

DISEGNO DELL'ARCHITETTURA 2- B

Prof. Arch. Valeria Macrì

Introduzione al corso

Leonardo da Vinci definiva l'occhio come il principale strumento di conoscenza, sosteneva che l'architetto "deve avere le seste negli occhi", (cioè la capacità di ridurre l'impressione alla dimensione, l'apparenza alla misura), e indicava il disegno come il mezzo più idoneo per registrare gli oggetti osservati, ma anche per ideare immagini nuove.

Il disegno era considerato un metodo per conoscere il mondo, per comprenderlo, per ideare cose nuove, ed infine per trasmettere le conoscenze acquisite.

Allo stesso modo, Le Corbusier definiva il disegno "un mezzo per osservare nonché per scoprire", ma anche per ricordare, e successivamente per "inventare e creare". Disegno e progetto non sono due momenti separati nel tempo e nello spazio, ma sia nel tempo che nello spazio essi si trovano a coincidere.

D'altra parte, la storia dell'architettura ci ha consegnato numerosi esempi di disegni che appartengono a tutto diritto a capitoli importanti delle diverse idee di spazio architettonico, pur in assenza di costruzione in senso stretto.

La rivoluzione informatica ha reso ancora più problematica la questione.

Rifacendosi alla famosa frase attribuita a Walter Gropius-, "dal cucchiaio alla città", ricordiamo che si va verso un'eccessiva specializzazione delle figure che ruotano intorno agli studi di architettura, e ci sembra di dover puntare da una parte sulla necessità di gesti concreti, dall'altra sull'impellenza di ritrovare una cultura generale degli strumenti dell'architetto che pur tenendo conto dell'era di internet, -in cui il sapere è frammentario e proviene dalle fonti più disparate ed eterogenee appare indispensabile per un approccio *up to date* alla comunicazione dell'architettura.

Date per acquisite alcune conoscenze di base legate al disegno, -manuale, geometrico e digitale-, alla storia dell'arte e dell'architettura, il corso intende fornire agli studenti una panoramica sulle potenzialità della rappresentazione.

Perché siano in grado di compiere una scelta critica delle modalità più adeguate per una corretta

ideazione, progettazione e comunicazione dell'oggetto, dell'architettura e dell'ambiente. Si intendono indagare percorsi paralleli della comunicazione, quali la fotografia, il cinema, il cartoon.

Il corso sarà strutturato secondo varie modalità di guardare alla rappresentazione e alla comunicazione, a cui corrispondono momenti distinti di lavoro, che si sostanzieranno in altrettante esercitazioni, precedute da presentazioni e letture di testi indispensabili per la comprensione del percorso didattico.

Il corso si propone di narrare , utilizzando lo strumento del disegno e della grafica, ma anche del fumetto e dell'animazione video, una storia dell'architettura inconsueta, costruita esaminando una serie di edifici che sono esemplificativi di un movimento, di un autore, di una corrente: si parte da un'architettura, solitamente abitativa ("Piccole case di grandi architetti") per arrivare, tramite collegamenti storici e formali, alla disamina del *milieu* intellettuale in cui l'architettura stessa è collocata. I percorsi tematici finiscono col formare un lungo racconto unitario illustrato tramite seminari che si inoltreranno nella storia più o meno recente proponendo temi di rilettura di architetture esemplari di un

periodo storico o che si collocano ciascuna al centro di un dibattito culturale.

Altri temi ed argomenti che saranno trattati nel corso:

- Il disegno dal vero, il disegno rapido
- La costruzione del modello di un oggetto di design
- il rilievo di un oggetto di design
- l'uso del fumetto per ambientare un'architettura
- la decostruzione di un'immagine pubblicitaria
- la costruzione di una brochure per una mostra d'architettura
- un videoclip per un'architettura
- il divertissement di una silhouette d'architettura

VM ottobre 2012