

# Continuità ed unitarietà del disegno.

*Graziano Mario Valenti<sup>1</sup>*

## **Abstract**

E' vero: gli anni passano e il dibattito sul disegno sembra faticare a convergere verso una soluzione condivisa; ma proprio la presenza di questa diversità d'opinione è essa stessa testimonianza di vitalità, di dinamismo intellettuale, di creatività e originalità che caratterizzano gli studi e le sperimentazioni sviluppate nella nostra area di ricerca.

Il "disegno" è oggi più che mai attività variegata; già patrimonio di esperienza inestimabile ereditata dal passato, è oggi esploso in molteplici fioriture alimentate dall'avvento delle nuove tecnologie digitali.

Superato l'affannoso e buio periodo nel quale timori, resistenze e reticenze si opponevano a facile entusiasmo e innovazione sradicata dalla tradizione e dalla storia, navighiamo oggi in acque concilianti, trasparenti, attraverso le quali è facile scorgere il ricomporsi in un'entità unitaria, sia delle molteplici facce, sia della continuità fra passato, presente e – in proiezione – futuro del disegno.

Qualcuno potrebbe obiettare, con rammarico, che alcune attività del disegno stiano riducendosi fino quasi a scomparire, altre si consolidano, altre ancora giungono nuove con forza tale da sembrar voler sopprimere le più vecchie; tuttavia queste sono dinamiche che riguardano principalmente la "pratica quotidiana", "la produzione professionale", certamente non riguardano la formazione e lo sviluppo del pensiero e neanche la didattica e la ricerca necessarie al loro sostegno. La continuità evolutiva e l'unitarietà delle attività del disegno, che con l'avvento delle nuove tecnologie sembravano essersi perse, sono oggi più visibili, comprensibili: sono presenti nella logica di chi fa ricerca, sono presenti nei metodi di chi insegna.

Un continuum che può facilmente essere assimilato, focalizzando le due valenze principali del disegno: l'essere strumento di conoscenza e l'essere strumento di comunicazione; entrambe dette attività possono essere condotte e finalizzate, con vantaggio, attraverso il disegno, operando su diversi livelli di complessità.

## **Sul disegno**

<< ... mi stupisco e mi sorprendo constatando che, nonostante i nostri tanti incontri, relazioni e riflessioni, nonostante le più svariate esperienze non sappiamo ancora rispondere a domande essenziali come "che cosa sia il disegno", "quale siano le forme di disegno fondamentali", "quale disegno o quali disegni bisogna insegnare" ... >><sup>2</sup>

E' vero: gli anni passano e il dibattito sul disegno sembra faticare a convergere verso una soluzione condivisa; ma proprio la presenza di questa diversità d'opinione è essa stessa testimonianza di vitalità, di dinamismo intellettuale, di creatività e originalità che caratterizzano gli studi e le sperimentazioni sviluppate nella nostra area di ricerca.

---

<sup>1</sup> Ricercatore – Dipartimento di Storia Disegno e Restauro – Università di Roma Sapienza

<sup>2</sup> Gaspare De Fiore – Presentazione "Disegno dunque sono" XXXII Convegno UID – 2010 Lerici

Il “disegno” è oggi più che mai attività variegata; già patrimonio di esperienza inestimabile ereditata dal passato, è oggi esploso in molteplici fioriture alimentate dall’avvento delle nuove tecnologie digitali.

Superato l’affannoso e buio periodo nel quale timori, resistenze e reticenze si opponevano a facile entusiasmo e innovazione sradicata dalla tradizione e dalla storia, navighiamo oggi in acque concilianti, trasparenti, attraverso le quali è facile scorgere il ricomporsi in un’entità unitaria, sia delle molteplici facce, sia della continuità fra passato, presente e – in proiezione – futuro del disegno.

Qualcuno potrebbe obiettare, con rammarico, che alcune attività del disegno stiano riducendosi fino quasi a scomparire, altre si consolidano, altre ancora giungono nuove con forza tale da sembrar voler sopprimere le più vecchie; tuttavia queste sono dinamiche che riguardano principalmente la “pratica quotidiana”, “la produzione professionale”, certamente non riguardano la formazione e lo sviluppo del pensiero e neanche la didattica e la ricerca necessarie al loro sostegno. La continuità evolutiva e l’unitarietà delle attività del disegno, che con l’avvento delle nuove tecnologie sembravano essersi perse, sono oggi più visibili, comprensibili: sono presenti nella logica di chi fa ricerca, sono presenti nei metodi di chi insegna.

Un *continuum* che può facilmente essere assimilato, focalizzando le due valenze principali del disegno: l’essere strumento di conoscenza e l’essere strumento di comunicazione; entrambe dette attività possono essere condotte e finalizzate, con vantaggio, attraverso il disegno, operando su diversi livelli di complessità.

È infatti evidente che le problematiche quotidiane, le cui soluzioni richiedono l’ausilio del disegno, debbano a volte essere affrontate con approcci più sintetici, altre volte con approcci più complessi. Il processo di conoscenza, per esempio, processo al quale possiamo assimilare sia l’attività caratteristica del rilievo che quella propria del progetto<sup>3</sup>, richiede inizialmente un approccio fortemente sintetico (eidotipo, discretizzazione, schizzo, etc.), che attinge al patrimonio storico delle tecniche e degli esercizi di apprendimento del disegno orientato alla produzione di modelli grafici; solo successivamente, al crescere della complessità, può rendersi necessario un approccio più analitico e dunque diviene lecito e conveniente avvantaggiarsi delle potenzialità offerte dalle tecnologie digitali.

Anche nel campo della *comunicazione visiva*, che oggi raccoglie molteplici espressioni del disegno, possiamo individuare le stesse esigenze e gli stessi principi: talvolta v’è la necessità di produrre un messaggio essenziale, pulito, semplice, che lascia forte spazio all’immaginazione del fruitore; viceversa altre volte è necessario una comunicazione articolata, ricca, ben definita che non corra il rischio di produrre diverse interpretazioni.

Nel primo caso la comunicazione dovrà avvalersi principalmente del patrimonio culturale tradizionale del disegno, orientato per natura alla sintesi; nel secondo caso sarà più efficace affidarsi ad un sapere più recente nell’ambito del disegno, quello prodotto dall’innovazione digitale, orientata per natura alla gestione della complessità.

Ogni studioso dell’area del disegno e più in generale ogni progettista – architetto, designer o ingegnere che sia – di volta in volta sceglierà il suo “modus operandi”, collocandosi in un punto interno della linea ideale tracciata fra gli estremi della sintesi e dell’analisi o se vogliamo della semplicità e della complessità.

Ad ausilio e sostegno di tutte le modalità operative individuabili su questa linea, dobbiamo considerare la conoscenza della geometria, tanto nell’accezione principale che nelle sue specializzazioni. Il disegno

---

<sup>3</sup> Il processo di conoscenza ha per oggetto nel *rilievo* un modello reale mentre nel *progetto* un modello mentale.

sintetico quanto quello analitico non possono che avvantaggiarsi dall'essere caratterizzati dalla coerenza geometrica, anche quando questa sia presente in forma solo accennata.

Oggi più che mai appare dunque importante lo studio della geometria a supporto del disegno, sia orientato al rilievo sia al progetto. L'attività di disegno per il progetto, in modo particolare, non è più semplicemente orientata a rappresentare un'idea che, se pur abbozzata, è già presente nelle menti, bensì a generarla completamente.

È facile riscontrare che talune attività di disegno digitale – inteso nella sua accezione più ampia - precedono la conoscenza della forma che solo il computer successivamente è in grado di rappresentare. Ciò accade, per esempio, quando si costruiscono forme per mezzo di deformazioni impresse a modelli preesistenti: chi disegna, opera imprimendo una deformazione – talvolta senza riuscire-potere concepire il risultato finale - , il computer, successivamente all'operazione di "disegno" (la deformazione) ne rappresenta il risultato. La separazione fra azione del disegno e conoscenza della forma disegnata è ancora più evidente quando si generano forme per via parametrica: chi "disegna" per mezzo di un approccio parametrico, concepisce una logica geometrica aggregativa ed evolutiva, che si concretizza in forma solo dopo avere assegnato valori ai parametri e grazie alla rappresentazione automatica prodotta dal computer.

Come appare evidente, il legame fra la geometria e il disegno e fra il disegno e il progetto è oggi più che mai consistente, tanto da invitare a ridefinire i confini operativi fra l'area del disegno e quella più propriamente progettuale.

## References

1. CASALE, Andrea. Il rinnovamento della Geometria Descrittiva e del Disegno per il progetto . In *L'insegnamento della Geometria descrittiva nell'era dell'informatica.* , 2003.
2. CASALE, Andrea. Cose disegnate. In MIGLIARI, Riccardo. *Disegno come Modello.* Roma: Kappa , 2004. vol. 2, pp.17-20 ISBN -88-7890-605-0
3. CASALE, Andrea. Geometria Creativa. Intuizione e ragione del disegno dell'oggetto. In *Geometria Creativa. Intuizione e ragione del disegno dell'oggetto. Nuovi quaderni di Applicazioni della Geometria Descrittiva.* Roma: Kappa , 2010. vol. 5, pp.5-213 ISBN 978-88-6514-040-6
4. CASALE, Andrea. Logica fuzzy e rappresentazione. In *Disegnare idee immagini - Ideas Images.* Roma: Gangemi , 1998. vol. 16, pp.41-47 ISNN 1123-9247 ISBN -88-7448-880-7
5. CASALE, Andrea. La didattica del disegno nei corsi di laurea in design. In *La didattica del disegno nei corsi di laurea in design.* Maggioli , 2009. pp.52-60 ISNN 978-88387-4399-1 ISBN 978-88387-4399-1
6. CASALE, Andrea. Il rinnovamento della Geometria Descrittiva e del Disegno per il progetto . In *L'insegnamento della Geometria descrittiva nell'era dell'informatica.* , 2003.
7. FASOLO, Marco. Il modello nella Geometria descrittiva . In *L'insegnamento della Geometria descrittiva nell'era dell'informatica.* Roma: Gangemi , 2003. pp.49-50 ISBN 88-492-0433-7
8. FASOLO, Marco. I fondamenti geometrici. In DE RUBERTIS, Roberto. *Il disegno dell'architettura.* Roma: La Nuova Italia Scientifica , 1994. pp.61-77 ISBN 88-430-0272-4
9. FASOLO, Marco. Sul modello. In MIGLIARI, Riccardo. *Disegno come Modello.* Roma: Kappa , 2004. vol. 2, pp.57-58 ISBN 88-7890-605-0
10. MIGLIARI, Riccardo. Per una geometria descrittiva attuale. In DE CARLO, Laura. *Informatica e fondamenti scientifici della rappresentazione.* Roma: Gangemi , 2007. pp.27-40 ISNN 978-88-492-1323-2
11. MIGLIARI, Riccardo. Per una nuova didattica della geometria descrittiva. In *Io non cerco, trovo. Disegno / progetto nel rapporto tra ricerca e didattica all'inizio del terzo millennio. Lerici, 4, 5, 6 Ottobre 2007.* Genova: Graphic Sector , 2008. pp.95-97 ISBN 88-89738-21-9
12. MIGLIARI, Riccardo. I fondamenti geometrici della progettazione. In *Gli spazi e le arti, quarto volume dell'appendice XXI Secolo della Enciclopedia.* Istituto della Eiciclopedia Italiana Fondata da Giovanni Treccani , 2010. vol. 4, pp.299-306
13. MIGLIARI, Riccardo. Rappresentazione come sperimentazione. In *Ikhnos - Analisi grafica e Storia della Rappresentazione.* Siracusa: LOMBARDI Editori , 2008. pp.11-28 ISBN 978-88-7260-170-9
14. MIGLIARI, Riccardo. Geometria descrittiva - Tecniche e applicazioni. Novara: CittàStudi - De Agostini , 2009. p.628 ISBN 978-88-251-7330-7
15. MIGLIARI, Riccardo. Geometria descrittiva - Metodi e costruzioni. Novara: CittàStudi - De Agostini , 2009. p.383 ISBN 978-88-7890-941-0
16. MIGLIARI, Riccardo. Metodi / tecniche della rappresentazione digitale. In UNALI, Maurizio. *New Lineamenta.* Roma: Kappa , 2009. pp.19-31 ISBN 978-88-7890-986-1
17. MIGLIARI, Riccardo. Disegnare nello spazio - Drawing in space. In *Disegnare idee immagini - Ideas Images.* Roma: Gangemi , 2009. vol. 38, pp.22-29 ISNN 1123-9247 ISBN 978-88-492-1793-3
18. MIGLIARI, Riccardo. La geometria descrittiva nell'era informatica. In UNALI, Maurizio. *Abitare Virtuale significa rappresentare.* Roma: Kappa , 2008. pp.14-31 ISBN 978-88-7890-910-6
19. VALENTI, Graziano Mario. Fra sintesi e complessità. In *28° Convegno internazionale delle discipline della rappresentazione : "De amicitia".* Genova: Graphic sector , 2007. pp.267-270 ISBN 88-89738-17-0
20. VALENTI, Graziano Mario. Il laboratorio delle applicazioni Cad. In MIGLIARI, Riccardo. *Fondamenti della Rappresentazione Geometrica e Informatica dell'Architettura.* Roma: Kappa , 2000. pp.147-265 ISBN 978-88-7890-356-2
21. VALENTI, Graziano Mario. MI Il modello integrato. In MIGLIARI, Riccardo. *Disegno come Modello.* Roma: Kappa , 2004. pp.59-62 ISBN 978-88-7890-605-1