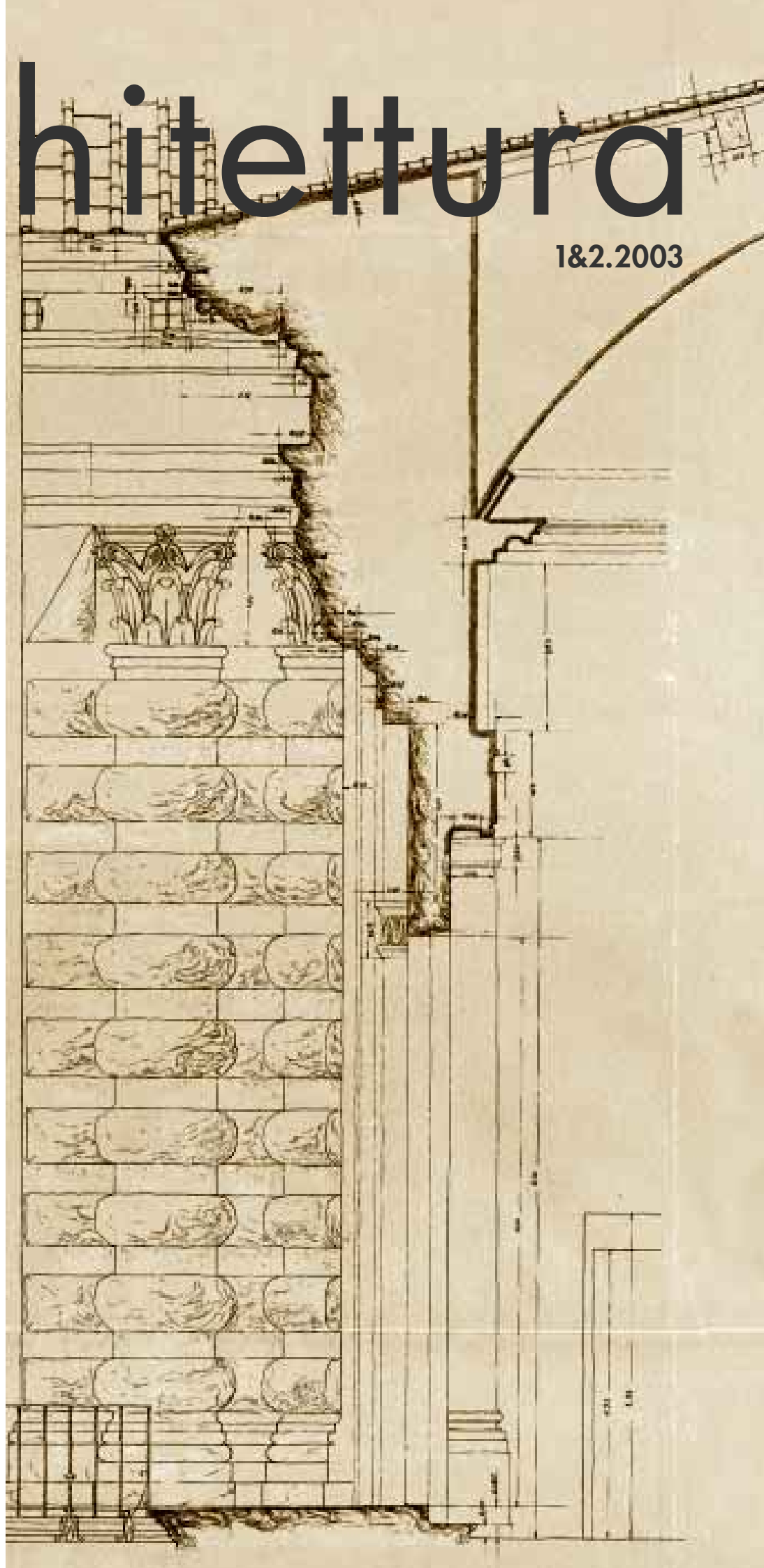


FIRENZE  
arch

hittettura

1&2.2003

il disegno come conoscenza dell'architettura



Periodico semestrale  
Anno VII n.1&2  
Euro 10

In copertina:  
Elio Cigna  
Rilievo di Palazzo Pitti, Firenze  
particolare

Periodico semestrale\* del Dipartimento di Progettazione dell'Architettura  
viale Gramsci 42 - 50132 Firenze - tel. 055/20007222 - fax. 055/20007236  
Anno VII n° 1&2 - Autorizzazione del Tribunale di Firenze n° 4725 del 25.09.1997  
Prezzo di un numero Euro 7 numero doppio Euro 10

**Direttore** - Marco Bini

**Coordinamento comitato scientifico e redazione** - Maria Grazia Eccheli

**Comitato scientifico** - Maria Teresa Bartoli, Roberto Berardi, Giancarlo Cataldi, Loris Macci, Adolfo Natalini, Paolo Zermani

**Capo redattore** - Fabrizio Rossi Prodi,

**Redazione** - Fabrizio Arrigoni, Fabio Capanni, Francesco Collotti, Fabio Fabbrizzi, Giorgio Verdiani, Andrea Volpe, Claudio Zanirato

**Info-grafica e Dtp** - Massimo Battista

**Segretaria di redazione e amministrazione** - Gioi Gonnella tel. 055/20007222 E-mail: progeditor@prog.arch.unifi.it.

Proprietà Università degli Studi di Firenze

Progetto Grafico e Realizzazione - Centro di Editoria Dipartimento di Progettazione dell'Architettura

Fotolito Saffe, Calenzano (FI) - Finito di stampare maggio 2003 da Arti Grafiche Giorgi & Gambi, viale Corsica 41r, Firenze

\*consultabile su Internet <http://www.unifi.it/unifi/progarch/fa/fa-home.htm>

# FIRENZE architettura

1&2.2003

editoriale	Disegno, rilievo, progetto <i>Marco Bini</i>	2
rilievi di architettura	L'architetto di Palazzo Medici <i>Maria Teresa Bartoli</i>	4
	Da San Miniato a Santa Maria Novella Leon Battista Alberti a Firenze <i>Marcello Scalzo</i>	14
	Il Battistero paleocristiano di San Giovanni a Firenze <i>Marco Cardini</i>	24
	Il Battistero di San Giovanni in Piazza dei Miracoli a Pisa Note sul rilievo digitale <i>Giorgio Verdiani</i>	32
	Petra. Castelli della prima crociata Il rilievo fra archeologia ed architettura <i>Marco Bini</i>	40
disegnare l'idea	Un disegno plurale <i>Franco Purini</i>	52
	Disegno eidomatico, disegno tradizionale, disegno <i>Paola Puma</i>	68
	Sui nuovi strumenti del disegno di rilievo <i>Marco Jaff</i>	76
	La soluzione lineare Note ai miei disegni d'architettura <i>Roberto Maestro</i>	82
	Il Re Sole e Adriano Una Battaglia per il disegno <i>Andrea Ricci</i>	88
	Disegno d'architettura e rilievo tipologico <i>Gian Luigi Maffei</i>	92
	Iconografie e cartografie nella lettura dei luoghi <i>Valeria Orgera</i>	100
eredità del passato	Ginnasio d'architettura a Palazzo Pitti <i>Cecilia Maria Roberta Luschi</i>	110
	Le Corbusier studente autodidatta e l'arte di vedere <i>Giacomo Pirazzoli</i>	116
	La fatica dello sguardo sui disegni 'toscani' di <i>John Ruskin</i> <i>Fabrizio Arrigoni</i>	122
	<i>Nous imitons, horreur!</i> Disegni esemplari tra architettura e archeologia <i>Damiano Dinelli</i>	128
	Disegno e design nell'opera di Roberto Segoni <i>Giovanni Klaus Koenig</i> nota introduttiva di <i>Cristina Tonelli</i>	134
	Roberto Segoni design <i>Lino Centi</i>	142
eventi e letture	Attività di catalogazione on line Il database dei disegni del Dipartimento di Progettazione dell'Architettura <i>Stefano Bertocci</i>	144
	Letture a cura di Flaviano Maria Lorusso, Giulia Chiappi, Francesca Mugnai	150

## Disegno eidomatico, disegno tradizionale, disegno

*Paola Puma*

La cosiddetta *rivoluzione digitale* non fa eccezione rispetto ad altre precedenti innovazioni di portata storica, almeno riguardo al dibattito intorno alle novità, ai limiti ed alle problematiche aperte dall'introduzione dei nuovi media nei diversi campi disciplinari.

Alla comparsa delle allora "nuove tecnologie" - che comincia a datarsi ormai ad una ventina di anni fa, almeno nelle sue forme più diffuse ed impattive - sono stati nel frattempo dedicati studi critici di interpretazione culturale del fenomeno, costituenti una vera e propria *computer theory*.<sup>1</sup>

Anche in architettura la sofisticazione delle tecniche di simulazione della realtà ha offerto ampi spunti per ripensare il rapporto tra la realtà e la sua rappresentazione.

In un campo, infatti, dove i contenuti e le informazioni si formano e trasmettono vocazionalmente per immagini, il passaggio all'utilizzazione degli strumenti informatici ha posto nuovi problemi e provocato un dibattito ampio e sempre aperto: in quali aspetti, solo apparentemente strumentali, l'uso di questi mezzi modifica gli statuti conoscitivi del nostro campo teorico e operativo? E soprattutto, l'utilizzo dei media elettronici nella rappresentazione dell'architettura può travalicare la dimensione performativa cioè veicolante dei contenuti per evolversi in conformativa e perciò farsi interna ai processi di formazione dei contenuti stessi?

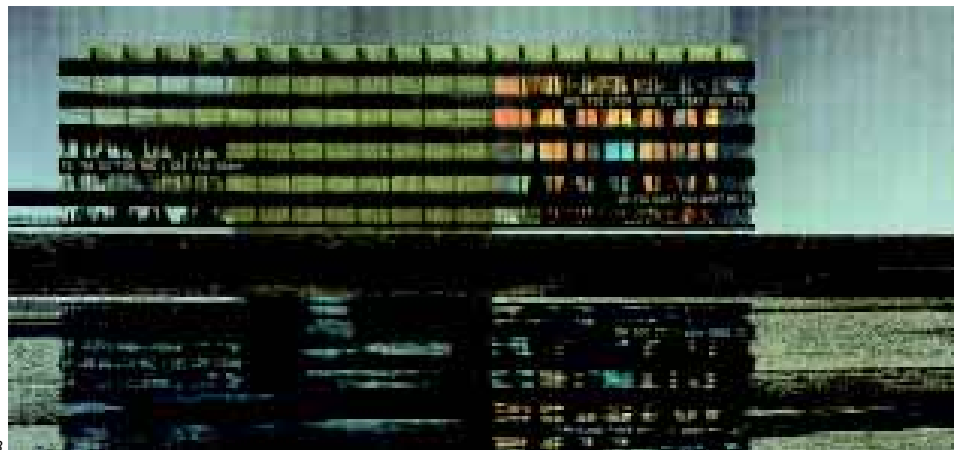
Intorno a questi problemi tuttora dibattuti sembrano possibili maggiori approfondimenti e continui aggiornamenti sulle trasformazioni di ruolo e statuto specifiche della rappresentazione digitale dell'architettura.

Non ci occuperemo qui dei pur rilevantissimi ed interessanti problemi legati alla realtà virtuale o dell'elaborazione dinamica delle immagini, per restare nel campo più ristretto delle applicazioni di *computer grafica*, delle metodiche, cioè, di produzione grafica bi-tridimensionale, ottenute tramite l'inserimento di dati parametrici digitali o analogici.

Come spesso già accaduto in altri analoghi momenti di profonda innovazione tecnologica, anche rispetto all'uso dell'informatica nel disegno la prima fase di approccio è stata prevalentemente assorbita dall'esplorazione delle potenzialità tecniche del medium.

Ed è forse da collegare a queste incertezze pionieristiche e alla iniziale scarsa qualità dei prodotti grafici, la formazione delle due posizioni antitetiche tuttora parzialmente esistenti in materia: da una parte gli *apocalittici*, i nostalgici del disegno manuale, delle sue tecniche e dei suoi prodotti, caratterizzati, secondo quel pensiero, da una maggiore espressività e da una maggiore aderenza all'individualità dell'autore.

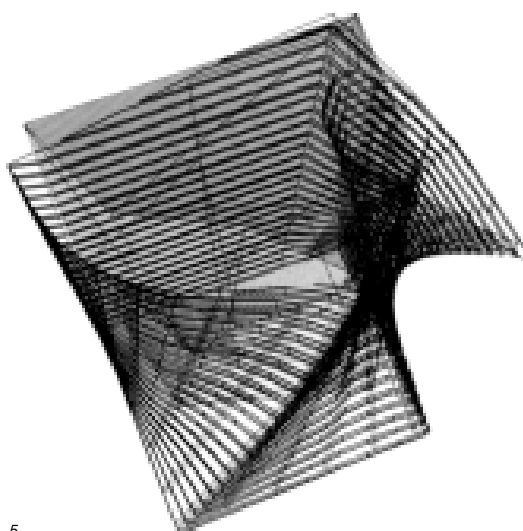
Dall'altra gli *integrati*, fautori entusiastici dell'innovazione comunque, anche prima e senza che ne fossero ben chiariti peculiarità, portata e risvolti applicativi. L'uso ormai consolidato, oggi, dell'infografica evidenzia sempre più il superamento di quelle dispute - seppure ancora residuamente presenti - tra i "nostalgici" di un irrealistico ritorno al passato, e gli "entusiasti", fanatici dell'innovazione a tutti i costi, dibattiti tradizionalmente caratterizzanti tutti i momenti di confronto con nuove tecnologie: si pensi, per esempio, alla comparsa della fotografia ed alle conseguenti dispute nate tra fotografi e pittori sulle ricadute dell'uso del



1  
*Herzog & De Meuron,  
Greek Orthodox Church*  
2  
*Zaha Hadid,  
Vitra Fire Station*  
3  
*Herzog & De Meuron,  
Arts Centre Blois Competition*



4



5

nuovo mezzo sull'espressione artistica. I fondamenti e le specificità teorico-culturali, in un secondo momento delineati, ci consentono però oggi di rivalutare più complessivamente e serenamente il percorso fatto.

I più seri problemi di ridefinizione disciplinare si sono forse posti alla ricerca ed alla cultura architettonica circa il ruolo delle tecnologie avanzate in un ambito, il disegno, da sempre in bilico tra tecnica ed arte.

Se è vero, infatti, che nel disegno le relazioni tra il supporto e lo strumento utilizzato vengono a costituire un insieme di regole materiali che influenzano il risultato, allora questo prodotto dipende strutturalmente e linguisticamente dalla modificazione delle sue regole costruttive. La sostituzione del computer alla mano comporta perciò, per l'architetto, modificazioni non solo strumentali cioè espressive e relative al segno ma anche di struttura interna del processo creativo, cioè di contenuto e significato finale del testo.

Tra i non numerosi tentativi di analizzare questi temi attraverso una strumentazione critica specificamente tarata sulle specificità disciplinari del disegno, faremo successivamente riferimento ad una ricerca in corso<sup>2</sup> tesa ad individuare le inferenze dell'eidomatica sul disegno di progetto.

All'interno di questo studio era emersa una plausibile categorizzazione del progetto/testo in livelli di articolazione linguistica gerarchizzati ed associati ai diversi gradi di complessità segnica.

Assumendo come valido questo quadro possono ipotizzarsi quattro livelli procedurali della sequenza progettuale:

a) l'icnologia del disegno: il lessico

b) i processi di produzione testuale: la grammatica

c) immagini figurali ed immagini teoriche: la sintassi

d) l'analisi critica del testo: il progetto anticlassico.

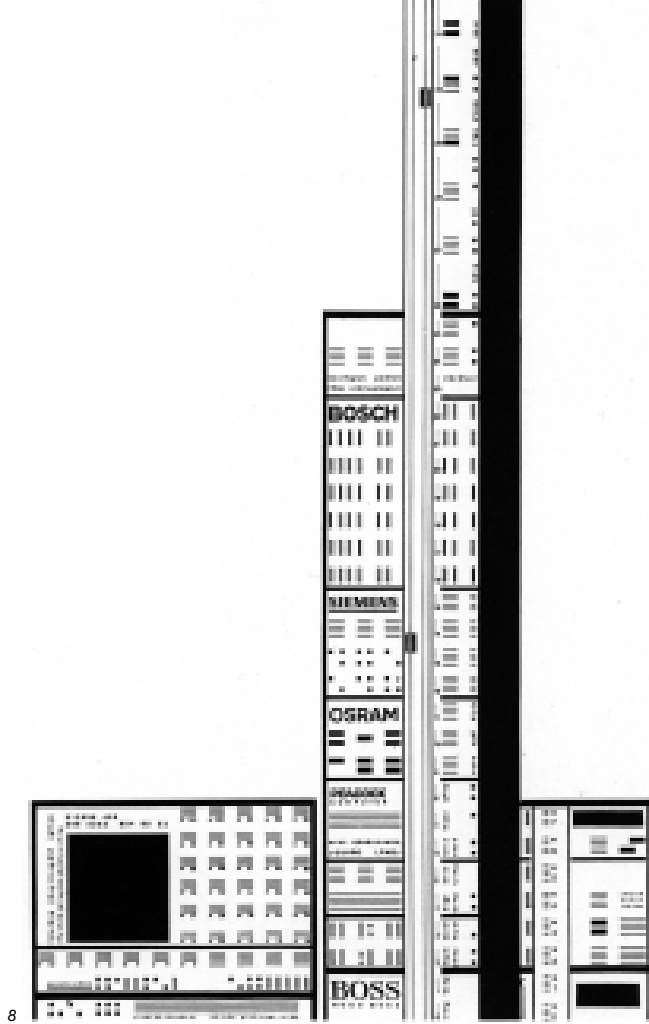
Un ulteriore aggiornamento di questa analisi suggerisce l'ampliamento di questa sequenza ma apre contemporaneamente altri problemi: se guardiamo oggi alle ultime esperienze di ricerca nel settore si può notare una convergenza, se non proprio una concentrazione, sull'esplorazione della dimensione *artistica* del disegno informatizzato.

Alcune più recenti applicazioni ed esemplificazioni del disegno informatizzato, sembrano infatti quasi riconducibili alla ricerca di un rinnovato legame con "l'espressività di modi e tecniche di rappresentazione sedimentati in secoli di esperienze nel campo dell'architettura e, più in generale, delle manifestazioni artistiche".<sup>3</sup>

Sia che ci si riferisca alla produzione più avanzata del progetto di architettura MVRDV, Eisenman, Nouvel etc. o alle esperienze, soprattutto francesi, paesaggistiche e territoriali Desvigne & Dalnoky, Lennard etc. ci sembra infatti che l'aggiuntività e la perizia tecnica raggiunte dall'eidomatica contemporanea stiano in qualche modo richiamando sul gradiente espressivo l'attenzione e l'interesse in prima battuta destinati ai contenuti informativi della rappresentazione. Di fronte ad un processo di crescente aggettivazione qualitativa dell'immagine - e superata ampiamente la fase critica circa l'adeguatezza di utilizzo dell'eidomatica in architettura - ci chiediamo, infatti, se non stia quasi emergendo una crescente divaricazione tra contenuti



7

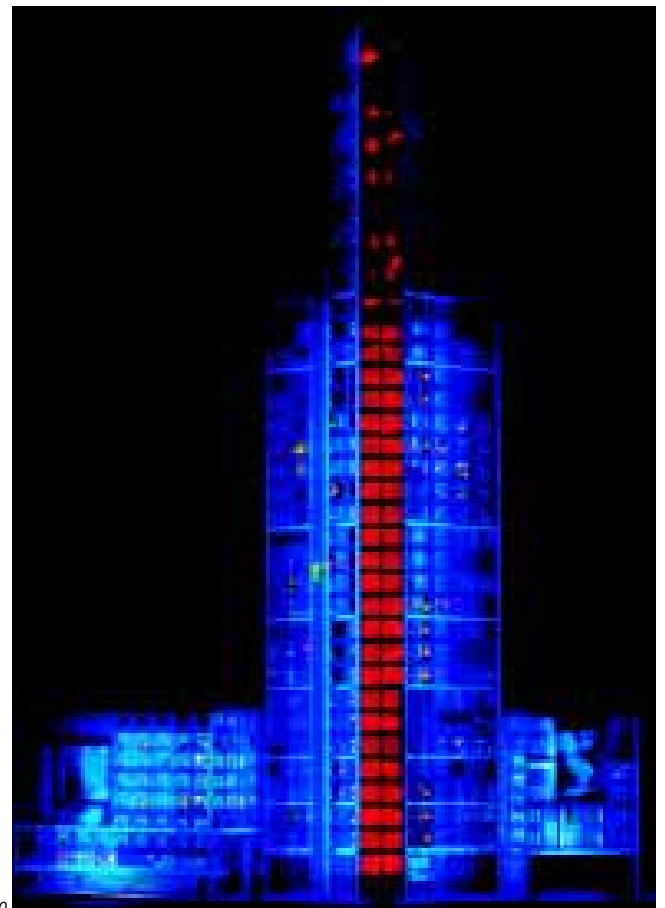


8

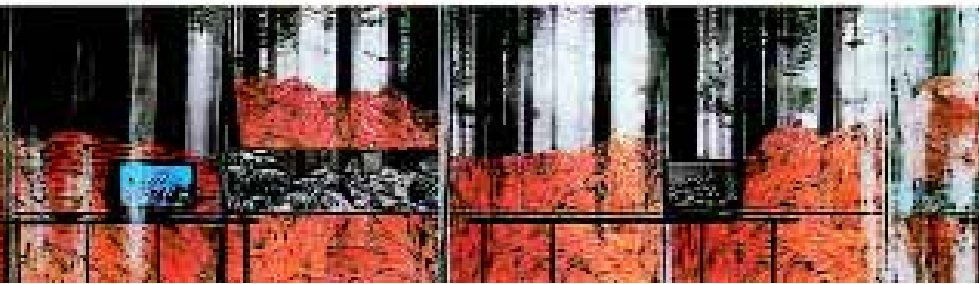


9

4 - 5 - 6 - 7  
 Peter Eisenman,  
 Max Reinhardt Haus  
 8 - 9 - 10  
 Jean Nouvel,  
 Media Park



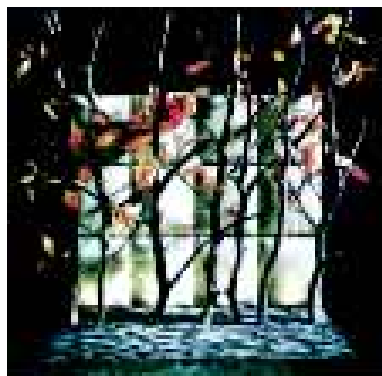
10



11



12



14



15

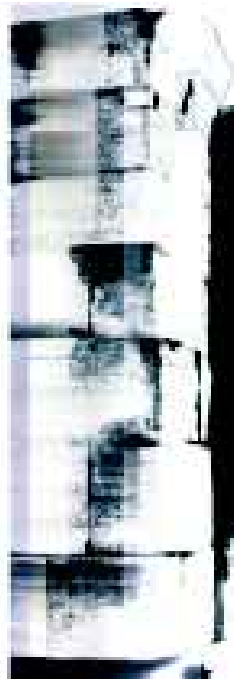




13

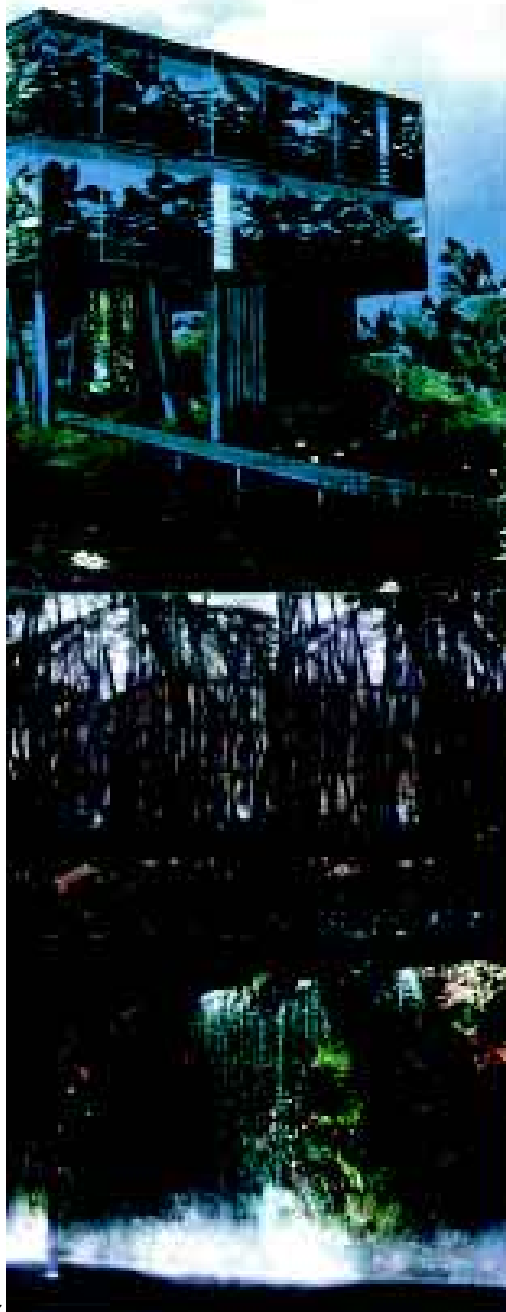


16



descrittivi e forme visive del disegno di architettura.

E se, probabilmente, non risultano estranei a queste dinamiche certi collegamenti, saldature?, con le parallele esperienze artistiche della video e computer art<sup>4</sup> ciò che provocatoriamente ci chiediamo è semmai, se, come già più volte si è verificato in passato, le prefigurazioni e le fughe in avanti dei linguaggi artistici non possano poi incidere, di ritorno, sui successivi spostamenti dell'architettura. E sarebbe, allora, interessante chiedersi se da iniziale temuto limite alla creatività individuale, l'uso del famigerato computer non possa ora intravedersi come la chiave per l'accesso a nuovi scenari dell'immaginazione.



17

<sup>1</sup> Ampia quantitativamente e ricca per eterogeneità degli approcci la pubblicistica in merito; volendo limitarci a pochi testi più direttamente riferiti al nostro specifico disciplinare possiamo citare i fondamentali: *L'architetto automatizzato*, N. Cross, Liguori, Napoli, 1985; *Reale e virtuale*, T. Maldonado, Feltrinelli, Milano, 1992; *Cyber space. Primi passi nella realtà virtuale*, AAVV, Franco Muzio, Padova, 1993; P. Levy, *L'intelligenza collettiva: per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1996; *Critica della ragione informatica*, T. Maldonado, Feltrinelli, Milano, 1997; F. Purini, Laterza, Bari, 2000; P. Virilio, *La bomba informatica*, Cortina, Milano, 2000; *Comporre l'architettura - il disegno digitale*.

<sup>2</sup> Gli esiti della prima fase della ricerca sono pubblicati in *Evoluzione e influenza delle tecnologie informatiche sui processi ideativi e di rappresentazione dell'architettura*, P. Puma, Firenze, s. e., 1997.

<sup>3</sup> Interessanti stimoli sull'argomento sono contenuti nel volume dedicato al tentativo di coniugare tradizione ed innovazione nell'esperienza tutta attuale della rappresentazione informatizzata dell'architettura: a cura di Piero Albinini, *Il disegno dell'architettura fra tradizione e innovazione*, Gangemi, Roma, 2002, da cui sono tratte le immagini riprodotte (figg. 11-18).

<sup>4</sup> Il riferimento non è qui tanto il lungo complesso di esperienze della video art, da Nam June Paik a Fluxus a Fabrizio Plessi, quanto le molteplici esperienze di pittura digitale o Arte in web; Yoichiro Kawaguchi o Katsuro Yamaguchi, per citare solo i più noti.

Pagine precedenti:

11

*E. Francois e D. Lewis, Ampliamento di uffici a Rouen, 1995*

12

*Canan Tolon, Frammenti, 1992*

13

*Rosario Marrocco, Disegno 16*

14

*E. Francois e D. Lewis, Stabilimento di depurazione delle acque a Nantes, 1995*

15

*E. Francois e D. Lewis, Casa per vacanze a Jupilles, 1993*

16

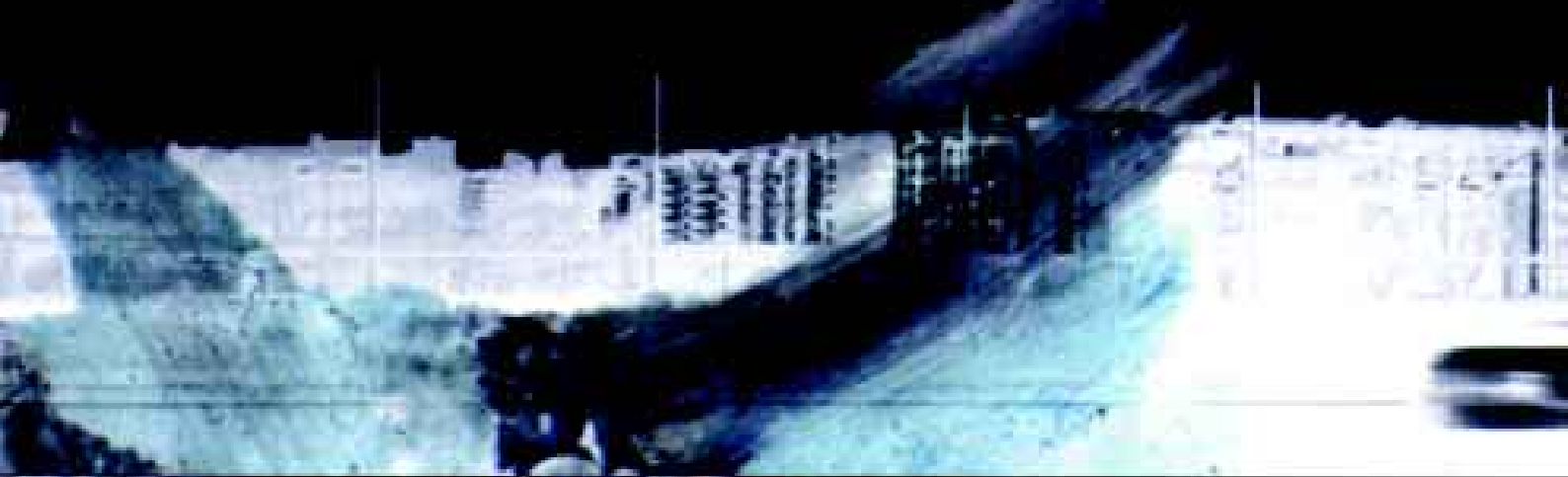
*Rosario Marrocco, Disegni 11 e 12*

17

*E. Francois e D. Lewis, Stabilimento di depurazione delle acque a Nantes, 1995*

18

*Gabriele Pierluisi, Paesaggi metropolitani: Roma spazi e altri spazi*





## Il futuro, da 170 anni.

La Cassa di Risparmio di Firenze è la banca che, da più di 170 anni, anticipa il futuro. Dove le idee si realizzano unendo all'esperienza di un solido passato, una costante apertura a ciò che di buono verrà. Non a caso è stata la prima realtà bancaria a credere nel remote banking, sviluppando tramite internet, telefono e wap nuovi servizi di virtual banking. Servizi che per molti sono ancora futuro.



**CASSA  
DI RISPARMIO  
DI FIRENZE**

La banca delle idee.

dipartimento

didattica

ricerca

internazionalizzazione

comunicazione

home page

[Home page](#) > [Comunicazione](#) > [Riviste Scientifiche](#) > Firenze Architettura

Eventi e Mostre

DIDA R

DIDA Ricerche

DIDA Workshops

DIDA Tesi

DIDA Extra

Collane

Altre Pubblicazioni

Riviste Scientifiche

**Firenze Architettura**

Contesti

Opus Incertum

Restauro Archeologico

Ri-Vista

Altre Riviste Scientifiche

Comunicazione Istituzionale

Guida per gli Studenti

Manuale di identità visiva

## Firenze Architettura

La rivista FIRENZE ARCHITETTURA nasce nel 1997 e tratta problemi di Architettura e di Progetto, è edita dal Laboratorio di Comunicazione del Dipartimento, Autorizzazione Tribunale Firenze n.4725/25.09.1997, ISSN 1826-0772 online ISSN 2035-4444.

Ciascun numero è dedicato ad un argomento specifico proposto dal Comitato Scientifico e di Redazione composto da studiosi, ricercatori, docenti del Dipartimento.

Alla formula inizialmente adottata di tre sottotitolazioni - *documenti, dossier, quaderni* - si sono aggiunti negli anni successivi i *numeri tematici* con interventi anche di architetti e studiosi esterni al Dipartimento, gli *atlanti dei corsi di progettazione architettonica e di disegno* e come supplementi gli *eventi*, con lo scopo di guidare i lettori e di prefigurare gli ambiti, pur senza costringerli in confini rigidi.

FIRENZE  
architettura  
2.2016

Firenze Architettura  
**Più con meno**  
Anno XX n° 2 2016  
pagine: 168  
formato: 22x29,7 cm

Basta una pietra a definire uno spazio: una pietra che, nel caso di Sisifo, è ormai tutt'uno col corpo, come sottende il progetto di Campo Baeza in apertura del numero. Con il tema "più con meno", dedicato agli spazi di piccole dimensioni ma di grande intensità, la rivista declina quel "costruire con poco" già affrontato in precedenza, volendo additare quell'aspetto trascendentale del tema nel quale il meramente dimensionale s'avvia all'intrinseco valore poetico della misura. La stanza