luogo alle mappe emozionali, alle etnografiche, al *performative mapping* che considerano e rappresentano la città non come espressione del logos, come struttura razionale, ma nei suoi significati esistenziali e relazionali"³.

Rapporto tra arte e architettura

Per noi architetti il disegno è da sempre necessario per numerosi motivi legati alla nostra professione. Il disegno scatena un processo mentale profondo, è un modo per pensare e progettare la città, è un linguaggio con il quale comunicare le idee ed è, sempre, lo strumento critico d'eccellenza per la verifica della realtà esistente. Enormi sono le sue potenzialità espressive e il suo valore intrinseco conoscitivo; esso opera una sorta di classificazione per parti dei fenomeni ed è spesso più denso di valori e significati della costruzione stessa, essendo legato anche al sogno, alla memoria e all'immaginazione sia di chi l'ha realizzato sia, a nostro avviso, di chi lo osserva. L'architettura viene inizialmente concepita attraverso il disegno e, dopo essere stata costruita, ritorna sulla carta nel momento del rilievo, per progettarne la sua conservazione. Il rapporto tra arte e architettura è sempre esistito; in alcuni periodi storici è stato sicuramente più acceso e si possono portare, nelle varie epoche, infiniti esempi, ma per questo bisognerebbe condurre uno studio a parte.

Tra gli esempi che appartengono alla nostra Scuola, relativi all'anno 1967, vi è stata l'importante collaborazione degli artisti Gastone Novelli e Achille Perilli al Corso di Composizione Architettonica tenuto dal prof. Maurizio Sacripanti nella Facoltà di Architettura di Roma. Questa collaborazione ha stimolato intensamente il dibattito sulla prospettiva e sul disegno di architettura in generale ed ha sostenuto l'idea del disegno come imposizione di un metodo capace di costruire l'architettura nelle regole geometriche. Inoltre ha sollecitato gli studiosi di tale disciplina nella ricerca di nuovi significati. Le questioni sul disegno, di varia natura, sono sempre esistite e sempre ritornano nei vari periodi storici e possiamo affermare che anche questo contributo si è posto in maniera critica rispetto a ciò che negli ultimi anni riguarda il problema del disegno di architettura sia in ambito accademico che in ambito della professione di architetto. Ci auguriamo che questo lavoro possa

contribuire non solo a far riflettere le generazioni dei più giovani e giovanissimi sul valore e il potere del disegno ma che possa anche stimolare suggerimenti che consentano di sfruttarne al massimo le infinite capacità.

IL DISEGNO TRADIZIONALE E GLI STRUMENTI DIGITALI

Alekos Diacodimitri

L'esperienza di ricerca che qui si propone è strettamente legata al disegno tradizionale, inteso sia in termini tecnologici – attraverso l'uso di strumentazioni grafico/pittoriche tradizionali – sia in termini di approccio all'analisi grafica delle architetture studiate. Tale approccio prevede l'uso del disegno rigorosamente dal vero. Posto fisicamente di fronte al soggetto da studiare, il disegnatore può operare un'analisi critica dell'architettura intesa come oggetto materiale che occupa uno spazio fisico effettivamente 'vissuto' dall'uomo; può apprezzare l'influenza su di esso della luce, della temperatura, di chi lo vive quotidianamente, dell'erosione del tempo; può inoltre operare una selezione critica delle informazioni che il disegno deve contenere, nonché decidere quale può essere il modo migliore con cui il disegno debba trasmettere tali informazioni.

"Il disegno dal vero costituisce, infatti, il primo insostituibile approccio e strumento di conoscenza. L'immagine colta ed eseguita sul posto, a diretto contatto con il soggetto, qualunque esso sia, consente di trascrivere informazioni e dati deducibili dalla realtà, eliminando ciò che non serve per particolari fini. Per quanto rapida e sintetica sia l'immagine prodotta sul posto, alla base vi è sempre un ragionamento, un processo di analisi e di selezione, che consente di evidenziare ciò che interessa: è questo, forse, l'aspetto più interessante, formativo e carico di conseguenze positive del disegno dal vero. Il disegnatore, infatti, è continuamente portato a cimentarsi con la realtà che lo circonda e soprattutto a confrontarsi con se stesso, con la sua capacità di osservazione, di analisi e di sintesi, oltre che con la sua abilità tecnica. Prova ne sia che uno stesso soggetto reale, osservato da una medesima angolazione e nelle stesse condizioni atmosferiche, è visto e disegnato in tanti modi, quanti sono coloro che lo rappresentano. E questo, non solo perché il disegno è comprensione e analisi individuale della realtà, ma anche perché dipende da vari altri fattori soggettivi, come la preparazione teorica, la dimestichezza con le varie tecniche grafiche, la conoscenza dei metodi di rappresentazione, il modo di usare materiali e strumenti, di percepire la realtà ecc."⁴.

Nel corso dell'esperienza che qui si presenta, è stato deciso di affiancare, a questo aspetto più 'tradizionale' del disegno, un approccio sperimentale con nuove tecnologie, al fine di indagarne le potenzialità, le criticità e tutte le differenze riscontrabili tra tali strumentazioni e le relative controparti analogiche. Ai tradizionali strumenti grafico/pittorici per la rappresentazione (acquarelli, pennelli, matite ecc.) è stata infatti affiancata una strumentazione per il disegno digitale, consistente in una tavoletta grafica con schermo Wacom Cintiq 13HD.

Questa tavoletta grafica è una *interactive pen display*, ovvero una tavoletta grafica professionale dotata di schermo, sul quale è possibile disegnare direttamente tramite una *Pro Pen* capace di trasmettere 2.048 livelli di pressione ed un *range* di inclinazione della penna di 40°. Dalle dimensioni complessive di 375 x 248 x 14 mm, per uno schermo di 13,3" di diagonale capace di visualizzare 16.7 milioni di colori (circa il 75% dello spazio colore Adobe RGB), la tavoletta non è uno strumento *stand-alone*, ma necessita bensì di essere collegata ad un computer. Tale condizione, come si vedrà più avanti, limita di fatto le possibilità di simulare esperienze di disegno dal vero; rispetto ad un semplice taccuino ed una matita, l'intero processo risulta in questo caso notevolmente più macchinoso e per certi versi complesso. La necessità di avere a disposizione un personal computer con una buona potenza di calcolo, nonché di conseguenza una fonte di alimentazione elettrica; i riverberi che si formano sullo schermo quando esposto alla luce del sole che ne rendono difficile una corretta visione; la delicatezza dello strumento, sono tutti questi fattori che rendono di fatto l'uso sul campo della tavoletta sconsigliato.

Si è reso quindi necessario limitare l'esperienza con la tavoletta al solo uso in studio, attraverso due differenti tipologie di elaborazione: il lavoro di rielaborazione di immagini prese da una preventiva campagna fotografica, ed il lavoro di ridisegno e reinterpretazione di disegni tradizionali.

Le differenze tra l'approccio 'analogico' e quello 'digitale' al disegno sono di varia natura, alcune più superficiali ed altre sostanziali. Fondamentali sono le differenze di tipo tecnico: conoscere lo strumento e le sue potenzialità vuol dire sostanzialmente sviluppare una dimestichezza da un punto di vista manuale acquisibile unicamente tramite lo studio e l'esercizio pratico (esattamente come avviene con gli strumenti tradizionali), nonché la conoscenza dei software per la grafica utilizzati. Ma la differenza più importante tra i due approcci – e spesso sottovalutata – è legata principalmente alla finalità dell'elaborazione. Usare in maniera intelli-

gente uno strumento digitale presuppone anche essere in grado di prefigurarsi gli obiettivi che si intendono raggiungere, e sapere che alcune soluzioni grafiche sono raggiungibili esclusivamente con lo strumento digitale.

Da un punto di vista gestuale, la tavoletta grafica nasce come espansione in ambiente virtuale dell'esperienza grafica tradizionale: sapendo questo, se il fine della rappresentazione è la semplice simulazione del tradizionale, allora si tratta molto probabilmente di un esercizio fine a sé stesso, o quantomeno, di un'esperienza che non sfrutta a pieno le potenzialità degli strumenti utilizzati. L'importanza della sperimentazione sta tutta nel sapere che è possibile – conoscendo a fondo gli strumenti e la maniera di utilizzarli – produrre determinati disegni ottenibili unicamente con lo strumento digitale. La semplice emulazione non può essere interessante se non per una questione puramente tecnica; si tratterebbe cioè solo di sfruttare le agevolazioni e le “scorciatoie” proprie del digitale (il poter tornare indietro nelle operazioni effettuate, l'usare i livelli sovrapposti, ecc.) in maniera ‘opportunistica’.

I programmi di disegno utilizzati nel corso della sperimentazione sono Adobe Photoshop ed Artrage. Il primo, forse il più famoso programma per disegno e fotoritocco, ha delle potenzialità enormi insite nell'estrema complessità del programma. Il secondo, meno potente ma più particolare, è un programma di grafica che simula le tecniche pittoriche tradizionali (l'olio, i pastelli, gli acquarelli, le matite, i pennarelli, ecc.), la materia del pigmento e le interazioni fisiche tra le varie tecniche pittoriche.

SEGNI URBANI: RICERCA GRAFICA DELL'ESSENZA ARCHITETTONICA

Giulia Pettoello

Il disegno, ma anche il semplice segno, sono azioni apparentemente molto immediate ma che allo stesso tempo possono esprimere realtà estremamente complesse.

“*Ségno* s.m. [lat. *Signum* forse affine a *secare* tagliare, incidere]. Qualsiasi fenomeno da cui si possono trarre indizi, deduzioni, conoscenze; gesto con cui si sostituisce l'espressione verbale per significare qualcosa; traccia visibile, impronta lasciata da qualcosa o qualcuno”⁵.

Numerose sono le possibili accezioni della parola segno e molteplici le sue valenze.

“Nel foglio di carta non c'è nulla. Sporcarlo con un attrezzo tracciante non è utile. Il disegno è tutto nella testa. Si disegna camminando, guardando [...] Qualunque cosa si voglia rappresentare va pri-

ma vista, fatta girare nello spazio, quasi sfiorata. Superata questa fase allora puoi provare a fermare l'immagine con segni un po' confusi sul bordo del foglio tenendo la mano leggera e ritornando sul segno ancora non domato e poi, di colpo, spingendo con un segno nero come un colpo di tagliola”⁶.

Nel corso della presente ricerca si sceglie di dare totale libertà di azione per quanto riguarda l'utilizzo delle diverse tecniche grafiche non creando regole che potrebbero vincolare la lettura della realtà e quindi la sua comunicazione. Il disegno viene infatti inteso come modalità di espressione del pensiero. Linee, forme e colori si fondono per generare l'immagine che non è il risultato finale ma la nascita di nuovi segni. Infatti le rappresentazioni prodotte, tradizionali, digitali ed integrate, assumono durante tutto il lavoro principalmente il ruolo di strumento di indagine. La finalità non è semplicemente il risultato grafico ma la sollecitazione del pensiero. Un'idea o anche, più semplicemente, un'intuizione che nasce nella mente ma, se non viene materializzata su un supporto esterno alla mente stessa, lentamente potrebbe svanire diventando i suoi contorni sempre più labili. Se concretizzato, invece il pensiero non solo si materializza ma nel momento in cui diventa segno si trasforma, si arricchisce producendo nuove idee.

Il disegno viene inteso quindi come parte integrante della concretizzazione dell'idea. Durante tale processo la mente e la mano comunicano costantemente, il flusso è diretto ed ininterrotto. Il disegno non viene utilizzato semplicemente per rappresentare il soggetto ma soprattutto per analizzarlo, frammentarlo, ricomporlo, comprenderlo e solo, in fine, comunicarlo.

“Le immagini non soltanto rispecchiano e rappresentano ciò che è, – c'è stato, o ci sarà – non soltanto noi le guardiamo, ma esse ci guardano, ci pongono domande, esigono risposte. Rete figurale aperta, ambigua, in movimento e sempre in tensione con i modelli reali, cioè con le cose”⁷.

La rappresentazione della realtà viene intesa quindi come mezzo per giungere alla sintesi grafica del soggetto e dello spazio. Solo alla fine del processo, infatti, si riesce a cogliere quella che è l'essenza del luogo.

Nel corso della presente ricerca la città viene indagata come organismo vivente, ricco, eterogeneo e sempre in costante mutamento e per questo complesso da rappresentare attraverso segni ed immagini. Pensando alla città di Roma inevitabilmente si pensa al tessuto urbano antico ed allo skyline storico costituito ad esempio dal monumentale Colosseo e dalle numerose cupole caratterizzate da molteplici forme e dimensioni. Altrettanto ricco però è il patrimonio architettonico moderno

e contemporaneo: tematica che si inserisce all'interno della riflessione nel campo dell'intervento sull'architettura moderna e del suo restauro, fra la conservazione dell'immagine e il mantenimento della testimonianza materiale ed immateriale. Sempre rispetto a tale tematica fondamentale è il lavoro svolto dall'associazione 'Docomomo Italia' che "opera come vera e propria agenzia fornendo risposte ai molteplici problemi connessi alla conoscenza e alla salvaguardia dell'ampio e non ancora sufficientemente riconosciuto patrimonio architettonico del '900. Docomomo Italia ha come diretto referente a livello internazionale Docomomo International (International working party for DOcumentation and COnservation of buildings, sites and neighbourhoods of the MOdern MOvement)"⁸. Numerose sono le immagini, i trattati, le sintesi grafiche ed i dipinti riguardanti il tessuto storico urbano ma ad essere notevolmente meno indagato è quello moderno e contemporaneo⁹. Gli edifici moderni e contemporanei fanno anch'essi parte del ricco e complesso tessuto urbano.

Quella costituita da tali edifici si potrebbe definire come città nella città. Elementi architettonici caratterizzati da spigoli vivi e volumi semplici che si contrappongono alle linee curve delle tradizionali cupole romane. Interessante è quindi rappresentare questi edifici contemporanei che 'silenziosi' ed affascinanti occupano, a volte quasi 'nascosti', i luoghi della città. Le architetture prese in esame costituiscono un ulteriore *layer* che si sovrappone a quello storico. L'indagine grafica è stata applicata con l'obiettivo di giungere ad una comunicazione efficace e sintetica di tali edifici. Spesso, soprattutto per le architetture del Novecento le caratteristiche predominanti sono la simmetria ed il 'rigore' di volumi. Il disegno è diventato in questo caso non solo strumento di rappresentazione ma anche progettuale capace di interpretare in chiave diversa l'esistente. Viste particolari, 'scorciate', inquadrature dal basso, prospettive poco usuali, tutto collabora al fine di dar vita ad una 'nuova' immagine di quel luogo.

Rappresentazione quindi, in questo caso, come operazione creativa, che 'smonta' (nella mente) e 'riassembla' (sul foglio) l'architettura per far emergere nuove caratteristiche, nuovi significati e quindi nuove idee. Poincaré nel 1929 scriveva: «Creatività è unire elementi preesistenti con connessioni nuove, che siano utili»¹⁰. Il disegno è sempre prima pensiero e poi segno. Per questo motivo si riesce a rappresentare un soggetto così complesso e mutevole come la città ed i suoi luoghi attraverso il disegno, perché non è semplicemente un insieme di segni ma soprattutto la traccia di un pensiero.

"Creatività [der. di creativo]. Virtù creativa, ca-

pacità di creare con l'intelletto, con la fantasia; il termine è stato assunto ad indicare un processo di dinamica intellettuale che ha come fattori caratterizzanti: capacità di produrre idee, originalità nell'ideare, capacità di sintesi e di analisi, capacità di definire e strutturare in modo nuovo le proprie esperienze e conoscenze"¹¹.

La città è ricca di identità diverse che convivono. Nel corso della presente ricerca l'identità indagata è quella moderna e contemporanea con il fine di generare 'questioni' più che immagini, 'spunti' più che disegni, idee più che rappresentazioni. Disegnare inteso quindi come modalità per conoscere e pensare tracciando segni.

NOTE

1. Schinaia Cosimo. 2016. *Interno Esterno, sguardi psicoanalitici su architettura e urbanistica*, Collana i Territori della Psiche, Alpes Italia edizioni, 2016, p. 33.

2. *Ibid.*

3. Fiorani Eleonora. 2012. *Geografie dell'Abitare*, Ed. Lupetti, 2012, p. 75.

4. Docci Mario, Gaiani Marco, Maestri Diego. 2011. *Scienza del Disegno*. Torino, Città Studi Edizioni, 2011, pp. 75, 76

5. Tratto da: <http://www.treccani.it/vocabolario/segno/> [25/07/2017].

6. Cordeschi Stefano. 2014. Disegnare è facile. In *Disegnare. Idee Immagini* 48, 2014, p. 7.

7. Isola Aimaro. 2014. La matita e il coltello. In *Disegnare. Idee immagini* 31, 2005, p. 16.

8. Tratto da: <http://www.docomomoitalia.it/chi-siamo/> [25/07/2017].

9. Con architettura contemporanea si intende l'architettura prodotta odiernamente e quella degli ultimi decenni, indicativamente dagli anni ottanta ad oggi. (Tratto da https://it.wikipedia.org/wiki/Architettura_contemporanea). Il Movimento Moderno nella storia dell'architettura si identificò nel momento della sua massima espressione, negli anni venti e trenta del XX secolo. (Tratto da: https://it.wikipedia.org/wiki/Movimento_Moderno).

10. Tratto da: <http://nuovoeutile.it/creativita-la-definizione-di-poincare/> [30-07-17].

11. Tratto da: <http://www.treccani.it/enciclopedia/creativita/>. [30-07-17].

