

## Il taccuino come strumento didattico: appunti di viaggio. L'esperienza di 100 disegni

Maria Grazia Cianci, Daniele Calisi, Sara Colaceci  
Dipartimento di Architettura, Università degli studi di ROMA TRE

### Abstract

*The sketchbook is an object on which to write, think, draw and travels with us: a trusted guardian of sketches, notes, stories and suggestions. It tells who we are and what we think. Unfortunately, with time, knowing how to draw is failed in Faculties of Architecture. It is used to underestimate it and students are less and less comfortable with freehand drawing. Putting the goal of making become familiar with the pencil to future architects, provide a notebook that witnesses their journey toward the knowledge and the drawing, was a great exercise within the teaching experience of "100disegni".*

Keywords: Sketchbook, freehand sketch, drawings.

### Il Taccuino

Il taccuino. Un oggetto sul quale scrivere, appuntare, ragionare, disegnare. Il taccuino viaggia con noi: è *custode fidato* di schizzi, appunti, storie e suggestioni. È un prodotto personale: racconta chi siamo e cosa pensiamo.

Se un poeta si esprime con le parole, l'architetto comunica con il disegno. Purtroppo, col tempo, il saper disegnare è venuto meno nelle Facoltà di Architettura. Si è arrivati a sottovalutarlo e gli studenti hanno sempre meno confidenza col disegno a mano libera. Ponendosi l'obiettivo di fare acquisire dimestichezza con la matita ai futuri architetti, realizzare un taccuino che testimoni il loro viaggio verso la conoscenza e il disegno, è stato un ottimo esercizio all'interno dell'esperienza didattica di "100disegni".

Arrivare in una città sconosciuta così come percorrere con lo sguardo attento la propria città è un'esperienza profonda e unica: "...*tutto è come lo imma-*

*ginavo e tutto è nuovo*". Le osservazioni di Goethe ci hanno portato a riflettere e a prendere in considerazione l'importanza di far intraprendere agli studenti delle Facoltà di Architettura un viaggio "d'istruzione e piacere". Quel viaggio chiamato "Gran Tour" che i viaggiatori di un tempo si accingevano a fare per arricchire la propria formazione: tre itinerari illustrati, antico – moderno – contemporaneo, tra percorsi reali e incursioni nel proprio immaginario legato alla città.



Figura 1. Studenti durante un'esperienza di disegno dal vero all'interno del corso di Disegno dell'Architettura tenuto dalla prof.ssa M.G. Cianci.

VISIONI insolite di "città" si confrontano in questo viaggio, in un progetto "collettivo": osservare, conoscere e rappresentare la città e le sue architetture.

### Quale taccuino?

Da secoli artisti, architetti e pensatori hanno affidato a dei fogli di carta i loro ragionamenti espressi sotto forma di schizzi, schemi, frasi o appunti. Il taccuino era l'amico fedele, in cui riversare i propri pensieri, appena ce ne fosse l'occasione. Per estensione era anche un diario. Oggi non esiste persona che non

abbia un cellulare, il quale, soprattutto nelle versioni tecnologicamente più avanzate, può sostituire un taccuino, grazie all'uso di applicazioni mirate per prendere appunti, fare foto, creare pagine creative, segnare conti e tenere la contabilità.

Un taccuino, tuttavia, non può contenere tante informazioni, né essere così versatile come potrebbe essere un cellulare con applicazioni intercambiabili e con una memoria sempre in espansione.

Il tipo di carta, la granulosità, lo spessore, la grandezza del formato, determinano già una funzione del taccuino stesso: per scrivere, per disegnare, per schizzare, per acquerellare.

Avere l'abitudine di tenere costantemente un taccuino è un duro e pesante lavoro, perché non ci si ferma ad averne uno solo. Le nostre borse contengono ogni sorta di equipaggiamento, per ogni evenienza e avversità: un taccuino per i nostri ragionamenti meno importanti, uno per quelli aulici, uno per schizzare, uno per i disegni migliori, uno per fare la lista delle cose da fare. Ad accompagnare un tale numero di taccuini c'è, inoltre, almeno un equivalente numero di penne, matite, pantoni, pennarelli, mine, pennelli e acquarelli. Tutto ciò è ripagato quando di fronte ad un paesaggio, o ad un'architettura, o ad una scena particolarmente stimolante, ci fermiamo, attiviamo pensiero e mani e concretizziamo su quei fogli un'idea o un ragionamento. Lo abbiamo fissato per sempre, tanto sul taccuino quanto nelle nostre menti, molto più efficacemente di quanto una semplice fotografia possa fare.

La versatilità dei taccuini in commercio ci fornisce già un'idea dell'ampia gamma di tematiche possibili. Focalizzando l'attenzione sui soli taccuini disegnati, potremmo riconoscere delle categorie principali.

Innanzitutto, il taccuino di appunti, in cui confluiscono le nostre idee, pensieri, analisi e sintesi della realtà. È un insieme vario, una combinazione spettacolare di riflessioni scritte variate a schizzi che semplificano il concetto, disegni dal vero di cose o situazioni che ci hanno colpito, analisi di architetture storiche o contemporanee, ragionamenti su dipinti o sculture, o sugli spazi e le possibili aggregazioni. Il flusso di idee e appunti è casuale e non segue un filo logico.

Tra i maggiori esempi di questa tipologia abbiamo senza dubbio i taccuini di Leonardo da Vinci, la cui mente, forse più di ogni altra, era capace di creare e

inventare passando, senza un apparente filo logico, dalla botanica all'anatomia, dall'ingegneria alla pittura.

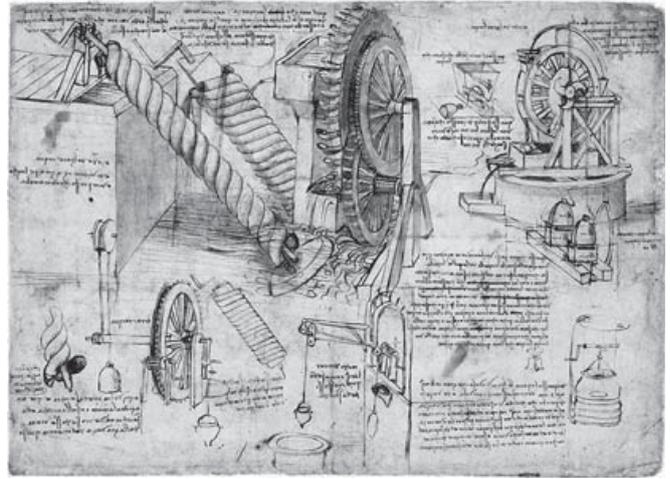


Figura 2. Pagine di taccuino di Leonardo da Vinci, Codice Atlantico f.26 v.

Le pagine dei suoi codici sono ricche di informazioni e ogni singolo schizzo, seppur quasi invisibile a bordo pagina, ha un interesse senza eguali perché potrebbe celare nuove e affascinanti scoperte.

Esiste, poi, il taccuino di studio, in genere tenuto da chi crea: un pittore, un'artista, uno scultore, un architetto. In genere, le cose viste e analizzate nel primo tipo di taccuino confluiscono anche in questo attraverso un filtro del tutto soggettivo: il creatore prende spunto dai suoi ragionamenti e da ciò che vede, e in seguito li rielabora per fonderle nelle proprie realizzazioni. Schemi funzionali, analisi spaziali, schizzi preparatori, disegni sulle proporzioni, analisi strutturali, eventuali prefigurazioni spaziali interne o esterne, analisi sui materiali, studio sui colori, sull'andamento delle luci sono solo alcune tra le variegate rappresentazioni che possiamo trovare nel taccuino di studio, diversificate ovviamente per genere in base al creatore e al suo campo di applicazione.

Il taccuino di studio è essenziale per il creatore perché serve a focalizzare l'attenzione, convogliando tutte le energie e le riflessioni sparse sul taccuino di appunti verso un unico tema, che esso sia un dipinto o una concert hall non ha importanza reale.

L'ultima categoria riguarda il taccuino di viaggio che, forse più di ogni altro, ci permette di comprendere a pieno il posto che stiamo visitando. Le fotografie sono frugali; oramai, nell'era del digitale, e a meno di non essere un fotografo professionista, dif-

facilmente ci permettono di entrare a fondo nell'ambiente, rimanendo in superficie. Ma quando impostiamo il nostro viaggio (che non deve necessariamente essere in un posto lontano ed esotico) all'insegna della stasi piuttosto che al movimento, privilegiando *il capire* piuttosto che *il vedere* cento posti diversi senza averli realmente osservati, quando siamo disposti a passare un intero pomeriggio ad osservare cosa accade al paesaggio, a come cambiano i suoi colori sotto luci sempre mutevoli, allora riusciamo a entrare in quel posto, a farlo nostro, ad essere esso parte di noi, e noi finalmente parte di esso stesso.

Come non citare a tal proposito gli acquarelli di John Ruskin, che durante il Grand Tour, leggendario viaggio che veniva intrapreso in epoca romantica alla scoperta e studio dell'architettura classica tra Francia e Italia, riuscì a immortalare Venezia, le Alpi, Roma in una serie di splendidi acquarelli. Di questo viaggio è stato pubblicato in italiano il diario, estrapolato dal Diario che Ruskin compilò dal 1836 al 1874.

Riferendoci ad un tipo di taccuino più moderno, citiamo quelli di Stefano Faravelli, che raccoglie moltissime informazioni durante i suoi viaggi convogliandole nelle pagine, magistralmente acquerellate e composte, dei suoi sketchbook. Inserisce annotazioni, informazioni, stemmi, dettagli, scorci oppure si sofferma a studiare una probabile pianta di un edificio che gli interessa particolarmente o la sua sezione, studiandone la luce. Le pagine ricche di informazioni di ogni sorta ci fanno quasi proiettare in quelle realtà.



Figura 3. Stefano Faravelli, pagine dal taccuino di viaggio in Marocco.

Ciascuno ha il suo particolare stile: un bagaglio di immagini e ricordi del tutto soggettivo. È essenziale che si trovino, o meglio, si insegnino gli strumenti necessari affinché questa soggettività si mostri palesemente nelle pagine di un taccuino, che diventa intimo e personale, ma a volte talmente d'impatto da dover essere divulgato.

### *Il taccuino come strumento didattico: appunti di viaggio*

*“Il viaggio è una specie di porta attraverso la quale si esce dalla realtà come per penetrare in una realtà inesplorata che sembra un sogno”*, così Guy de Maupassant tratteggiava il significato del viaggio, costituito non soltanto dal tragitto meramente e fisicamente compiuto, bensì sostenuto dall'importanza dell'esplorazione della realtà, dunque dal valore della conoscenza.

La *“realtà inesplorata”* ossia il luogo ignoto che necessita di essere osservato, analizzato e indagato, il *“penetrare”* ossia la volontà di addentrarsi e di spingersi in stati conoscitivi più profondi, quindi più sostanziali rispetto a quelli apparenti propri della realtà che si affaccia ai nostri occhi, la *“porta”* ossia la soglia mentale che inevitabilmente si oltrepassa nell'attimo immediato in cui si accinge a un nuovo cammino diventano le sponde metaforiche entro cui si muovono i processi conoscitivi dei fenomeni reali.

Il viaggio fisico, dunque, si arricchisce di una ulteriore accezione, assume la forma di scoperta intellettuale e si eleva a viaggio intellettuale. Il viaggio *fisico*, pertanto, *diventa* viaggio *intellettivo*.

Come precedentemente affermato, quella tradizione dei *Grand Tour* che ebbe la sua massima diffusione tra il XVIII e il XIX secolo in Europa e soprattutto in Italia, meta ultima, tuttavia maggiormente ambita e privilegiata, rappresenta la radice storica dei viaggi esplorativi. Roma e la sua campagna, Firenze, Napoli, la Sicilia con le loro ricchezze naturali, architettoniche, archeologiche e paesistiche costituivano la destinazione del *tour*.

Gli itinerari illustrati dei *“pittori viaggianti”*, tra i quali Jones, Cozens, Lusieri, Ducros, Hackert, Turner, Pars, Constable, avevano lo scopo non soltanto di simboleggiare il viaggio di per sé a scopo celebrativo, bensì miravano ad un intento documentale, di studio, di registrazione visiva dei luoghi visitati.

Legati al vedutismo, i *tour* stabiliscono il superamento di rappresentazioni delle realtà ideali, cioè di quelle nature ideali tipiche dell'atelier, e giungono a rappresentazioni reali, concrete e vere di luoghi effettivamente esistenti e veramente osservati. Dunque, l'osservazione diretta, il contatto tangibile, il rapporto stretto e concreto con la realtà danno forma a una relazione *viva* e *attiva* con i luoghi.

La dialettica tra la mobilità, ossia il movimento negli spazi urbani o negli spazi territoriali come condizione necessaria finalizzata all'esplorazione dei luoghi, e la pratica en-plein-air troveranno estremo e massimo culmine nel secolo seguente, fulcro di quelle correnti artistiche che cambieranno totalmente e irrimediabilmente il modo di vedere e rappresentare.

Il metodo (*il disegno dal vero*) e lo strumento (*il taccuino*) consentivano la descrizione, la registrazione, l'indagine e l'analisi sia figurativa che narrativa poiché i disegni assumevano, di volta in volta, sembianze diverse a seconda dell'esigenza di chi li metteva in atto. Ciò permetteva una diversità e una eterogeneità di pagine e rappresentazioni, mostrando le molteplici potenzialità espressive e comunicative del taccuino: dagli schizzi abbozzati e delineati con pochi tratti, tuttavia pieni di annotazioni, ai disegni precisi e minuziosi, ricchi di dettagli volti alla fedeltà totale; dai disegni a tratto, matita o inchiostro, dall'intento descrittivo della situazione ai disegni ad acquerello che, seppur incompiuti, puntavano alle manifestazioni atmosferiche e agli effetti materici, cromatici o luministici.

Come coniugare oggi l'osservazione diretta dei luoghi, il disegno dal vero, l'uso del taccuino, in modo tale che non si concluda una semplice copia pedissequa del reale, piuttosto si compia quel processo conoscitivo dei luoghi osservati e dei fenomeni ad essi correlati?

Come coniugare oggi l'essenza della tradizione storica dei *tour*, affinché non si consumi una pura e banale riproducibilità del reale, bensì si giunga a un modo sapiente di guardare e conseguentemente di raffigurare la realtà ambientale, urbana e architettonica?

L'architetto, comunicando con il disegno, riempie fogli attraverso un patrimonio di immagini e un vocabolario di segni, pertanto le pagine bianche del taccuino vanno a colmarsi gradualmente, catturando impressioni, idee, suggestioni fugaci e uniche proprio perché appartenenti alle singole esperienze.

Solitamente, si ha la nozione dell'opera finita e compiuta di un artista ignorando, in tal modo, tutto il lavoro che inevitabilmente c'è dietro. Il progetto inteso come attività creativa, ossia l'opera tangibile, rappresenta soltanto la punta dell'iceberg: a monte sussiste un lavoro di ricerca, di analisi, di conoscenza,

di esplorazione immensamente più ampio, più complesso, più totalizzante di cui il taccuino può costituire e costituisce la testimonianza, incarnando la *vera essenza* del lavoro.

*Osservare, conoscere, rappresentare* la città mediante i metodi e gli strumenti del *tour* costituiscono un progetto collettivo il cui fine è educare all'osservazione diretta e attenta dei luoghi, guidare alla conoscenza, abituare alla ricerca e all'indagine critica degli occhi e del pensiero.

Tutto questo applicato in generale alla "*realtà inesplorata*", poiché mai visitata o viceversa visitata tuttavia mai ben osservata con la doverosa sapienza.

Il taccuino, se in prima istanza è un ottimo esercizio della mano all'interno dell'esperienza didattica, nell'arco formativo acquista un valore maggiormente più ampio.

Svolgere almeno un disegno al giorno aiuta a non temere la matita, a trovare più facilità nell'esprimersi, a raffinare il segno, a sperimentare e perfezionare le tecniche di rappresentazione, ad acquisire manualità e disinvoltura, apprezzando il disegno come strumento comunicativo e di analisi. Dunque, il taccuino accoglie in sé quel bagaglio che non è solo capacità tecnica, espressiva e comunicativa ma conoscenza matura.



Figura 4. Studentessa durante un'esperienza di disegno dal vero all'interno del corso di Disegno dell'Architettura tenuto dalla prof.ssa M.G. Cianci.

Per evidenziare l'importanza del taccuino come oggetto di lavoro si può partire da una definizione generica di disegno: l'elaborazione compositiva dell'idea. Tale processo a volte si palesa con una realizzazione semplice o fluida; altre volte, invece, possono

presentarsi problematiche di rappresentazione legate alle capacità tecniche e grafiche, e all'esperienza sensibile dell'autore.

Affinché un'idea si realizzi in disegno è necessario un lavoro intellettuale di "appropriazione" di ciò che si osserva: "C'è solo una cosa da ricordare: dipingi subito quello che vedi. Quando l'hai colto allora ce l'hai". Così Manet focalizzava perentoriamente il senso e il rapporto tra l'idea e la sua raffigurazione, o meglio evidenziava palesemente quel legame inscindibile che intercorre tra osservazione, pensiero e rappresentazione, cioè il nesso tra occhio, cervello e mano.

Organizzare il disegno o i molteplici disegni su un foglio è già una fase progettuale attiva e sfogliare il taccuino, nell'ordine cronologico della sua impostazione, sarà davvero memoria e registro di un percorso "nostro", legato non soltanto al mestiere ma anche alla ricerca personale ed interiore, poiché per la sua natura estremamente soggettiva e sperimentale, esso può accogliere un ventaglio infinito di temi e soggetti da trasporre su carta.

Lo sforzo che si compie nel tentare di riprodurre sul foglio la realtà che si sta osservando comporta un atto critico-soggettivo di scomposizione dei singoli aspetti e ricomposizione sintetica in un'unica immagine che diventa l'espressione della personale comprensione del problema.

Il taccuino, quindi, va vissuto come un continuo esercizio del pensiero, una sorta di archivio tangibile di ragionamenti senza sosta che trovano nelle pagine precedenti continui spunti e contraddizioni; è sbagliato concepire il taccuino di un architetto come una raccolta di bei disegni fini a se stessi, ovvero completamente avulsi da un'operazione intellettuale di analisi e svisceramento dell'oggetto rappresentato.

Allenare il pensiero ogni giorno diventa quindi, per qualsiasi architetto, fondamentale. Un'operazione altrettanto importante che va di pari passo è la scelta di un mezzo appropriato per esprimere sul taccuino il ragionamento compiuto: esistono infatti diversi approcci alla rappresentazione in architettura e, dunque, capire ogni volta il modo più incisivo per rendere manifesto il pensiero formale richiede un ulteriore ragionamento.

Per facilitare la comprensione di ciò che si intende per mezzo di rappresentazione per chi si trova alle prime armi, è possibile individuare alcuni esempi

guida, senza avere la pretesa, ovviamente, di individuare nell'elenco a seguire gli unici metodi di visualizzazione e comunicazione del tema scelto: "prove grafiche", "schizzi veloci", "disegni ragionati"; "disegni complessi"; "sperimentazioni grafiche".

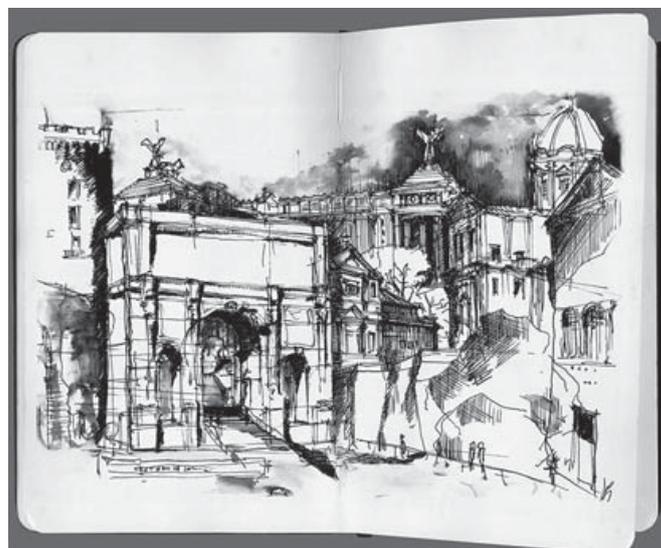


Figura 5. Schizzo del Foro Romano, china e acquerello.

### Esemplificazione di metodo

Qualunque rappresentazione, sia essa schizzo veloce oppure disegno complesso, presuppone il problema del trattamento grafico. Alla luce dell'esperienza didattica, è comune notare come l'esercizio delle tecniche e delle prove grafiche, da parte degli studenti, ricopra spesso un ruolo marginale, soprattutto all'inizio dell'approccio con il disegno.

Ridisegnare una gamma dei tratteggi, ad esempio quelli usati convenzionalmente dai progettisti, è un ottimo allenamento per conoscere le potenzialità di una tecnica, e consente di sviluppare il proprio segno, cioè l'elemento caratterizzante della personalità di ogni autore. In tal modo, sarà evidente ad ogni disegnatore quanto il tratto possa correggere, ove possibile, alcuni errori grafici dovuti ad una stesura imprecisa.

L'osservazione dei lavori degli architetti conduce inevitabilmente a estrapolare porzioni di immagini; questo sarà un esercizio vivace e frequente all'inizio, ma poi diventerà strumento indispensabile e quotidiano nel lavoro di ricerca dell'autore, quando si avrà necessità di provare e di sperimentare metodi e tecniche. Una volta che la mano avrà preso dimestichezza con il segno e con i diversi tratteggi sarà possibile

affrontare qualunque rappresentazione con più sicurezza e autonomia.

Gli *schizzi veloci* sono segni abbozzati e tracciati immediati dalla forma sommaria eppure efficaci e capaci a rendere l'idea e a comunicare lo spazio che si sta osservando, sebbene non abbiano la presunzione di riprodurre la totalità di quello spazio. Essendo privi di tutti quei dettagli minuziosi, equivalgono a comunicazione istantanea ed espressione diretta della suggestione del singolo, proprio perché provengono dall'esperienza sensibile, rivelando l'abilità di sintesi dell'autore. Lo schizzo veloce, utilizzando tutti gli strumenti grafici come cognizione tecnica, diventano un'ulteriore firma della sua personalità.

La selezione delle informazioni, tramite la quale avviene l'attribuzione delle priorità, indica un'azione critica la quale conferma che, anche in questo primo stadio grafico-compositivo, la mente non è estranea rispetto alla mano. Il ruolo di chi disegna sta proprio nel "selezionare", "interpretare", "fare", "disfare", per mezzo di una scelta autonoma, che è influenzata dall'interesse o dalla circostanza del momento.

L'osservazione, ancor prima di tracciare linee sul foglio, prevede una fase molto lunga, nonostante si pensi di conoscere già bene un luogo. Le variazioni assunte da un medesimo spazio urbano nell'arco della giornata, causate dalle differenti ore e dalle differenti manifestazioni atmosferiche, possono condurre a realizzare schizzi dissimili del luogo. Lo schizzo efficace riesce a restituire a chi lo osserva persino la sensazione fisica dell'esperienza sensibile dell'autore.

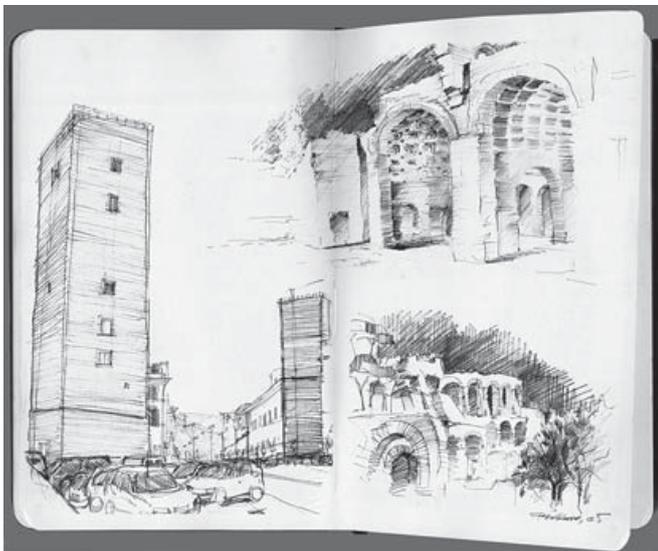


Figura 6. Schizzi veloci dei Fori Imperiali, matita.

Di natura diversa, ma altrettanto fondamentale per il lavoro dell'architetto, è un *disegno ragionato*, poiché basato su regole necessarie: l'analisi, la ricerca, la misurazione. Pur partendo da dati oggettivi, ritrova la sua individualità nell'uso che il singolo fa di tutti quegli strumenti rappresentativi che arricchiscono e spiegano l'immagine secondo il suo punto di vista. Tale peculiarità fa sì che il lavoro, così prodotto, sia suscettibile a diverse revisioni e integrazioni, tutte ugualmente funzionali, ma figlie di ragionamenti successivi all'utilizzo di diverse fonti. A tal proposito, è molto utile il lavoro di revisione e di riflessione svolto in biblioteca, in cui l'apporto contenutistico dei testi è rilevante alla luce della ricerca. L'annotazione critica vicino ai disegni, dunque, si dimostrerà caratterizzante dei medesimi disegni.

Tali appunti, sia scritti che grafici, consentono di leggere la realtà con una chiave di lettura non banale, e vincolata, allo stesso tempo, alle scelte di sintesi precedentemente valutate dall'autore.

Ad esempio, un disegno ragionato che prevede lo studio di una planimetria implica la selezione degli elementi da rappresentare e, di conseguenza, si avvale di diversi tipi di comunicazione e di possibilità di lettura.

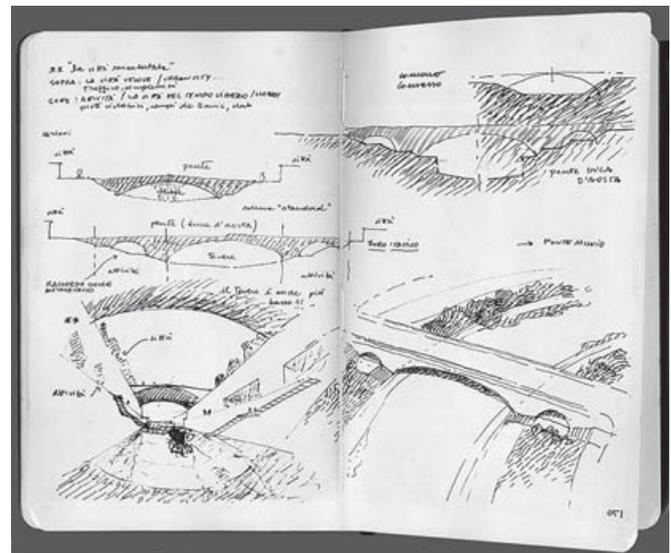


Figura 7. Disegni ragionati sul Tevere e i suoi ponti, china.

I *disegni di progetto* sono senza dubbio la realizzazione di un'immagine per sua natura razionale e funzionale al processo di comprensione dell'opera da parte dell'architetto. Di fronte ad un elemento la cui funzionalità non risulta chiara, realizzare uno schema attraverso semplici linee costruttive per-

mette la comprensione e l'appropriazione dell'oggetto studiato.

È un lavoro "polifonico" basato sull'utilizzo delle fonti bibliografiche, sulla messa in opera delle scelte artistiche personali e, infine, è un processo deduttivo di chiarificazione della realtà. In questo contesto si pone l'attenzione al gesto fisico della mano sul foglio, come se essa, tracciando correttamente le linee, spiegasse all'architetto la natura e la struttura dell'oggetto. Per comprendere uno spazio o un dettaglio costruttivo non è sufficiente osservare e studiare un libro: ricopiare, modificare, ricostruire gli elementi sul proprio taccuino sono ottimi metodi per conoscere ed avere completa padronanza di un concetto spaziale.

Lo schema di progettazione, nel tempo, si trasforma esso stesso in strumento bibliografico: è la fonte di informazione subito disponibile ed è memoria di riflessioni tecniche e artistiche dei lavori precedenti. Esso si fonda su un percorso cronologico che può essere retroattivo, perché il progetto ha bisogno frequentemente di porsi in discussione, di tornare indietro alle soluzioni iniziali, di affrontare novità ed aggiornamenti.

Rappresentazioni quali schizzi di piante, sezioni, viste prospettiche sono indice di una limpidezza di indagine mentale e di ricerca sperimentale, le quali sigillano coerentemente il ruolo attivo dell'architetto nel rapporto pensiero-mano-disegno-opera.

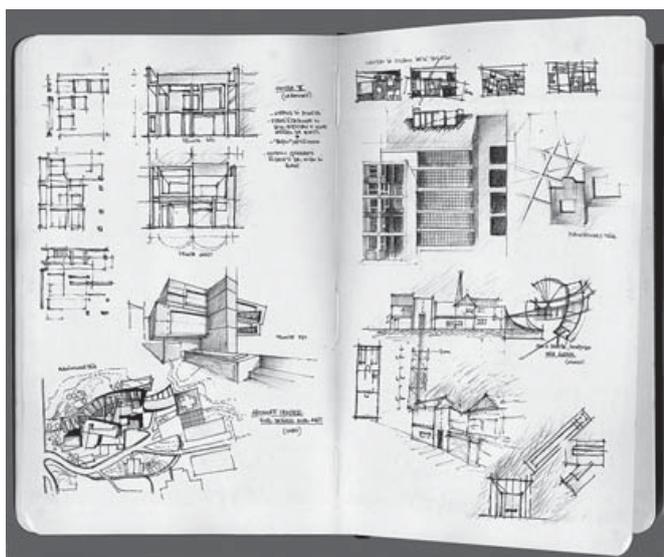


Figura 8. Disegni di progetto, china e matita.

La *complessità* di un disegno è, ovviamente, direttamente proporzionale al grado di difficoltà dell'eser-

cizio grafico svolto, relativamente alla scelta del tema, delle tecniche di rappresentazione e ai metodi di composizione dell'immagine. Questo comporta, rispetto al disegno immediato, una minore necessità di sintesi, tuttavia esige un ragionamento molto più sofisticato riguardo il controllo del segno, la scelta del giusto strumento, l'individuazione delle proporzioni e delle costruzioni geometriche dell'oggetto, lo studio dei rapporti cromatici e dei chiaroscuri.

Eeguire un disegno complesso rappresenta in primis un esercizio basilare per prendere maggiore confidenza con tutte le possibili tecniche di rappresentazione.

In questa classificazione, sovente ci si concentra nel rifacimento di disegni di architetti e di artisti i quali, a loro volta, hanno indagato particolari tecniche per esprimere le loro riflessioni. Il ridisegno di un'immagine, infatti, è sempre un'operazione molto utile per studiare e capire i meccanismi che intercorrono tra la gestione del segno, degli strumenti, delle scelte cromatiche e le riflessioni rappresentate. Tale esercizio presuppone che sia seguito da una rielaborazione personale, che comporta una personalizzazione del proprio stile di rappresentazione.

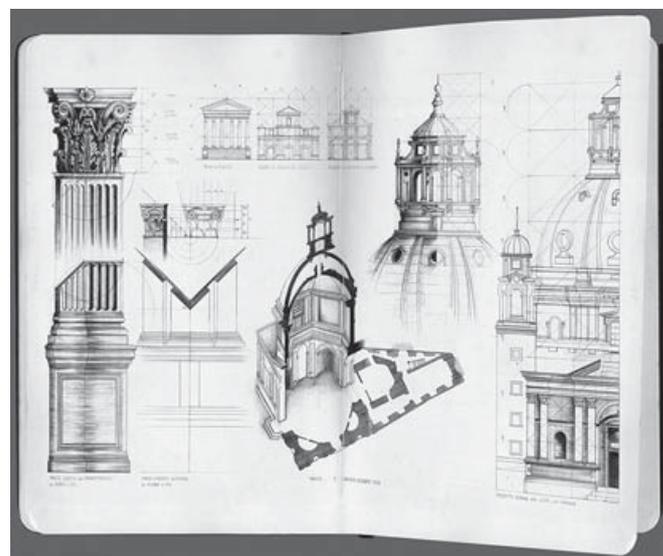


Figura 9. Disegni complessi sulla chiesa di Santa Maria di Loreto a Roma, matita.

Le sperimentazioni grafiche, di natura estremamente soggettiva, rappresentano innegabilmente il culmine del ragionamento attuato attraverso il taccuino. Dopo aver allenato la mente ad elaborare pensieri coerenti e dopo aver indagato con attenzione le tecniche di rappresentazione, la volontà di sperimentare

tare e di trovare un modo originale per esprimere le suggestioni suscitate da un soggetto o da un luogo o da un evento diventa naturale.

L'impiego di tutte le tecniche, usate contemporaneamente anche più di una, non prevede regole e convenzioni, ma soltanto virtuosismo di suggestioni, di segni e di colori. È proprio in siffatti disegni che l'esercizio si tramuta in sintesi cosciente di un percorso mentale e manuale, lungo e complesso, in cui la scelta dei temi, delle tecniche, dei metodi di composizione e di articolazione dell'immagine sono frutto di una personale percezione dello spazio, rielaborata da una creatività completamente libera e disinteressata.

Una libertà di pensiero che diventa, quindi, una propensione e un'attitudine necessaria per vivere il disegno non come costrizione ma come atto creativo per eccellenza unico e irripetibile. Come vera *passione*.

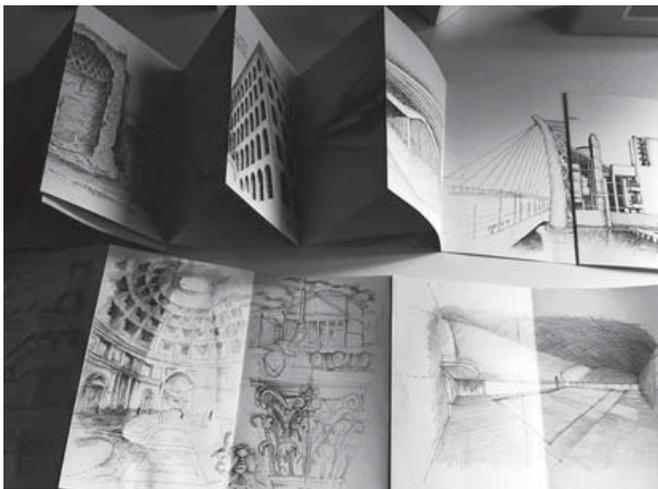


Figura 10. Il taccuino giapponese come strumento didattico del progetto collettivo sulle visioni dell'architettura romana.

## Referencias

- ARNHEIN, Rudolf. 1983. *Arte e percezione visiva*. Feltrinelli Editore. Milano.
- GOETHE, Johann Wolfgang. 1991. *Viaggio in Italia (1786-1788)*. Rizzoli Editore. Milano.
- UGO, Vittorio. 2004. *μμ i – mím sis. Sulla critica della rappresentazione dell'architettura*. Libreria Clup. Milano.
- CREMANTE, Simona. 2005. *Leonardo da Vinci*. Giunti Editore. Firenze.
- CIANCI, Maria Grazia. 2011. "Gli occhi sulla città: appunti di viaggio - Eyes on the city: travel notes". AAVV. *Le vie dei*

*Mercati*. S.A.V.E. *HERITAGE Safeguard of Architectural visual Environmental Heritage*. Vol. 10, p. 1-10. La Scuola di Pitagora Editrice. Napoli.

CIANCI, Maria Grazia. 2012. "Ripartirei dal paesaggio e dalla sua conoscenza". In GHIO Francesco, METTA Annalisa, MONTUORI Luca. *OPEN*. p. 68-75. Edizioni ETS. Pisa.

DE MAUPASSANT, Guy. 2012. *Al sole*. Feltrinelli Editori. Milano.

MORTON, Mary. 2013. *Gemme dell'Impressionismo. Dipinti della National Gallery Art of Washington*. De Luca editori d'Arte. Roma.

Web: <http://disegnoerilievo.blogspot.it>

Web: <http://100disegni.blogspot.it>

Web: <http://rappresentazioneterritorioeambiente.blogspot.it>

Fb: 100disegni pagina ufficiale

## Notas

- 1 "100disegni" si palesa attraverso un doppio registro: è un gruppo di persone appassionate di disegno, composto da docenti, dottori di ricerca e assistenti coordinati dalla professoressa Maria Grazia Cianci, ma anche un metodo di insegnamento basato su un'idea, ossia quel metodo che fonda le proprie radici nella convinzione che soltanto un allenamento continuo della mano, non slegata dalla mente, consente di saper disegnare, consente di migliorare le proprie capacità grafiche e consente di scandagliare tutte le potenzialità del disegno, al fine di conoscere la realtà che ci circonda.

---

**Maria Grazia Cianci.** Architetto, Dottore di Ricerca in Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente (Targa d'argento U.I.D. 2002), è attualmente Ricercatore presso la Facoltà di Architettura di Roma Tre dove insegna Disegno dell'Architettura, Disegno e Rilievo e Rappresentazione del Territorio e dell'Ambiente. I suoi disegni e progetti sono pubblicati su testi e riviste di architettura nazionali e internazionali. Le sue ricerche spaziano dal disegno al paesaggio urbano o non antropizzato, focalizzandosi negli ultimi anni sulla rappresentazione della città storica.  
[mariagrazia.cianci@uniroma3.it](mailto:mariagrazia.cianci@uniroma3.it)

**Daniele Calisi.** Dottore di Ricerca in Scienze della Rappresentazione e del Rilievo presso La Sapienza Università di Roma con una tesi che cerca di ricucire le fasi storiche e di

sviluppo della teoria delle ombre e del chiaroscuro (Premio nazionale 2007). Professore a contratto presso l'università degli studi di Roma Tre si occupa di disegno, rappresentazione digitale, e geometria descrittiva, con particolare attenzione alla rilettura storica dei maggiori teorici e codificatori. È anche attivo in diverse ricerche di settore sulla modellazione fotografica, la rappresentazione della città storica. [d.calisi@gmail.com](mailto:d.calisi@gmail.com)

**Sara Colaceci.** Architetto in Scienza dell'Architettura presso l'università di Roma Tre. Collabora nei corsi di Disegno dell'Architettura, Struttura della Città e Rappresentazione del Paesaggio, svolgendo attività di tutoraggio e con specifici seminari sui temi di Disegno e Rilievo dell'architettura e sulle tecniche di rappresentazione tradizionali. Attiva anche nelle ricerche di settore del dipartimento di Architettura dell'Università di Roma Tre. [colaceci\\_sara@libero.it](mailto:colaceci_sara@libero.it)