



Anno XX, n. 38, Giugno 2009

▪ Carmen Andriani  
*Segno-di-segno*  
Sign-de-sign  
pp. 7-11

▪ Felipe Soler Sanz  
*I tracciati geometrici*  
Geometric Layouts  
pp. 12-21

*Abstract. Le regole applicate dai progettisti nella ideazione dello spazio trovano fondamento in modelli e prototipi che, nel corso del tempo, sono stati adattati per risolvere specifici problemi spaziali e funzionali. Dagli studi di Michel Ecochard sugli edifici a pianta ottagonale emerge la possibilità di ricondurre il tracciamento della pianta di esempi anche distanti geograficamente e cronologicamente ad un unico modello trasformato inscrivendo o circoscrivendo figure geometriche ad una circonferenza che ha, in tutti i casi studiati, le medesime dimensioni.*

▪ Riccardo Migliari  
*Disegnare nello spazio*  
Drawing in Space  
pp. 22-29

*Abstract. Wilhelm Fiedler sosteneva, già a fine Ottocento, che l'omologia dei sistemi solidi poteva essere considerata come «la teoria dell'arte di modellare». Questa omologia è, di fatto, la prospettiva di figure che abitano lo spazio oggettivo, proiettata su un secondo spazio sovrapposto al primo. E questa concezione è quanto mai attuale, perché consente di superare le differenze quasi inconciliabili tra la genesi dell'immagine grafica e la genesi dell'immagine digitale, essendo la prima legata all'idea della intersecazione della piramide visiva e la seconda ad un prodotto tra vettori nel quale non si prendono in considerazione le ordinate z, passando in questo modo, da uno spazio tridimensionale ad uno bidimensionale. Se l'operazione di proiezione e sezione viene invece costruita tutta nello spazio, come relazione tra uno spazio oggettivo e uno spazio prospettico o scenografico, non solo si superano le suddette antinomie, ma è anche possibile ricavare i metodi tradizionali come casi particolari di una concezione più generale e utilizzare la relazione suddetta per trasformare una figura nell'altra, ottenendo, ad esempio, le quadriche come trasformate proiettive della sfera.*

▪ Maurizio Unali  
*Qual è il modello di rappresentazione compreso nella rivoluzione informatica?*  
What sort of representation model is used by the IT revolution?  
pp. 30-39

*Abstract. A distanza di circa due decenni dalla rivoluzione informatica in architettura, crediamo importante accelerare il processo di storicizzazione sul ruolo svolto, in tutte le sue molteplici declinazioni, dalla rappresentazione digitale. In particolare, crediamo importante approfondire l'argomento a partire da una questione per noi fondativa: qual è il modello di rappresentazione compreso nella rivoluzione informatica? Quali sono gli ambiti teorico-operativi in cui si propone? Qual è il suo "sistema di riferimento"? Quali*

geometrie per elaborare rappresentazioni da abitare? La rd è un “metodo” o una “tecnica” di visualizzazione? E infine, quale il salto epistemologico generato dalle immagini digitali?

▪ João Sousa Morais

*Il disegno come metodologia nel territorio rurale. L'esempio di Odeceixe e Rogil sulla costa vicentina in Portogallo*

Drawing as a methodology in rural areas Odeceixe and Rogil on the Vicentine coast in Portugal  
pp. 40-49

Abstract. *I due concetti di architettura e di disegno in quanto strumento privilegiato dell'architettura sono sempre stati strettamente legati. Questa associazione è tanto più stretta quanto più il significato dell'architettura comprende il paesaggio rurale e i suoi piccoli nuclei urbani, eliminando qualsiasi separazione formale tra il costruito e il paesaggio rurale stesso. Il caso della costa vicentina, nel sud del Portogallo, è un esempio significativo di quanto detto, dato che la continuità rurale è segnata dalla geomorfologia e l'uso agricolo del suolo è strutturato dal tracciato preesistente (Via Romana). I limiti delle proprietà (catasto) sono relazionati con il tipo di utilizzazione del suolo e l'occupazione del territorio da parte dell'uomo è risultante dalle tipologie costruttive. Il disegno è lo strumento e anche la metodologia della rappresentazione del territorio alle differenti scale, codificando l'espressione fisica del territorio in forma avvolgente e continua dove il tutto e le parti sono identificati attraverso la pratica del Disegnare.*

▪ Michela Rossi

*Realtà e immaginazione: nuove forme e antiche simmetrie*

Reality and imagination: new forms and ancient symmetries  
pp. 50-61

Abstract. *Per rispondere alla triade vitruviana di firmitas, utilitas, venustas, l'architettura è condizionata dalla forza di gravità e dal piano di calpestio e si organizza quindi secondo le dimensioni dello spazio cartesiano. Sembra quindi difficile e inutile prevedere oggetti con una quarta dimensione spaziale, o riferiti alle geometrie non euclidee, ma se l'architettura propone un modello artificiale del cosmo, nuovi modelli del cosmo ne possono condizionare la concezione. Alcune forme architettoniche contemporanee rielaborano suggestioni proposte dalla matematica, che ci riportano alle ricerche di M. C. Escher e di B. Fuller. Partendo dallo studio delle leggi della simmetria nello spazio, entrambi hanno sviluppato proposte originali, che anticipano ricerche più recenti.*

▪ Giorgio Stockel

*Vedere e fotografare*

To see and to photograph  
pp. 62-75

Abstract. *Non è necessaria la luce per vedere, essa è necessaria agli occhi per guardare e alla fotocamera per fotografare. Con gli occhi si guarda, con la mente si vede, con la fotocamera si fotografa. Durante il sonno, sognando, vediamo anche se abbiamo gli occhi chiusi. La fotografia è una rappresentazione di una poco conosciuta realtà esterna che comunica ad altri quello che il fotografo ha visto e capito. È una rappresentazione soggettiva, come lo scrivere, il disegnare, il vedere. Il fotografo è responsabile della sua rappresentazione dal momento della sua progettazione fino alla pubblicazione in forma definitiva. Si rimane perplessi se ci viene riferito che esistono fotografi ciechi; in effetti di fotografi “ciechi” ce ne sono tanti, ed esistono anche persone prive della vista che fanno fotografie: non sono poche e sono anche di valore. Un cieco ha solo necessità di un interprete che traduca una sensazione luminosa nella attitudine e capacità sensoriale di una persona che non vede.*

▪ Alfonso Ippolito

*La modellazione delle superfici murarie del Tempio del Divo Claudio a Roma*

Modelling the wall surfaces of the Temple of Divine Claudius in Rome  
pp. 76-85

Abstract. *La rappresentazione del rilievo archeologico diventa sempre più tema di studio in un momento in cui le nuove metodologie del rilevamento entrano nell'archeologia. In questa ricerca, portata avanti a stretto contatto con archeologi, si tenta di stilare un percorso in cui, partendo da una nuvola di punti, sia possibile realizzare dei modelli che possano essere letti e utilizzati a vari livelli e in maniera trasversale dall'utente più esperto a quello con conoscenze di base. Tema ed esempio di tale sperimentazione sono i resti del grande basamento del tempio di Claudio sul colle Celio in Roma.*