



unione
italiana
disegno

convegni

progetto grafico
Piero Albisinni

cura redazionale
Monica Filippa
Emanuela Chiavoni
Alekos Diacodimitri

GANGEMI EDITORE®
INTERNATIONAL

©
Proprietà letteraria riservata
Gangemi Editore spa
Via Giulia 142, Roma
www.gangemieditore.it

Nessuna parte di questa
pubblicazione può essere
memorizzata, fotocopiata o
comunque riprodotta senza
le dovute autorizzazioni.

Le nostre edizioni sono
disponibili in Italia e all'estero
anche in versione ebook.

Our publications, both as books
and ebooks, are available in Italy
and abroad.

ISBN 978-88-492-3650-7

40° | convegno

unione
italiana
disegno

contributi in occasione del
40° convegno

a cura di

Piero Albisinni
Mario Centofanti
Emanuela Chiavoni

Indice

- 6 | Presentazione
Mario Centofanti
- Parte prima. Quaranta sfumature Di....**
- 12 | La nascita dell'UID e il suo consolidarsi.
Il contributo alla formazione
del nuovo ordinamento didattico
della Tabella XXX
Mario Docci
- 22 | I convegni dal 1979 al 2011
Cesare Cundari
- 40 | Roma, Matera, Parma, Torino, Firenze, Napoli:
le prime tappe di un Giro d'Italia straordinario
Carlo Bianchini
- 48 | UID Milano 2018.
Rappresentazione/Materiale/Immateriale:
ragioni di un tema
Rossella Salerno
- 56 | Il dottorato di ricerca del Disegno.
Un profilo storico (1982-2018)
*Laura Carlevaris, Laura Carnevali,
Francesca Fatta, Emma Mandelli*
- 68 | L'Associazione scientifica oggi.
Le prospettive dell'area del Disegno e il ruolo dell'UID
Vito Cardone

Parte seconda. Repertorio dei Convegni

Il disegno dei «convegnanti» | 82
Alberto Pratelli

Quaranta anni di convegni. | 88
Note per una possibile interpretazione
Piero Albinetti

Gli incontri dei disegnatori. | 96
Rassegna dei Convegni UID
Emanuela Chiavoni

Breve storia dei premi UID | 140
Guido Guidano

Parte terza. Dizionario biografico

Dizionario biografico dei soci dell'UID | 146
e dei docenti del disegno
Mario Centofanti

Anteprima del dizionario biografico | 148
a cura di

Gaspere De Fiore	<i>Mario Docci</i>
Margherita De Simone	<i>Francesca Fatta</i>
Carlo Mezzetti	<i>Laura Carnevali</i>
	<i>Caterina Palestini</i>
Luigi Vagnetti	<i>Emma Mandelli</i>

UID Milano 2018. Rappresentazione/ Materiale/Immateriale: ragioni di un tema

L'occasione del 40° Convegno Internazionale dei Docenti della Rappresentazione suggerisce di guardare con attenzione sia alla tradizione che all'innovazione dei contenuti e delle pratiche applicative in relazione alle esperienze di didattica e ricerca dei docenti e degli studiosi dell'area del disegno.

La rappresentazione, considerata nella sua dialettica tra capacità di interpretare e restituire le idee, gli aspetti materiali e immateriali di oggetti, architetture e territori, da un lato include i campi consolidati delle indagini sul costruito e il paesaggio; dall'altro guarda ai processi ideativi e comunicativi del progetto alle varie scale, veicolando forme e immagini in una nuova dimensione di condivisione digitale di processi, patrimoni e prodotti del design. Come questi campi, in parte già "luogo comune" dell'area della Rappresentazione, possano oggi essere ridefiniti sull'onda d'urto dei nuovi linguaggi digitali, dei media della comunicazione e più in generale delle tecnologie applicative, costituisce oggetto della discussione del presente convegno.

Da qui la comunità scientifica dei Docenti della Rappresentazione ha cominciato a lavorare in questi mesi, aprendosi anche ai contributi di quanti, interessati al tema, hanno fornito altri utili e interessanti apporti. Oltre duecentocinquanta gli abstract pervenuti, intorno a duecento il numero delle relazioni inviate: uno sforzo considerevole profuso dagli iscritti alla società scientifica, a cui i comitati preposti, da quello scientifico a quello dei revisori, infine a quello degli organizzatori, hanno cercato di corrispondere al meglio.

Ma cominciamo dall'inizio, perché il tema della rappresentazione tra materiale e immateriale viene presentato proprio a Milano?

In primo luogo per la struttura e la tradizione stesse della sede ospitante: il Politecnico di Milano, una sede che si articola su tre grandi settori della didattica e della ricerca, architettura, design e ingegneria; si è trattato quindi di indicare un tema che potesse predisporre un terreno condiviso, a partire dal quale il profilo culturale della sede proponente potesse incontrare e rivisitare le diverse sensibilità e specificità che caratterizzano il settore disciplinare del Disegno.

L'idea è stata dunque quella di lanciare una *call* per presentare, in primo luogo, esperienze che illustrassero la rappresentazione del costruito, ma anche per riflettere sulle idee, sulle teorie che sottendono le pratiche costruttive. Ne è derivata una particolare angolatura da cui considerare il duplice e inestricabile rapporto della rappresentazione con le dimensioni materiali e tangibili di quanto viene raffigurato e, al tempo stesso, la sua "imperfetta" coincidenza tra immagini prodotte e dati descritti, imperfezione quest'ultima assai proficua per la verità, perché ne veicola sovente la componente interpretativa e quindi immateriale.

Gli stili e i modi della ricerca del team che ha elaborato la *call* si sono "interfacciati", a partire dalle tradizioni di studi di tre dipartimenti diversi: Architettura e Ambiente Costruito, Architettura e Studi Urbani, Design, cioè i due dipartimenti di architettura e quello di design presenti nel politecnico milanese.

L'obiettivo è stato quello di affrontare un tema in cui la sede proponente potesse riconoscersi, ma al tempo stesso la "comunità del Disegno" potesse ritrovarsi, confrontando le esperienze, costruendo un dialogo vivace, fiorire di idee e progetti capaci di guardare con la stessa attenzione sia le tradizionali forme, pratiche e tecniche di rappresentazione, sia di traguardare le molteplici forme che esse assumeranno in futuro.

Questo forse il nucleo più autentico e – ci auguriamo – attuale, del tema posto dal convegno: “Rappresentazione/Materiale/Immateriale”.

Un tema che già qualche anno fa ha cominciato a prendere corpo in occasione della redazione dell’opera collettanea *Dibuyo y Arquitectura* (2016), promosso da Pilar Chías e Vito Cardone, nelle cui pagine si proponeva una riflessione sulle trasformazioni avvenute nella ricerca e nell’insegnamento delle discipline del Disegno, in Italia e in Spagna, nell’arco degli ultimi trent’anni.

Lo sguardo retrospettivo del volume ha pertanto permesso di guardare con occhio sereno e distaccato come siano cambiate la didattica e ricerca del settore presso il Politecnico di Milano, spostandosi, soprattutto per Architettura, da un approccio teorico a una nuova dimensione caratterizzata da una crescente dimensione tecnologica, spostandosi così da un’idea di rappresentazione capace di dialogare con i fondamenti del progetto a una pluralità di competenze ritagliate sulla didattica laboratoriale.

All’inizio degli anni Novanta, la Rappresentazione era stata piuttosto impiegata, proprio per la sua valenza semantica in campo filosofico, quale utile interfaccia in grado di dialogare con discipline diverse; a metà degli anni Novanta così Vittorio Ugo, in quel periodo decano del settore Disegno a Milano, ne specificava il significato: «Rappresentare denota simultaneamente presenza e assenza, secondo un’ambiguità carica di senso, di contenuti poetici, di portata critica e di valore euristico. Presente è ciò che rappresenta, nell’evidenza e nell’immediatezza comunicativa: il disegno che raffigura, il testo che descrive, la voce che narra...; assente è l’oggetto rappresentato, ciò a cui la rappresentazione rinvia colmandone la distanza spaziale e temporale»¹.

Una definizione del termine rappresentazione che evoca chiaramente proprio la sua componente più immateriale, e per quanto attiene in maniera più puntuale l’architettura sembra essere provvista di uno statuto ricco e articolato,

che ne amplia la trasmissione di contenuti tecnici. Il suo statuto teorico ne riconosce innanzitutto il ruolo quale luogo stesso e privilegiato della costruzione formale, quale processo “poietico” in grado di verificare l’intuizione, conservare la memoria, conferire senso ai dati sensoriali, consentendo la riflessione e il dialogo.

Tale impostazione appare quanto mai distante da ciò che praticiamo oggi nella rappresentazione dell’architettura, laddove la nostra principale attenzione è rivolta a ciò che il digitale viene trasformando non solo nei codici espressivi, nella produzione di immagini, nelle pratiche progettuali e di cantiere, ma nell’intera società.

Eppure il riferimento a qualcosa che va al di là della componente applicativa, che supera il puro *problem solving*, costituisce una sorta di resistenza difficile da scalfire, se anche nelle parole di James Ackerman trova eco quella tesi basilare per cui, fin dalle prime rappresentazioni, le cose viste o immaginate – specialmente gli edifici, i corpi geometrici, gli strumenti e le macchine, ecc. – si sono conformate alle idee filosofiche e alle ideologie². La rappresentazione può esprimere così una pluralità di forme, ciascuna delle quali rivela qualche cosa di unico che manca alle altre, esplicitandone le componenti visive e concettuali, intrecciandosi e sovrapponendosi alle idee prodotte dalle diverse culture: poiché le immagini sono espressioni del pensiero e proiezioni di un modo di vivere. All’approccio teorico e culturale al ruolo e alle potenzialità rivestite dalla rappresentazione nel campo della progettazione dell’architettura, è andato subentrando in maniera sempre più pervasiva il tema delle tecniche, evidenziando in tal modo l’accelerazione che la componente tecnologica ha preso all’interno delle discipline del Disegno anche in relazione ai cambiamenti che vanno investendo l’università italiana: mentre progressivamente decresce l’interesse per l’aspetto teorico degli insegnamenti, cresce invece la tensione verso il *Learning by Doing*.

Oggi l'essenza politecnica – costituita dalla dualità inscindibile fondamento/applicazione e dalla vocazione multidisciplinare – torna a essere il punto di partenza per pensare a un nuovo ruolo delle discipline del Disegno e della Rappresentazione per il futuro.

I temi della comunicazione, dell'immagine, della condivisione delle informazioni – connessi alle nuove tecnologie digitali – appaiono centrali in una cornice politecnica ripensata alla luce delle richieste emergenti dal cambiamento in atto nella società contemporanea.

È evidente che occupandosi di architettura, permane cruciale l'insieme delle modalità rappresentative che assolvono l'aspetto costruttivo, dall'impiego dei BIM alla modellazione solida, dalla progettazione parametrica alla prototipazione: senza ombra di dubbio queste tecnologie consentono di affrontare le sfide della globalizzazione, favorendo lo sviluppo di progetti complessi alla scala architettonica ma anche territoriale paesaggistica, attraverso l'impiego di piattaforme virtuali.

Allo stesso tempo è stato fatto notare che una realizzazione del progetto, per così dire, de-localizzata e frutto di molteplici competenze specialistiche, porta con sé l'ipotesi di un'architettura "open source" e priva al tempo stesso di un vero autore, come è stata fino ad oggi, almeno dal Rinascimento in poi.

Secondo queste considerazioni, la strada futura sarebbe solo segnata dai risultati e dalle applicazioni derivanti dal progresso tecnologico: in realtà la nostra società contemporanea mediatizzata e sempre più connessa, pone nuove sfide e richiede l'utilizzo di strumenti innovativi, dalla simulazione dinamica (spazio/tempo) per lo sviluppo e il governo degli esiti progettuali, alle ICT, in particolar modo all'*Augmented Reality* (AR) e *Virtual Reality* (VR), quindi alla simulazione immersiva.

Peraltro la "mutazione" introdotta dal digitale sta infatti profilandosi come un elemento distintivo della società contemporanea, caratterizzata da processi di passaggio

dal materiale all'immateriale e viceversa: «Tutto ciò che è solido svanisce nell'aria» asserisce Zigmund Baumann in *Liquid Modernity* (2000), riprendendo da una parte una figura marxiana della modernità e approdando dall'altra, alla convinzione che la mutazione, in quanto cifra della "iper-modernità", connota l'accelerazione iper-cinetica dei processi socioeconomici e culturali del moderno.

D'altro canto il tema del rapporto tra materiale e immateriale, oggi dirompente nei nuovi mezzi e linguaggi della comunicazione, era stato portato all'attenzione del grande pubblico dalla mostra *Les Immatériaux*, organizzata già nel 1985, presso il Centre Pompidou, e curata da Jean-François Lyotard. Lo sguardo precorritore della mostra si incentrava sull'emergere delle nuove tecnologie della comunicazione e sulla capacità di incidenza che, di lì a breve, queste avrebbero avuto sugli oggetti appartenenti al campo dell'arte, della scienza e della filosofia. Peraltro l'approccio di Lyotard all'immateriale costituiva una risposta a quanto Simon Nora and Alain Minc avevano già intravisto nella incipiente "computerizzazione della società"³.

In questo senso l'aspetto, solo in apparenza settoriale, in realtà asse portante del convegno *Rappresentazione/Materiale/Immateriale*, ovvero il mutamento pervasivo delle tecniche di comunicazione (e di rappresentazione) indotto dal digitale, finisce per intersecare una questione più ampia: le mutevoli trasformazioni che il digitale stesso ha progressivamente insinuato nella società contemporanea. Considerare la rappresentazione nella sua duplice accezione di strumento utile a cogliere e registrare le dimensioni materiali e immateriali dell'ambiente, può in ultima analisi costituire un utile punto di svolta che recepisce una eredità culturale e, ricontestualizzandola, si rivolge al mondo globale.

Il compito di declinare il tema generale del rapporto tra la rappresentazione e le sue componenti materiali e immateriali viene assegnato, nell'ambito del 40° dell'UID, agli

sguardi e alle riflessioni trasversali di quattro *keynotes* che introducono i rispettivi *focus*.

A Sergei Tchoban è affidato il compito di sviluppare la riflessione intorno al primo *focus* "Teorie del disegno e pratiche digitali per il progetto": architetto russo, naturalizzato tedesco, appassionato disegnatore e collezionista di disegni, ha creato nel 2009 la Tchoban Foundation che ha sede nel Museum of Architectural Drawing a Berlino. La fondazione intende essere un luogo per la ricerca sul disegno di architettura e la sua storia, affrontando interrogativi e questioni attuali: che cosa è il disegno oggi? Quale posto può avere il disegno tradizionale nell'era del digitale? Quale deve essere il ruolo della didattica in questo processo? Pertanto i temi specifici del *focus* vertono intorno al disegno e la rappresentazione dell'architettura, la dimensione corporea e tangibile del disegno, ma anche sulla rappresentazione digitale che rende il disegno immateriale e il suo sconfinamento nel campo dell'immagine.

Le considerazioni sul secondo *focus* "Tecniche per l'analisi e la (ri)costruzione del patrimonio", sono affidate a Livio De Luca del Centre Nationale de la Recherche Scientifique francese, la struttura scientifica in cui l'architetto coordina differenti progetti di digitalizzazione 3D del patrimonio architettonico; una questione cruciale nell'attività scientifica di De Luca consiste nel porre la documentazione digitale al servizio della conoscenza e della conservazione da una parte e dall'altra nel promuovere sia lo studio pluridisciplinare sia una consapevolezza collettiva del nostro patrimonio.

È Laura Marcolini a commentare il terzo *focus* "Modi e media della rappresentazione e della cultura visuale", quale rappresentante del gruppo Studio Azzurro che, dagli anni Ottanta esplora le possibilità poetiche ed espressive delle nuove culture tecnologiche. Impiegando video-ambienti, ambienti sensibili e interattivi, percorsi museali, *performance* e film, la ricerca di Studio Azzurro interseca trasversalmente diverse discipline. A partire poi dalla metà

degli anni Novanta, il gruppo ha elaborato nuovi e interessanti questioni riguardanti interattività e multimediale, realizzando lavori definiti ambienti sensibili, in cui è dato assistere alla compenetrazione di narrazione e spazio.

Infine tocca a Carlo Ratti, del MIT, commentare il quarto *focus* "Pratiche e modelli di informazione e gestione", un *focus* che vede al suo centro le questioni del trasferimento dell'innovazione e delle competenze per le nuove tecnologie nel campo del progetto degli edifici e delle città. Per Ratti le tecnologie digitali stanno diventando sempre più interconnesse, cambiando di conseguenza l'interazione tra gli esseri umani e l'ambiente costruito, inoltre nel suo lavoro l'architetto si occupa dell'ambiente costruito urbano – dalle reti stradali alle tubature ai sistemi di gestione dei rifiuti – utilizzando nuovi modelli di sensori e di dispositivi elettronici portatili che hanno cambiato le modalità di comprensione e descrizione delle città.

Gli esiti di questo impegno collettivo di riflessione e concreta produzione di esperienze saranno testimoniati dagli atti del 40° Convegno Internazionale dei Docenti della Rappresentazione!

¹ Vittorio Ugo. Rappresentare. *Recto verso* 7, 1996.

² James Ackermann. Introduzione a *Il disegno obliquo*. 2005.

³ Hui Yuk, Broeckmann Andreas (edited by). *30 Years after "Les Immatériaux": Art, Science, and Theory*. Meson Press: 2015, pp. 9 e ss.