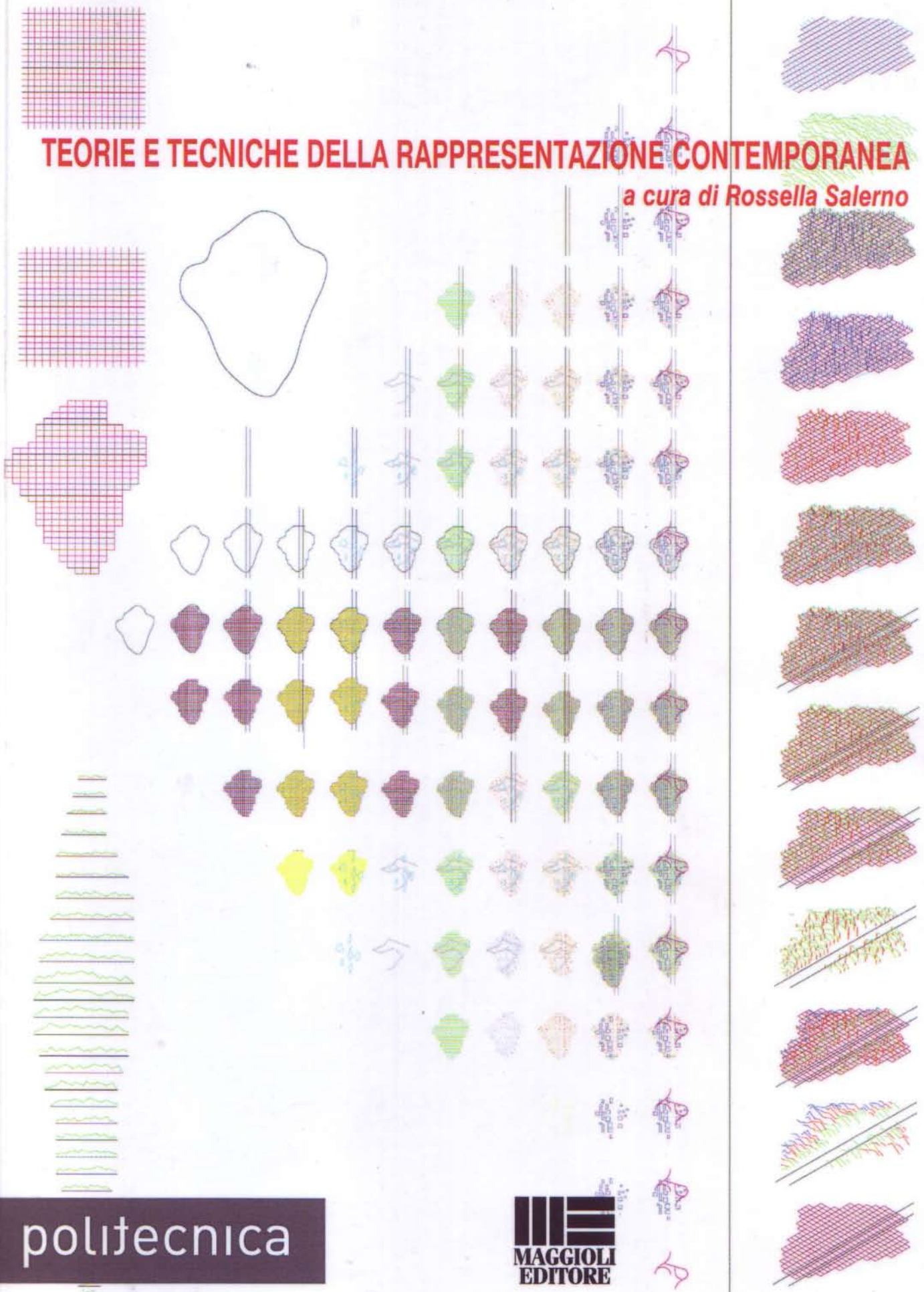


# TEORIE E TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE CONTEMPORANEA

a cura di Rossella Salerno



politecnica

**MAGGIOLI**  
EDITORE

## **TEORIE E TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE CONTEMPORANEA**

**ISBN 978-88387-6003-9**

### **In copertina:**

*Diagramma acustico*

Allievi architetti E. Galeazzi, F. Gianpetruzzi, E. Dallaiti, M. Patelli

Laboratorio *Paesaggio urbano: rappresentazione/progetto*, 2009-2010

Proff. F. Zanni, R. Salerno, M. Facchinetti, L. Giacomini

### **© Copyright 2011 by Maggioli S.p.A.**

È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata, anche ad uso interno e didattico, non autorizzata.

### **Maggioli Editore è un marchio di Maggioli S.p.A.**

**Azienda con sistema qualità certificato ISO 9001:2000**

*47822 Santarcangelo di Romagna (RN) • Via del Carpino, 8*

*Tel. 0541/628111 • Fax 0541/622020*

[www.maggioli.it/servizioclienti](http://www.maggioli.it/servizioclienti)

e-mail: [servizio.clienti@maggioli.it](mailto:servizio.clienti@maggioli.it)

Diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento, totale o parziale con qualsiasi mezzo sono riservati per tutti i Paesi.

Il catalogo completo è disponibile su [www.maggioli.it](http://www.maggioli.it) area università

Finito di stampare nel mese di marzo 2011  
da DigitalPrint Service s.r.l. - Segrate (Milano)

## TEORIE E TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE CONTEMPORANEA

*A cura di Rossella Salerno*

*Saggi di:*

Salvatore Barba  
Cristina Candito  
Alessandra Cirafici  
Daniele Colistra  
Giuseppe D'Acunto  
Maria Pompeiana Iarossi  
Francesco Maggio  
Sophie Paviol  
Barbara E. A. Piga  
Fabio Remondino  
Rossella Salerno  
Alberto Sdegno  
Daniele Villa  
Carlo Zanchetta  
Stefano Zoerle

## TEORIE E TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE CONTEMPORANEA

7 INTRODUZIONE, *Rossella Salerno*

### 1. Narrare con testi e immagini

17 *Daniele Colistra*

Novantanove idee in attesa di Layout

33 *Sophie Paviol*

Progetto architettonico/proiezione cinematografica. La villa Meyer di Le Corbusier e The Manhattan transcripts di Bernard Tschumi

45 *Francesco Maggio*

Elogio della macchina 'lenta'. Indagini digitali su Piero Bottoni

### 2. Descrivere geometricamente

61 *Giuseppe D'Acunto*

Geometria e Artificio. L'Arte della Stereotomia nel Criptoportico del Castello di Anet di Philibert de L'Orme (1549-1552)

83 *Stefano Zoerle*

"Frammenti" di Architettura. Auguste Choisy tra Geometria, Costruzione e Rappresentazione

99 *Cristina Candito*

Le Ombre nel Disegno e nella Modellazione

115 *Carlo Zanchetta*

Geometrie dell'informazione

## LOGIO DELLA MACCHINA 'LENTA'. INDAGINI DIGITALI SU PIERO BOTTONI

Francesco Maggio

Queste brevi annotazioni vogliono essere il tentativo di riassumere e di chiarire un punto di vista, peraltro ritenuto molto spesso provvisorio, generato da una lunga pratica del disegno sia in forma autonoma sia insieme agli studenti ai quali sono rivolte queste note.

Non vi è alcun dubbio che la rivoluzione digitale ha sostanzialmente modificato il processo di comunicazione dell'architettura che da sempre è il luogo praticato dalla rappresentazione e dalla critica. Oggi, attraverso la costruzione di modelli digitali, possiamo percorrere uno spazio a nostro piacimento muovendoci all'interno del modello lì dove vogliamo. Con un casco sulla testa e un sensore possiamo vivere tridimensionalmente lo spazio oppure, con specifici software, navigare con il mouse all'interno del modello osservando il nostro percorso nello schermo bidimensionale.<sup>1</sup>

Il web amplifica tutto ciò; possiamo visitare musei, città, architetture e interstizi di spazi urbani. Possiamo camminare alzando e abbassando la testa per osservare il tetto e il pavimento, attraversare lo spazio, percorrere scale e passare con facilità da una stanza all'altra; in altre parole si perde la centralità del punto di vista della prospettiva che, costruendo una distanza, definiva una profondità capace di instaurare un procedimento immaginativo che è caratteristica del processo progettuale.

Paradossalmente la realtà virtuale, la cui caratteristica è l'accessibilità, si configura invece come inaccessibile,<sup>2</sup> come un sistema in cui tutto ci appare immutabile e non ci permette un intervento modificativo che è proprio dell'architetto; al limite, viaggiando nei modelli, possiamo esprimere un giudizio, una nostra opinione, così come facciamo quando osserviamo uno spot pubblicitario la cui caratteristica essenziale è l'immagine accattivante. La velocità con la quale navighiamo all'interno del modello molto spesso non ci permette di osservare con attenzione e di vedere al di là delle 'cose'.

Mentre la prospettiva, fissata nel suo supporto bidimensionale, permetteva all'osservatore di leggere la filigrana delle cose e di carpire le qualità nascoste, il viaggio virtuale, pervaso dalla velocità, ci induce a leggere soprattutto la spettacolarità<sup>3</sup> dell'esperienza digitale tralasciando la fissità dello sguardo.

"... Guardare, osservare, vedere, immaginare, inventare, creare", vero e pro-

prio testamento lecorbuseriano, sono verbi che antepongono al progetto lo sguardo, fissano una 'lentezza' nel modo di operare; una lentezza paragonabile a quella dell'asino che il maestro svizzero ribadirà in un'altra celebre annotazione «Sono un asino ma che ha l'occhio. Si tratta dell'occhio di un asino che ha capacità di sensazioni. Sono un asino con l'istinto della proporzione. Sono e rimango un visivo impenitente» [fig. 1].

Pierre Alain Croset titola *Occhi che non vedono* il saggio su Corbu pubblicato nel magistrale numero di «Casabella» dedicato al maestro nel centenario della sua nascita.<sup>4</sup> Si tratta di un elogio alla lentezza, compagna di quella ricerca paziente che pervade l'opera del maestro per tutta la sua vita. È con lentezza che si centra l'obiettivo e che si raggiungono gli scopi e in tal senso il disegno, eseguito con qualsiasi tecnica di rappresentazione, necessita di tempi, appunto, 'lenti'. La lentezza accompagna la realizzazione di modelli digitali, o almeno così dovrebbe essere. Un buon modello, quello ben fatto, ha bisogno di verifiche, di un continuo andirivieni, di ripensamenti, tutti non sinonimi ma contrari di quella velocità che l'idea di macchina induce a pensare.

La costruzione di un modello digitale presuppone quindi tempi lunghi, esercizio continuo, lentezza dei modi, distacco dalla voglia immediata di forma. È necessario 'affrettarsi con lentezza', andare avanti ostinatamente, tollerando le trappole degli sbagli, perchè i risultati arrivano per somma di azioni legate fra loro attraverso sforzi concentrici e per approssimazioni in successione derivate le une dalle altre.

«Lentezza è una parola che fa pensare innanzi tutto alla capacità di concentrazione, a quella attitudine di muoversi da diverse direzioni per confluire verso un centro su cui appuntare la massima attenzione possibile. Si è concentrati quando si è raggiunta la capacità di non udire i rumori di fondo, quando la nostra mente trova il modo, esercitandosi in ciò, di operare degli scarti fra mille sensazioni o disturbi esterni. Solo dopo avere fatto 'il silenzio' intorno si è in grado di iniziare una operazione lenta appunto, fatta di sfumature, di allontanamenti e di ritorni – inaspettatamente repentini – al punto da cui si era volutamente allontanati.

Lentezza fa pensare anche a un procedimento continuo fatto di verifiche successive, di ripensamenti, di affinamenti, di rifiuto ad affezioni, di capacità di mettere sempre, continuamente, in discussione quanto raggiunto, ancorché con fatica. Chi procede lentamente distrae volutamente, con intenzione orientata, la propria attenzione da punti particolari, per appuntare lo sguardo, l'udito, i sensi tutti a cogliere una sfumatura, una piccola vibrazione, per fare

un collegamento imprevedibile, ma pazientemente cercato, per provare un'altra possibilità... Procedere lentamente, ma con attenzione alla propria azione, vuol dire, appunto, prima rendere distinte le parti, i frammenti, e poi connetterle, dentro il tempo della loro durata... Lentezza è anche modo di essere presenti al mondo e perfettamente presenti a se stessi, attenti a quello che si vede o si ode, alle sfumature, ai dettagli, isolati nella loro piccola complessità, apparentemente estranei gli uni agli altri e poi 'rapidamente' ricomposti in un'unica realtà.

Lentezza è una virtù che aiuta la capacità di comporre, la volontà di cogliere la forma unitaria di una realtà articolata, quale che sia; è desiderio di intravedere una struttura dietro la semplice apparenza delle cose». <sup>5</sup>

Queste considerazioni, vero e proprio elogio alla lentezza, possono indurre a pensare a una ferma opposizione di chi scrive nei confronti delle nuove tecnologie in favore di un ritorno a sistemi passati.

In realtà è l'esatto contrario.

I modelli virtuali sono utilissimi per almeno tre buoni motivi che riguardano lo studio dell'architettura: il primo riguarda la simulazione di una visita di una architettura da realizzare, il secondo la 'costruzione' di progetti mai realizzati, il terzo la simulazione di una visita a un monumento che il tempo ha profondamente alterato al fine di innescare corretti procedimenti restaurativi. <sup>6</sup>

Il vero problema che si riscontra all'interno delle 'Scuole' di architettura, a mio avviso, sta nell'approccio alla modellazione da parte dello studente <sup>7</sup> poiché da esso, nella maggior parte dei casi, viene considerata contemporaneamente il punto di partenza e di arrivo di un corretto *modus operandi*. Come se modellare risolvesse le questioni!

Vittorio Ugo, in uno dei suoi ultimi illuminanti saggi, ha con molta lucidità delineato gli aspetti insidiosi del digitale affermando che «...Nessuno può contestare l'estrema versatilità strumentale del computer nei settori della *firmitas* e della *utilitas*, delle elaborazioni pratiche, dei computi, del rilievo metrico etc. Molto diversamente vanno invece le cose per quanto riguarda la *venustas*, i modi del progetto, il pensiero dello spazio, l'interpretazione dei monumenti, l'estetica, la conoscenza. Mirabolanti effetti speciali, rendering, fotorealismo, modellazione solida... in realtà nascondono quasi sempre un vuoto di contenuti, un'assenza di critica e una povertà espressiva direttamente proporzionali, appunto, al prevalere dell'immagine sulla forma, della *Darstellung* sulla *Vorstellung*». <sup>8</sup>

Queste parole, pur mostrando una sorta di pessimismo nei confronti di ciò

che accade, in realtà istradano 'al buon operare' ovvero invitano a cercare, nel disegno digitale, la strada della *venustas* alla quale, naturalmente, tende qualsiasi forma espressiva delle arti e dell'architettura della quale, oggi, il digitale è strumento significativo.

Per tentare di percorrere con facilità la strada della *venustas*, ai fini prettamente didattici, si può agire con una certa 'furbizia' ovvero far lavorare l'allievo a qualcosa in cui è già insita l'idea di bellezza; ciò è possibile, per esempio, assegnando lo studio di un progetto non realizzato di cui esistono pochi elaborati grafici, comunque significativi, al fine di produrre altre rappresentazioni utili a implementare quel fondamento di bellezza presente nei disegni originali.

Il disegno, vero e proprio luogo della critica architettonica, è lo strumento che permette più di ogni altro *modus* della critica stessa di avvicinarsi maggiormente alla riconoscibile coerenza del processo progettuale per il suo continuo 'andirivieni' che è caratteristica del disegno e della costruzione della forma, la quale senza di esso non può prendere 'corpo'. Se questa proposizione è vera, allora il disegno, inteso come analisi della forma e quindi come strumento critico, è il *medium* tra le parole e le cose e, quando quest'ultime sono 'disegnate', è l'unico strumento d'indagine capace di ripercorrere i nodi critici del progetto, sicuramente quelli nascosti, che la parola non può individuare.

Il disegno digitale, per la sua estrema versatilità, è uno strumento utilissimo per l'analisi grafica di progetti di architettura rimasti nel cassetto che, proprio per il loro essere 'incontaminati', risultano avere una maggiore espressività rispetto ai progetti realizzati spesso sviliti da compromessi dovuti a fattori esterni quali la committenza o l'aspetto economico.

Ma il disegno digitale non è l'unico strumento, è uno fra i tanti; esso è compagno dello schizzo, dello schema, dell'annotazione scritta, dell'appunto veloce [fig. 2], tutte grafie necessarie al raggiungimento dello scopo.

Un esempio di analisi grafica digitale, le cui immagini<sup>9</sup> accompagnano queste brevi note, è la lettura del progetto di Villa Falciola di Piero Bottoni eseguito dall'architetto intorno al 1941. Esso è stato oggetto di una *μίμησις*, di una imitazione che non è mera copia o ritratto ma è qualcos'altro; il suo ridisegno è il risultato di una «propria autonoma produzione (della *ποίησις* [póiesis]) e non una mera tecnica riproduttiva. Per questo motivo Karl Kraus può legittimamente affermare in un suo noto (e non paradossale) aforisma che in un vero ritratto si deve poter riconoscere quale pittore rappresenta».<sup>10</sup>

L'attività del ridisegno, inoltre, non vuole invadere né il campo della storia



dell'architettura né il campo della storiografia della composizione architettonica ma indaga e attraversa, trasversalmente, le loro 'forti' strutture per offrirgli, attraverso un linguaggio non più da essi adoperato, il disegno appunto, ulteriori iconografie per le proprie 'parole'. Il disegno-ridisegno, di fronte ad ascoltatori, talvolta graficamente 'sordi', si manifesta timido nell'offrire il proprio contributo alla conoscenza dell'architettura lasciando all'interpretazione del 'muto' segno grafico e alle necessarie 'parole', che spiegano la propria evoluzione-costruzione, il compito di rendere manifesta la propria autonomia disciplinare, trasversale o meno che sia.

La lettura grafica del progetto di Piero Bottoni non può prescindere dal pensiero, peraltro complesso, dell'architetto milanese e da ciò che, molto spesso in modo 'illuminato', su di lui è stato scritto.<sup>11</sup> Inoltre, non può essere tralasciato l'approccio con i disegni originali custoditi negli archivi, di cui appare necessaria la schedatura, che permette, una volta per tutte, di sciogliere alcuni nodi che sembrano risolti nei disegni presenti nei testi che invece spesso nascondono quelle flebili grafie che risultano risoltrici di alcune questioni del progetto e quindi della sua interpretazione.

Questi piccoli indizi grafici spostano le descrizioni della storiografia talvolta in modo brusco e restituiscono al lettore, attraverso il *medium* di un altro lettore, una nuova lettura dell'opera architettonica.

Nelle case di Piero Bottoni le stanze posseggono 'un'anima' e pertanto la lettura dell'originale è necessaria per definire con più precisione la funzione domestica degli ambienti. Tutti i segni presenti nel supporto assumono un significato e, paradossalmente, talvolta il segno e la notazione minore posseggono una vera e propria forza rivelatrice dello spostamento delle intenzioni, dell'idea del progettista tendente sempre ad affinare «la sensibilità in merito ai rapporti tra *locus* e *persona*, fra l'architettura dello spazio contenente (*con-tinens*: che racchiude, ma anche: che tiene insieme) e architettura dell'oggetto (*ob-iectum*: posto innanzi, esposto)».<sup>12</sup>

Osservando i grafici del progetto di Villa Falciola, custoditi presso l'Archivio Bottoni, appare immediatamente evidente la chiarezza del disegno di pianta e la possibile articolazione volumetrica che le proiezioni ortogonali lasciano intravedere ma che non riescono a rendere del tutto esplicita. Se da un lato il rigore della sezione orizzontale invita a un'analisi grafica che verifichi l'uso da parte del progettista di tracciati regolatori, di proporzioni armoniche o di reticoli modulari derivanti sia dall'insegnamento classicista tradizionale che dall'esempio del razionalismo lecorbuseriano, dall'altro i prospetti, finemente

disegnati, invitano il lettore a un'indagine più approfondita al fine di mettere in luce non solo le valenze spaziali e volumetriche ma anche la ricerca, da parte dell'autore, di «declinare registri tra loro diversi a seconda dei temi e dei contesti, a dare cioè voce alle emozioni che le occasioni della vita alimentano». <sup>13</sup>

La costruzione del modello digitale appare la logica conseguenza per la verifica delle intenzioni di progetto non solo perché il modello contiene al proprio interno le espressioni del traduttore ma soprattutto perché, potendo essere 'navigabile' anche nei suoi interstizi, permette di visualizzare tutti i problemi che sarebbero sorti se quelle rappresentazioni si fossero concretizzate in un vero, reale, corpo architettonico.

Se da un lato il modello esplorabile può diventare, in ultimo, mezzo di espressione fine a sé stesso «nel quale il fruitore può immergersi come partecipe dell'atto creativo, se non come protagonista», <sup>14</sup> dall'altro esso può essere inteso come quello strumento capace di potere ridefinire con più accuratezza le rappresentazioni dell'oggetto indagato. Di queste quella più immediata è certamente la prospettiva, la rappresentazione tridimensionale che sin dalle origini del CAD affascina il disegnatore per la sua costruzione rapida; nell'esempio di villa Falciola la rappresentazione prospettica desunta dal modello **[fig. 3]** ci informa sostanzialmente del sistema abitativo che poggia su un alto podio che si adagia su una articolata orografia. La rappresentazione è volutamente priva dell'indicazione dei materiali (che Bottoni invece indica con estrema precisione nei prospetti) sia per evidenziare la purezza dei volumi sia per demandare agli effetti di luce le vibrazioni della pelle dell'edificio. La 'camera' – il 'vecchio' punto di vista – è posta all'altezza dell'occhio umano e il quadro prospettico è in posizione verticale; questa affermazione può sembrare banale ma è invece efficace se consideriamo che molto spesso, anche nelle rappresentazioni degli esiti di concorsi di progettazione, siamo 'costretti' a guardare immagini prospettiche esilaranti in cui l'occhio è quello di un piccione in volo oppure quello di un gatto. Villa Falciola si staglia, con i suoi bianchi e articolati volumi, su un fondo neutro per 'fissarsi' nel tempo affinché l'immagine possa diventare 'icona' dell'architettura di Piero Bottoni relativa all'abitazione unifamiliare **[fig. 4]**. L'immagine, nel suo assoluto 'silenzio' esprime il rapporto reciproco tra l'opera indagata e colui che indaga.

Ma il digitale, per la conoscenza dell'architettura, non è soltanto creazione di immagini ma è anche il luogo nel quale può viverci una esperienza 'sensoriale' dell'opera indagata solo dopo aver letto in trasparenza la sua filigrana.

Se questa definizione è accettabile, allora, la prospettiva dinamica interattiva è

da intendersi come la rappresentazione più 'alta' ossia quella in grado di cogliere la forma nella sua strutturazione profonda. Questa forma di rappresentazione «va allora intesa come struttura tecnica e concettuale che regola e gestisce, in entrambi i versi, il complesso rapporto che intercorre tra gli ambiti eterogenei delle "parole" (i.e. la teoria, la critica, l'estetica, la storia...) e delle "cose" dell'architettura» e che essa «denota una rappresentazione in quanto esito della elaborazione culturale e dell'interpretazione del dato percettivo, quindi forma autentica di conoscenza».<sup>15</sup>

Il modello digitale è pertanto da intendersi come 'punto di partenza' per l'analisi grafica dell'architettura e non esito finale; ad esso, infatti, si associano altri grafici, talvolta non 'dedotti' dal modello [figg. 5, 6], utili alla comprensione/traduzione dell'architettura. La costruzione del modello non è la costruzione di una semplice immagine, operazione che molto spesso viene condotta per la rappresentazione del progetto, ma è l'esito ermeneutico e critico del disegno tendente sostanzialmente all'analisi della forma, il vero oggetto della imitazione. Il controllo della forma attraverso rappresentazioni simultanee è una delle peculiarità dei *software* dedicati al disegno alla quale bisogna aggiungere quella della loro versatilità verso la precisione intesa non solo come esattezza ma anche come coerenza dell'atto interpretativo. In tal senso, per sottolineare il carattere 'strumentale'<sup>16</sup> del disegno, appaiono illuminanti le parole di Vittorio Gregotti il quale afferma che «...Precisione può significare per noi architetti tre cose diverse, anche se tra loro interconnesse: significa che ogni opera costruisce le proprie regole che stabiliscono un proprio specifico ordine...; significa che ogni atto organizzato dell'opera, ogni parte deve essere interamente coerente rispetto a tali regole... Preciso significa anche capace di sospendere ogni giudizio su ideologie o diacronie storiche per fare spazio e silenzio intorno alla riflessione progettuale, ascoltarne con lucidità le voci interne, individuarne e risolverne nodi e problemi, disporre le cose in relazione tra loro in una tensione verso la riconquista dell'atto originale di essere insieme per uno scopo.

Precisione significa anche un'immagine nitida, ferma, contro la proliferazione delle immagini-mercato senza necessità interna che si dissolvono le une nelle altre lasciando un grande senso di estraneità e di disagio; precisione significa capacità di descrivere con esattezza proprio le sfumature, saper vedere con finezza tra le cose, conoscere e pesare il valore del dettaglio, avere coscienza dell'importanza delle assenze, delle pause, dei vuoti, della variazione, della relazione tra gli oggetti architettonici oltre che della forma dell'oggetto archi-

tettonico.... Preciso è ciò che fa luce, che intende mettere in chiaro: è quindi ciò che muove dall'oscurità, dalla contraddizione, non per cancellarla, nasconderla o risolverla ma per rivelarne tutta la possibile ricchezza interpretativa. Proprio perché la descrizione della confusione è evidentemente altra cosa da una descrizione confusa, solo con la precisione massima è possibile parlare di ambiguità, sospensioni, vuoti, stratificazioni di significati...».<sup>17</sup>

La precisione di cui ci parla Gregotti è, in tal senso, un atteggiamento imprescindibile per affrontare un'analisi grafica che si dedica allo studio di progetti non realizzati tentando di scomporli per sapere come sono stati ideati e quali siano stati i procedimenti sintattici utilizzati dall'autore; in altre parole, prendendo a prestito il pensiero teorico di Franco Purini, per un architetto che 'agisce', il disegno è praticamente lo sguardo.<sup>18</sup>

E non potrebbe essere altrimenti.

La doppia triade che rappresenta il testamento lecorbusieriano, guardare, osservare, vedere, immaginare, inventare, creare, contiene nella sua 'struttura' il disegno perché è insito in ogni termine di essa; l'architetto svizzero, d'altronde, lo dice esplicitamente: «...Disegnare personalmente, seguire dei profili, occupare delle superfici, riconoscere dei volumi, ecc... è innanzi tutto guardare, è forse essere atti ad osservare, forse atti a scoprire... In quel momento, il fenomeno dell'invenzione può sopraggiungere. Si inventa e anche si crea; tutto l'essere è trascinato nell'azione; questa azione è il punto capitale. Gli 'altri' sono rimasti passivi; voi avete visto!»<sup>19</sup>

Lo sguardo, allora, non concerne soltanto un problema teorico della rappresentazione ma vuol dire, in prima istanza, trattare momenti essenziali del gesto progettuale.

La rappresentazione, settore nodale della critica architettonica, assume, in tal senso, un ruolo sostanziale nel momento in cui essa indaga il progetto di architettura, 'luogo' centrale della sua vera espressione.

L'analisi grafica è quel settore della rappresentazione che più si avvicina alla sfera della critica e che si accosta alle «estese trattazioni di carattere estetico e filosofico che si presentano sotto il titolo di "Teorie dell'architettura"».<sup>20</sup> Vincenzo Fasolo, alla fine degli anni '50 del novecento, in una raccolta di proprie lezioni tenute alla Facoltà di Architettura dell'Università di Roma, proponendo l'analisi grafica come metodo di studio dell'architettura, auspicava «...una storia dell'architettura... disegnata, anziché parlata... [e scriveva che] il metodo di studio che ci proponiamo tende a suscitare un autoesame dei valori architettonici in ciò che in essi vi è di permanente, di comune, tanto per l'antico

quanto per il moderno. È precisamente uno studio dell'antico fatto in funzione del moderno che tanto maggiore validità acquisterà per quanto in essa vi trapassi della esperienza e nobiltà di epoche di artefici di elevata secolare civiltà. Quanto ora si propone non va a discapito del moderno metodo critico; anzi lo integra, e ne suscita l'interesse. Perché questo "disegnare" è un osservare, e quindi un pensare».

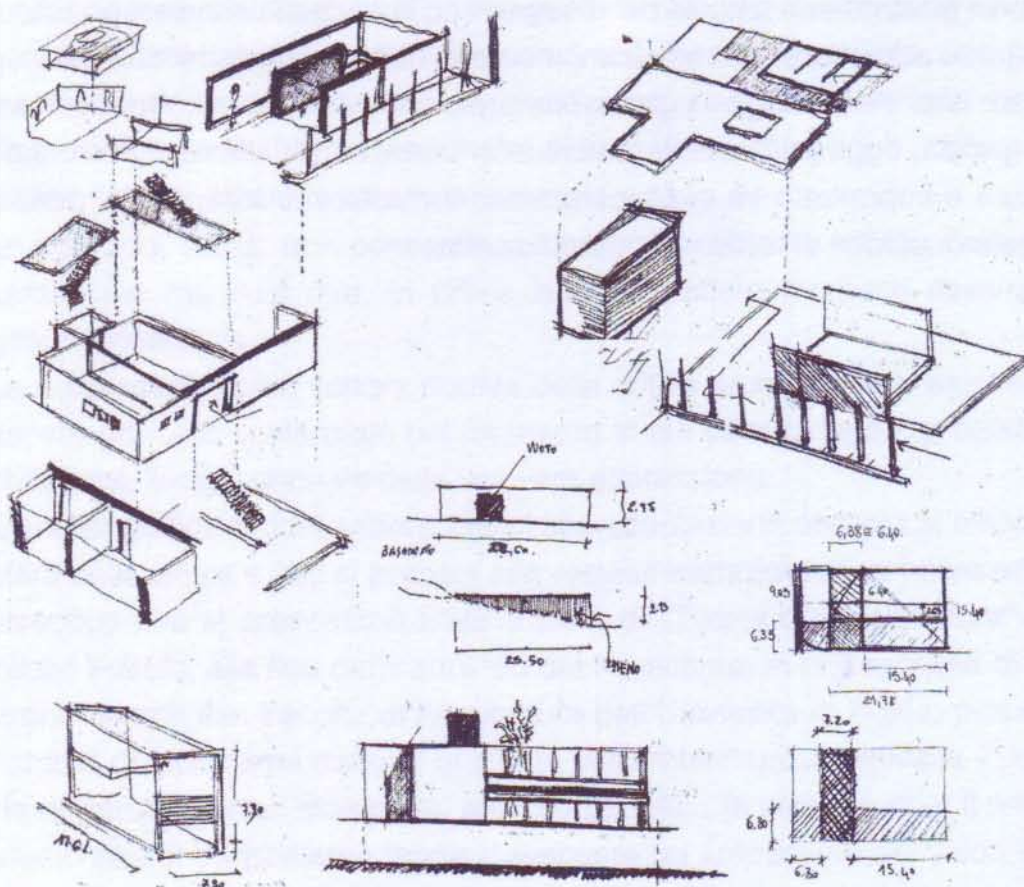
L'architettura di Bottoni (così come quella di tanti altri) certamente non è 'antica' però, di fronte ad un'epoca caratterizzata da un proliferare di immagini architettoniche nelle quali appare complesso trovare ragioni certe al di là della 'parola', può essere utile studiare uno dei maestri del novecento attraverso una analisi grafica digitale utile ad approfondire il pensiero dell'architetto milanese attraverso lo studio di alcuni progetti non realizzati. Le analisi grafiche di un tempo, nelle quali attraverso il chiaroscuro si metteva in evidenza 'l'espressione di luce' di un edificio, possono essere adesso realizzate con una certa facilità attraverso le tecniche di renderizzazione che devono, però, sempre fare riferimento al corretto 'uso' della scienza della rappresentazione. Si vuole riproporre, quindi, con un certo timore, una metodologia di studio 'antica' con gli strumenti 'attuali' del disegno con la certezza che essi possano coadiuvare, o addirittura 'limare' alcuni momenti della critica architettonica.

Attraverso uno studio digitale della storia si vuole tentare di verificare se *l'analisi grafica, oggi, può essere ancora una 'certezza' didattica* negli studi di architettura e soprattutto se essa, come autonoma forma della critica, possa aggiungere qualcosa di nuovo alla parola scritta.



fig. 1. Le Corbusier, Asino in Marocco, 1931

fig. 2. G. Licata, Schizzi di studio, Villa Falciola, Bottoni



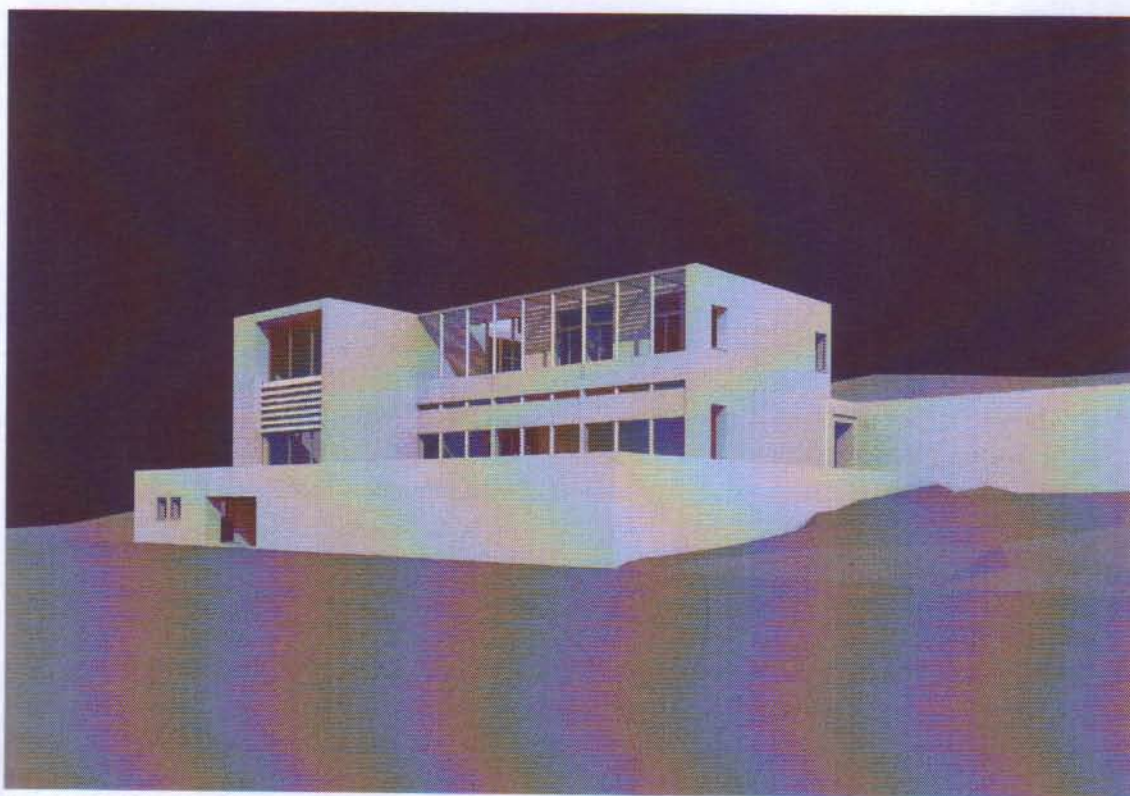


fig. 3. G. Licata, Prospettiva, Villa Falciola, Bottoni

fig. 4. G. Licata, Sezione prospettica, Villa Falciola, Bottoni



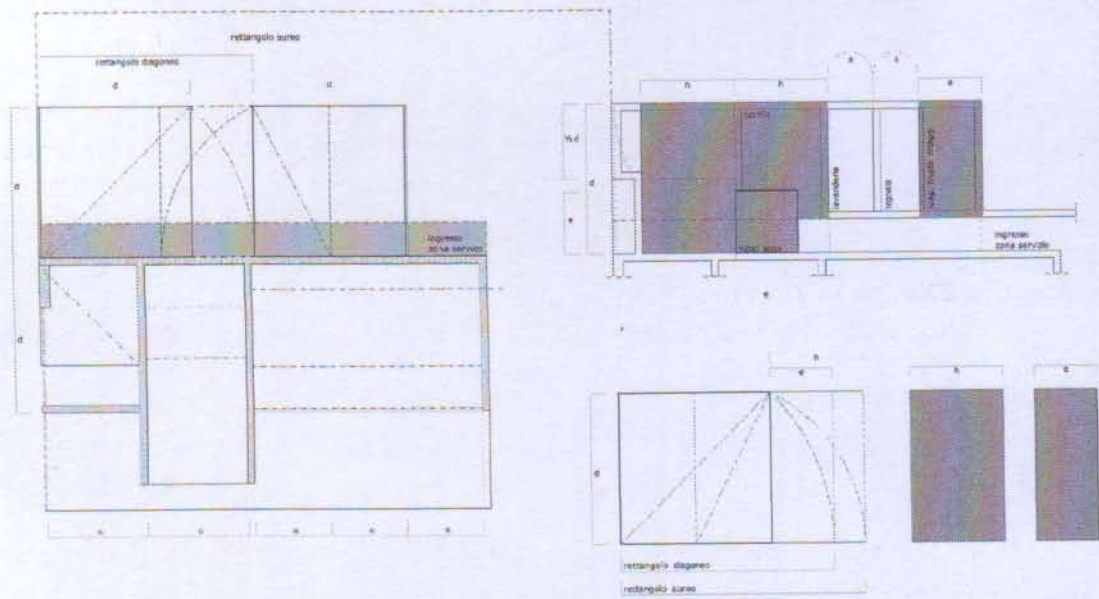
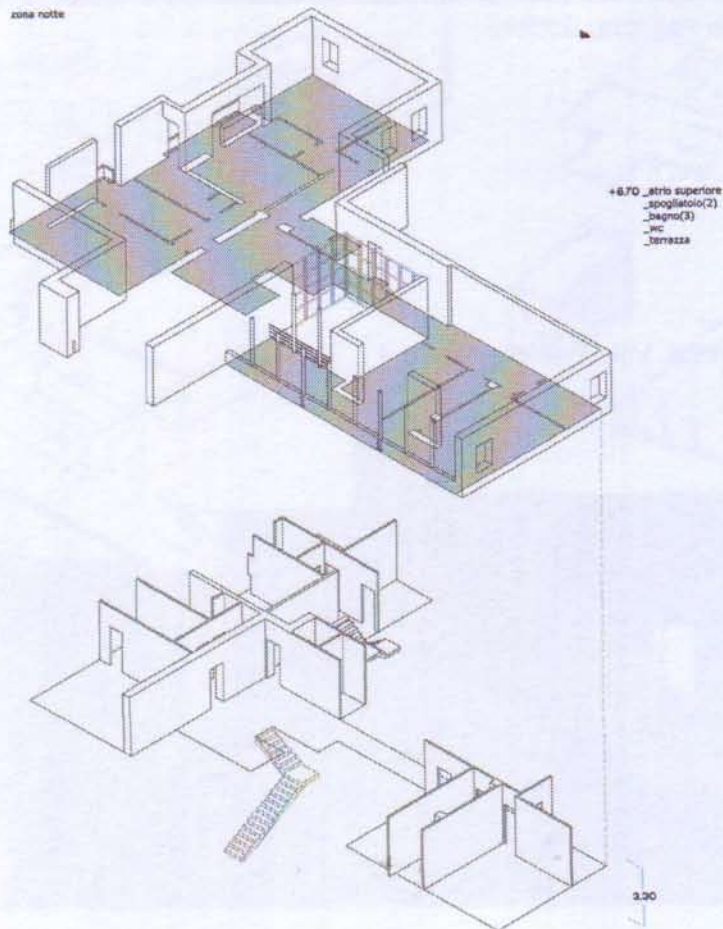


fig. 5. G. Licata, Analisi grafica della pianta, Villa Falciola, Bottoni

fig. 6. G. Licata, Schema funzionale della zona notte, Villa Falciola, Bottoni





## NOTE

<sup>1</sup> Tra i lavori più interessanti si vedano per esempio le ricerche di Livio De Luca presso l'*École Nationale Supérieure d'Arts et Métiers d'Aix-en-Provence* e, in Italia, i risultati della ricerca nazionale finanziata dal MIUR e coordinata da Riccardo Migliari i cui esiti sono stati pubblicati in *Prospettiva dinamica interattiva*, a cura di R. Migliari, Roma 2008, volume necessario per chi vuole avvicinarsi ai modelli dinamici.

<sup>2</sup> Su questo concetto cfr. F. Purini, *Digital Divide*, in *Architettura e cultura digitale*, a cura di L. Sacchi, M. Unali, Milano 2003, pp. 87-96.

<sup>3</sup> Sulla generalizzata produzione immateriale si rimanda a G. Debord, *La società dello spettacolo*, Milano 1997 (tit. orig. *La société du Spectacle*, Paris 1992).

<sup>4</sup> P-A. Croset, *Occhi che non vedono*, in «Casabella», nn. 531-532/1987, pp. 4-7.

<sup>5</sup> G. Cuccia, *Note sulla variazione. Appunti per una didattica del progetto*, Palermo 2007, pp. 10-13.

<sup>6</sup> Cfr. R. Migliari, *V.I.A. Virtual Interactive Architecture*, in *Lo spazio digitale dell'architettura italiana*, a cura di M. Unali, Roma 2006, pp. 197-207.

<sup>7</sup> Lo studente, al quale non si può che portare grande rispetto, non è chiaramente un colpevole; quando, per caso, è accusato di colpevolezza bisogna sempre pensare che non è l'unico responsabile...

<sup>8</sup> V. Ugo, *μίμησις - mímēsis. Sulla critica della rappresentazione dell'architettura*, Milano 2004, p. 8. Per un approfondimento dei termini *Darstellung* e *Vorstellung* si veda V. Ugo, *L'architettura e i suoi doppi*, in *Fondamenti della rappresentazione architettonica*, Bologna 2002, ristampa corretta, pp. 9-14.

<sup>9</sup> Le immagini sono state eseguite da Giuseppe Licata nell'ambito della tesi di laurea dal titolo *Analisi grafica di tre case non costruite di Pietro Bottoni*, Università degli Studi di Palermo. Facoltà di Architettura della sede di Agrigento. A.A. 2007-08. Relatore: Prof. Francesco Maggio.

<sup>10</sup> V. Ugo, *L'architettura e i suoi doppi*, in *Fondamenti della rappresentazione architettonica*, op. cit., p. 7. L'autore, descrivendo le ambiguità poste dalla polisemia del termine rappresentazione, individua nei termini *Darstellung* e *Vorstellung* i due diversi significati, in cui il primo limita la rappresentazione al mero campo grafico-visivo mentre il secondo fa riferimento a una elaborazione concettuale.

<sup>11</sup> Per una lettura esaustiva dell'opera di Piero Bottoni si cfr. *Piero Bottoni. Opera completa*, a cura di G. Consonni, L. Meneghetti, G. Tonon, Milano 1990.

<sup>12</sup> G. Consonni, *L'umanizzazione del moderno. 1929-1945*, in *Piero Bottoni*, op. cit., p. 51.

<sup>13</sup> G. Tonon, *Dagli stili alla ricerca come stile*, in *Piero Bottoni*, op. cit., p. 9.

<sup>14</sup> R. Migliari, *Introduzione alla prospettiva dinamica interattiva*, in R. Migliari, a cura di, *Prospettiva dinamica interattiva*, op. cit., p. 7.

<sup>15</sup> V. Ugo, *μίμησις ...*, op. cit., p. 7.

<sup>16</sup> Si fa riferimento alla definizione Heideggeriana del termine "strumento", cfr. G. Vattimo, a cura di, M. Heidegger, *Saggi e discorsi*, Milano 1991, p. 5.

<sup>17</sup> V. Gregotti, *Dentro l'architettura*, Milano 1991, pp. 51-52.

<sup>18</sup> Per un maggiore approfondimento cfr. F. Purini, *Un disegno plurale*, in «FirenzeArchitettura», nn. 1-2/2003, pp. 52-67.

<sup>19</sup> Le Corbusier, *L'atelier de la Recherche Patiente*, Paris 1960.

<sup>20</sup> V. Fasolo, *Analisi grafica dei valori architettonici*, s.d., p. 3.

ISBN 978-88-387-6003-9



9 788838 760037

€ 14,00

SAGGI

ARCHITETTURA  
INGEGNERIA  
SCIENZE