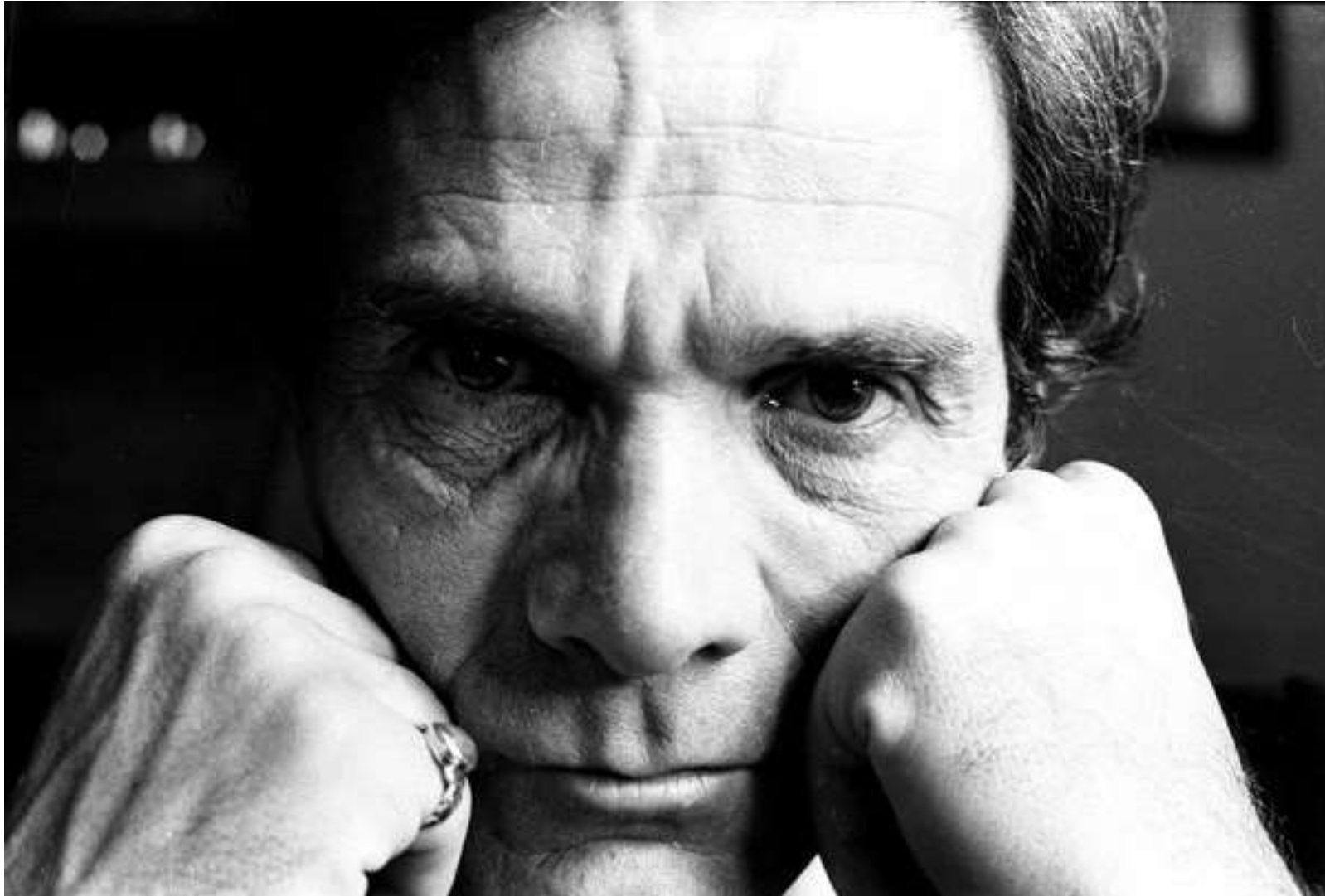
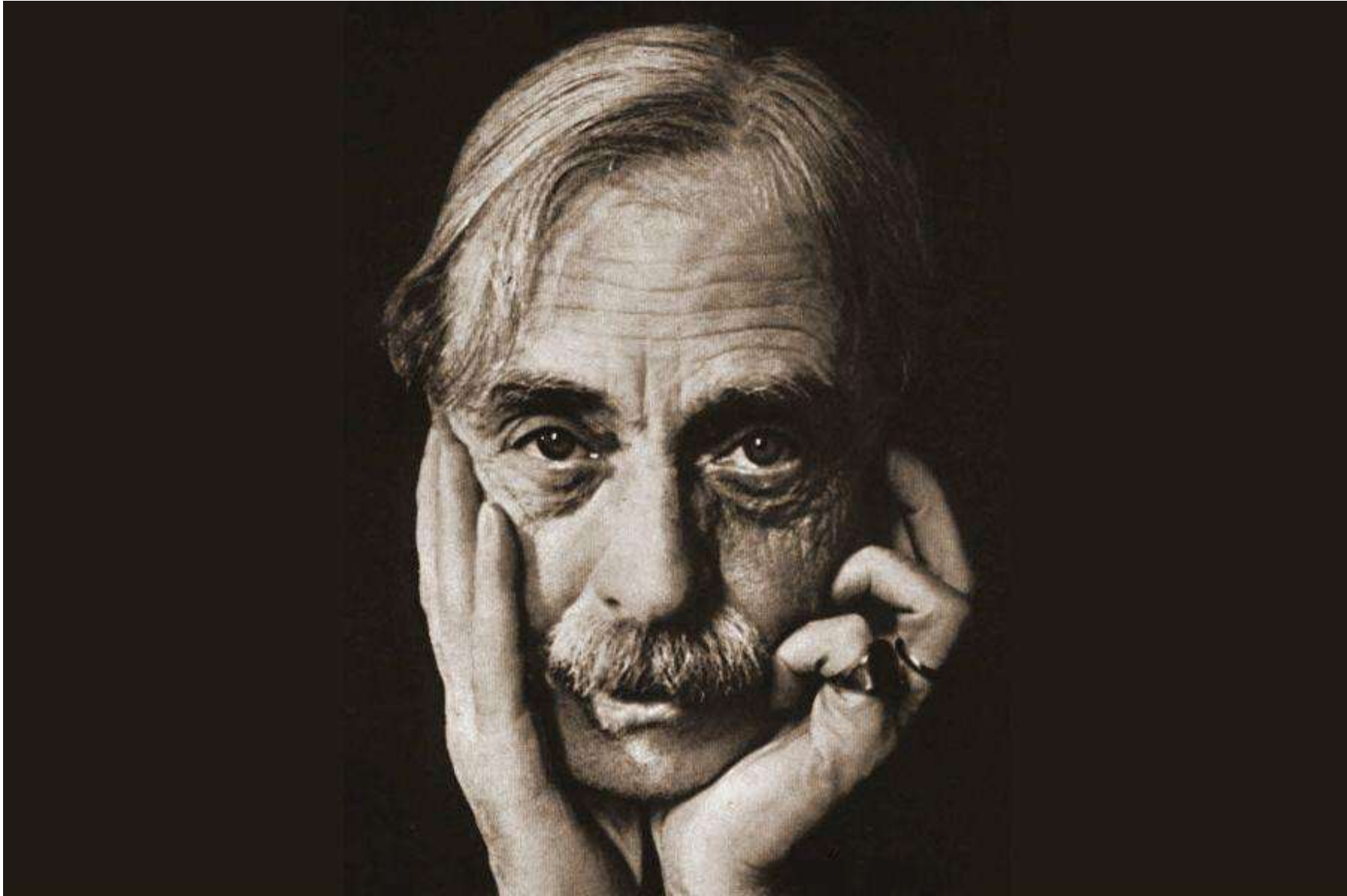


L'uomo si è accorto della realtà solo quando l'ha rappresentata



Pier Paolo Pasolini (1922-1975)

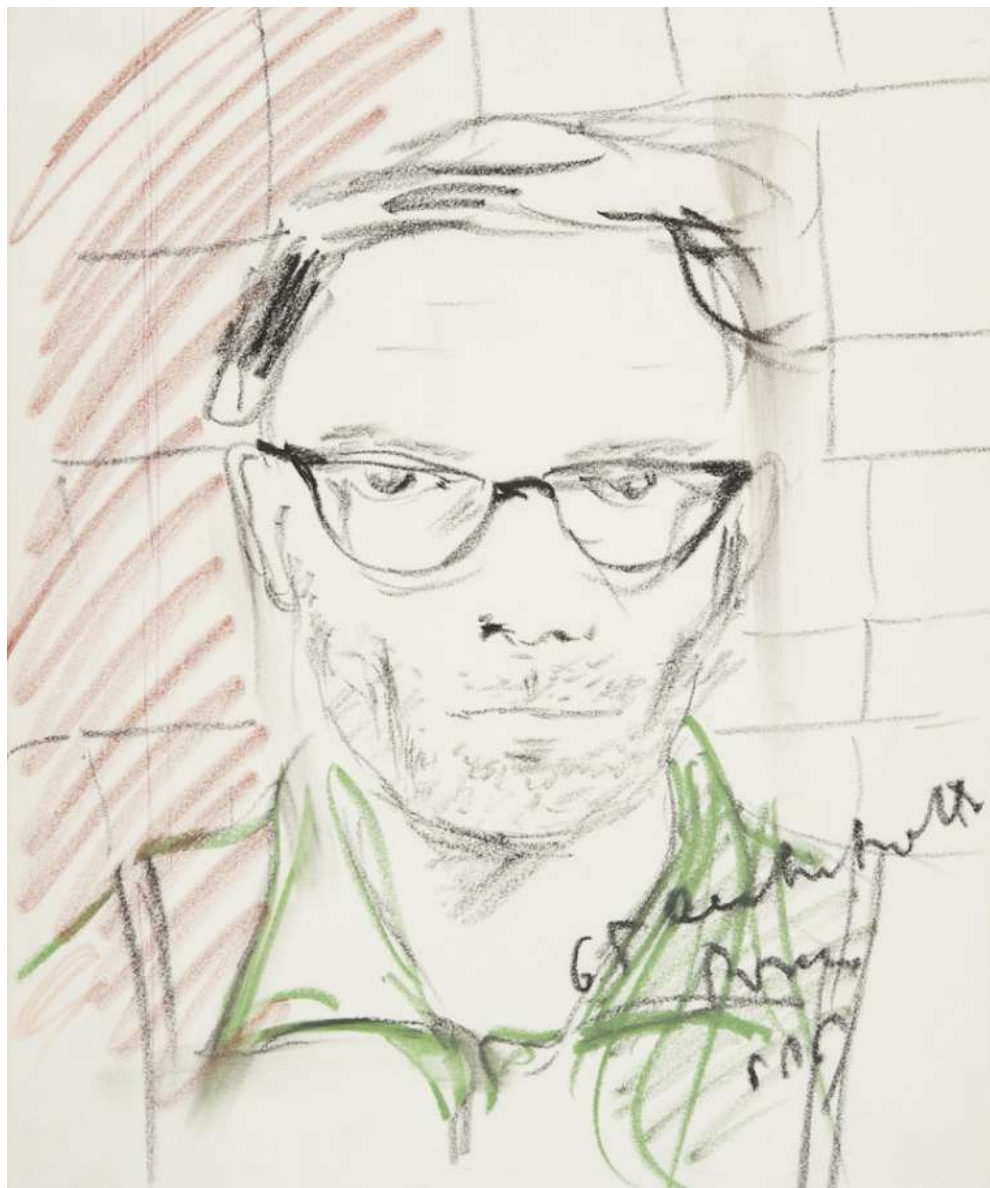
Vi è una differenza immensa tra il vedere una cosa senza la matita in mano, e il vederla disegnandola. [...] Non posso precisare la mia percezione di una cosa senza disegnarla virtualmente, e non posso disegnare questa cosa senza un'attenzione volontaria che trasformi notevolmente ciò che prima avevo creduto di percepire e conoscere bene. Mi accorgo che non conoscevo ciò che conoscevo.



Paul Valéry (1871-1945)



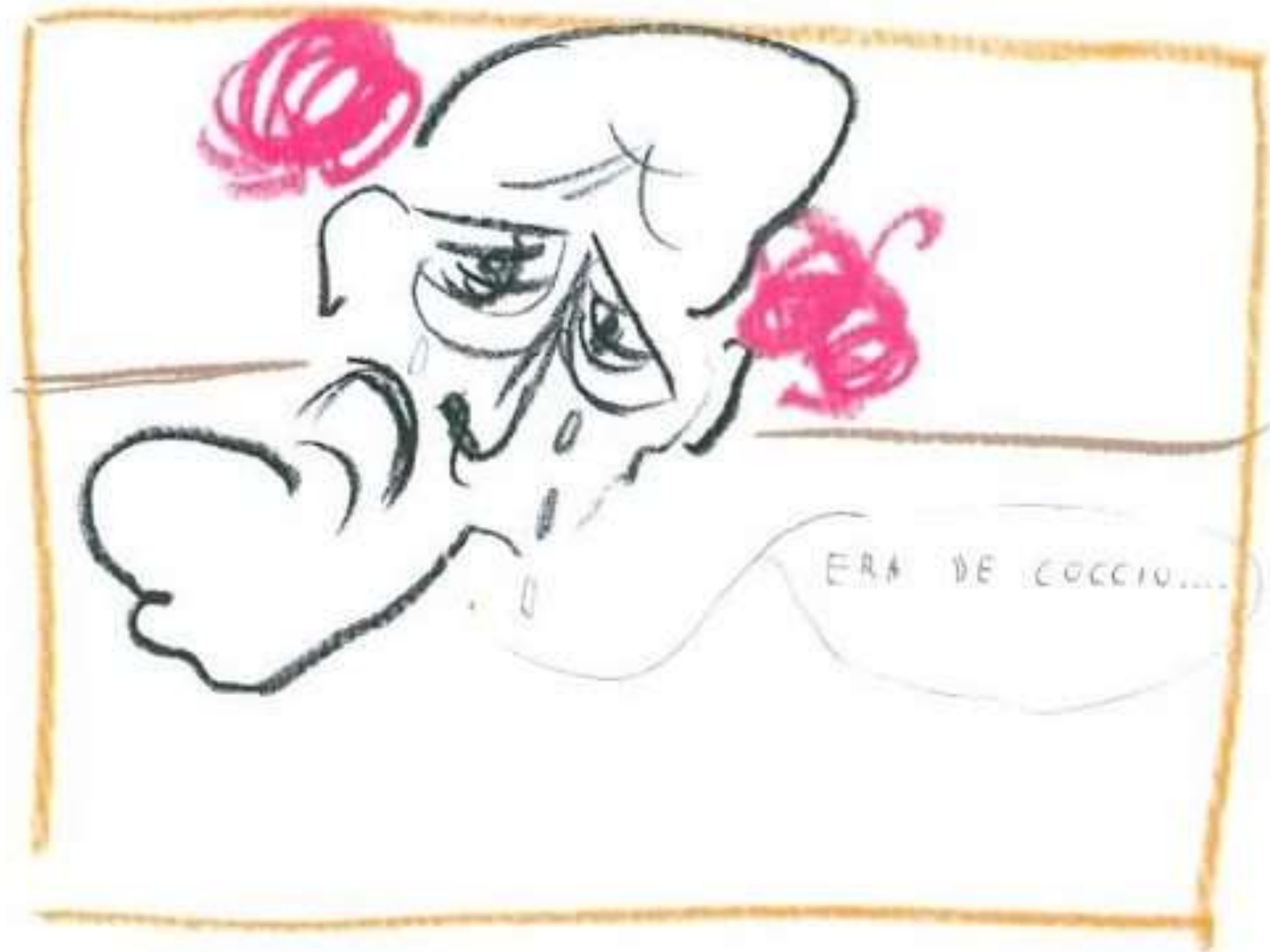
Pasolini autoritratto



Pasolini autoritratto



Pasolini, sceneggiatura a fumetti. La terra vista dalla luna



Pasolini, sceneggiatura a fumetti. La terra vista dalla luna

du dessin -

Un certain mécanisme dans lequel les choses viennent intérieurement
comme l'airain - produit de mouvement - travail

1. un geste - prophète -
2. les opérations de l'esprit,

Etude de transformations -

L'œil et la main

Le mémoire Rôle capital dans le dessin

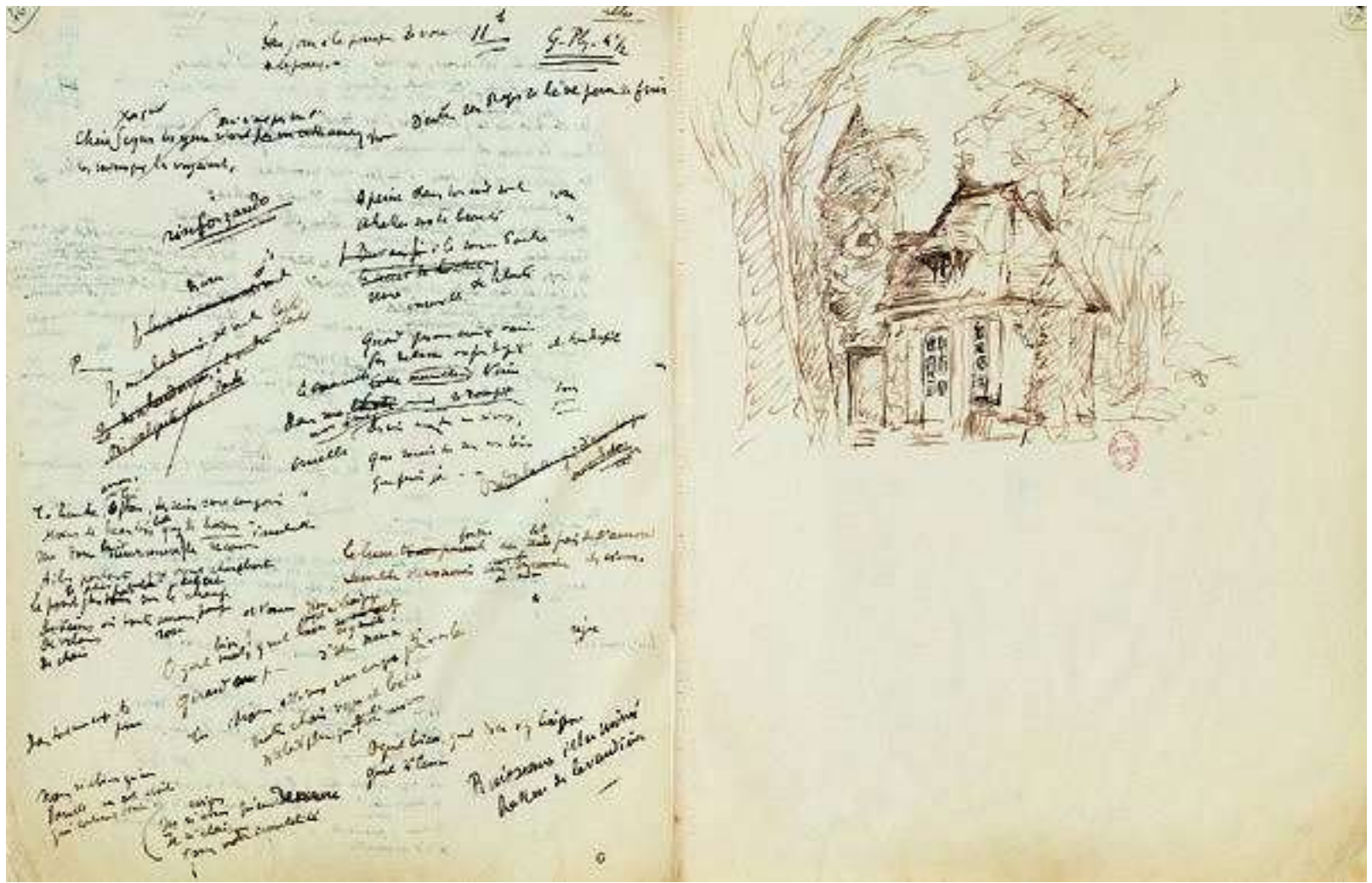
Considérer l'objet et le transformer par la pensée en autre

addition -

chose.



Valéry, cahiers



Valéry, cahiers



*Il disegno è una educazione dell'occhio, o meglio del guardare.
E' apprendere ad osservare. E' una disciplina dello sguardo
come la musica per l'orecchio e la danza per l'incedere.*

Mi accorgo che non conoscevo ciò che conoscevo

Mi accorgo che non conoscevo ciò che conoscevo

ACCORGO CHE NON CONOSCEVO CIÒ CHE CONOSCEVO

Mi accorgo che non c

Mi accorgo che non conoscevo ciò che conoscevo

Mi accorgo che non conoscevo ciò che cono

Mi accorgo che non conoscevo ciò che conoscevo

Tutti quanti credono di conoscere a fondo la città dove vivono, sapere alla perfezione cosa si trova nelle strade che percorrono ogni giorno e come queste sono strutturate, ma in realtà non è così! E' da anni che passo e ripasso tra le vie del centro della mia città, e sono sempre stata attenta ad osservarmi intorno per vedere i cambiamenti che subiva... I cambiamenti, proprio quelli! Chi non si accorgerebbe di un nuovo negozio ultramoderno là dove un tempo c'era la piccola merceria delle due vecchiette? O del nuovo centro commerciale lì dove non c'è mai stato nulla oltre che erbacce? Le novità non passano mai inosservate, mentre su ciò che c'è, ci limitiamo a sapere la sua esistenza senza domandarci com'è fatto, né quando è stato fatto, né perché.

Devo molto a questo lavoro di rilievo a memoria: mi ha permesso di scoprire che quello che ho sempre visto, in realtà non l'ho mai guardato. La piazza che ho scelto pensavo di conoscerla, prima di dovermi mettere a disegnarla, ma toccato il foglio con la matita mi sono resa conto che in realtà mi sbagliavo. Avevo un ricordo vago della chiesa che vi si affacciava (nonostante fosse l'elemento per cui la avessi scelta), nella mia mente si rifletteva solo un'immagine sfocata del suo ingresso principale, racchiuso in un'edicola a timpano triangolare. Era l'unico indizio che ricordavo. Sapevo che gli altri edifici che si affacciavano sulla piazza erano dei palazzi e la caserma militare, della quale ricordavo solo un cancello e due serie di finestre che percorrevano la facciata. Per il resto, balconi, finestre e portoni disposti in maniera del tutto caotica. Disegnarla dal vero è stato come essere in un luogo nuovo, sconosciuto, dove tutto appare per la prima volta. Non avevo mai notato come la caserma fosse riccamente decorata per tutta la sua facciata, e con quale attenzione queste decorazioni si ripetessero intorno a tutte le finestre. Per non parlare dei palazzi che, su un lato della piazza esibiscono tre favolose facciate, ognuna con caratteristiche decorative differenti; dall'altro lato invece, un "blocco" (di realizzazione più recente) dai colori vivi e dalle geometrie regolari e intersecanti. La piazza è ricca di verde, numerosi lampioni e abbellita da una pavimentazione che ricrea essenziali forme geometriche. La chiesa si impone lungo tutto un lato minore della piazza, dove compaiono, dietro la facciata principale, delle piccole torrette di forma cilindrica con tetto a cono, il campanile e tutto il resto della struttura.

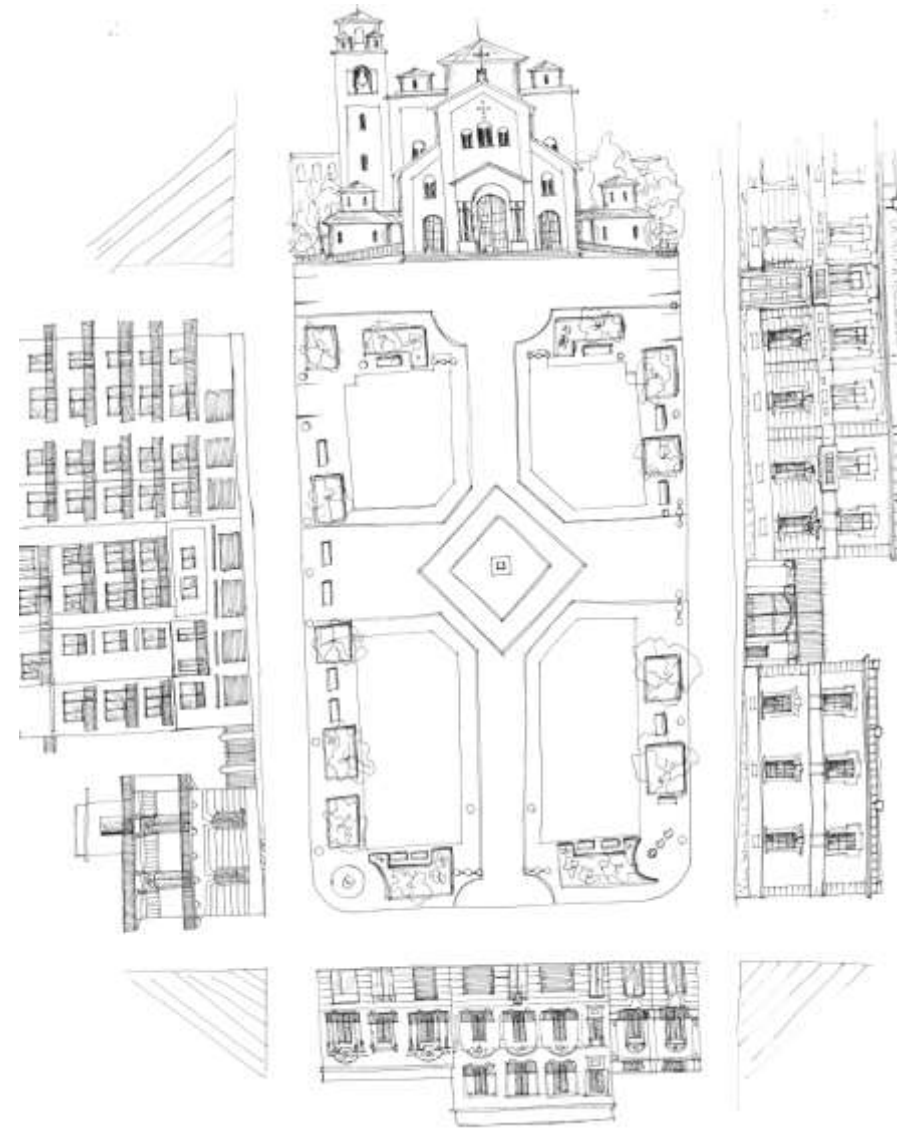
Insomma, non avevo mai visto niente di tutto ciò!

(Cavallaro Marzia a.a.2004/05 1° anno)

quello che ricordo



quello che vedo



Corso di Studio	Scienze dell'Architettura L17
Codice insegnamento	
Docente	Sebastiano Nucifora
Insegnamento	Disegno dell'Architettura
Ambito disciplinare	A08
Settore Scientifico Disciplinare	ICAR 17
Numero di CFU	4
Ore di insegnamento	40
Anno di Corso	II
Semestre	II

Prerequisiti

Conoscenza dei Fondamenti della Rappresentazione e delle Applicazioni di Geometria Descrittiva. Attitudine al disegno dal vero. Conoscenza di almeno un software CAD di disegno e modellazione 2D e 3D. Conoscenza di almeno un software per l'elaborazione di immagini raster (Photoshop o Corel Draw)

Programma del corso

Il corso si propone di fornire allo studente le competenze necessarie alla corretta rappresentazione del manufatto e dello spazio architettonico, nonché dell'oggetto di design industriale.

Il lavoro svolto sarà finalizzato alla produzione di elaborati utili alla narrazione grafica di un oggetto di design industriale dell'epoca analogica. Alle consuete norme del disegno architettonico, si uniranno codici grafici relativi all'uso del collage e al rapporto tra testo e immagine all'interno dei canoni della rappresentazione.

L'opera degli Archigram, con particolare attenzione verso le tecniche di rappresentazione usate dal gruppo Inglese, farà da riferimento all'intero corso.

Durante lo svolgimento del Corso il tema sarà esplicitato attraverso comunicazioni teoriche ed esercitazioni pratiche sui temi del disegno e della narrazione grafica di un progetto.

Risultati attesi (acquisizione di conoscenze da parte dello studente)

Conoscenza e affinamento delle norme del disegno e delle tecniche di graphic design. Attivazione dei processi legati agli aspetti immaginifici della narrazione grafica.

Tipologia delle attività formative

Lezioni (ore/anno in aula): 20
Esercitazioni (ore/anno in aula): 10
Attività pratiche (ore/anno in aula): 10

Lavoro autonomo dello studente

Lo studente dovrà svolgere autonomamente un lavoro di studio, ricerca ed elaborazione grafica dei temi assegnati dalla docenza per un totale di 40 ore di lavoro individuale.

Modalità di verifica dell'apprendimento

La produzione di due tavole grafiche pannellate formato 60x60, relative a due distinte modalità di rappresentazione dell'oggetto assegnato, accompagnate da una verifica orale sulla conoscenza dei temi trattati, saranno i materiali (presentati nelle forme e nei modi che saranno meglio esplicitati durante il corso stesso) valutati in sede di esame.

Materiale didattico consigliato

<http://archigram.westminster.ac.uk/>

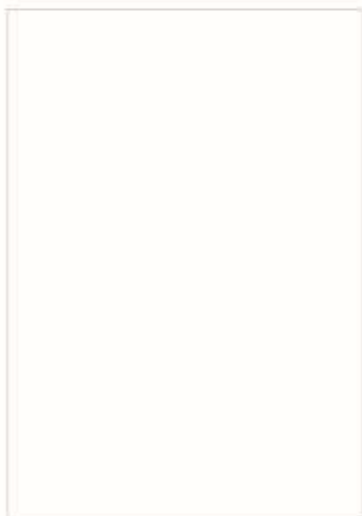
B.Edwards, *Il nuovo disegnare con la parte destra del cervello*, Longanesi, 2016

T. Pericoli, *Pensieri della mano*, ed. Adelphi, Milano, 2014

S. Nucifora, *Archigram between Collage and Urban Utopia*, Letteratura d'America n°149, La Sapienza Roma, 2014

altro materiale verrà suggerito all'avvio del corso

PAU Reggio Calabria aa 17.18
CORSO DI DISEGNO DELL'ARCHITETTURA
(prof. Sebastiano Nucifora, arch. Donia Trunfio)
SCHEDA D'ISCRIZIONE



il prof. sebastiano nucifora
CERTIFICA

che il ritratto a fianco raffigurato
appartiene a.....
nato il
proveniente da.....
diploma di.....

Si rilascia il presente certificato a titolo di
avvenuta iscrizione al corso di disegno
dell'architettura in questione, nonché per
ogni altro uso ove convenga (nessuno).

Reggio Calabria.....

PICCOLO QUESTIONARIO INUTILE

	sì	no	forse
so usare software di modellazione 3d (Artlantis, 3d Studio.....)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
so usare software di grafica (Photoshop, Corel Draw...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
so disegnare a mano libera	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pratico il disegno dal vero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
so cosa è un collage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sono qui perché da grande voglio fare l'Architetto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sono qui ma vorrei essere altrove (sincero eh...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
so chi sono Jacques Herzog e Pierre de Meuron	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
so chi è Gipi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
voglio cambiare corso (ma non posso...è l'unico!!)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

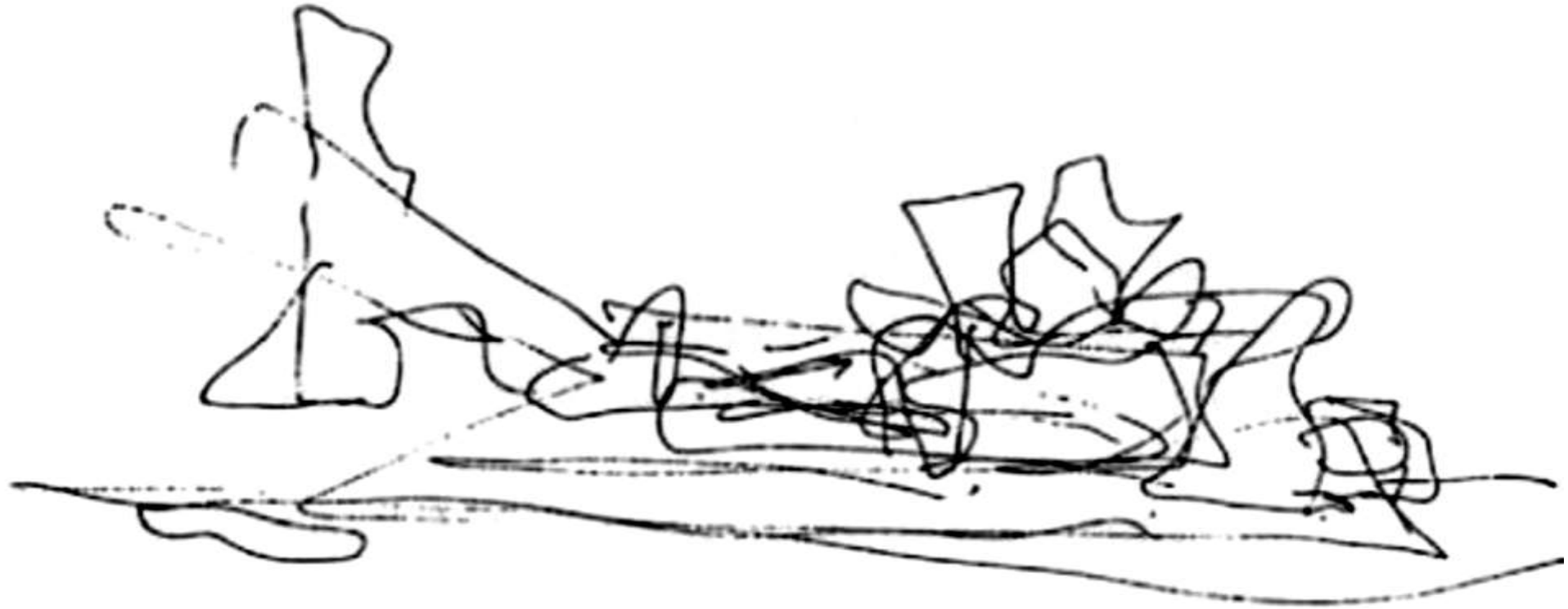
IL DISEGNO CIECO DELLE LINEE DELLA MIA MANO

spazio commento

TANTI DISEGNI

- (a) **ANALISI, CONOSCENZA e RAPPRESENTAZIONE (del reale o dell'idea di progetto). Il disegno a mano libera:** lo schizzo, lo schema, il disegno dal vero. Funzione indagatoria, pre-progettuale, artistica. Il disegno è autoreferenziale, si avvale di segni non-codificati. Non ha misura/ha misura. E' un disegno che pone domande e cerca risposte. **Desideriamo, sogniamo, ragioniamo.** Lo faremo attraverso il **Taccuino/Custodiaro**.
- (b) **COMUNICAZIONE. Il disegno strumentale**, con funzione di formalizzazione e di medium per comunicare con esattezza dati e informazioni. Ha misura. Si avvale di segni e di simboli normati. Contiene risposte. **Presentiamo.** Lo faremo attraverso l'uso del **CADD**.
- (c) **NARRAZIONE. Il disegno contaminato.** Scegliamo una forma narrativa, fantastica o realistica. Creiamo relazioni. **Raccontiamo storie.** Lo faremo attraverso l'uso del **Collage**.

Schizzo



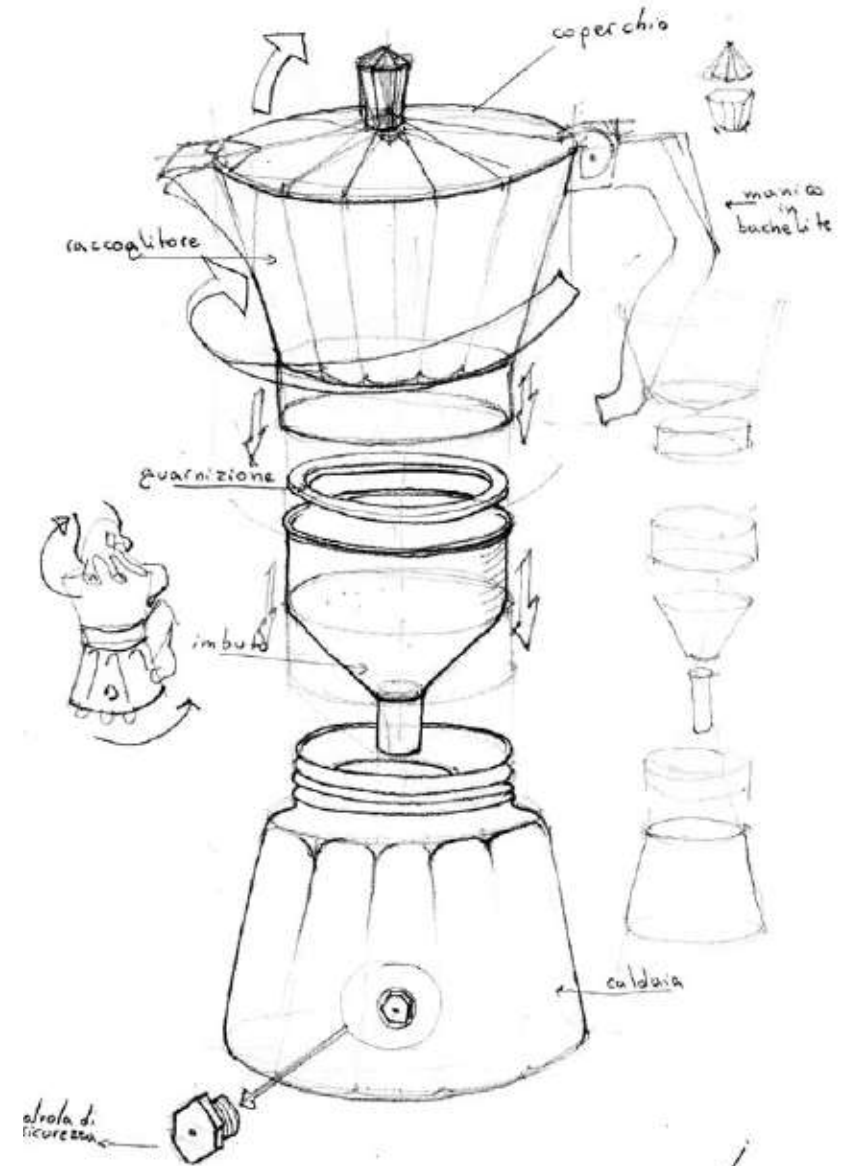
Schema



Schizzo



Schema



schizzo tradizionale e schizzo digitale

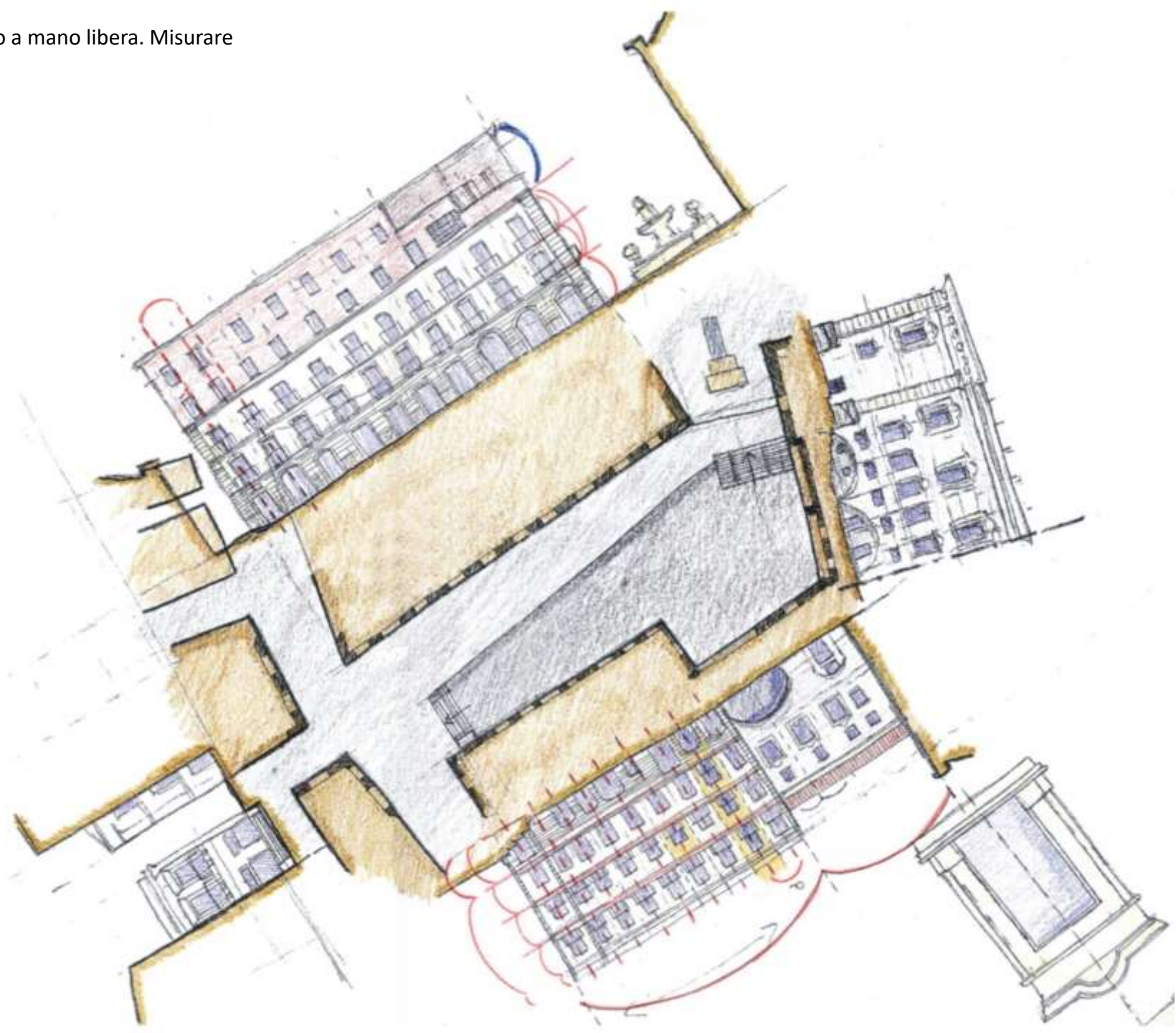


il disegno a mano libera è simulato oggi in modo molto soddisfacente dai dispositivi digitali e dai software; disegnare con uno stilo sulla tavoletta grafica, o con il dito su un monitor *touch screen*, per la rapidità del processo e il realismo degli effetti coincide, in modo molto stimolante, con la manipolazione dei materiali veri, per cui si può dire che lo schizzo digitale può assolvere la stessa funzione cognitiva dello schizzo con carta e matita..

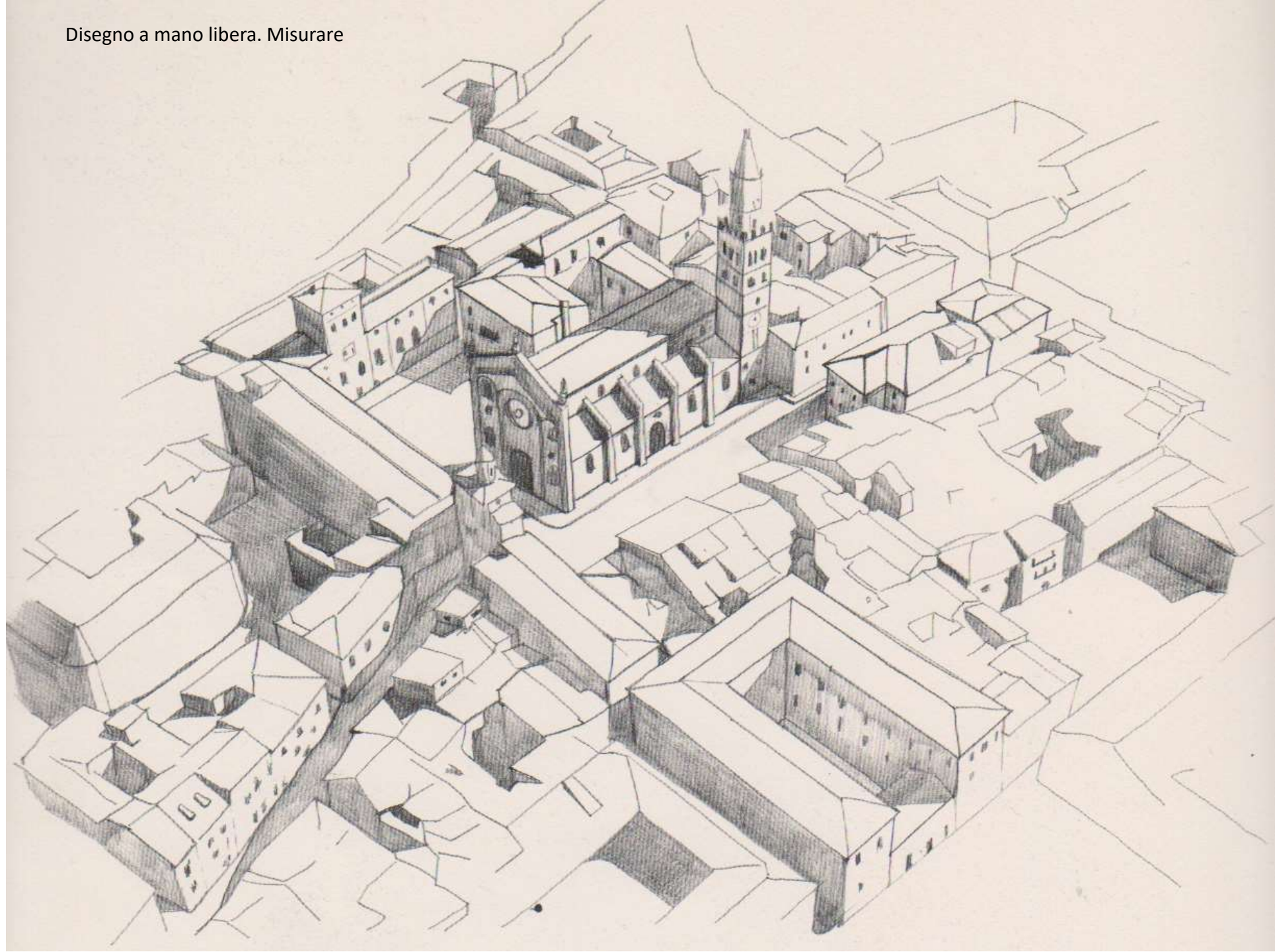
Analisi, conoscenza, rappresentazione.

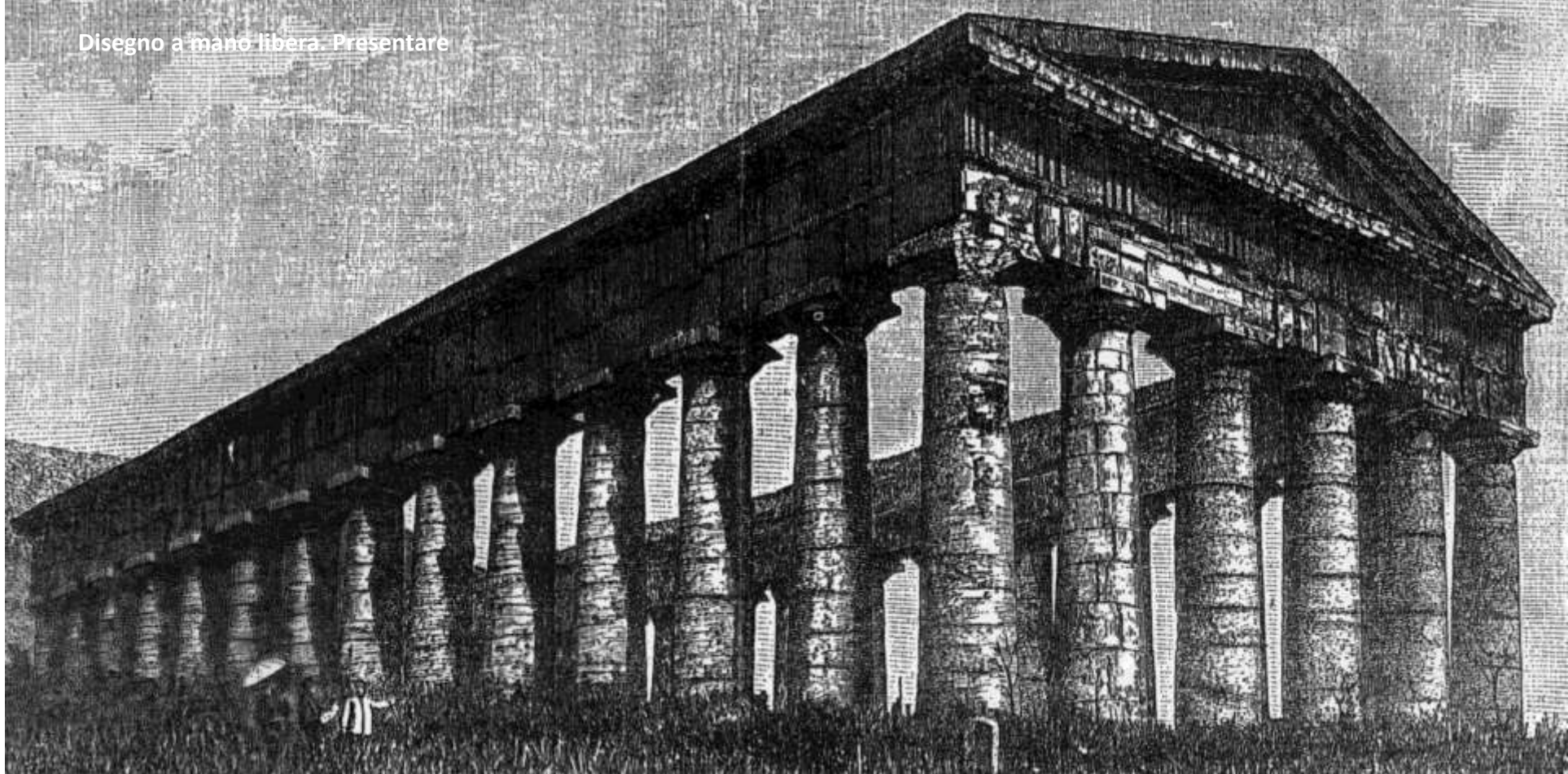
Quattro modi di disegnare a mano libera

Disegno a mano libera. Misurare



Disegno a mano libera. Misurare





PRESENTARE. CAMPO GHESTALTICO. DISEGNO DAL VERO.

L'oggetto viene studiato e rappresentato in relazione al punto di osservazione, per comprenderne le mutazioni percettive. Conoscenza e rappresentazione del prodotto e della realtà ottica

Modo di vedere/rappresentare: Mimetico/ Oggettivo. L'oggetto viene visto e rappresentato così come si percepisce.

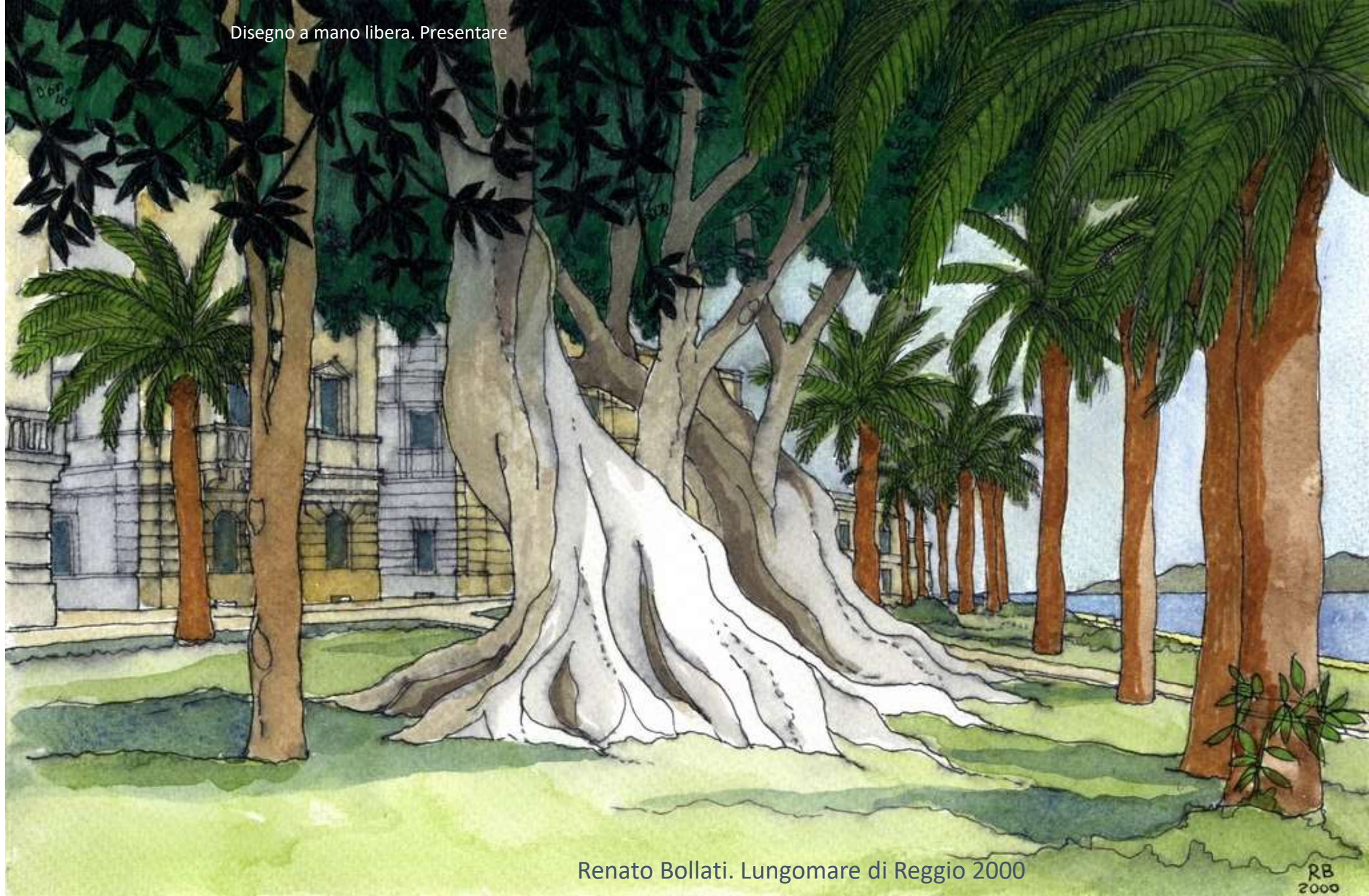
Geometria usata: Proiettiva. Metodo Proiezioni prospettiche

Disegno a mano libera. Presentare



Anonimo: Veduta di Comiso, 1883

Disegno a mano libera. Presentare



Renato Bollati. Lungomare di Reggio 2000

RB
2000

Disegno a mano libera. Presentare



Renato Bollati. Villa dei Quintili sull'Appia 2002

RB 02

Disegno a mano libera. Presentare



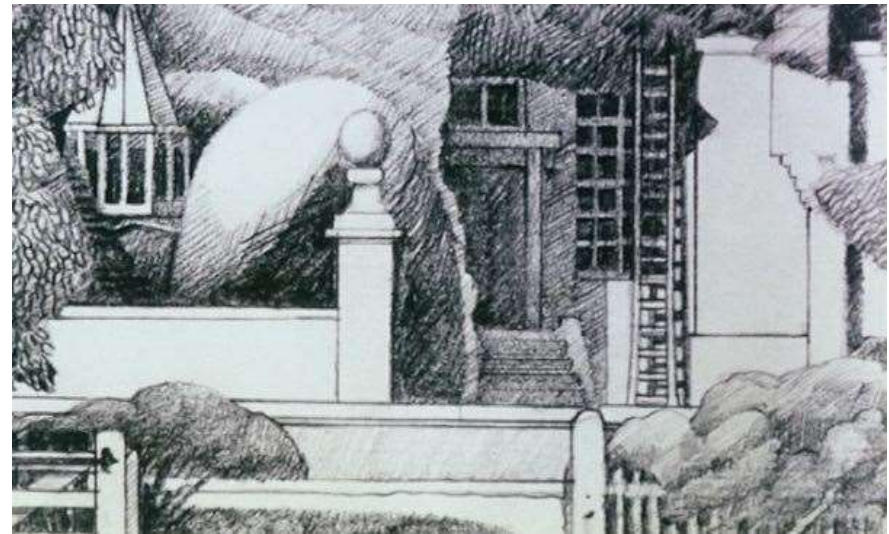
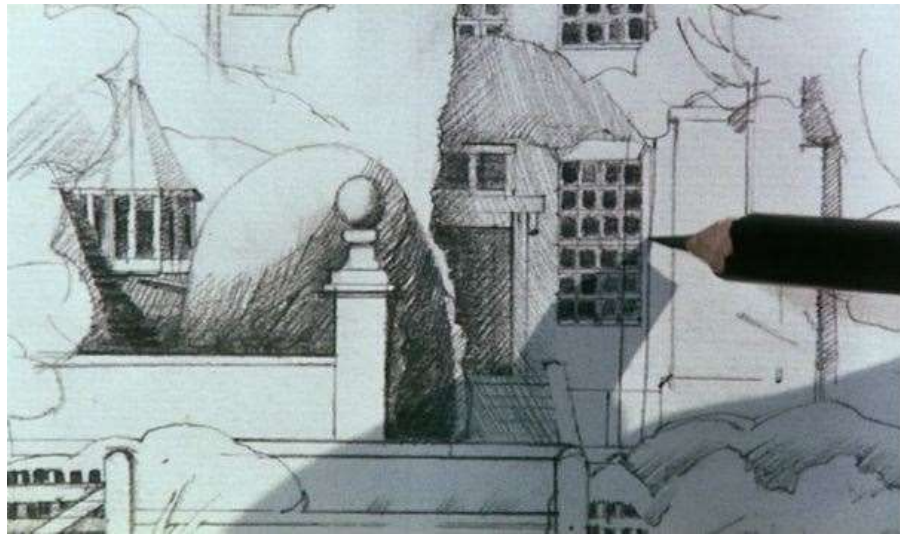
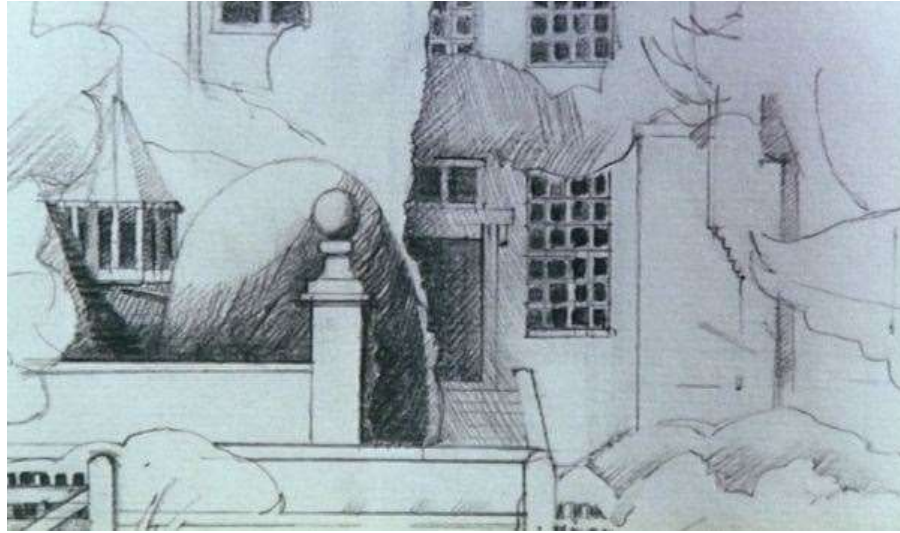
Claudio Patanè, Modica, Catania, Marzamemi

Disegno a mano libera. Presentare

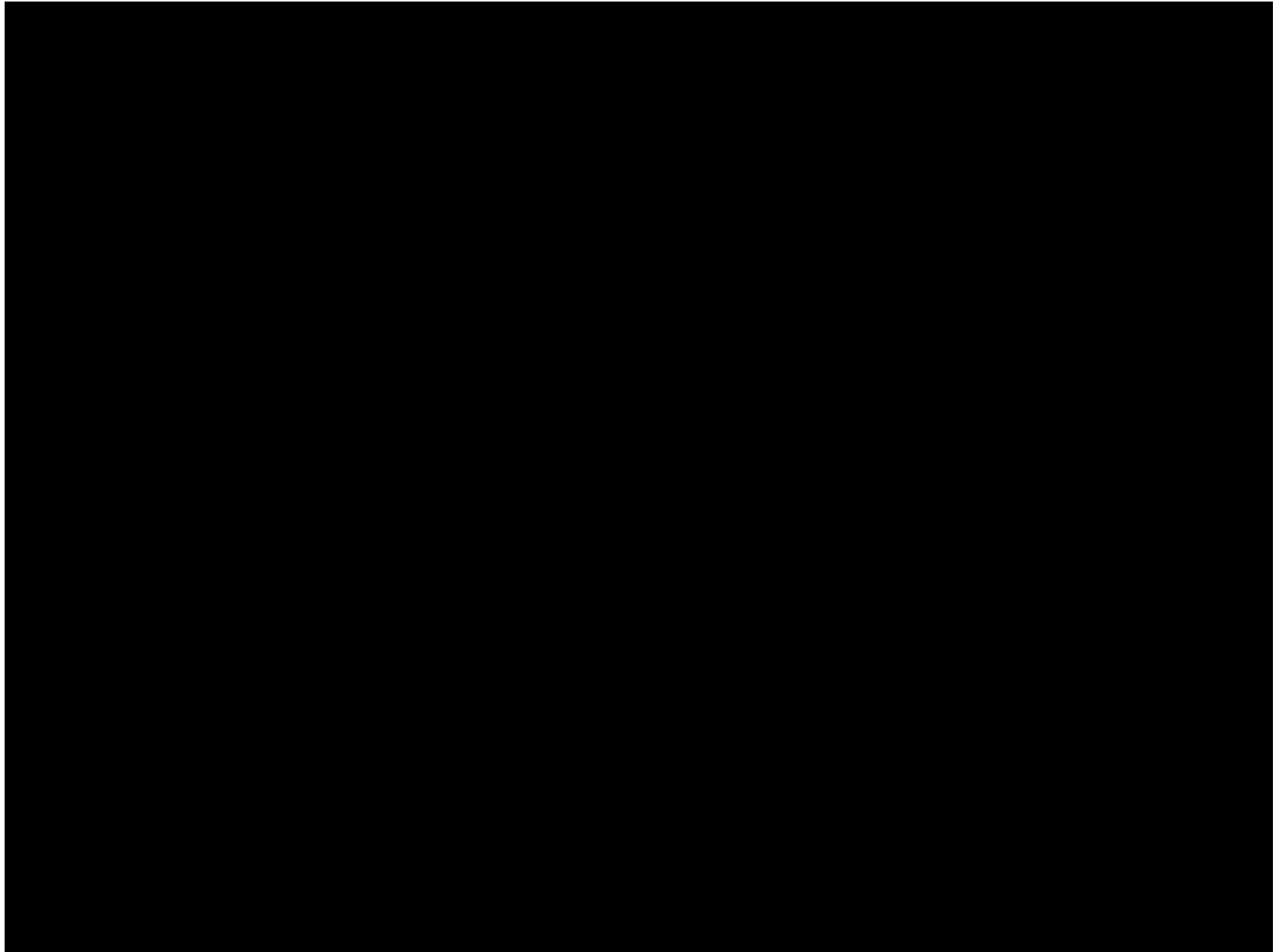


Claudio Patanè. Panorama di Lisbona

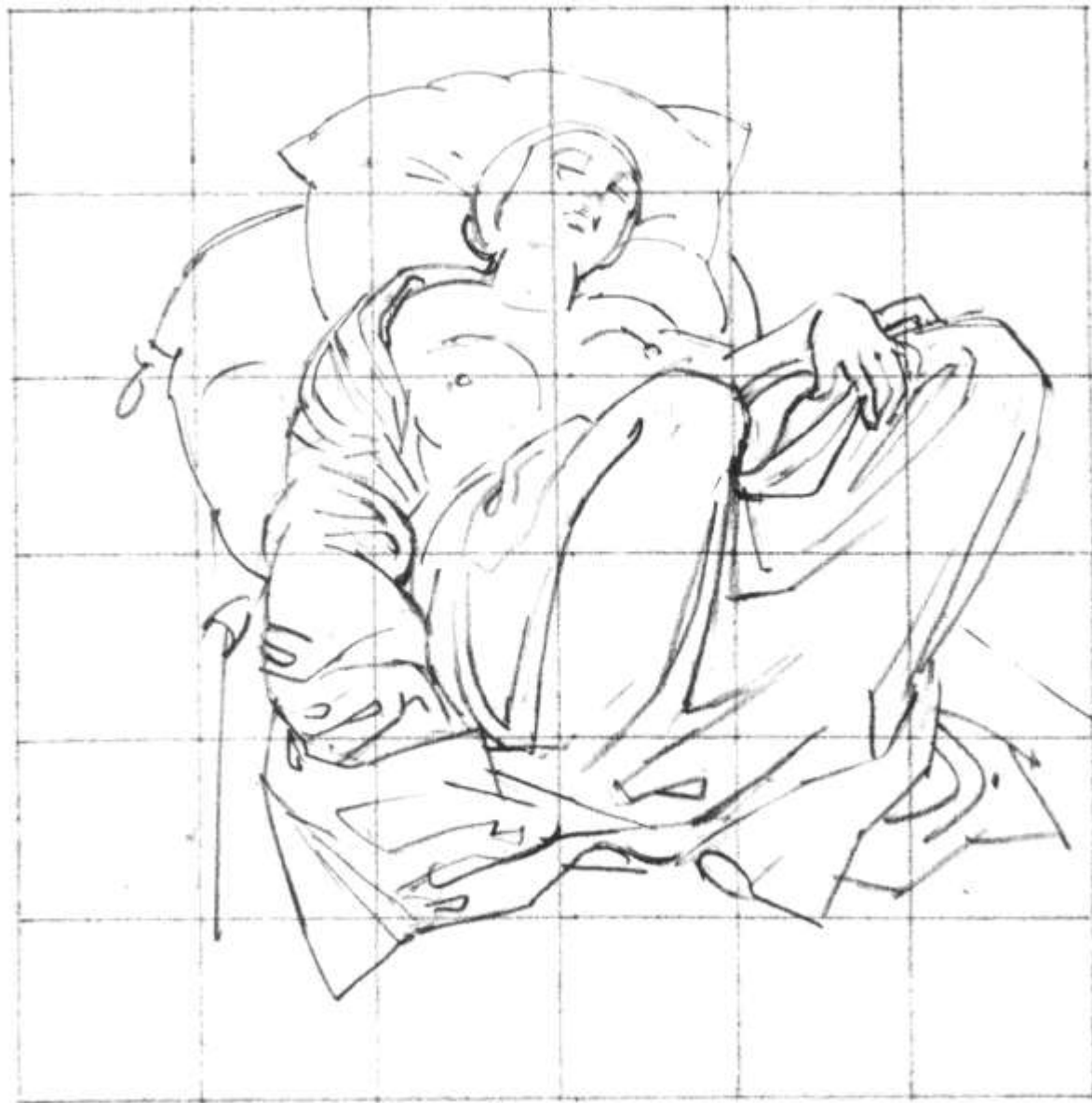


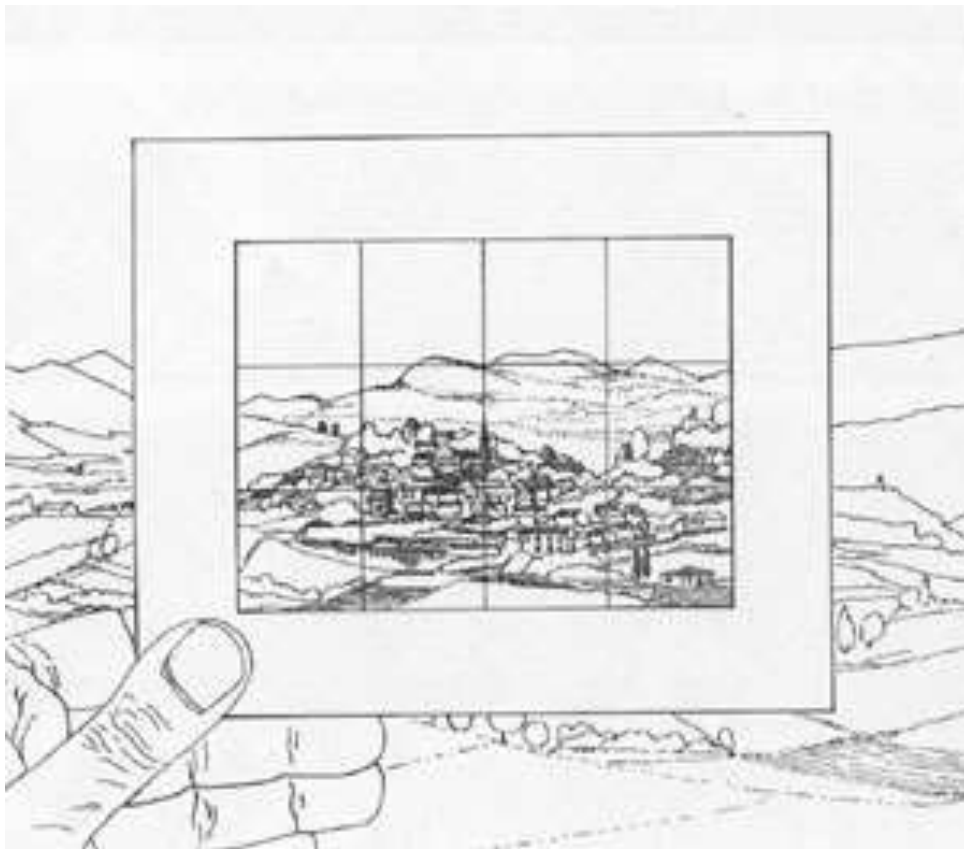






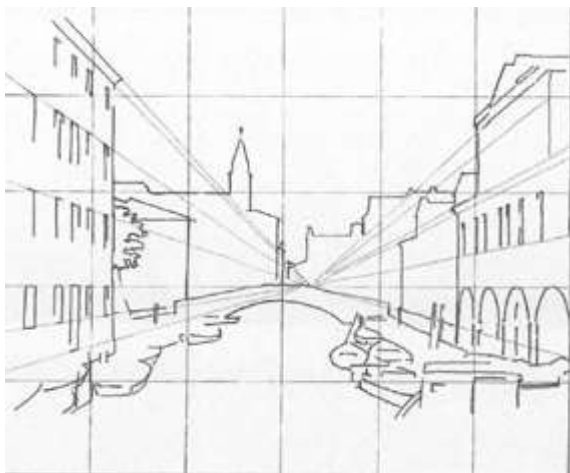




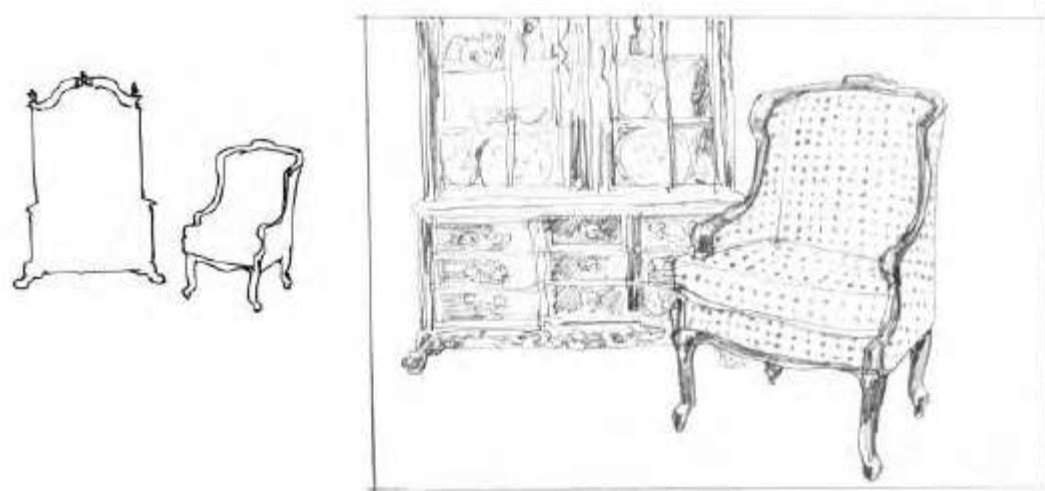


Regole generali del disegno dal vero

1. NON CANCELLARE MAI, PIUTTOSTO RIDELINEARE O, IN ALTERNATIVA, CAMBIARE FOGLIO
2. GUARDARE IL SOGGETTO DA RITRARRE PIU' CHE IL FOGLIO
3. NON LASCIARE IL FOGLIO VUOTO
4. PRIMA DI INIZIARE ASSICURARSI DI ESSERE A PROPRIO AGIO: POSTURA COMODA, MUSICA...
5. DISEGNARE PRIMA LE FORME PIU' GRANDI E POI QUELLE PIU' PICCOLE
6. GUARDARE SOCCHIUDENDO GLI OCCHI. SEMPLIFICA GLI OGGETTI E LI RENDE PIU' GESTIBILI
7. DISEGNARE QUELLO CHE *SI VEDE* E NON QUELLO CHE *SI SA*
8. USARE LA MATITA PER VERIFICARE GLI ALLINEAMENTI E PER MISURARE LE PROPORZIONI FRA LE PARTI

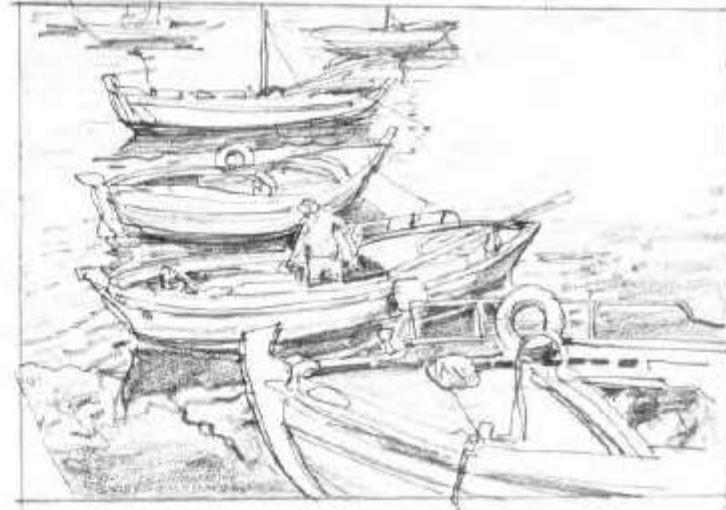
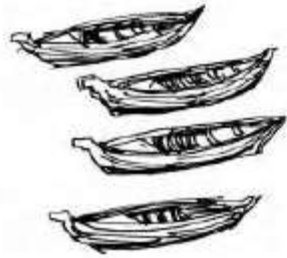


I CONSIGLI DI BERT DODSON, DA "LE CHIAVI DEL DISEGNO"



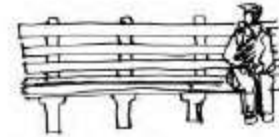
1. SOVRAPPORRE LE FORME

I CONSIGLI DI BERT DODSON, DA "LE CHIAVI DEL DISEGNO"



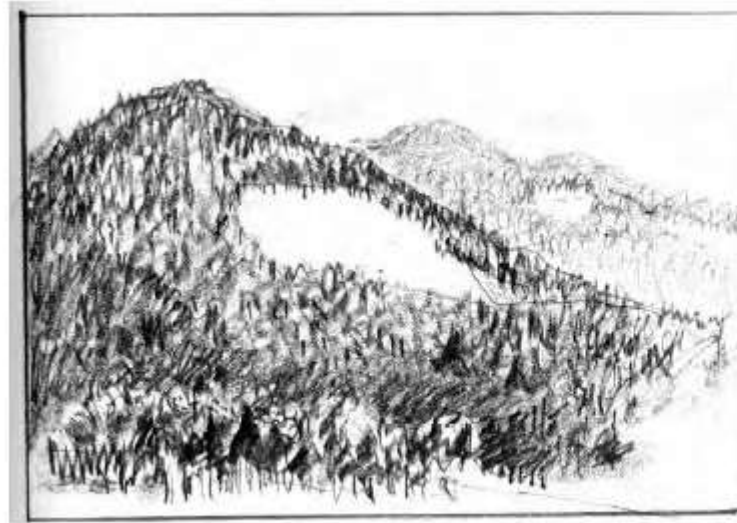
2. SCORCIARE LE DIMENSIONI

I CONSIGLI DI BERT DODSON, DA "LE CHIAVI DEL DISEGNO"



3. RICERCARE LINEE CONVERGENTI

I CONSIGLI DI BERT DODSON, DA "LE CHIAVI DEL DISEGNO"



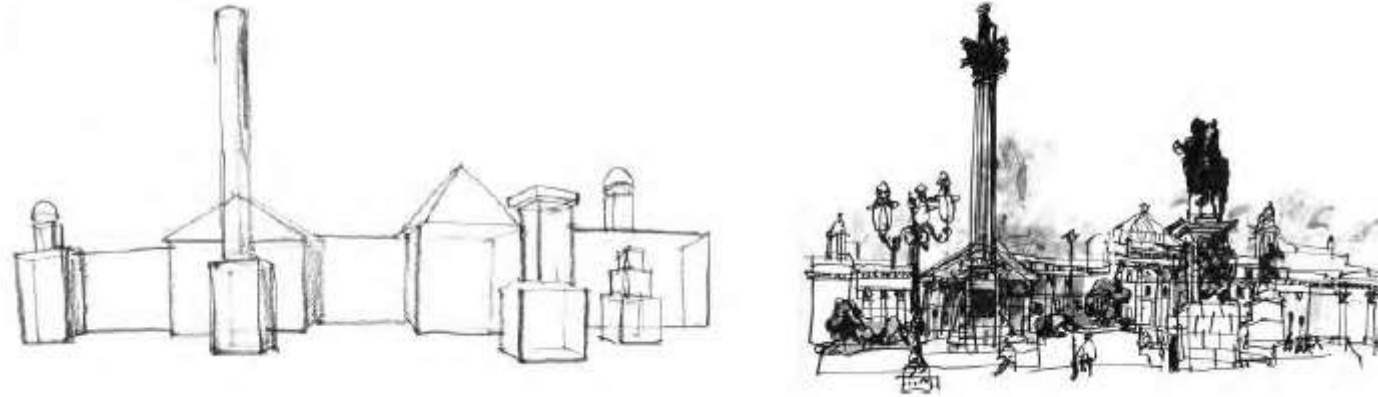
4.SFUMARE I CONTORNI

I CONSIGLI DI BERT DODSON, DA "LE CHIAVI DEL DISEGNO"



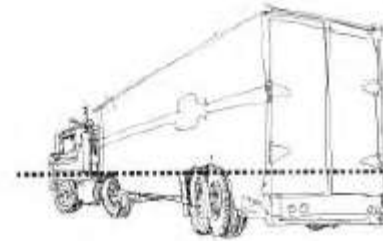
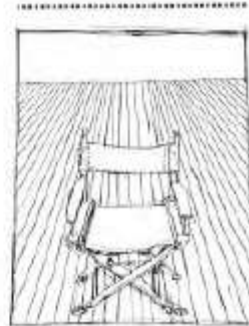
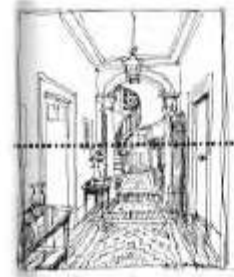
5. DISEGNARE IN TRASPARENZA

I CONSIGLI DI BERT DODSON, DA "LE CHIAVI DEL DISEGNO"



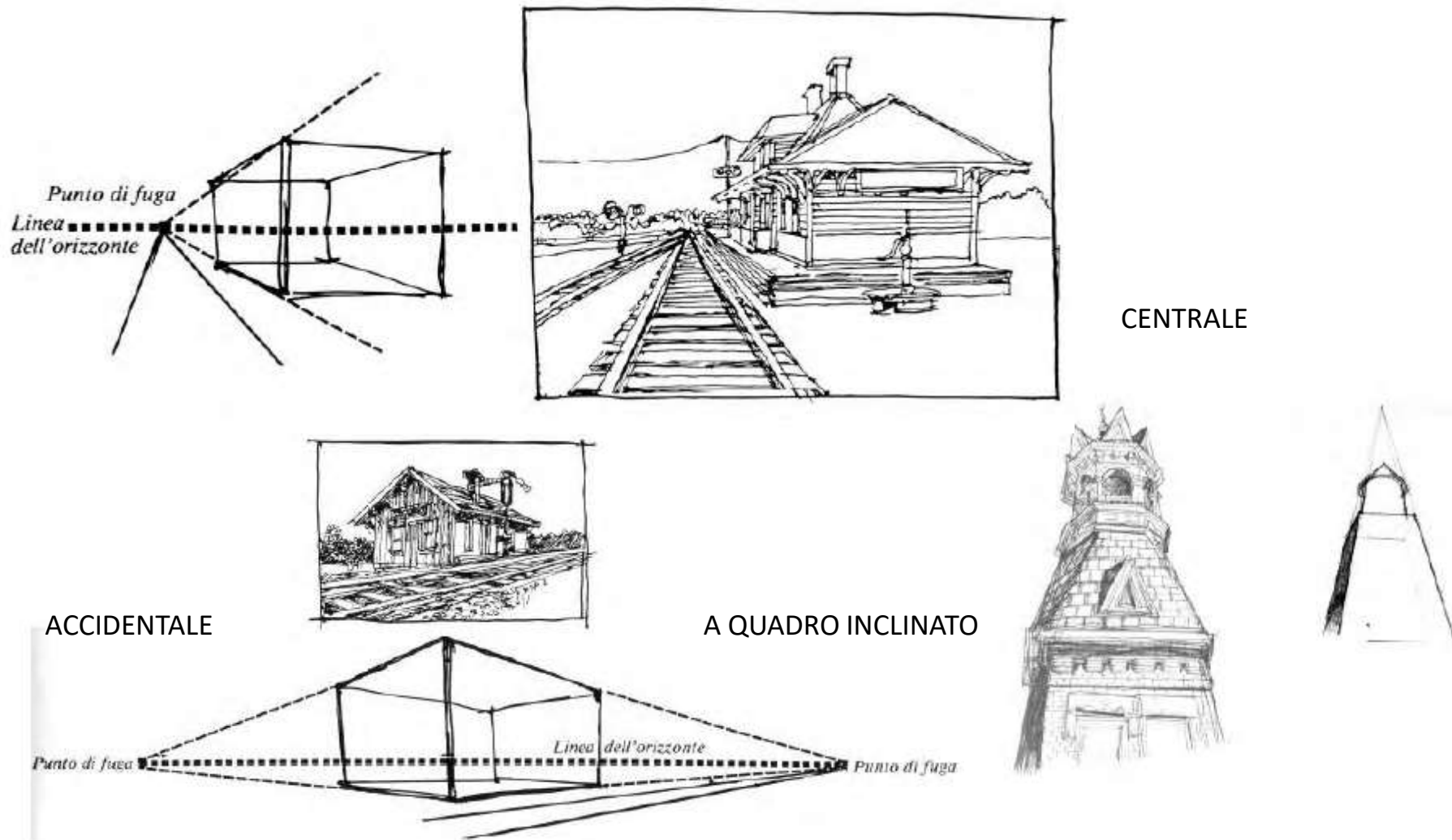
6.RIFLETTERE SULLA STRUTTURA DEGLI OGGETTI

I CONSIGLI DI BERT DODSON, DA “LE CHIAVI DEL DISEGNO”



7.INDIVIDUARE LA POSIZIONE DELLA LINEA D'ORIZZONTE

I CONSIGLI DI BERT DODSON, DA "LE CHIAVI DEL DISEGNO"



8.SCEGLIERE IL TIPO DI PROSPETTIVA





26 11 88







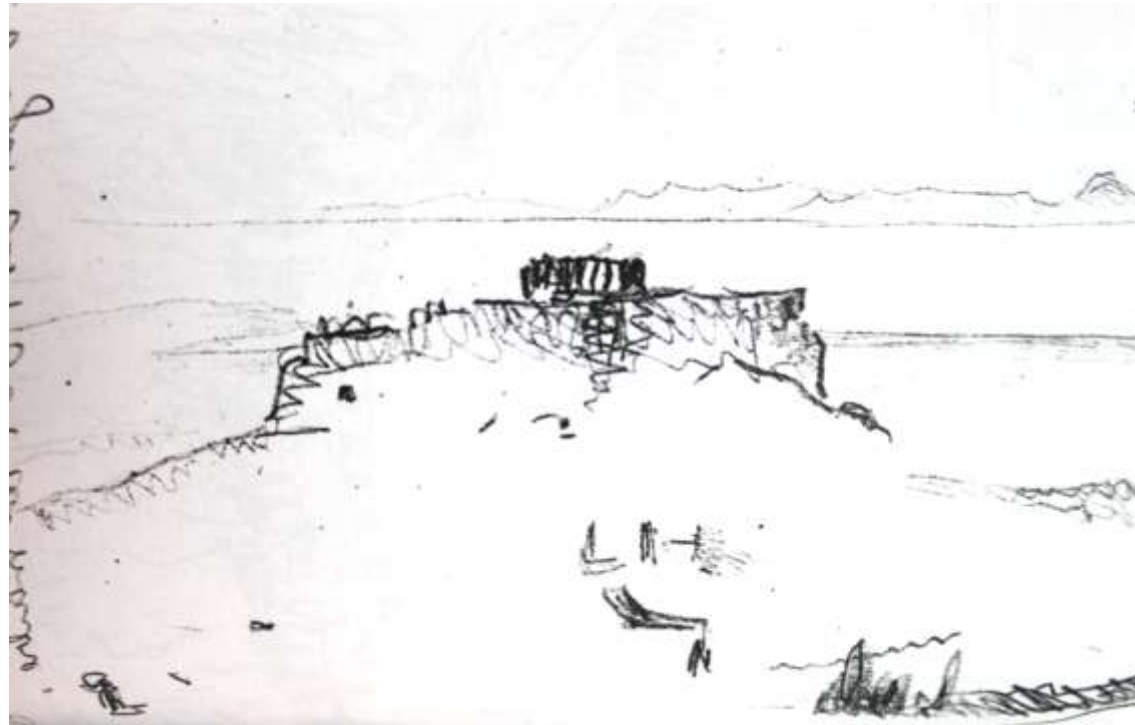




LA FILLE AVEC LA BOUCLE D'OREILLE EN TISSU. 11/37



TORRE DI SAN RUFFINI



STUDIARE/SOGNARE/RICORDARE. CAMPO TOPOLOGICO. SCHIZZO. RILIEVO/PROGETTO.

L'oggetto viene studiato e rappresentato nelle relazioni delle parti con il tutto. Le interazioni presenti sono molteplici: tra l'oggetto e l'insieme degli oggetti che compongono lo spazio, tra la persona e l'ambiente, il tutto inteso non solo in senso fisico-spaziale ma anche emozionale e culturale.

Conoscenza e rappresentazione delle relazioni tra il prodotto e la conoscenza

Modo di vedere/rappresentare: Sintetico/Soggettivo. L'oggetto viene rappresentato così come lo si sente (lo si vuole)

Geometria usata: Topologica Metodo Proiezioni varie



Per ciò che ci riguarda, la nostra capacità di vedere deriva da una continua analisi delle nostre reazioni alle cose che osserviamo e al loro significato. Più si osserva e più si riuscirà a “vedere”. Nei miei schizzi cerco di non essere completamente asservito al soggetto, tuttavia lo rispetto e lo considero come qualcosa di tangibile e di vivo dal quale traggio le mie sensazioni...L'impressione di una cattedrale, non importa quanto fedeli si sia a tutte le regole che la prospettiva impone alla composizione degli elementi, sarà spesso semplicemente una banale immagine di profondità, altezza e ampiezza; essa diverrà semplicemente una banale prospettiva architettonica, a meno che non si abbia avuto la sensibilità di usare quegli elementi che ci facciano “sentire” il progetto, il suo ritmo lirico e il contrappunto delle sue masse.

(Louis.I.Khan)



Louis Khan. Veduta dell'Acropoli di Atene



Louis Khan. Siena e Roma



Louis Khan e Le Corbusier. Colonne



Louis Khan. Tebe



Louis Khan. Piramidi



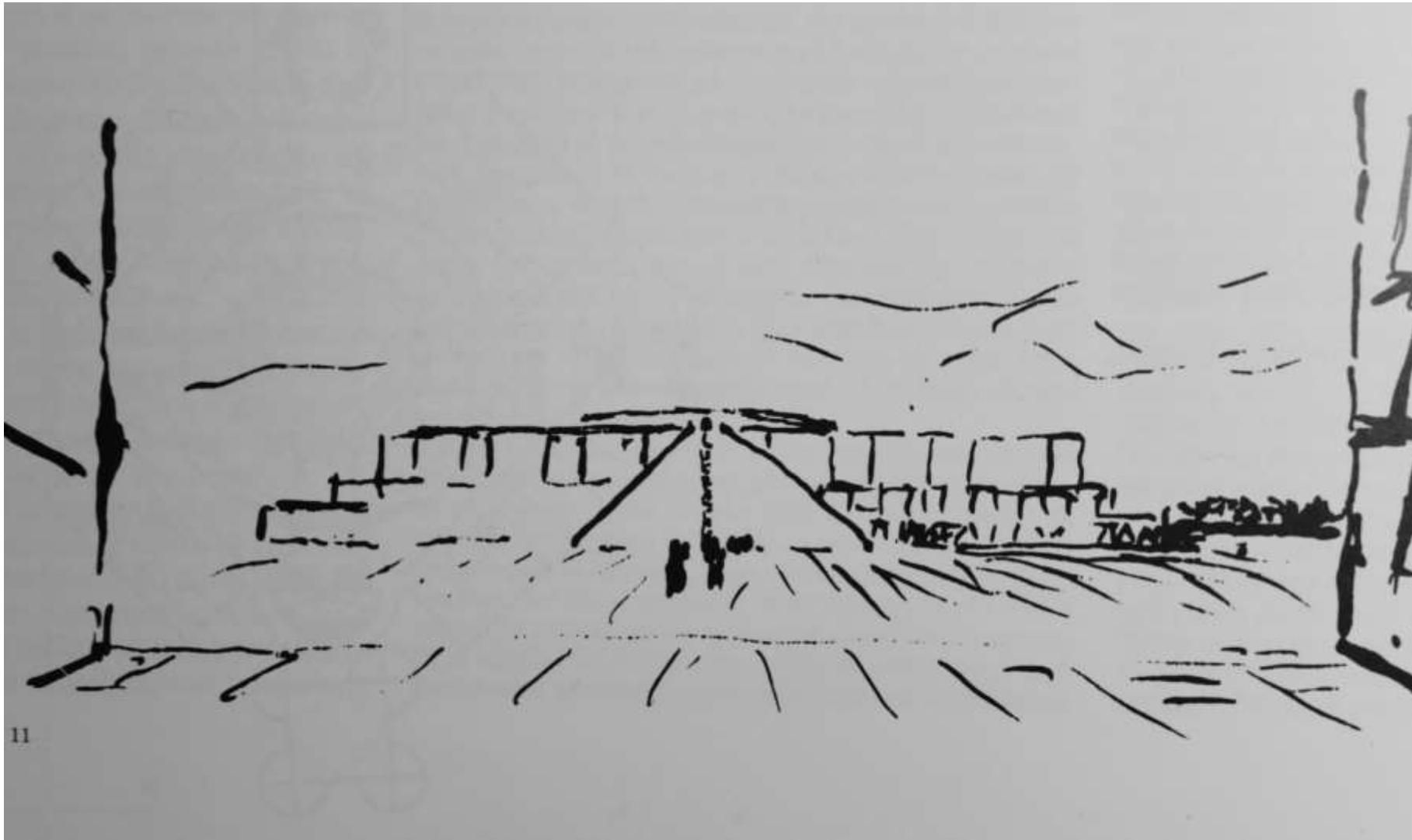
Louis Khan. Acropoli di Atene



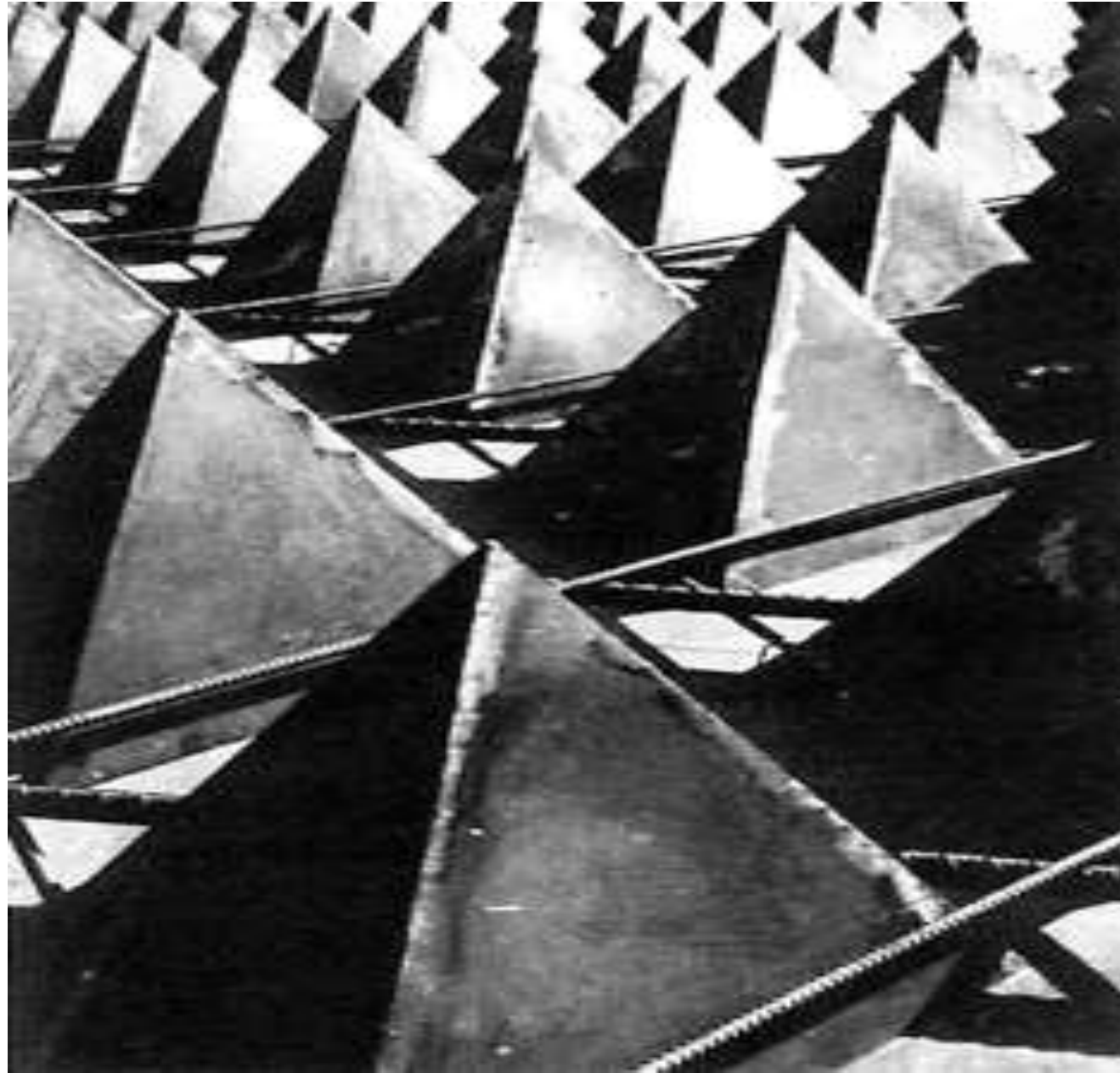
Louis Khan Salk Institute for Biological Studies a San Diego (Studi di progetto)



Louis Khan. Piramidi



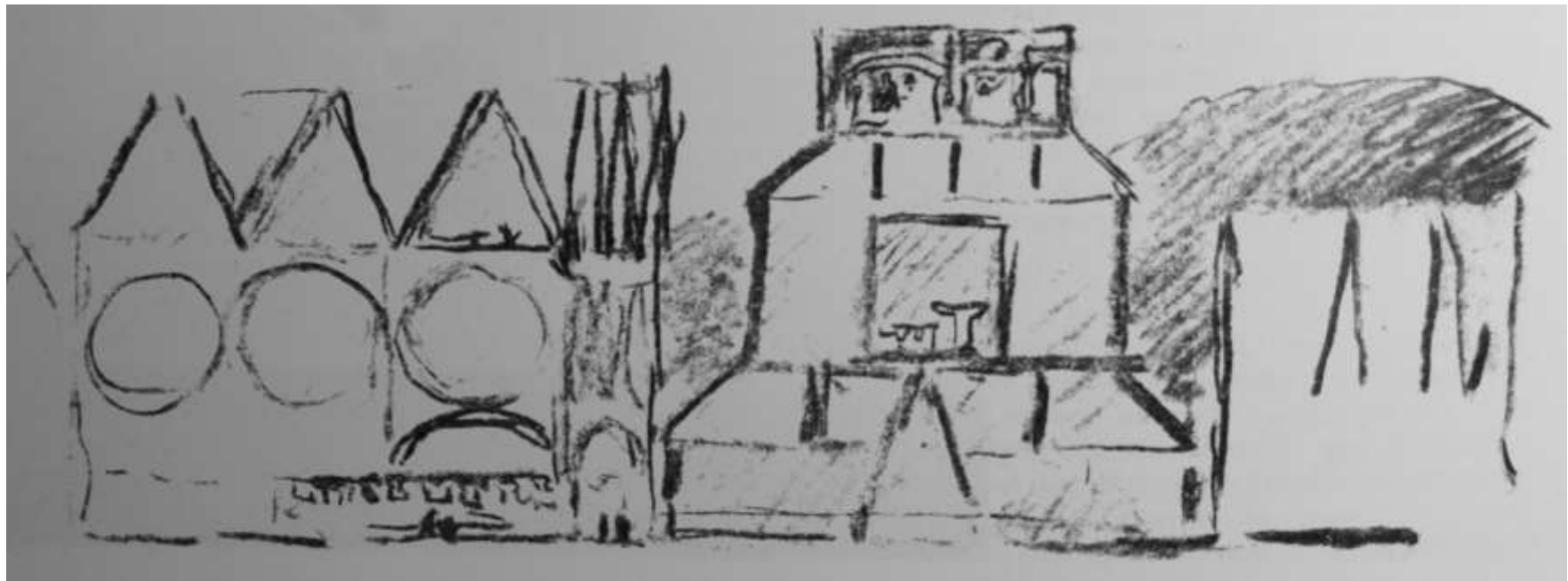
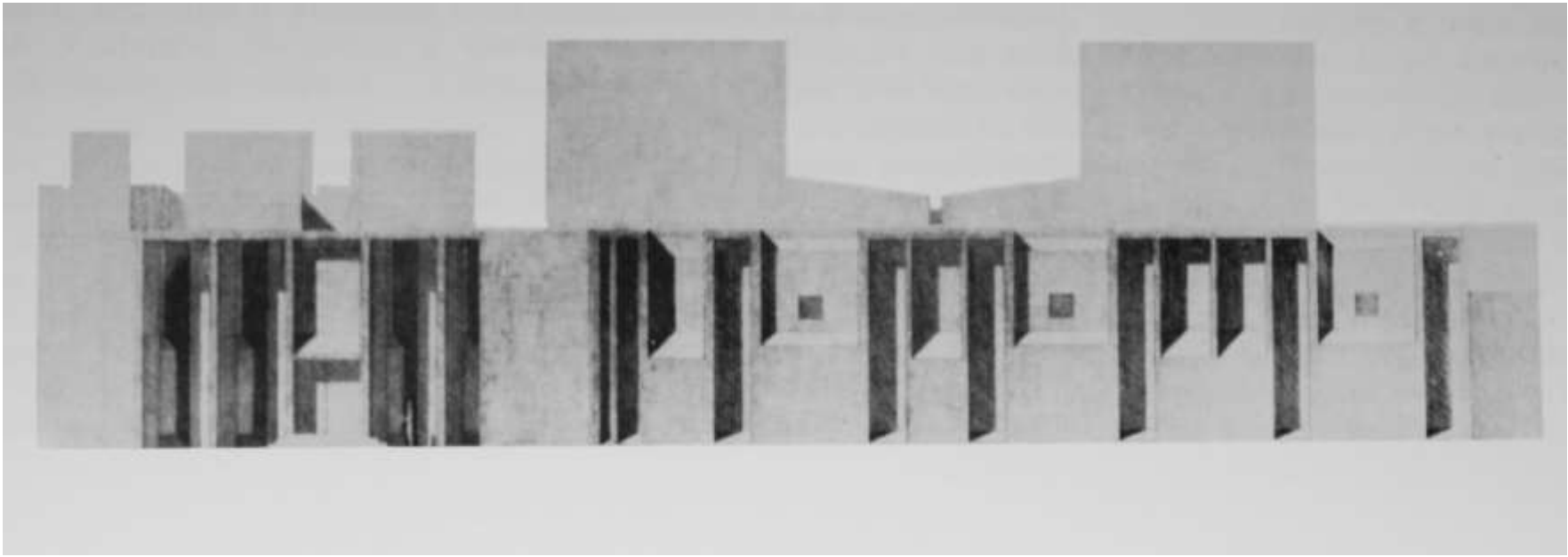
Louis Khan. Parlamento di Dacca (Studi di progetto)



Louis Khan. Università di Yale (copertura)

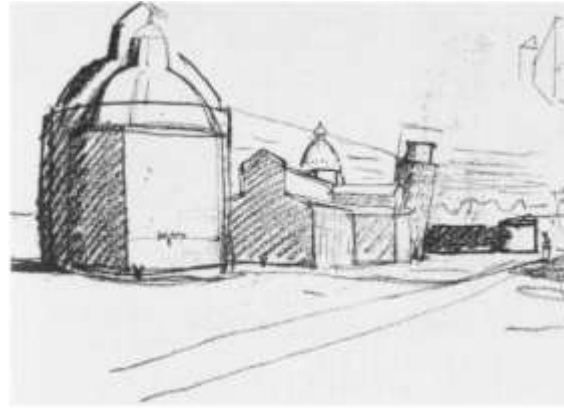


Louis Khan. Mura dell'Acropoli. Contrafforti

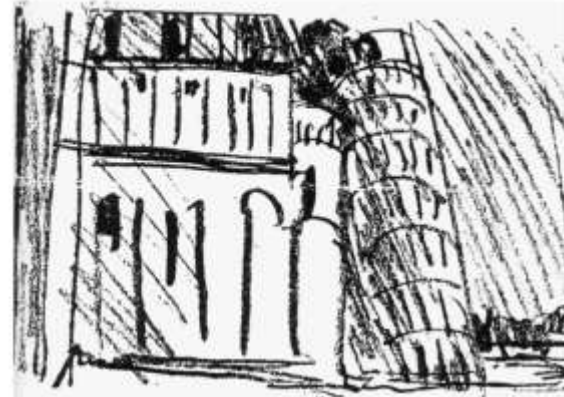


Louis Khan. Unitarian Church a Rochester e Convento in Pennsylvania (Studi di progetto)

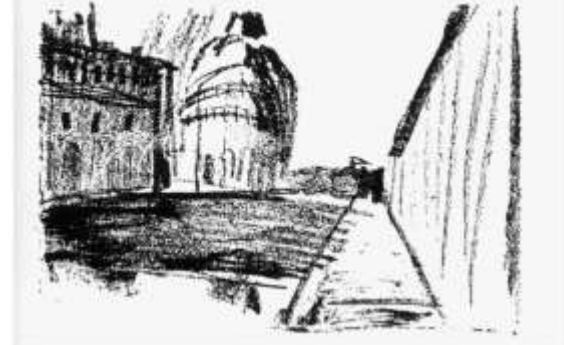
L. Khan



Le Corbusier

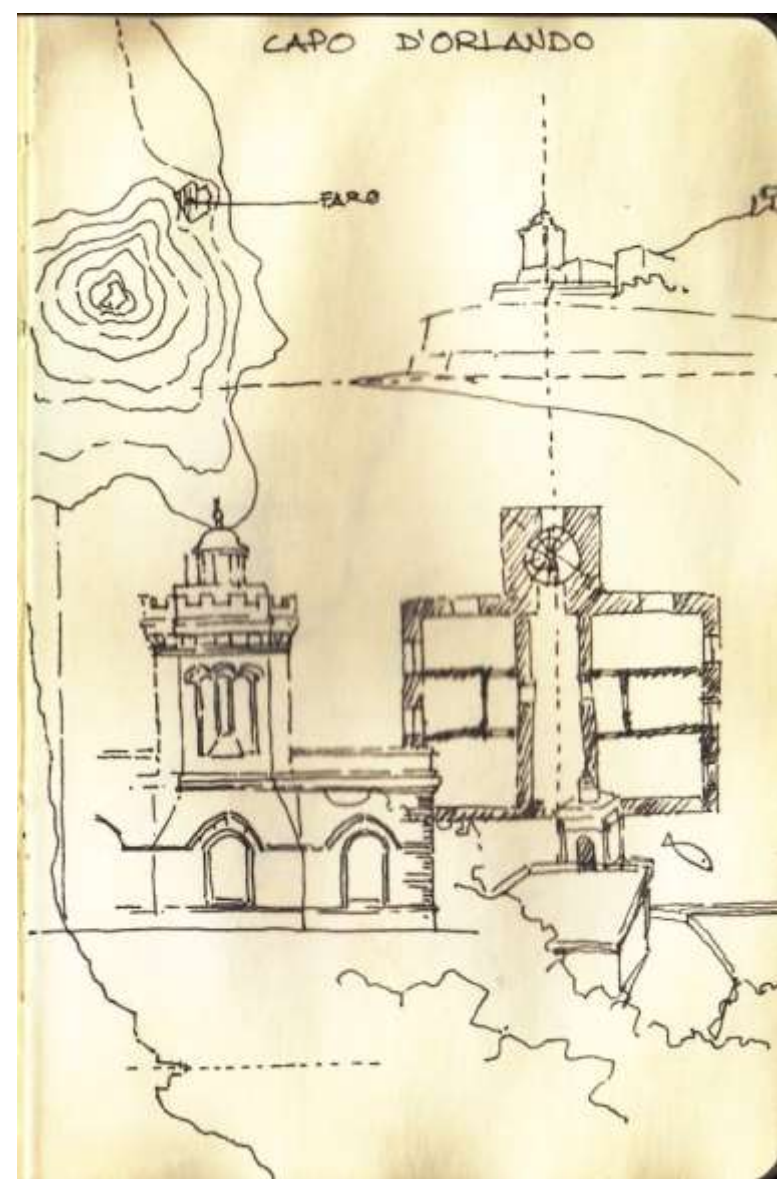
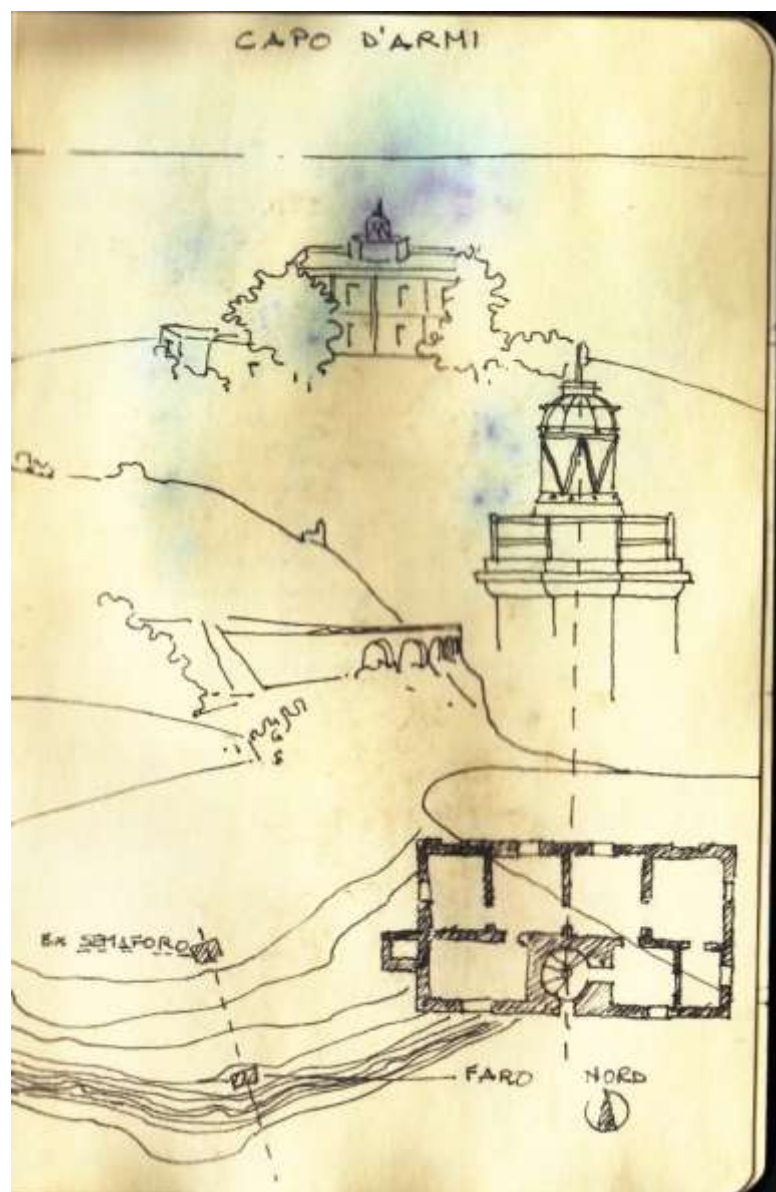
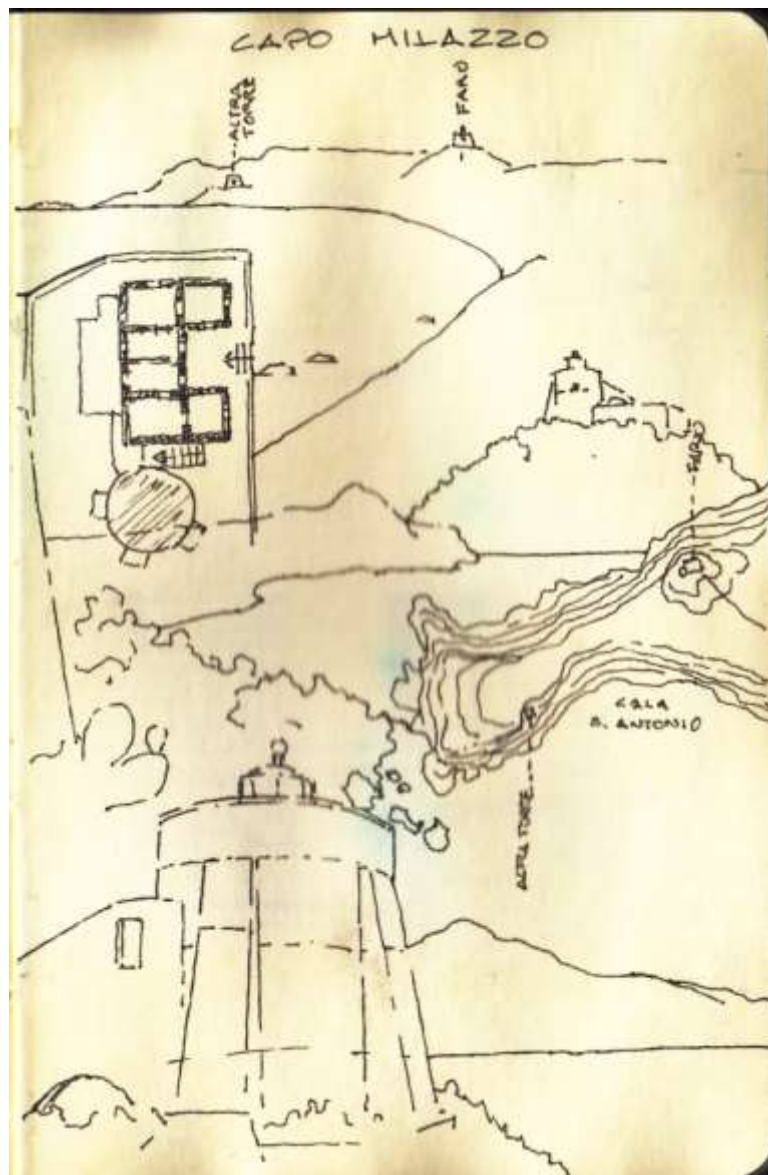


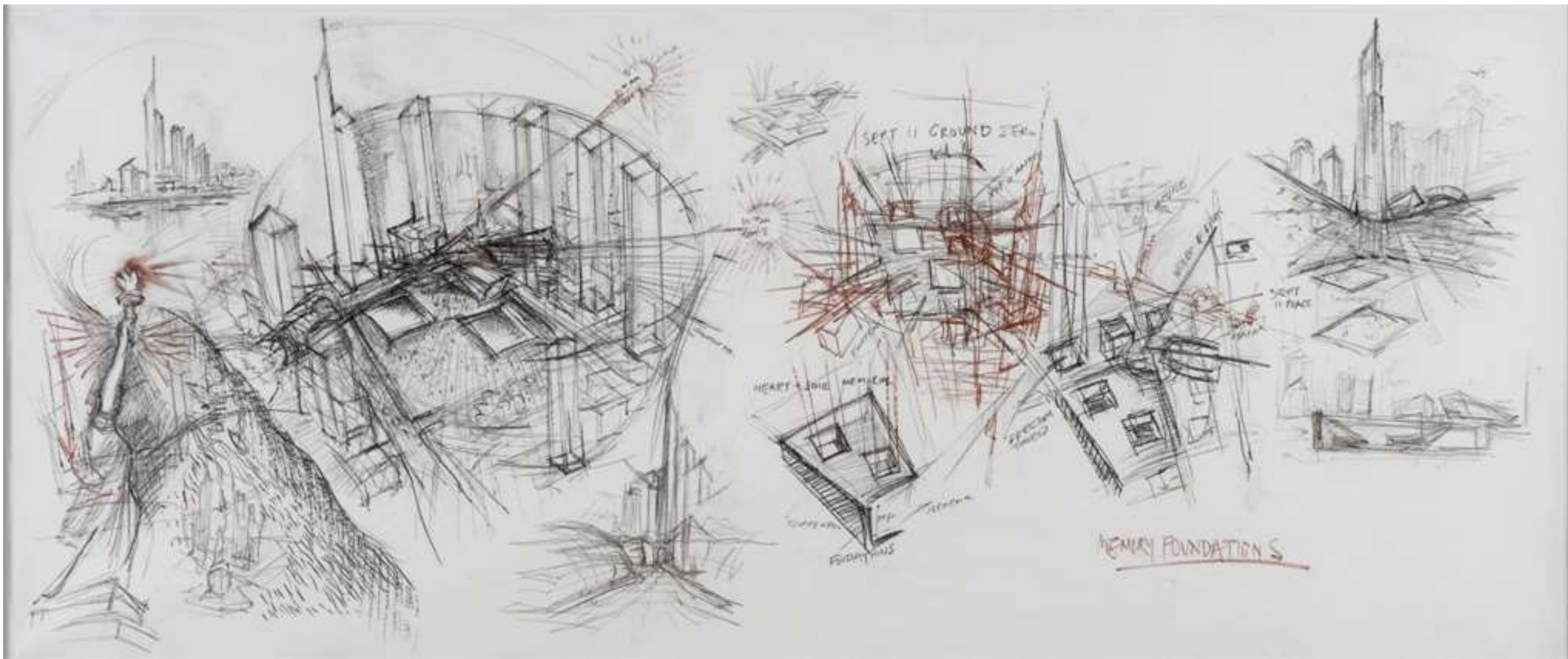
A. Alto



La prima volta che sono stato a Pisa, mi sono diretto verso la piazza. Nell'avvicinarmi, vedendo in distanza uno scorcio del campanile, ne fui così appagato che mi fermai di colpo ed entrai in un negozio a comprare una brutta giacca inglese. Non osando entrare nella piazza, deviai per altre strade girandoci attorno, ma senza mai arrivarci. Il giorno dopo andai dritto al campanile, ne toccai il marmo, e quello del duomo e del battistero. L'indomani entrai coraggiosamente negli edifici.

L. I. Khan

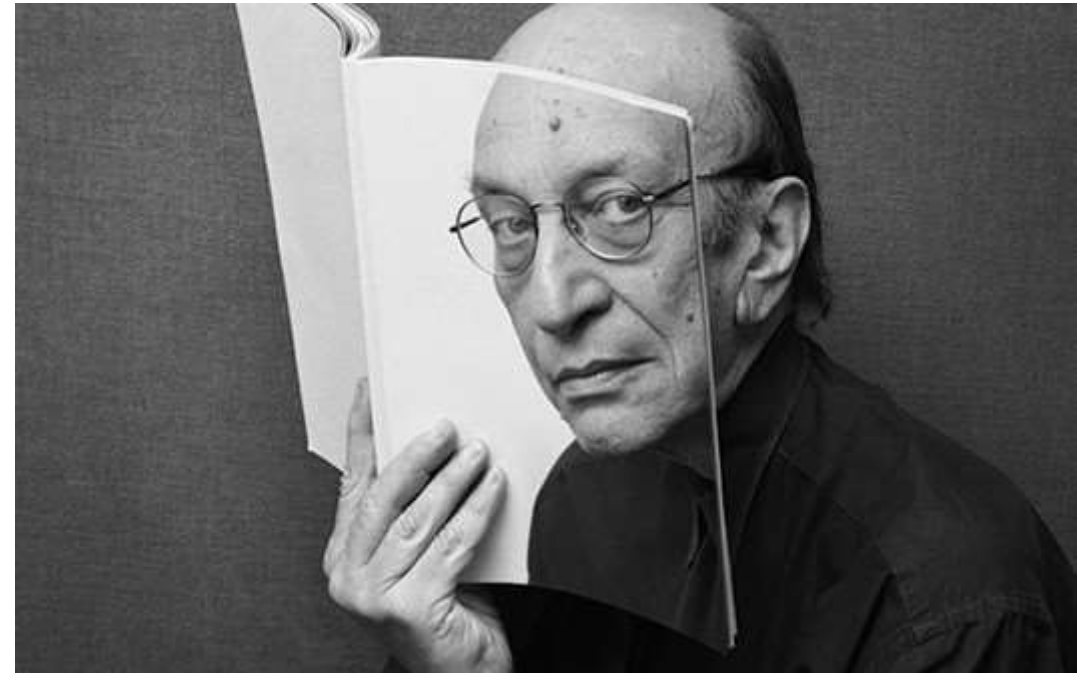


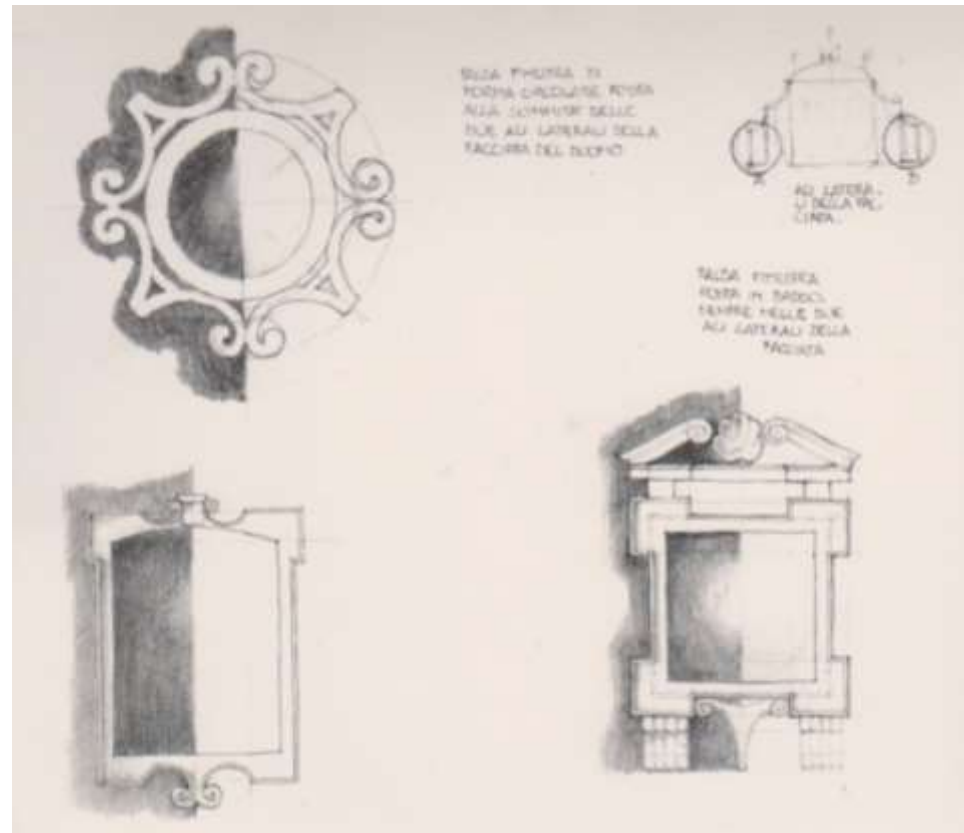


Il computer non serve come strumento di pensiero. Cristallizza un'idea troppo velocemente, senza permetterle di passare attraverso un'ulteriore elaborazione concettuale.

Niente è più utile all'apprendimento che l'interdipendenza tra occhio, mano e mente. Mentre pensi, fai uno schizzo e l'idea è ancora confusa. Deve restare tale, così la mente ne pensa un'altra più chiara e tu fai un altro schizzo.

(Milton Glaser)

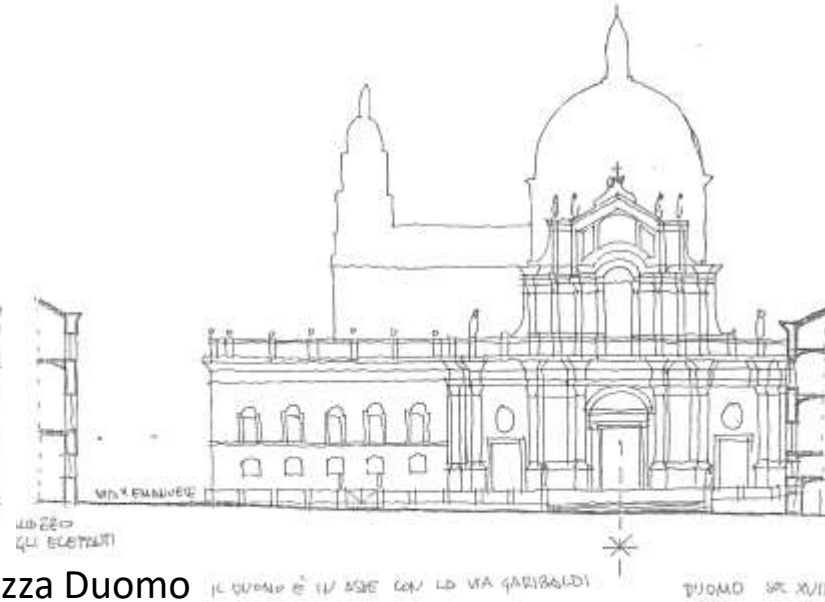
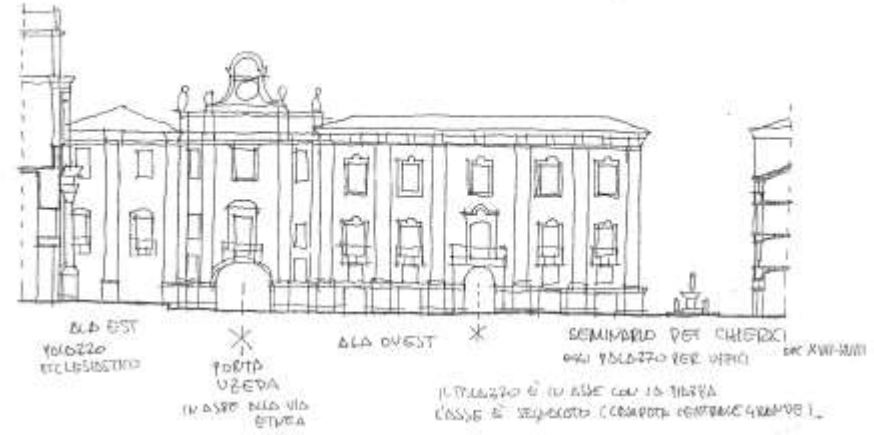




COMPRENDERE. CAMPO FENOMENOLOGICO. DISEGNO DI STUDIO, DAL VERO/SCHIZZO/SCHEMA
L'oggetto viene studiato e rappresentato considerando i fenomeni visivi e costruttivi nelle loro
essenze. Conoscenza e rappresentazione del processo di costituzione della forma e della qualità.
Modo di vedere/rappresentare: Analitico/Oggettivo. L'oggetto viene visto e rappresentato nella
sua struttura. Geometria usata: Euclidea

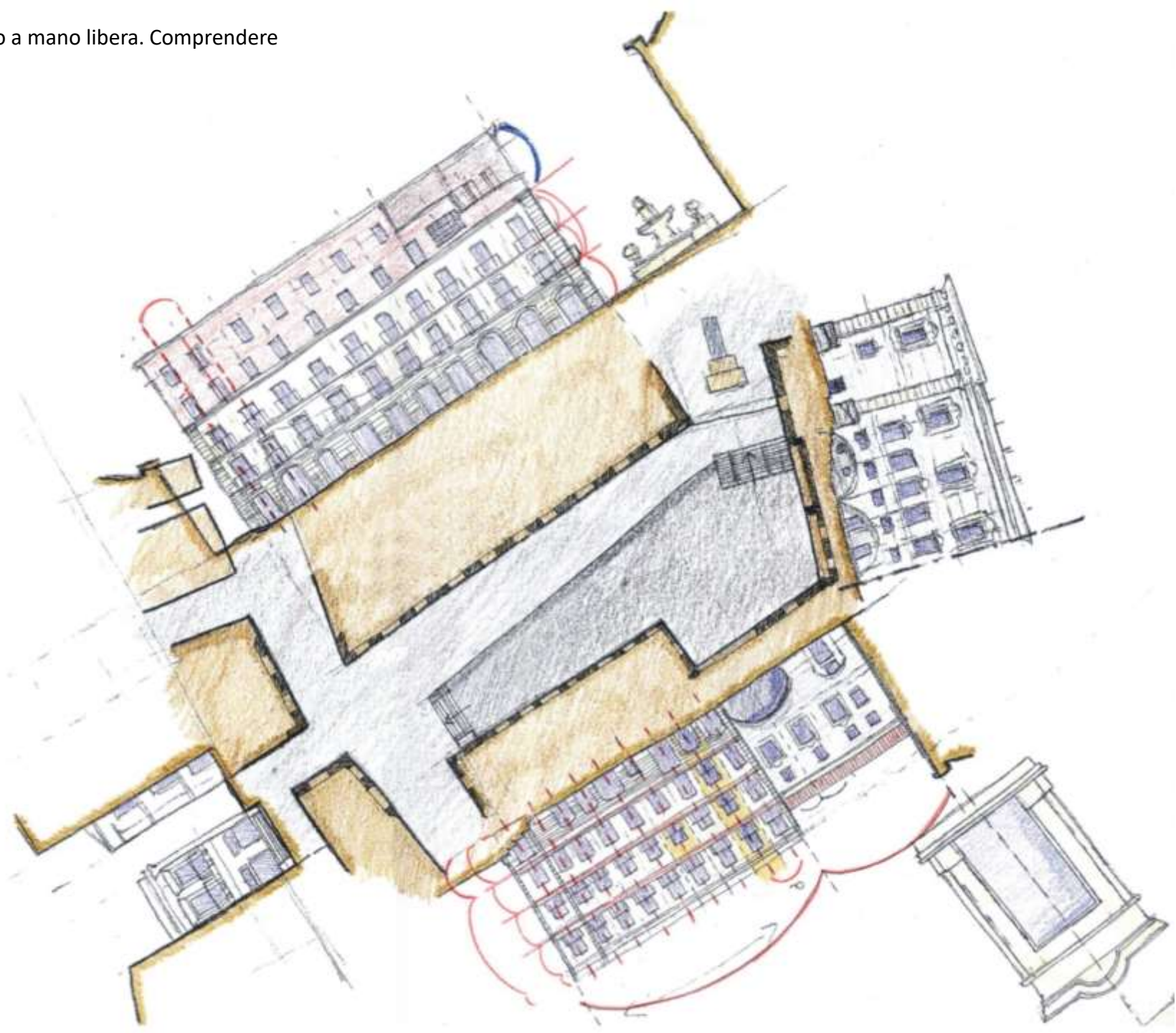


Disegno a mano libera. Comprendere

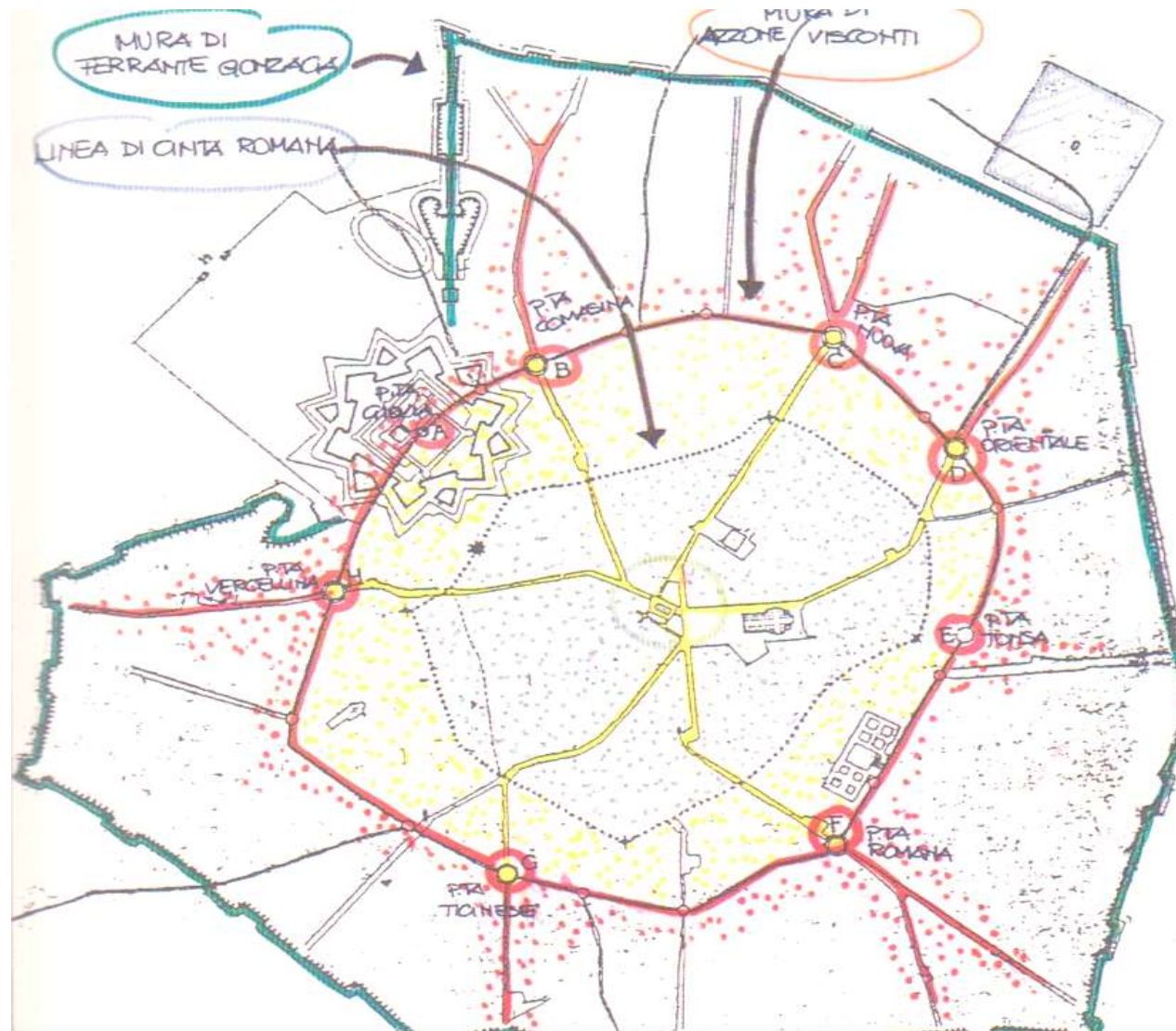


Catania, piazza Duomo

Disegno a mano libera. Comprendere

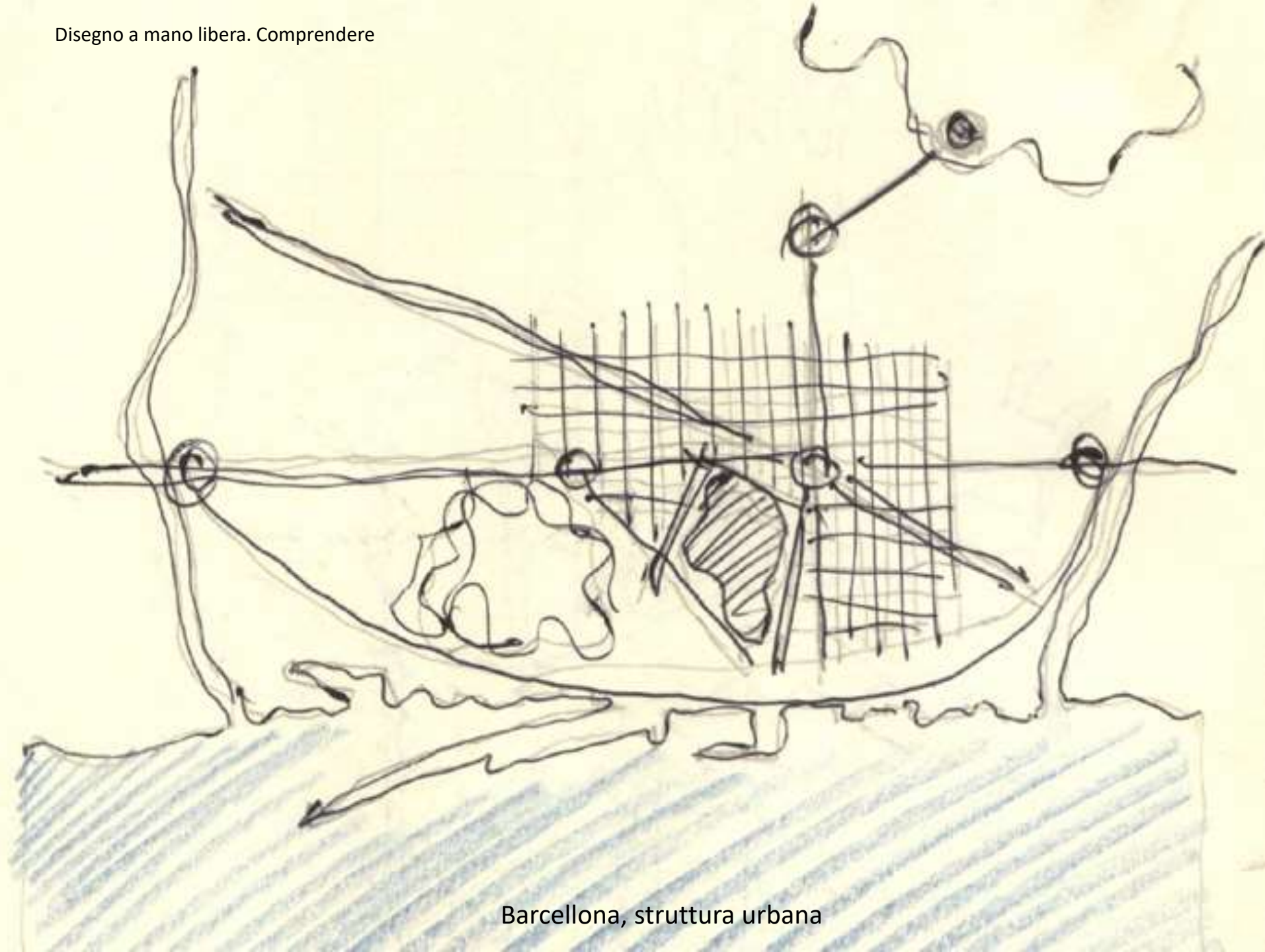


Disegno a mano libera. Comprendere



Milano, struttura urbana

Disegno a mano libera. Comprendere



Barcellona, struttura urbana

LEFT-BRAIN FUNCTIONS

Analytic
thought

Logic

Language

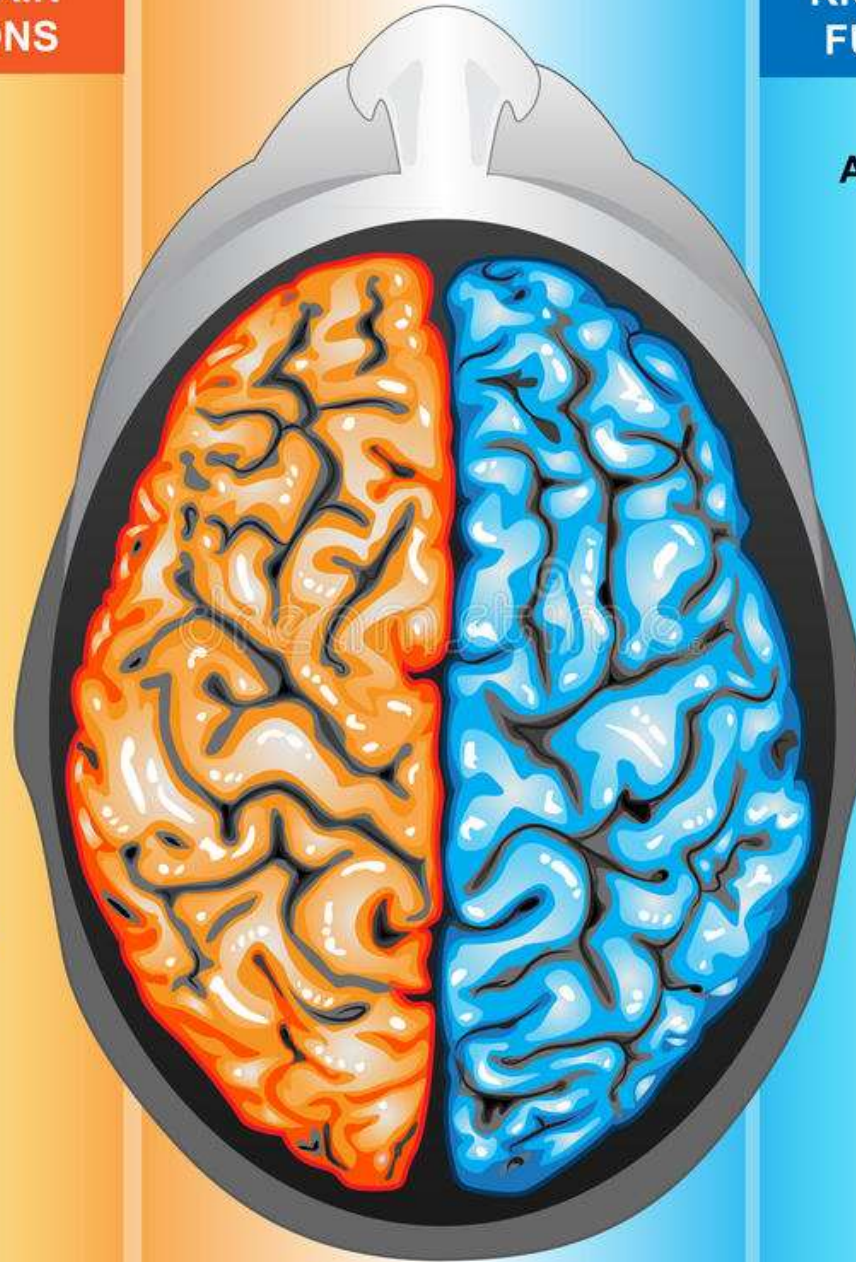
Reasoning

Science
and math

Written

Numbers
skills

Right-hand
control



RIGHT-BRAIN FUNCTIONS

Art awareness

Creativity

Imagination

Intuition

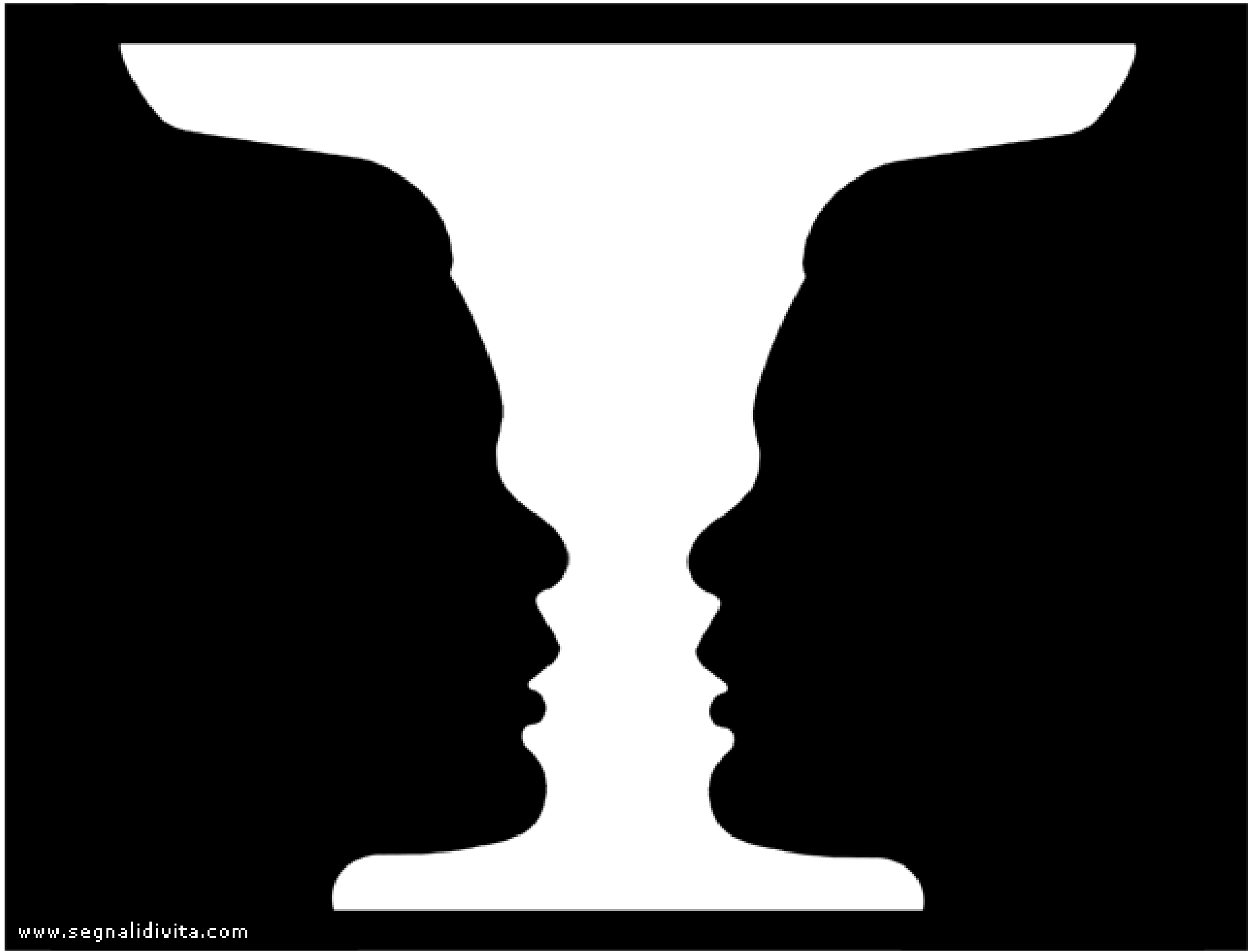
Insight

Holistic
thought

Music
awareness

3-D forms

Left-hand
control





Disegno CADD [computer aided design (and) drafting]. Digitale (modalità discreta).

Si avvale del supporto di strumenti informatici. Produce raccolte organizzate di dati numerici che possono essere visualizzati in immagini tramite periferiche (monitor, plotter) e, nel caso del disegno tridimensionale (modellazione) tradotte in modelli tramite periferiche come macchine utensili a controllo numerico e stampanti 3D.

Disegno tradizionale. Analogico (modalità continua).

Su un opportuno supporto (foglio di carta, lastra di rame, tavoletta incerata, spiaggia di sabbia, muro etc.) sono tracciati segni continui mediante l'utilizzo di uno o più strumenti in grado di produrre (o correggere) punti, linee e loro combinazioni: matita, penna, matite colorate, punte, pennelli, pennini a china, pezzi di laterizio, o anche in assenza di essi (dita).

Tuttavia il disegno tradizionale, nella forma dello schizzo, può comprendere immagini creati mediante procedimenti analogici (tracciati con le dita o con la penna ottica) su supporti digitali (tablet, i-pad...)

precisazione

Quando parliamo della differenza tra disegno tradizionale e disegno CADD, ci riferiamo qui non al MEZZO usato per eseguire il disegno, ma alla SEQUENZA LOGICA mentale e gestuale utilizzata.

Schizzo

Possiamo essere dentro o fuori il progetto (prima). Il disegno è autoreferenziale, si avvale di segni non-codificati. Non ha misura. E' un disegno che pone domande. **Desideriamo, sogniamo.**

Disegno di studio/Schema

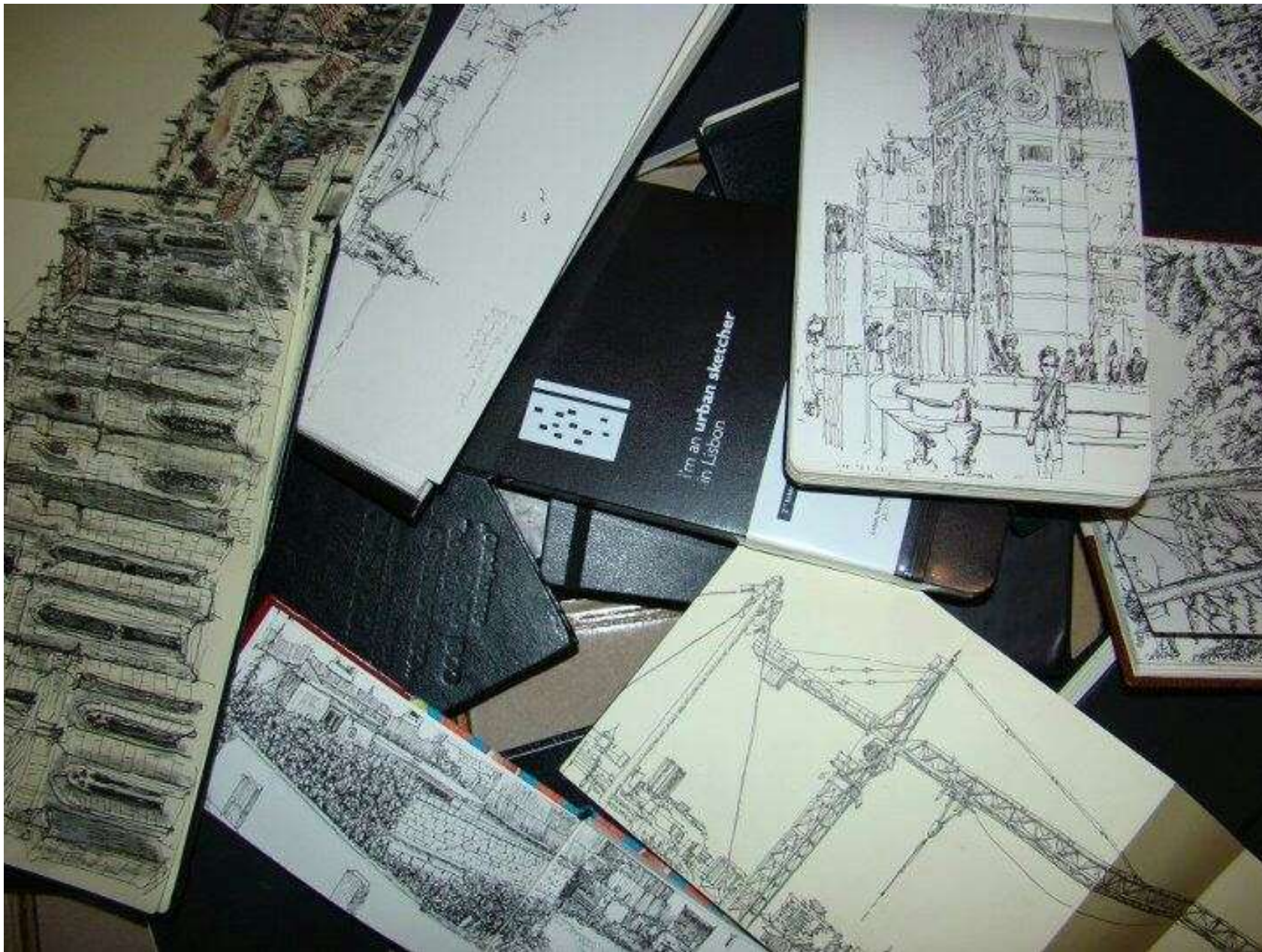
Siamo dentro il progetto. Il disegno è autoreferenziale, si avvale di segni codificati. Si confronta con la misura. E' un disegno che cerca risposte. **Ragioniamo.**

Disegno definitivo

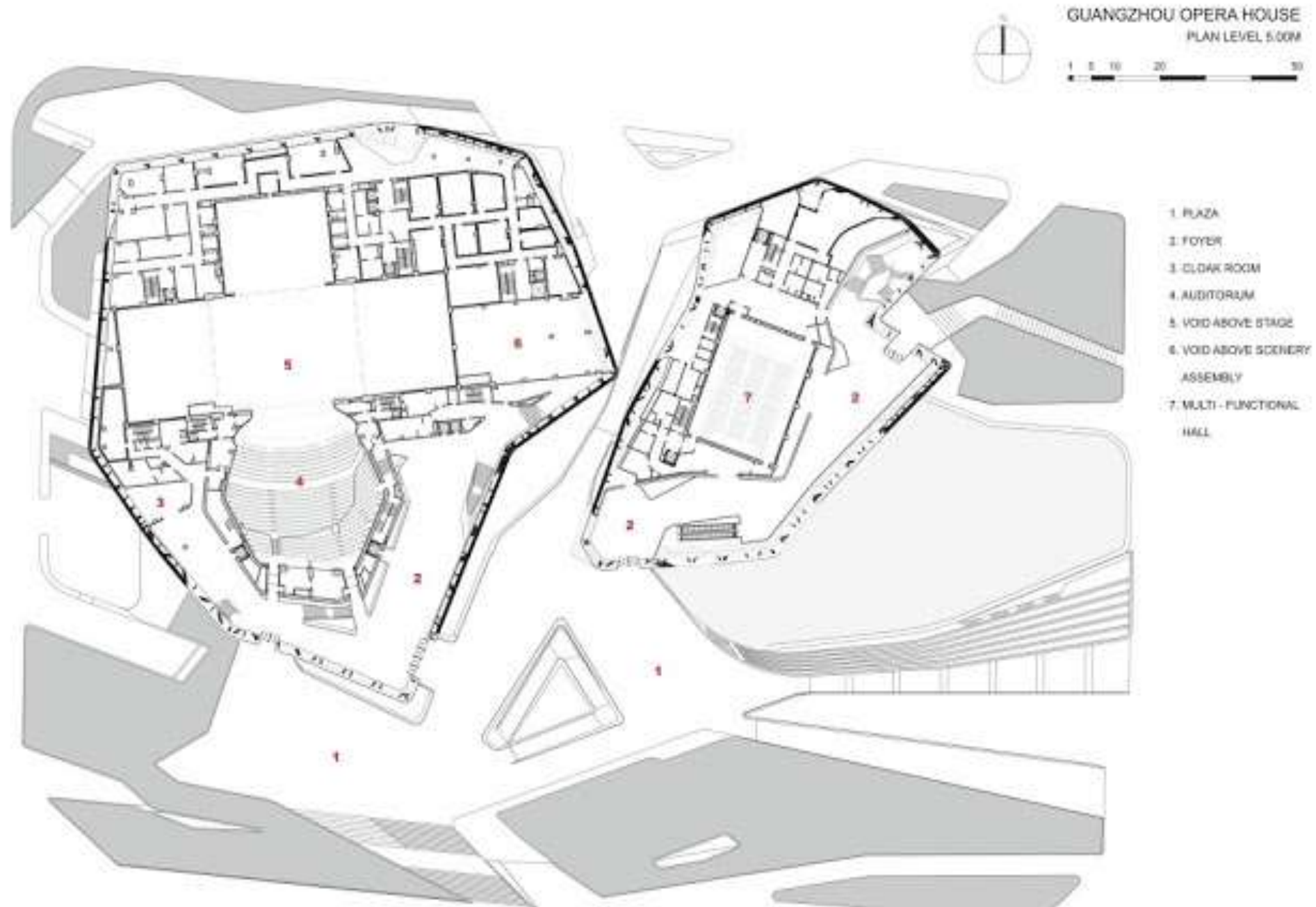
Siamo fuori il progetto (dopo il progetto). Il disegno comunica a terzi stabiliti dati e informazioni, si avvale di segni e di simboli normati. Contiene risposte. **Presentiamo.**

Disegno contaminato

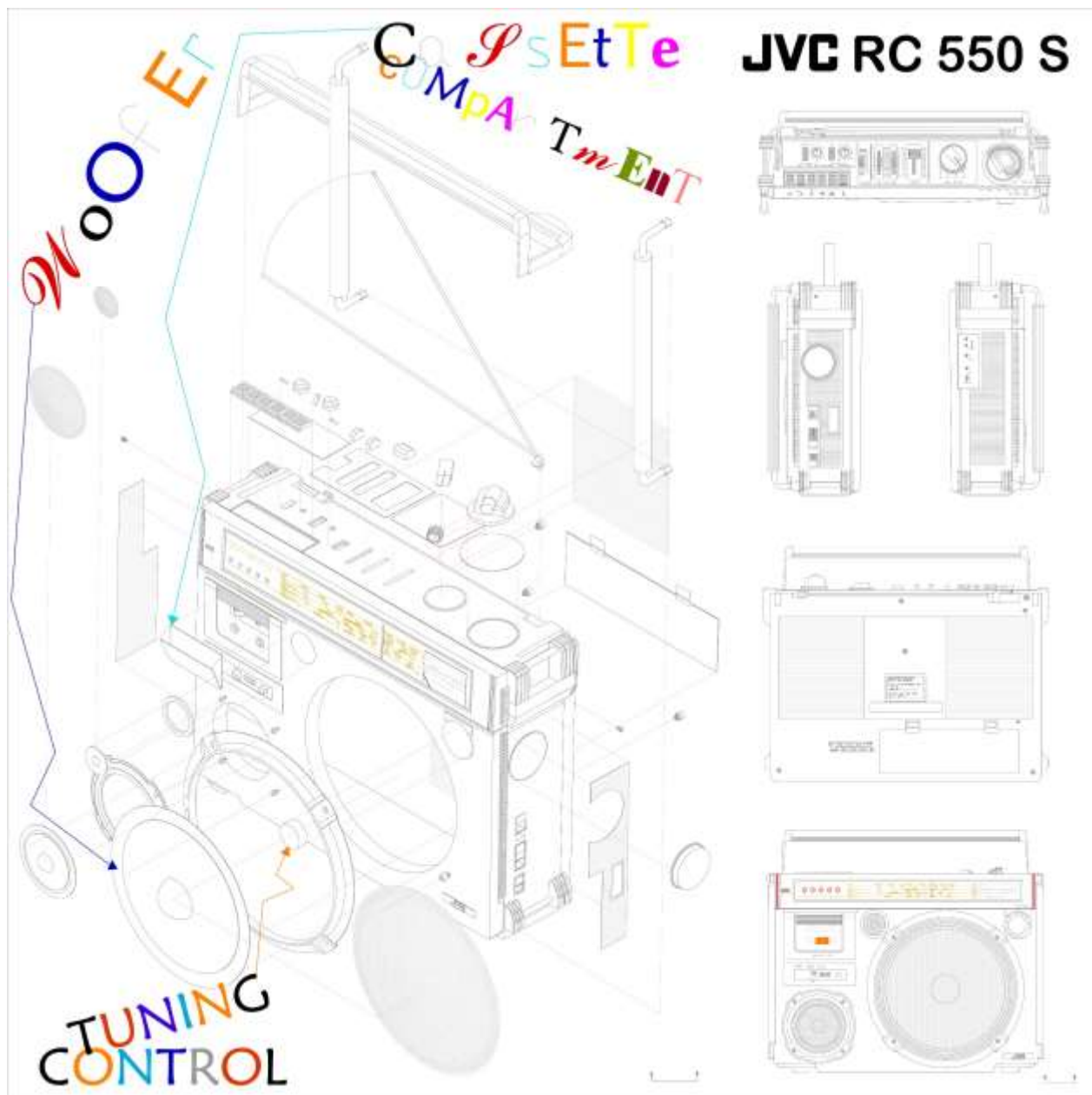
Torniamo dentro il progetto per raccontarlo. Scegliamo una forma narrativa, fantastica o realistica. Creiamo relazioni. **Raccontiamo storie.**



CONOSCENZA. Il disegno a mano libera, lo schizzo. Funzione artistica indagatoria o pre-progettuale. Taccuino/Custodiaro.



COMUNICAZIONE. Il disegno strumentale, con funzione di formalizzazione e di medium per comunicare con esattezza dati e informazioni. Uso del CADD.



COMUNICAZIONE. Il disegno strumentale, con funzione di formalizzazione e di medium per comunicare con esattezza dati e informazioni. Uso del CADD.



INSTANT CITY

SANTA MONICA & SAN DIEGO FREEWAY INTERSECTION L.A.

'RON HERRON ARCHIGRAM GROUP JANUARY 1969 LOS ANGELES

NARRAZIONE. Il disegno contaminato. Scelta della tecnica di rappresentazione. Uso del Collage.



NARRAZIONE. Il disegno contaminato. Scelta della tecnica di rappresentazione. Uso del Collage.



NARRAZIONE. Il disegno contaminato. Scelta della tecnica di rappresentazione. Uso del Collage.