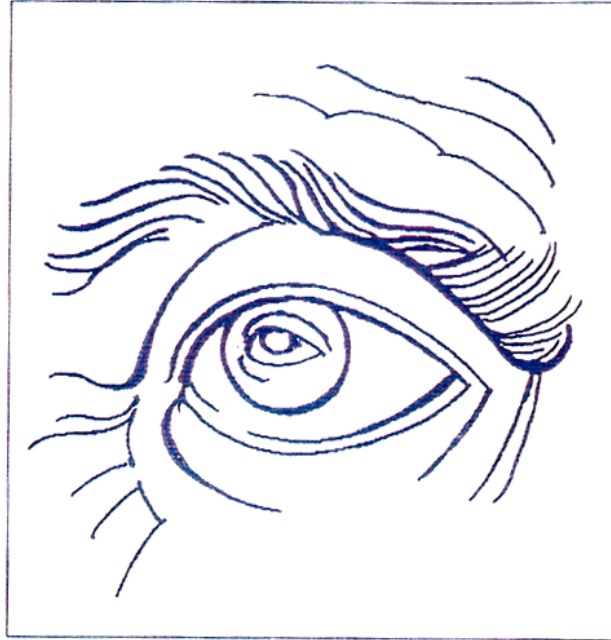


**UID - UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO
DSA - DIPARTIMENTO DI SCIENZE PER L'ARCHITETTURA
FACOLTÀ DI ARCHITETTURA DELL'UNIVERSITÀ DI GENOVA**



SECONDO CONGRESSO UID

**UNITÀ E UNICITÀ:
IL FUTURO DEL DISEGNO**

**XXVII CONVEGNO INTERNAZIONALE DELLE
DISCIPLINE DELLA RAPPRESENTAZIONE**

RELAZIONI E CONTRIBUTI

LERICI, VILLA MARIGOLA

6, 7, 8 OTTOBRE 2005

INDICE

L'ATELIÈR DI DISEGNO: UTOPIA E PROGETTO. "Ricordatevi, né maestri né discepoli" <i>Giuseppe Amoruso, Cristiana Bartolomei, Francesco Faraone</i>	p. 7
...È NECESSARIO FIGURARE... <i>Adriana Arena</i>	p. 11
DISEGNI IN MOSTRA PER LA DIDATTICA. UN PERCORSO VISIVO PER COMUNICARE IMMAGINI, COMPOSIZIONI, PROGETTI <i>Pasquale Argenziano</i>	p. 16
IL DISEGNO DI PROGETTO DEGLI INIZI DEL '900: ESPERIENZE CEFALUDESÌ <i>Giacinto Barbera</i>	p. 20
IL DISEGNO ARCHITETTONICO ALL'ALBA DEL XXI SEC. RUOLO, SENSO E STRUMENTI DELLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA NELLO SVILUPPO DE: L'IDEA DI PROGETTO, L'ARCHITETTURA VIRTUALE, LA LIGHT/ARCHITECTURE, L'IDEA DI CITTÀ, LA REALTÀ DELLA COSTRUZIONE <i>Cristiano Bedoni</i> <i>Diego Maestri, Ghisi Grutter, Marco Canciani, Maria Grazia Cianci</i> <i>Giovanna Spadafora, Laura Farroni, Eileen Greco</i>	p. 23
IL FUTURO DEL DISEGNO NELLA CONTINUITÀ METODOLOGICA. L'ESPERIENZA DIDATTICA NEL CORSO DI INFORMATICA GRAFICA <i>Antonio Bixio</i>	p. 28
SEGNO - SOGNO - DISEGNO - DALL'IDEA AL PROGETTO <i>Antonino Calderone</i>	p. 34
«SOPRA» ALLA TORRE DI BABELE <i>Mario Caraffini</i>	p. 44
DISEGNARE CON IL CALCOLATORE <i>Alessio Cardaci</i>	p. 47
IL DISEGNO COME UN FILO RAPPORTO TRA DISEGNO TECNICO, DISEGNO ARCHITETTONICO E MODELLO, NELLA DIDATTICA <i>Franca Ceresa</i>	p. 52
DISEGNI: IN FONDO, DISEGNO <i>Luigi Cocchiarella</i>	p. 57
IL DISEGNO DEI MAESTRI DELLA RIFORMA. UNICITÀ DEL PROGETTO DI ARCHITETTURA NEI BORGHI DI NUOVA FONDAZIONE DEGLI ANNI '50 IN BASILICATA <i>Antonio Conte</i>	p. 62
INEVITABILE MOLTEPLICITÀ DEL MEZZO GRAFICO <i>M. L. De Bernardi</i>	p. 68

LA NUOVA CENTRALITÀ DEL DISEGNO <i>Roberto de Rubertis</i>	p. 71
DISEGNO: UN FILO TRA TRADIZIONE E TECNOLOGIA <i>Alessandro De Santis</i>	p. 72
IL BOSCO INCANTATO: L'IMMAGINARIO DAL VERO <i>Gaspere De Fiore</i>	p. 75
L'OUTCAME DELLA RAPPRESENTAZIONE: IL PIACERE DELLO SPAZIO ESSENZIALE <i>Alessandro De Masi</i>	p. 79
"UNITA' E UNICITA': IL FUTURO DEL DISEGNO" <i>Francesco Di Paola</i>	p. 86
LA RICERCA SCIENTIFICA NEL SETTORE DEL DISEGNO <i>Mario Docci</i>	p. 89
DALL'IDEA DI CITTÀ ALLA REALTÀ COSTRUITA: IL RUOLO DELLA RAPPRESENTAZIONE NELLO SVILUPPO DELLA FORMA URBANA. ANALOGIE E DIFFERENZE TRA PASSATO E FUTURO <i>Laura Farroni</i>	p. 94
L'UNICITÀ DELLA RAPPRESENTAZIONE. UN RICORDO DI GIULIO PEDICONI <i>Antonio Gaziano</i>	p. 101
IN MISSIONE PER LE NAZIONI UNITE: LA RICERCA COME BANDIERA, IL DISEGNO COME EQUIPAGGIAMENTO <i>Paolo Giandebiaggi</i>	p. 107
IL DISEGNO AUTOGRAFO DEI MAESTRI DELL'ARCHITETTURA <i>Guido Guidano</i>	p. 113
UNITA' E UNICITA': IL FUTURO DEL DISEGNO <i>Michele Inzerillo</i>	p. 118
"UNITA' E UNICITA': IL FUTURO DEL DISEGNO THE WAY OF DESIGN IN CHINA <i>Francesco Maglioccola, Zheng Shu Yang, Zhu Limin</i>	p. 124
UNICITÀ E MOLTEPLICITÀ DEL DISEGNO <i>Mario Manganaro</i>	p. 127
LA TERRA, LA CASA, LA MADRE <i>Anna Marotta</i>	p. 131
CASO STUDIO: IL RILIEVO DELLA BORGATA ALTERETTO DEL COMUNE DI GRAVERE IN ALTA VALLE SUSÀ <i>Daniela Miron, Ornella Bucolo</i>	p. 135
IL DISEGNO, ESPRESSIONE DI UNO STILE <i>Marcella Moavero</i>	p. 140
L'ORIGINALITÀ DEL DISEGNO DELLA "STRADA" <i>Antonella Pantani</i>	p. 143

<p>aOTTIMIZZAZIONE E COMPARAZIONE DELLE METODOLOGIE INFORMATIZZATE PER IL RILIEVO: CON PARTICOLARE RIFERIMENTO FOTOGRAFICO <i>Giulia Pellegrini</i></p>	p. 149
<p>FINALIZZAZIONE DEL RILIEVO E GRADI DI APPROFONDIMENTO. IL CASO DI LAINO CASTELLO (CS) <i>Keoma Ambrogio, Stefano Barbò, Claudio Chesi, Annalisa Conforti, Cinzia Cordiè, Lorenzo Jurina, Annalisa Marra, Flora Peluchetti, Silvia Petrucci, Consuelo Spinella</i></p>	p. 154
<p>IL DISEGNO DI RILIEVO PER LA CONOSCENZA DELL'ARCHITETTURA. BREVI RIFLESSIONI <i>Maria Rita Pizzurro</i></p>	p. 164
<p>CREATIVITÀ NEL DISEGNO <i>Maurizio Quoiani</i></p>	p. 170
<p>...DISEGNO, PADRE DI TUTTE LE ARTI <i>Gabriella Rendina</i></p>	p. 175
<p>UNA COMUNICAZIONE DIDATTICA SUL PROCESSO FIGURATIVO DI MESSAGGI ARTISTICI NELL'EUROPA DEL CINQUECENTO <i>Ciro Robotti</i></p>	p. 180
<p>CODICI DEL DISEGNO DI PROGETTO PER LA RAPPRESENTAZIONE DEL PAESAGGIO <i>Rossella Salerno</i></p>	p. 185
<p>UN UNICO DISEGNO <i>Alberto Sdegno</i></p>	p. 188
<p>DALLA GEOMETRIA AL DISEGNO DI PROGETTO DELL'ARCHITETTURA <i>Roberta Spallone</i></p>	p. 190
<p>BREVE RIFLESSIONE SUL FUTURO DEL DISEGNO ALLA "VECCHIA MANIERA" <i>Letteria Spuria</i></p>	p. 208
<p>LE ATTITUDINI DELLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA ED IL PROGETTO D'ARCHITETTURA <i>Giorgio Testa, Aldo De Sanctis</i></p>	p. 211
<p>DUE RIFLESSIONI SUL FUTURO DEL DISEGNO IN TERMINI DI UNITÀ E UNICITÀ <i>Ornella Zerlenga</i></p>	p. 215
<p>ALL'OMBRA DI UN GRANDE ALBERO <i>Ursula Zich, Valentina Treve, Fabio Gherardi</i></p>	p. 219

IL FUTURO DEL DISEGNO NELLA CONTINUITÀ METODOLOGICA. L'ESPERIENZA DIDATTICA NEL CORSO DI INFORMATICA GRAFICA

Antonio Bixio

Il futuro del disegno non può prescindere dalla "volgarizzazione" crescente della comunicazione visiva, ovvero della globalizzazione degli strumenti di gestione e di controllo delle immagini e dei disegni. In questo ambito del tutto nuovo, dove il ciclo della produzione delle immagini può essere controllato da chiunque grazie alla "rivoluzione" informatica, si ritiene necessario definire e impostare una metodologia di approccio agli strumenti grafici computerizzati per disciplinare un campo che sta invadendo la quotidianità di tutti: nella consultazione di un sito *web*, nella fruizione visiva di una locandina pubblicitaria, nella lettura di un logotipo aziendale, ecc... c'è alla base un percorso di produzione grafica a volte poco regolamentato che genera una percezione, da parte del fruitore visivo, spesso poco gradevole e di difficile comprensione.

Prescindendo dalla grafica vettoriale e quindi dal CAD che ormai è stato acquisito come strumento fondamentale del disegno, ciò che dovrebbe entrare a far parte pienamente nel futuro delle discipline della rappresentazione è la Grafica Raster¹.

La sperimentazione didattica svolta nel corso di "Informatica Grafica" del quarto anno di Ingegneria Edile-Architettura presso l'Università degli Studi della Basilicata, ha consentito di applicare le basi ed i fondamenti acquisiti nei corsi di Disegno e di CAD dei primi anni, alla gestione delle immagini pittoriche; questo percorso è stato proposto attraverso una metodologia che parte dall'espressione delle capacità raffigurative e creative dello studente e che prosegue nelle applicazioni di grafica informatica in un connubio simbiotico tra l'azione manuale e quella mediatica.

La necessità di formare l'allievo Ingegnere o Architetto sulla manipolazione di immagini *raster* è nata dalla considerazione che anche in ambito professionale ci si trova a dover comunicare, divulgare e rappresentare un proprio lavoro ed affrontare quindi vere e proprie progettazioni grafiche.

Nelle applicazioni e nelle sperimentazioni didattiche si è partiti dalla definizione di una "immagine" personale e professionale emblematica e simbolica di ogni allievo e quindi dalla creazione di un logotipo, con i suoi coordinati grafici, distintivo del soggetto rappresentante nonché della propria futura e possibile attività.

Questa esperienza è stata impiantata sull'analisi e sulle applicazioni di *Lettering*², necessarie a concepire un "semplice" elemento grafico, quale il carattere tipografico, nelle sue origini ideografiche, ovvero simboliche e figurative. Si è cercato di riscoprire la tradizione calligrafica orientale nella moderna scrittura tipografica occidentale³.

Al contenuto di una parola si è voluto associare un linguaggio grafico, ovvero quell'elemento rappresentativo di un messaggio che va al di là del significato stesso della parola, fornendo quello stato comunicativo emozionale che completa la lettura di un messaggio scritto.

In questa sperimentazione didattica, sebbene il riferimento grafico di partenza sia stata la scrittura tipografica in tutte le sue forme definite dai *fonts*⁴, il carattere, la lettera, la parola, escono dai canoni rigidi della tipografia ed entrano in un contesto creativo, dove il segno fonetico diventa segno grafico, ovvero disegno.

Le attività sperimentali del corso, basate su

costruzioni e composizioni armoniche di elementi, di colori, di gerarchie spaziali e di contenuti, diventano una pura applicazione di grafica e di disegno. Si è voluto dare un gran peso all'impatto visivo, al fatto che un messaggio grafico deve colpire l'osservatore che, avvicinandosi, legge ed interpreta i contenuti. Infatti, non sempre i contenuti sono di immediata percezione, ma a volte sono nascosti in giochi grafici (accostamenti di oggetti e di colori, rapporti proporzionali e cromatici, integrazione testo immagine, ecc.) paragonabili a dei rebus. L'osservatore tende a "vedere" il messaggio prima nel suo complesso, nella composizione della sua immagine figurata e solo dopo nel contenuto fonetico, concettuale e verbale.

La sperimentazione didattica sulla ideazione dei logotipi ha utilizzato, dunque, il carattere nella duplice identità: quella storica, legata alla tradizione tipografica ed ai *fonts* dei *word-processor*, e quella psicologica, legata alla scomposizione ed alla manipolazione creativa dei caratteri.

L'identità storica è individuata dall'uso dei caratteri correnti quali simboli fonetici, mentre l'identità psicologica da relazioni grafico-visive tra gli elementi, da correlazioni formali e cromatiche, che esprimono il contenuto della comunicazione nell'enfasi di un atteggiamento forte ed inequivocabile, così come nella morbidezza di un atto sottile ed appena percettibile. Per identità psicologica si intende, quindi, l'uso di un carattere nella forma più naturale e impulsiva riscontrabile, ad esempio, nella trasmissione anonima e spontanea del pensiero dell'uomo; persone che vogliono comunicare qualcosa di importante, in una manifestazione di piazza, in un incontro sportivo o in un cartello propagandistico, sono emblematiche della espressa naturalezza dell'identità psicologica di un messaggio scritto.

Nelle applicazioni di *lettering*, di creazione di un logotipo e dei coordinati grafici (carta intestata, biglietto da visita, tessera elettronica, timbro e macchina aziendale) si è lasciato l'allievo libero di esprimere il proprio messaggio con semplici tratti, con colori ed accostamenti

cromatici che meglio rispondessero alle proprie sensazioni, nel rispetto delle regole elementari della "grafica" fornitegli nel corso delle lezioni frontali. Infatti, nonostante si tratti di un'applicazione creativa, si è fatto sempre riferimento a metodologie sull'utilizzo di regole geometriche, ovvero di moduli, di griglie, di forme armoniche, ecc... così come al corretto utilizzo del contrasto, della dissonanza e delle scale cromatiche, nonché agli elementi di tipometria tipici della tradizione tipografica.

Nonostante l'utilizzo delle regole "compositive" nelle applicazioni svolte, il prodotto didattico finale è sempre risultato espressione pura della libertà progettuale dell'allievo disegnatore. L'adozione di un preciso metodo "progettuale" ha, infatti, generato elaborati grafici non standardizzati e che rispecchiano appieno le singolarità ed il messaggio di ognuno.

Le applicazioni di grafica *raster* hanno visto, in seguito, le elaborazioni di impaginazione, con riferimento ai maestri della grafica statunitense⁵ e di quella italiana⁶ della prima metà del novecento.

In questa fase progettuale si sono seguite regole precise nella disposizione reciproca di immagini e di testi, per dare il giusto peso ed equilibrio ad ogni elemento "grafico" ed alle priorità gerarchiche della comunicazione visiva. Si è affrontato il problema dell'impaginazione delle tavole con l'obiettivo di "colpire", principalmente, gli occhi del fruitore prima ancora che lo stesso abbia letto anche una sola parola; l'aspetto complessivo, l'ordine e l'armonia degli elementi e delle componenti cromatiche rappresentavano gli obiettivi delle elaborazioni di impaginazione.

Questo percorso creativo è da ricondurre al "disegno di progetto". Si parla perciò di ARCHITETTURA GRAFICA ovvero di progettazione e di composizione degli elementi grafici (testi, immagini, disegni, colori, ecc...) negli spazi disponibili (fogli di carta o fogli elettronici).

Nella composizione di un impaginato grafico entrano in gioco principi di giustapposizione tra vuoti e pieni, di simmetria, di modularità

tipici della composizione architettonica. Si definisce, quindi, una vera e propria metrica architettonica sugli elaborati grafici destinata a consentire una lettura chiara e piacevole di una impaginazione finale.

Anche in queste applicazioni la modularità⁷, la simmetria, la giusta proporzione tra le parti sono tutti elementi che consentono impaginati armonici, ben strutturati, chiari ed intuitivi. All'osservatore poco attento non balza all'occhio la struttura che ci può essere sotto un foglio di carta "riempito" o dietro un cartellone pubblicitario e sembra tutto strutturato dal caso; è stata molto importante, nella sperimentazione didattica, la lettura della griglia modulare e delle regole di montaggio nascoste in qualsiasi composizione grafica esistente, come base di partenza utile a strutturare gli elementi di un progetto grafico in maniera ordinata, secondo le leggi empiriche, nella

successiva fase ideativa.

L'esperienza didattica svolta nel corso di Informatica Grafica (per la prima volta gestita da docenti Icar17 nell'Università degli Studi della Basilicata) amplifica, forse, ulteriormente la frammentazione del disegno nelle sue numerose specializzazioni, ma consente di consolidare il ruolo dello stesso disegno quale elemento di "unità" tra i vari settori applicativi, e di "unicità" nell'approccio metodologico agli stessi.

Le raffigurazioni di un progetto di architettura, o di un elaborato grafico di rilievo, o di un pezzo meccanico, o di una porzione di territorio o, semplicemente, di un logotipo tendono ad essere unificate dal disegno in una pianificazione scientifica ed operativa unitaria che si rivela la vera forza delle discipline dell'area della rappresentazione. Il futuro del disegno è nella sua continuità!!!

NOTE

- ¹ La Grafica *Raster* è associata ad immagini i cui elementi sono costituiti da punti elettronici colorati. La Grafica Vettoriale, al contrario, si basa su elementi parametrici tipici del CAD. Per capire bene cosa significa immagine *raster* ci si può riferire ai principali dispositivi periferici di tipo *raster* che sono: monitor, stampante, scanner, strumenti di acquisizione immagini. I primi due sono per la visualizzazione, i secondi sue per la lettura. Ognuna di queste periferiche si basa su di una matrice rettangolare, detta RASTER, i cui elementi quadrati vengono chiamati Pixel (*Picture Element*). La dimensione del Pixel è tanto più piccola quanto più l'immagine è ben definita. La definizione di un'immagine incide però sulla dimensione del file grafico che, se esageratamente grande, rischia di non essere controllabile.
- ² Per *Lettering* si intende lo studio delle lettere sotto il profilo della "figurazione", ovvero della rappresentazione grafica nel suo aspetto comunicativo percettivo legato all'immagine. Nel *Lettering* potrebbero anche venir meno le norme della Tipometria. Per Tipometria si intende lo studio della "metrica" dei *fonts* e delle loro utilizzazioni in impaginazioni, ovvero di tutti i parametri necessari al controllo di un testo scritto in un foglio. Nel *Lettering* potrebbero anche venir meno le norme della Tipometria. La Tipometria è alla base del *Publishing* di testo. Il *Lettering* è alla base della Grafica e del *Design*.
- ³ Con Gutenberg, in Germania, nel 1450 ebbe inizio l'era della Stampa a caratteri mobili. I caratteri mobili si orientarono, soprattutto, alla imitazione della scrittura a mano. All'inizio la stampa fu applicata allo stile Gotico ma ben presto anche in area tedesca la stampa adottò dei caratteri tondi più simili a quelli romani (chiamati anche *Antiqua*), al punto che il gotico fu dapprima relegato per scritte particolari, ma alla lunga uscì dal mondo della carta stampata. In quest'epoca diversi tipografi e disegnatori crearono caratteri molto leggibili, eleganti e proporzionati che, ancora oggi, sono in uso corrente (Bodoni, Garamond, Times New Roman – disegnato da Stanley Morison).
- ⁴ Per *Font* si intende il segno grafico, ovvero il disegno, di un carattere. Nella storia il *font* ha avuto proprietà comunicative diverse, a seconda se si trattasse di linguaggi fonetici o idiomatici. I linguaggi fonetici associano ad un carattere un suono, mentre quelli idiomatici rappresentano vere e proprie raffigurazioni che comunicano il contenuto del messaggio. Questo comporta che, lo studio del *font*, nell'uno e nell'altro caso, ha sempre badato a aspetti differenti: il primo alla leggibilità dei segni per consentire una facile trasformazione del contenuto del testo in linguaggio parlato; il secondo alla forma più comunicativa di ogni segno, rappresentativo di un pensiero. La grafica oggi ha come elemento fondamentale anche l'utilizzo dei testi nel loro linguaggio comunicativo, non solo nel contenuto, ma anche nel messaggio visivo.
- ⁵ Bradbury Thompson, Paul Rand, Herb Lubalin, Luis Dorfsman, Milton Glaser, Ivan Chermayeff.
- ⁶ Fortunato Depero, Antonio Buggeri, Bob Noorda, Armando Testa.
- ⁷ Nelle culture occidentali si è sempre fatto riferimento, per la costruzione di un sistema di qualunque genere, agli studi classici degli antichi greci sempre basati su precise leggi matematiche. Già nel Rinascimento il "Modulo" diventa l'entità di base in ogni attività tecnica ed artistica. Nell'architettura rinascimentale, dove la composizione si basava su precisi schemi, operarono grossi nomi quali Brunelleschi, Alberti, Leonardo. Le discipline insegnate nell'*Ecole Polytechnique* di cui Durand ne era il rappresentante, continuano a basare la composizione del costruito su griglie molto fitte, su simmetrie, su moduli precisi e su proporzioni classiche. Più contemporaneo è stato Le Corbusier quale grande teorico dei tracciati modulari in architettura.



Fig. 1: Logotipo del Corso di Informatica Grafica, caratterizzato da una composizione di segni, di lettere e di colori esplicitanti il nome del docente del corso (Antonio Bixio). Tutta la composizione è inclusa nel filo esterno del cerchio, dal quale viene fuori solamente la "doppia I" di Bixio, con un contrasto cromatico forte, ad indicare l'iniziale del corso di INROGRA!



Fig. 2: Logotipo della studentessa Giovanna Izzi caratterizzato da una geometria pulita, da giochi di ripetizioni e di rotazioni degli elementi, a definire un messaggio criptico ma perfettamente leggibile quando ci si ferma a guardare il particolare, abbandonando l'interessante impatto iniziale dell'insieme.





Fig. 3: Logotipo dello studente Pietro Mastrangelo caratterizzato dalla composizione di tre lettere: la "M" di Mastrangelo, che risulta più chiaramente delle altre, la "P" di Pietro intuibile dalla geometria curva che gira intorno alla "M" e la "I" di Ingegnere definita quasi dalla intersezione tra le due lettere precedenti



Fig. 4: Logotipo della studentessa Silvia Bottiglieri caratterizzato dalla composizione di tre lettere: la "B" di Bottiglieri, la "S" di Silvia e la "I" di Ingegnere definita dal bastone della lettera B. Tutta la composizione ha l'effetto estruso per dare profondità all'insieme nella coraggiosa scelta di utilizzare il solo colore nero.



Fig. 5: Logotipo dello studente Antonello Laurita improntato sulla scelta stilistica di tipo orientale e caratterizzato dalla trasposizione delle iniziali "A" di Antonello e "L" di Laurita in forme che ricordano gli ideogrammi giapponesi. Il logotipo è rappresentativo di una attività di "Design Orientale", ed il carattere dell'insieme ben si presta a questo tipo di interpretazione.

