

a cura di

Andrea Sias
Nicola La Vitola
Sonia Mollica
Flavia Camagni
Luca Martelli
Sonia Mercurio
Johan Sebàstian Wilches Rivera
Simone Sanna
Luca Vespasiano
Alma Benitez Calle



ISBN: 9788899586539

GRANDI

LA RAPPRESENTAZIONE PER LA NARRAZIONE DELLA CULTURA IMMATERIALE

COMITATO SCIENTIFICO

Marcello Balbo
 Dino Borri
 Paolo Ceccarelli
 Enrico Cicalò
 Enrico Corti
 Nicola Di Battista
 Carolina Di Biase
 Michele Di Sivo
 Domenico D'Orsogna
 Maria Linda Falcidieno
 Francesca Fatta
 Paolo Giandebiaggi
 Elisabette Gola
 Riccardo Gulli
 Emiliano Ilardi
 Francesco Indovina
 Elena Ippoliti
 Giuseppe Las Casas
 Mario Losasso
 Giovanni Maciocco
 Vincenzo Melluso
 Benedetto Meloni
 Domenico Moccia
 Giulio Mondini
 Renato Morganti
 Stefano Moroni
 Stefano Musso
 Zaida Muxi
 Oriol Nel.lo
 Joao Nunes
 Gian Giacomo Ortu
 Giancarlo Paba
 Rossella Salerno
 Enzo Scandurra
 Silvano Tagliagambe

Tutti i testi di PUBBLICA sono sottoposti
 a *double peer review*

COMITATO SCIENTIFICO

Marinella Arena
 Marcello Balzani
 Stefano Brusaporci
 Pedro Manuel Cabezas-Bernal
 Massimiliano Ciammaichella
 Enrico Cicalò
 Fabio Colonnese
 Edoardo Dotto
 Marco Fasolo
 Francesca Fatta
 Riccardo Florio
 Salah Hajismail
 Mona Hess
 John Hindmarch
 Elena Ippoliti
 Fabio Lanfranchi
 Dominik Lengyel
 Massimo Leserri
 Massimiliano Lo Turco
 Federica Maietti
 Pamela Maiezza
 María Isabel Mayorga Hernandez
 Eduardo Mazuera Nieto
 Valeria Menchetelli
 Annika Moscati
 Sandro Parrinello
 Gabriele Rossi
 Rossella Salerno
 Michele Valentino
 Ricardo Alberto Zabaleta Puello

COLLEGIO DEI REVISORI

Marinella Arena
 Martina Atteni
 Leonardo Baglioni
 Piero Barlozzini
 Francesco Bergamo
 Stefano Brusaporci
 Pedro Cabezas
 Antonio Calandriello
 Adriana Caldarone
 Anna Laura Carlevaris
 Valentina Castagnolo
 Massimiliano Ciammaichella
 Enrico Cicalò
 Sara Colaceci
 Daniele Colistra
 Fabio Colonnese
 Graziana D'agostino
 Edoardo Dotto
 Marco Fasolo
 Francesca Fatta
 Alexandra Fusinetti
 Amedeo Ganciu
 Elisabetta Caterina Giovannini
 Marika Griffo
 Mona Hess
 Elena Ippoliti
 Fabio Lanfranchi
 Maria Laura Rossi
 Dominik Lengyel
 Massimo Leserri
 Gabriella Liva
 Massimiliano Lo Turco
 Federica Maietti
 Pamela Maiezza
 Cristiana Maiorano
 Domenico Mediatì
 Valeria Menchetelli
 Sofia Menconero
 Annika Moscati
 Domenico Pastore
 Giulia Piccinin
 Marta Pileri
 Lorella Pizzonia
 Paola Raffa
 Felice Romano
 Jessica Romor
 Gabriele Rossi
 Andrea Ruggeri
 Rossella Salerno
 Francesco Stilo
 Graziano Mario Valenti
 Michele Valentino

PUBLICA
SHARING KNOWLEDGE

PUBLICA
Dipartimento di Architettura, Urbanistica e Design
Università degli Studi di Sassari
WWW.PUBLICAPRESS.IT



a cura di

Andrea Sias
Nicola La Vitola
Sonia Mollica
Flavia Camagni
Luca Martelli
Sonia Mercurio
Johan Sebàstian Wilches Rivera
Simone Sanna
Luca Vespasiano
Alma Benitez Calle



unione
italiana
disegno

PUBLICA
SHARING KNOWLEDGE

ISBN:9788899586539

GRFI

LA RAPPRESENTAZIONE PER LA NARRAZIONE DELLA CULTURA IMMATERIALE

Graf_I

La rappresentazione per la narrazione della cultura Immateriale

10 Prefazione
Edoardo Dotto

12 Introduzione
Andrea Sias

Graf_Le Analogiche

14 Graf_Le Analogiche
Nicola La Vitola, Johan Sebastián Wilches Rivera, Luca Vespasiano

16 Piazza IV Marzo: una *Scaena* Urbana tra realtà e utopia nel centro storico di Torino
Giulia Bertola

18 La materia dell'intangibile o Sul disegno dei beni culturali
Stefano Brusaporci

20 I Sampaoloni di San Cataldo: storia, tradizione e simbolismo pasquale
Capalbo Gaia Aurora, Carrubba Alessandra

22 Geometrie di Pace: un linguaggio grafico condiviso
Emanuela Chiavoni, Francesca Porfiri, Federico Rebecchini

24 Disegnare per ispirare: una rinnovata simbiosi tra naturale e artificiale
Luigi Cuppone

26 Trentuno, trentadue. Ritmi sovrapposti nella biblioteca di San Martino delle Scale
Edoardo Dotto

28 Il tempo lento del racconto cucito
Francesca Fatta, Lorella Pizzonia

30 Immaginare una nuova terra per abitare sull'acqua. Le isole di totora sul lago di Titicaca
Elisa Giusti, Edgar Torres Mamani, Domenico Pastore

32 La periferia della cultura al plurale
Elisa Guarino, Cristian Salvatore Miglietta

34 Armonie dipinte. La musica del XVII secolo negli affreschi genovesi
Gaia Leandri

36 Le tre nature della rappresentazione
Federico Niccolai, Alessandra Vezzi

38 Il Rito della Luce: la piramide come connettore verso un piano metafisico, la rinascita spirituale dell'individuo
Martina Nocita

40 L'intangibile spiritualità delle montagne d'Abruzzo
Caterina Palestini

42 La danza conquista: la lotta sacra dei concheros messicani
Nadia Porcina

44 Capturing in Watercolor the Physical and Cultural Landscape of the Colombian Pacific
Camilo A. Ramírez García

46 Lettura diacronica tramite il fumetto: la Torre di Carcangiolas nel Poetto di Quartu, Sardegna
Giancarlo Sanna, Andrea Pirinu

Graf_Le Digitali

48 Graf_Le Digitali
Sonia Mollica, Luca Martelli, Alma Elizabeth Benitez Calle

50 Voci di conquista
Angelica Hernandez Abanilla, Edoardo Andreola

52 Tracciati invisibili
Marinella Arena

54 Artigianato in volo: reti di cooperazione per un nuovo Rinascimento
Matteo Ascente, Diletta Pucci

56 Oltre la tempesta: il *Made in Italy* tra crisi, trasformazione e rinascita
Matteo Ascente, Diletta Pucci

58 Dall'Antico Testamento al *Prompt*: Il Tabernacolo di Mosè tra tradizione iconografica e AI
Martina Attenni, Marika Griffo, Carlo Bianchini

60 Trovarsi tra i ruderi: dal Grand Tour all'*Urbex*, alla ricerca dell'identità
Nicholas Barbieri

62 Valore ceramica: un patrimonio di-segni
Paolo Belardi, Valeria Menchetelli

64 I Ceri di Gubbio: un patrimonio materiale, immateriale e identitario
Paolo Belardi, Valeria Menchetelli

66 Visioni Antonelliane per Torino. Rappresentazioni del passato in ambienti immersivi
Jacopo Bono, Massimiliano Lo Turco

68 Visualising Intangibility Through Sdijuno Dashboard. Information Design for Culinary Culture
Alessio Caccamo

70 Mappa sensoriale e atmosfere intangibili di Caminito a Buenos Aires in Argentina
Fabiana Carbonari, Emanuela Chiavoni, Analía Jara, Camila Martín, María Belén Trivi

72 La vache qui pleure: un messaggio dal Neolitico al Novecento
Laura Carlevaris

74 Tra cielo e terra: il sacro e il popolare nella *Varia* di Palmi
Fabiana Cassalia, Elena Ferrante Carrante, Chiara Quagliata

76 Normalizzazioni estetiche di corpi rifiutati
Massimiliano Ciammaichella

78 Materia e Memoria. Il sacro ricostruito nella chiesa di Santa Maria della Vita
Vincenzo Cirillo, Carlo di Rienzo, Veronica Tronconi

80 Un rito tra segreto, leggenda e generazioni: la Pietra miracolosa di Atri
Cosmin Gabriel Ciubotaru, Emanuela Liberi, Francesca Moretti

82 Disegnare l'assente. Il recupero della memoria di palazzo Branconio a Roma
Gianluca Ciunca

84 Rappresentare la Cultura Immateriale dell'Alto Adige tramite l'Intelligenza Artificiale
Francesca Condorelli

86 Mappe olfattive dell'Asinara
Nicola Corgioli

88 La *Penguin Pool* di Lubetkin: modernità tra architettura, geometria e zoologia
Stefano Costantini

90 Festa di San Giacomo a Capizzi
Giuseppina Crea, Luciano Marino

92 Il carnevale di Chiauci e la rappresentazione del ciclo dei mesi
Manuel D'Andrea, Chiara Luconi Trombacchi, Barbara Pastore

94 Grafie Baresi di Giuseppe Samonà
Salvatore Damiano

96 Comunicare Pantelleria: l'agricoltura eroica tramandata fino ad oggi
Giacomo De Bellis, Luca Delogu, Morena Di Rienzo

98 Trame di controllo visivo. *Viewshed analysis* per la lettura del paesaggio storico
Barbara De Nitto, Elisabetta Tortora

100 Guerra universale
El Kasmi Najoua, Loria Sara

102 Preservare la memoria dell'intangibile. Il progetto di Francesco Bognolo per il Nuovo Teatro San Cassan
Roberta Ena

104 24h da Pasolini Linguaggi Grafici per la valorizzazione del patrimonio culturale
Mattia Fadda, Ilaria Pizzonia, Greta Rosso

106 Panificazione e Patrimonio Culturale Immateriale. Persistenze rituali in Sardegna
Alexandra Fusinetti, Michele Valentino

108 Stratigrafia di patrimonio: la complessità del patrimonio percepito
Francesca Gasparetto, Giada Limongi

110 Stratificazioni: memoria immateriale nel collage culturale della Biblioteca Abusiva
Aurora Giangiacomo, Alessia Quaglia

112 Rappresentazioni sintetiche della percezione. Il Rione Sanità a Napoli
Rosina Iaderosa

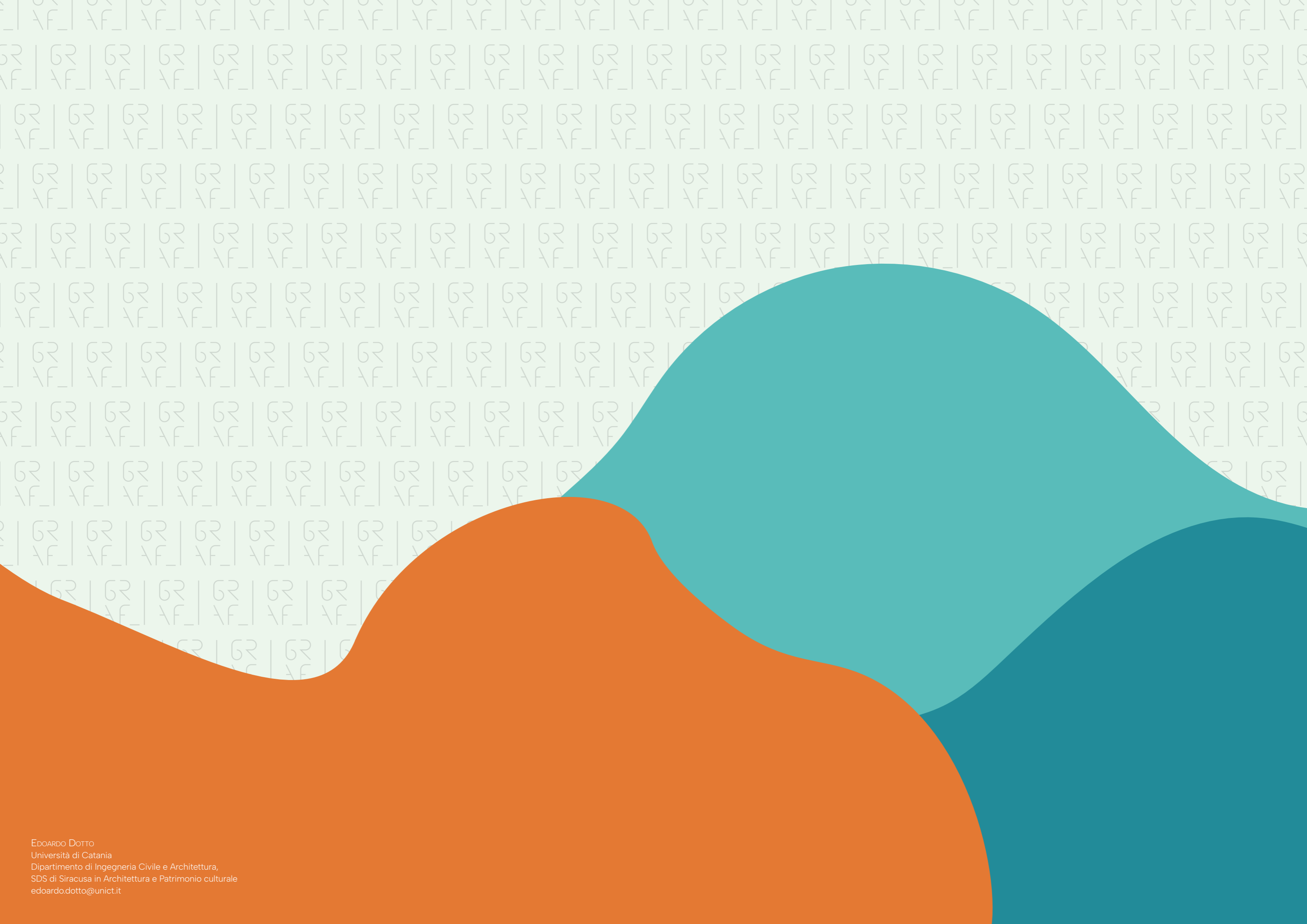
114 Storie di donne e ricordi di cibo. Un tradizionale pranzo umbro
Elena Ippoliti, Francesca D'Antonio, Massimo Costanzi

116 Oltre il visibile. L'arte e la cultura celate agli occhi
Stephen Roan Olan Lariosa, Arianna Panico, Natalia Romagnoli

118 La Fragua tra memoria e futuro: metodologie per il video-rilievo della dimensione assente
Roberto Lembo, Caterina Montanaro, Sara Brescia, Massimo Leserri, Gabriele Rossi

120 Sviluppo di un sistema adattivo per il confronto visivo di dati del patrimonio culturale immateriale
Giorgia Marciano, Francesca Cicero

- 122 **Progettazione dell'identità di Napoli: fabbrica creativa mediterranea**
Giada Marsili, Gianluca Nazzaro, Emiliano Dovere, Giovanni Castaniere
- 124 **Punto Assisi: attraverso il filo del racconto**
Valeria Menchetelli, Giovanna Ramaccini, Flavia Fallani, Martina Tagliaferri
- 126 **I Baracconi di Perugia. Patrimonio immateriale tra effimero e identità collettiva**
Valeria Menchetelli, Francesco Cotana, Eleonora Dottorini
- 128 **L'immateriale nella conservazione della materia: restauro e ricostruzione digitale**
Federica Miconi
- 130 **(r)ESISTI! sorella: Storie di riappropriazione rosa**
Alice Milan, Francesco Nepa, Ludovica Orlandi
- 132 **Il rilievo della dimensione mistica dei luoghi: il caso del santuario di Las Lajas**
Caterina Montanaro, Sara Brescia, Roberto Lembo, Massimo Leserri, Gabriele Rossi
- 134 **Settimana Santa Orense, ritratto di un popolo mistico**
Roxana Maria Montiel Mosquera
- 136 **Frammenti di un paesaggio culturale**
Lidia Odierna
- 138 **Il mosaico culturale come patrimonio immateriale della regione Lazio**
Gianmarco Pallai
- 140 **Trame Leopardiane. Narrazioni intrecciate, tra poesia e tessuto urbano**
Alice Palmieri, Elena Imbembo
- 142 **Oltre l'Antropocene. L'armonia tra uomo e natura nel Sumak Kawsay**
Davide Perrotta
- 144 **Graf_Le digitali per i Candelieri della Sardegna**
Marta Pileri
- 146 **Il *medium* è (oltre) il messaggio: l'impatto dell'AI generativa nella rappresentazione dell'ICH**
Enrico Pupi
- 148 **Lo sguardo insolito: costruzione di mondi visibili**
Paola Raffa, Francesca Maria Pisilli
- 150 **Disegnare la voce: la *vanniata* siciliana tra tradizione orale e rappresentazione grafica**
Felice Romano, Ferdinando Amato, Marinella Caruso
- 152 **Translating Traditions: Crafts and Expertise in the Age of HBIM**
Olga Rosignoli
- 154 **Tra tangibile e intangibile: tradurre tradendo la tradizione**
Luca Rossato, Fabiana Raco
- 156 **Vite di periferia: storie che si incontrano per colorare la città**
Silvia Ruggieri, Davide Saputo
- 158 **Risonanze incise: l'eco dell'artigianato nel tempo**
Claudia Ruggiero, Giuseppe Panico
- 160 **Veins of Memory, Threads of Gold: The Art of Honoring What Time Has Touched**
Rana Tootoonchi
- 162 **Sui flussi di idee e le relazioni che sussistono tra modernità e contemporaneità**
Agostino Urso
- 164 **Casertavecchia: patrimonio tangibile e valori immateriali**
Ornella Zerlenga, Domenico Iovane, Margherita Cicala
- Foto Graf_Le**
- 166 **Foto Graf_Le**
Flavia Camagni, Sonia Mercurio, Simone Sanna
- 168 **Vogliamo 'na casa civile**
Angela Altimari, Alessandro Antonio Telesca, Mariapaola Liguori
- 170 **Connessioni e frammenti: sentieri e tasselli di artigianato nel V Municipio**
Alberto Baldassarre, Gabriele Ladisa
- 172 **Paesaggi della fede. Religione, tradizione e senso di appartenenza**
Mara Balestrieri
- 174 **Nutrire la comunità: Il gesto della condivisione nel museo abitato del MAAM**
Alessia Bellucci, Laura Minelli, Aurora Pia Zappalà
- 176 **Dal rave al patrimonio culturale: estetica, comunità e sperimentazione**
Mirko Bonfiglio
- 178 **Tessere di memoria: di-segni del sapere immateriale**
Nicoletta Campofiorito
- 180 **Il colore come linguaggio dell'abitare. Un abaco visuale per Cartagena de Indias**
Valentina Castagnolo, Antonia Valeria Dilauro, Anna Christiana Maiorano
- 182 **La narrazione immateriale tra rappresentazione e raffigurazione. Il presepe napoletano**
Luigi Corniello, Alessandro Iaselli, Luca Mangiacapre, Mario Sansone
- 184 **La celebrazione del Canto Lirico negli affreschi della sala del Teatro Bellini a Catania**
Graziana D'Agostino, Mariateresa Galizia, Gloria Russo
- 186 **Roma invisibile. Un discorso fotografico del tessuto socio-urbano**
Federica De Gorga, Andrea Della Vecchia
- 188 **Cammarata: un paese tra passato e presente**
Lorenzo Filosofi, William Graziani, Davide Vallati
- 190 **Breve viaggio tra i paesaggi rurali storici italiani**
Amedeo Ganciu
- 192 **Il patrimonio immateriale amalfitano: l'antica tradizione della carta**
Gianluca Gioioso
- 194 **Siamo stati, siamo ancora. La fotografia vernacolare come testimonianza**
Camilla Gizzi, Letizia Guarcello
- 196 **The School to the Rescue of Traditional Mural Art Techniques**
Oscar Fernando Sarmiento Gómez
- 198 **L'immaterialità simbolica del Domenichino nell'abside di Sant'Andrea della Valle a Roma**
Simone Lucchetti, Rossana Ravesi
- 200 ***Sub specie lucis*: l'immaterialità visibile della luce nel monastero di Geghard, Armenia**
Cecilia Luschi, Marta Zerbini
- 202 **Il confine del mare: lettura fotografica del territorio costiero percepito**
Pasquale Micelli
- 204 **Dallo spazio interiore al paesaggio. L'importanza dell'immagine come veicolo fra musica e pensiero**
Maurizio Perticarini
- 206 **La cianotopia naturale come intersezione tra tradizione, cultura e sostenibilità**
Domenica Potenza
- 208 **L'abbannata: tradizioni orali e canti nei mercati popolari di Palermo**
Martina Rinascimento
- 210 **Il materiale narra l'immateriale. L'anima dei Pupi nelle mani del puparo**
Claudia Rio
- 212 **Il Tribunale delle Acque di Valencia tra giustizia, tradizione e identità**
Gloria Russo, Andrea Ruggieri, Teresa Gil-Piqueras, Pablo Rodríguez-Navarro
- 214 **Materiale/Immateriale: immagine fotografica e senso del luogo**
Rossella Salerno
- 216 **Dal materiale all'immateriale: maschere teatrali greche riportate in scena**
Francesco Stilo
- 218 **Il ventre devoto. Le edicole votive del Rione Sanità a Napoli**
Martina Suppa, Liliana Starace
- 220 **Sulle tracce della carta: memorie della cartiera Visocchi di Atina**
Noemi Tomasella
- 222 **Echoes from the Bones: Soviet Bone Music and Cultural Defiance**
Adriano Alistair Wanderlingh



Questo volume, che raccoglie gli esiti della quinta edizione del Premio UID Giovani – dedicato alla memoria di Vito Cardone – è un contributo di valore rilevante per il settore del Disegno. In un contesto editoriale sempre più affollato da pubblicazioni tra loro omogenee, questa raccolta si distingue come segnale di un possibile, seppur sottile, cambio di direzione nelle ricerche dell'area, a testimonianza di un rinnovato slancio critico e progettuale.

La proposta di attività culturale *GRAF_I – Grafie dell'Immaterialità*, vincitrice dell'edizione 2024 del Premio, pone al centro il tema della rappresentazione al servizio della narrazione della cultura immateriale. Rispondendo alla *call* incentrata sul tema del 'prendersi cura', il gruppo proponente ha considerato le molteplici manifestazioni dell'immateriale – spesso evanescenti e difficilmente rilevabili – che costituiscono il tessuto profondo, e talvolta la vera ragion d'essere, di quella cultura materiale che per lungo tempo ha rappresentato il terreno privilegiato d'indagine per molte discipline.

Se l'immateriale sfugge alla percezione e non sempre si presta a essere restituito visivamente in modo diretto, allora la rappresentazione – che sia essa grafica, fotografica o espressa in linguaggi meno convenzionali – costituisce una possibilità di restituire visibilità a contenuti difficilmente oggettivabili, spesso dimenticati nella pratica di gestione dei dati che, come quelli desunti dalla pratica del rilievo, fondano la loro necessità proprio sulla materialità dei manufatti.

Occuparsi della dimensione immateriale, sia essa intrinseca all'informazione o latente negli oggetti concreti, è un compito che può essere assunto da chi pratica la rappresentazione come esercizio critico, come riflessione sulla forma, come ricerca di connessioni e relazioni sottili. Il legame profondo tra ciò che è materiale e ciò che è immateriale, l'inscindibile relazione tra queste due facce della stessa medaglia, apparentemente rivolte verso diverse direzioni ma ancorate alla stessa sostanza, emerge con forza anche nel mondo dell'immagine, persino nelle sue declinazioni digitali, che nella cultura visiva contemporanea, come osservano tra gli altri Pinotti e Somaini (Pinotti, A., Somaini, A., 2016. *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*. Einaudi, pp. 146-153), continuano a iscriversi nei processi dialettici che coinvolgono media e supporti in modo analogo a come avveniva in ambito tradizionale.

La conclusione e la pubblicazione degli atti di un'iniziativa come questa inevitabilmente costituisce un momento di valutazione e di bilancio che, in questo caso, non può che essere positivo: il numero e la qualità dei contributi ricevuti, la varietà dei temi affrontati, la presenza di ricercatori di diversa esperienza testimoniano la vitalità dell'iniziativa e la sua capacità di generare molteplici percorsi di ricerca e di innescare curiosità. Ogni anno, il Premio Cardone coinvolge una ampia comunità di studiosi: non solo quanti si raccolgono in gruppi eterogenei per presentare le proposte ma anche coloro che ne accompagnano lo sviluppo, come curatori, organizzatori, revisori. Molti di questi ultimi si affacciano per la prima volta a questo ruolo, così importante e delicato, contribuendo a costruire una consapevolezza critica che si riflette positivamente anche sul proprio lavoro di ricerca.

Negli ultimi anni, gli esiti del Premio hanno promosso attività culturali dalla tipologia collaudata, legate – come è avvenuto lo scorso anno per *Explora* e quest'anno per *GRAF_I* – alla struttura della *call for papers*, la raccolta e la valutazione dei contributi cui segue una giornata di studi e la stesura di un volume di atti. Eppure, pur muovendosi su uno schema

consolidato, ogni edizione ha lasciato spazio per piccole variazioni, aperture, riformulazioni che mantengono viva la spinta creativa e sperimentale del progetto, connotandosi per una precisa peculiarità.

Quando, trent'anni fa, iniziai la mia carriera accademica, il mio maestro Giuseppe Pagnano – conoscendo il mio amore per il disegno e la mia ritrosia verso la scrittura – mi disse delle parole che non ho mai dimenticato: "Ogni volta che decidi di occuparti di qualcosa, chiediti prima quante cartelle stampate potrai tirarne fuori". Rimasi frastornato. Avrei dovuto rinunciare a molte ore di disegno per dedicarmi alla stesura dei testi. Preoccupato dalle mie tante curiosità e dalla mia tendenza ad essere dispersivo, in questo modo Pagnano – benché fosse uno straordinario e appassionato disegnatore – mi invitava a tesaurizzare i miei sforzi nel modo probabilmente più riconoscibile, sotto forma di pagine a stampa.

Nel nostro campo, ancora troppo spesso il testo viene percepito come l'elemento 'autorevole', mentre le immagini restano in secondo piano. *GRAF_I* suggerisce di rovesciare questo paradigma, proponendo un gesto radicale quanto elementare: costruire una riflessione attorno a una sola immagine, un disegno, una fotografia, un collage o una composizione digitale che sia al tempo stesso origine e compimento del pensiero. Il testo, in questo scenario, diventa un accompagnamento, una riflessione accessoria. Sostanzialmente, si trasforma in una lunga didascalia.

La proposta di *GRAF_I* inoltre pone alcune domande implicite sul modo in cui si svolgono e si finalizzano le ricerche ai nostri giorni. In passato era piuttosto raro che uno studioso ai suoi esordi – un dottorando ad esempio – pubblicasse degli articoli prima di finire la sua tesi. Negli anni del dottorato ho avuto l'occasione di pubblicare solo due immagini su volumi collettanei. Nessun saggio, nessun articolo sui (rarissimi) atti di convegno. I pochissimi studiosi che allora potevano vantare una produttività esuberante non reggerebbero un confronto sulla numerosità delle pubblicazioni con un bravo 'assegnista' dei nostri giorni. Forse si disegnava di più; si scriveva molto meno, sicuramente.

Oggi, in un sistema universitario che spinge incessantemente verso un'iperproduzione testuale – talvolta (letteralmente) logorroica – in cui si assottiglia il tempo per fare decantare le riflessioni e dare spazio ai propri dubbi, concentrarsi su una sola immagine può sembrare una scelta quasi sovversiva. E forse, per chi ha qualche anno in più, appare anche una scelta confortante, liberatoria. Siamo ancora capaci di rallentare? Di produrre o selezionare poche immagini, che siano davvero significative? Sappiamo ancora dare forma ad una riflessione che non risponda solo alle logiche quantitative e agli opachi indicatori che ci vengono imposti? *GRAF_I* ci invita a provarci, a riportare l'immagine al centro del nostro pensiero progettuale, a riconoscerla come il luogo in cui si manifesta con chiarezza la nostra capacità critica, speculativa, narrativa.

Peraltro, in un tempo in cui nella pratica del progetto di architettura la costruzione e l'immagine – e quindi, in fondo, ciò che è materiale e ciò che è immateriale – si intrecciano sempre più mostrando connessioni inedite e sorprendenti, la Rappresentazione può reclamare ulteriormente il suo ruolo centrale, ben distante da quella collocazione ancillare in cui per troppo tempo si è cercato di relegarla.

In ultimo, un auspicio – credo condiviso da molti – è che iniziative come questa possano trovare una continuità, magari con cadenza biennale, anche al di fuori dalla struttura del Premio Cardone, come una sorta di *spin off* che riesca a tesaurizzare la riflessione

comune, il metodo, il sapere condiviso all'interno di un eterogeneo gruppo di lavoro.

Come dimostrano le esperienze raccolte in questo volume, ci sono ancora molti sguardi da coltivare, molte immagini da produrre, molte storie da raccontare.



Introduzione

L'iniziativa "Graf_I - La rappresentazione per la narrazione della cultura Immateriale" nasce da una riflessione sul ruolo che le discipline della Rappresentazione e del Disegno possono assumere nella contemporaneità come strumenti di tutela, valorizzazione e trasmissione del patrimonio culturale immateriale. Il progetto, sviluppato nell'ambito del Premio UID Giovani Vito Cardone 2024, rappresenta una declinazione innovativa dell'ambito tematico "Prendersi cura: il disegno per il benessere e la salvaguardia", dimostrando come il disegno possa configurarsi quale linguaggio privilegiato per la narrazione di quegli aspetti del patrimonio culturale che, pur non avendo forma fisica tangibile, costituiscono l'essenza identitaria delle comunità e dei territori.

Il concetto di 'prendersi cura' assume in questo contesto una dimensione particolarmente significativa, in quanto implica un riconoscimento del valore intrinseco dell'oggetto da tutelare e una conseguente azione progettuale che ne determinerà il destino futuro. Nel caso del patrimonio culturale immateriale, questa azione di cura si traduce nella necessità di rendere visibile l'invisibile, di dare forma all'intangibile, di comunicare attraverso la rappresentazione grafica quei saperi, tradizioni, pratiche e conoscenze che costituiscono il tessuto vivo della cultura di una comunità.

Il patrimonio culturale immateriale rappresenta una delle sfide più complesse e affascinanti del nostro tempo. In un'epoca caratterizzata da processi di globalizzazione sempre più pervasivi e da mutamenti socio-culturali accelerati, la necessità di preservare e trasmettere alle generazioni future le pratiche, le conoscenze e le espressioni che costituiscono l'identità culturale delle comunità si pone come imperativo etico di primaria importanza.

L'UNESCO, nella *Convenzione per la Salvaguardia del Patrimonio Culturale Immateriale* del 2003, ha definito questo patrimonio come l'insieme delle "pratiche, rappresentazioni, espressioni, conoscenze e saperi che le comunità, i gruppi e, in alcuni casi, gli individui riconoscono come parte del loro patrimonio culturale". Questa definizione amplia considerevolmente il campo di azione della tutela, includendo non solo monumenti e collezioni di oggetti, ma anche tradizioni orali, arti performative, pratiche sociali, rituali, eventi festivi, conoscenze e pratiche, nonché alcune competenze artigianali e tradizioni culinarie.

La sfida che Graf_I ha raccolto e rilanciato risiede proprio nella capacità di dare forma visiva a questo patrimonio immateriale, utilizzando gli strumenti metodologici e tecnici della disciplina della Rappresentazione. Il disegno, nelle sue molteplici declinazioni - dal disegno tecnico a quello espressivo, dalla rappresentazione digitale alla fotografia - si configura come un insieme di linguaggi grafici capaci di interpretare, codificare e trasmettere le narrazioni culturali che altrimenti rimarrebbero confinate alla dimensione orale o gestuale della tradizione.

L'iniziativa ha preso avvio con il lancio di una *Call for Images* che ha coinvolto la comunità scientifica del Disegno e diversi studiosi del patrimonio culturale, che hanno raccolto la sfida di rappresentare il patrimonio immateriale attraverso un'immagine. L'occasione ha reso possibile raccogliere e sistematizzare metodologie e tecniche grafiche capaci di rappresentare concetti, idee e narrazioni relative al patrimonio culturale immateriale, dando forma attraverso le immagini a un variegata e inedita raccolta di esperienze.

Il progetto si struttura attorno a tre focus tematici principali che riflettono l'evoluzione contemporanea degli strumenti della rappresentazione: le Grafie Analogiche, le Grafie Digitali e le Foto-Grafie.

Le prime, le Grafie Analogiche, comprendono le tecniche tradizionali del disegno tecnico, del disegno a mano libera e della pittura, valorizzando l'approccio più diretto e immediato alla rappresentazione. Le Grafie Digitali includono invece le rappresentazioni prodotte attraverso tecniche di rappresentazione come il disegno vettoriale, il disegno parametrico e il rendering, aprendo a nuove possibilità espressive e comunicative. Infine, le Foto-Grafie sono intese come rappresentazioni dell'immateriale attraverso tecniche fotografiche, foto-collage, *gigapixel* e foto sferiche, che permettono di sfruttare le potenzialità delle nuove tecnologie all'interno dell'ambito della fotografia.

Nel complesso sono stati ricevuti 108 contributi provenienti da circa 50 istituzioni differenti, i contributi si sono suddivisi nei tre focus: nello s

L'analisi dei 109 contributi totali rivela una distribuzione interessante tra i tre focus: il settore Digitale emerge come predominante con 67 contributi (61,5%), seguito dal Fotografico con 25 contributi (22,9%) e dall'Analogico con 17 contributi (15,6%). Questa distribuzione riflette chiaramente l'orientamento contemporaneo verso metodologie digitali nella rappresentazione e documentazione del patrimonio culturale immateriale.

Le tematiche trattate spaziano dalla documentazione di tradizioni religiose e festive (ricorrenze legate al calendario ecclesiastico come processioni pasquali e festività patronali), alla valorizzazione di saperi artigianali (ceramica, tessuti, panificazione), fino alla rappresentazione di paesaggi culturali e identità territoriali. Il focus digitale privilegia metodologie innovative come l'intelligenza artificiale, la realtà virtuale e la modellazione 3D. L'approccio fotografico si concentra sulla documentazione etnografica e sulla narrazione visiva di comunità e territori, mentre quello analogico esplora forme tradizionali di rappresentazione come disegni, affreschi e cartografie storiche.

La trasversalità dei campi di interesse del progetto emerge chiaramente dall'ampio spettro di parole chiave che guidano la ricerca: dalle tradizioni orali alle arti performative, dagli usi sociali a quelli rituali, dalle festività religiose alle conoscenze sulla natura, fino alle tecniche artigianali. Questa molteplicità di approcci riflette la complessità del patrimonio immateriale e la necessità di sviluppare strategie rappresentative differenziate e specifiche per ciascun ambito di applicazione.

L'atto finale del progetto Graf_I si è svolto nella sede di Alghero del DADU (Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica dell'Università degli Studi di Sassari), attraverso una giornata di studi che ha permesso di discutere e affrontare il tema della rappresentazione dell'intangibile. La scelta della sede non è casuale: la città di Alghero, con il suo patrimonio culturale stratificato e la sua posizione geografica che ha costituito nella storia un crocevia fra le rotte del mediterraneo, rappresenta un contesto ideale per riflettere sui temi della cultura immateriale e della sua rappresentazione.

L'importanza della cultura immateriale non risiede nella manifestazione culturale in sé, ma piuttosto nella ricchezza delle conoscenze che essa veicola e nella sua capacità di essere trasmessa di generazione in generazione. Il disegno, in questo contesto, assume il ruolo di mediatore culturale, capace di tradurre in forma visiva le narrazioni orali, di documentare i gesti e le pratiche tradizionali, di comunicare i saperi tecnici e artigianali, di preservare la memoria delle comunità locali.

Le immagini e i modelli, le rappresentazioni e le comunicazioni prodotte nell'ambito del progetto Graf_I dimostrano come il disegno possa effettivamente configurarsi insieme di linguaggi attraverso cui

prendersi cura del patrimonio culturale immateriale, adempiendo al compito di preservarlo, valorizzarlo e trasmetterlo alle generazioni future. In questa prospettiva, la rappresentazione grafica non è solo uno strumento di documentazione, ma diventa un vero e proprio atto di cura, capace di garantire la continuità della trasmissione dei saperi tradizionali nell'era della comunicazione digitale.

Il volume si propone pertanto come un contributo al dibattito contemporaneo sui rapporti molteplici tra rappresentazione e patrimonio culturale, offrendo spunti di riflessione teorica e metodologica che potranno alimentare future ricerche nel settore. L'approccio metodologico transdisciplinare e la varietà delle esperienze presentate rendono questo lavoro uno spazio di dibattito per tutti coloro che si occupano di tutela e di valorizzazione del patrimonio culturale attraverso gli strumenti della rappresentazione grafica.

GRAF_Le Digitali

SONIA MOLLI¹, LUCA MARTELLI², ALMA ELIZABETH BENITEZ CALLE³

¹Università *Mediterranea* di Reggio Calabria

Dipartimento di Architettura e Design

²Sapienza Università di Roma

Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura

³Politecnico di Bari

Dipartimento di Architettura e Design

sonia.mollica@unirc.it

Graf_Le Digitali

La sezione delle Grafie Digitali esplicita, attraverso le immagini presentate dagli autori, le modificazioni e le potenzialità di un processo che sta progressivamente ridefinendo i confini della rappresentazione, influenzando profondamente la produzione, la trasmissione e l'interpretazione dell'informazione materiale e immateriale, connettendo profondamente il medium ai differenti ambiti scientifici, culturali e sociali. In questo contesto, la rappresentazione digitale non è solo uno strumento tecnico, ma un mezzo epistemologico che media il nostro rapporto con il reale, trasformando le immagini in significato; un significato che diviene quanto più complesso se associato alla trasfigurazione dell'essenza immateriale delle cose. Comprendere la sua natura, le sue potenzialità e i suoi limiti è fondamentale per chi opera in ambito scientifico, tecnico, artistico e umanistico in un'epoca in cui il digitale non è più uno strumento tra i tanti, ma l'ambiente stesso in cui il pensiero si sviluppa.

In merito alle opportunità che ci offre la rappresentazione digitale, una delle più elementari ed evidenti è l'esattezza nella replicazione e nella strutturazione di moduli: una caratteristica ideale per gli schemi di ricamo presenti in *Punto Assisi: attraverso il filo del racconto* di Valeria Menchetelli, Giovanna Ramaccini, Flavia Fallani e Martina Tagliaferri, così come per i motivi decorativi tradizionali della ceramica umbra in *Valore ceramica: un patrimonio di-segni* di Paolo Belardi e Valeria Menchetelli.

Accuratezza e precisione mediante l'utilizzo del rilievo e della rappresentazione contraddistinguono invece i testi *Graf_Le digitali per i Candelieri della Sardegna* di Marta Pileri; *I Ceri di Gubbio: un patrimonio materiale, immateriale e identitario* di Paolo Belardi e Valeria Menchetelli; *Materia e Memoria. Ricostruire lo spazio del Sacro per la chiesa di Santa Maria della Vita a Napoli* di Vincenzo Cirillo, Carlo di Rienzo e Veronica Tronconi; *Il rilievo della dimensione mistica dei luoghi: il caso del santuario di Las Lajas di Caterina Montanaro*, Sara Brescia, Roberto Lembo, Massimo Leserri e Gabriele Rossi; e *L'immateriale nella conservazione della materia: restauro e ricostruzione digitale* di Federica Miconi.

L'agevolazione del flusso di informazioni non è solo in *input*, ossia dai sensori ai dispositivi delegati all'elaborazione e alla restituzione, ma anche in *output*: lo *Structure from Motion* è lo strumento con il quale sono state realizzate le ortofoto usate come sfondo in *Trame leopardiane. Narrazioni intrecciate, tra poesia e tessuto urbano* di Alice Palmieri ed Elena Imbembo; così come il modello tridimensionale della porzione lavorata del monolito descritto in *La vacche qui pleure: un messaggio dal Neolitico al Novecento* da Laura Carlevaris; la composizione descritta da Marinella Arena in *Tracciati invisibili* e nel testo *Tra tangibile e intangibile: tradurre tradendo la tradizione* di Luca Rossato e Fabiana Raco.

In contrapposizione alle rappresentazioni canoniche del rilievo, un uso particolare della stesso come simbolo di rinnovamento tecnologico dei saperi artigiani è quello proposto da Matteo Ascente e Diletta Pucci in *Artigianato in volo: reti di cooperazione per un nuovo Rinascimento*.

La possibilità di collage digitale non si esaurisce solo con stralci di elaborati provenienti da rilievi: Alice Milan, Francesco Nepa, Ludovica Orlandi e Lorenzo Sbardella aggiungono elementi destabilizzanti alla composizione di *(r)ESISTII sorella. Storie di riappropriazione rosa*, applicando filtri digitali; anche Giacomo De Bellis, Luca Delogu e Morena Di Rienzo coniugano ritagli di foto e disegni in bianco e nero con trasparenze e retini colorati in *Comunicare Pantelleria: l'agricoltura eroica tramandata fino ad oggi*; in *Tra cielo e terra: il sacro e il popolare nella Varia di Palmi*, Fabiana Cassalia, Elena Ferrante Carrante e Chiara Quagliata trasformano in matrici vettoriali colorate *tranche* di foto ritraenti una

macchina votiva, richiamando le tecniche tipiche del Movimento Moderno; Agostino Urso combina, in un originale abaco di sedute, fotografie e render di sedie, poltrone e divani nel suo *Sui flussi di idee e le relazioni che sussistono tra modernità e contemporaneità*; in *Festa di San Giacomo* a Capizzi, Giuseppina Crea e Luciano Marino sovrappongono a porzioni di fotografie, scattate in momenti diversi, filtri colorati e forme geometriche associati a vari elementi ciclici dell'omonima festività patronale; in *Frammenti di un paesaggio culturale*, Lidia Odierna illustra un processo di montaggio di dieci stralci fotografici simboleggianti il complesso sociale e culturale italiano su un panorama degli Appennini; in *Disegnare l'assente. Il recupero della memoria di palazzo Branconio a Roma*, Gianluca Ciuca aggiunge effetti di post-produzione su una restituzione della facciata progettata da Raffello Sanzio, circondandola di ritagli provenienti da quadri, stampe e foto; nel suo *Trovarsi tra i ruderi: dal Grand Tour all'urbex, alla ricerca dell'identità*, Nicholas Barbieri sagoma un riflesso umano in uno specchio partendo da fotografie dei luoghi significativi del V Municipio di Roma; Stephen Roan Olan Lariosa, Arianna Panico e Natalia Romagnoli omaggiano Étant donnés di Marcel Duchamp attraverso l'assemblaggio di foto presentato in *Oltre il visibile. L'arte e la cultura celate agli occhi*; in *Lo sguardo insolito: costruzione di mondi visibili*, Paola Raffa e Francesca Maria Pisilli scompongono e ricompongono un fotogramma del celebre Nostalghia di Andrej Tarkovskij attorno a un particolare dell'interno del Pantheon di Roma.

Una declinazione ancora più generale del collage digitale è quella relativa alla multimedialità. Da un lato abbiamo l'inclusione di testi, anche di lunghezza notevole, sfruttati come veri e propri elementi grafici all'interno dell'immagine proposta: è il caso di *Voci di conquista* di Angelica Hernandez Abanilla ed Edoardo Andreola, e di *Stratificazioni: memoria immateriale nel collage culturale della Biblioteca Abusiva* di Aurora Giangiacomo e Alessia Quaglia, entrambi dedicati agli spazi autogestiti; Felice Romano, Ferdinando Amato e Marinella Caruso sfruttano invece la stessa tecnica per rappresentare alcune forme verbali usate dai venditori ambulanti in *Disegnare la voce: la vanniata siciliana tra tradizione orale e rappresentazione grafica*.

Il digitale diviene inoltre lo strumento utile a collegare filmati ed elementi ipertestuali: il legame tra un brano di tango e i disegni del suo contesto d'origine viene evidenziato in *Mappa sensoriale e atmosfere intangibili del Caminito a Buenos Aires in Argentina* di Fabiana Carbonari, Emanuela Chiavoni, Analía Jara, Camila Martín e María Belén Trivi; in *I Baracconi di Perugia. Patrimonio immateriale tra effimero e identità collettiva*, ad opera di Valeria Menchetelli, Francesco Cotana ed Eleonora Dottorini, un collage viene arricchito da un campionamento sonoro effettuato durante una giornata alle giostre perugine.

La stratificazione di diversi media permette di disegnare o addirittura "lucidare" diverse fonti figurative: nel ricalcare, la mano guidante lo strumento da disegno si coordina con la mente analizzante il soggetto che si sta lucidando. In *Settimana Santa Orense, ritratto di un popolo mistico*, Roxana Maria Montiel Mosquera sovrappone e combina a propria discrezione diversi disegni ricalcati da foto; ne *Un rito tra segreto, leggenda e generazioni: la Pietra miracolosa di Atri*, Cosmin Gabriel Ciubotaru, Emanuela Liberi e Francesca Moretti evidenziano mediante l'utilizzo del collage un percorso legato a un rito betilico nella provincia di Teramo; in *24h da Pasolini. Linguaggi grafici per la valorizzazione del patrimonio culturale*, gli autori Mattia Fadda, Ilaria Pizzonia e Greta Rosso ricalcano e ingrandiscono le proprie sagome da una foto zenitale eseguita con un drone; in *Guerra universale*, El Kasmi Najoua e Loria

Sara offrono una reinterpretazione di Guernica di Picasso per fissare un episodio della memoria storica del quartiere Quadraro di Roma.

Nell'ambito del data visualisation e dei sistemi notazionali si inseriscono i contributi indirizzati alla rappresentazione delle informazioni: in *Stratigrafia di patrimonio: la complessità del patrimonio percepito*, Francesca Gasparetto e Giada Limongi adottano vari linguaggi grafici per rappresentare quantitativamente l'idea che la comunità di Guardia Sanframondi (BN) ha del proprio territorio; ne *Il mosaico culturale come patrimonio immateriale della regione Lazio*, Gian Marco Pallai usa il testo delle denominazioni di vari beni immateriali al posto di nodi e percorsi su una cartina schematica; Davide Perrotta propone, in *Oltre l'Antropocene. L'armonia tra uomo e natura nel Sumak Kawsay*, una mappa dei saperi ancestrali delle popolazioni indigene del Chaco Salteño; Nicola Corgiolu sperimenta la georeferenziazione delle percezioni legate all'odorato in *Mappe olfattive dell'Asinara*; Giorgia Marciano e Francesca Cicero illustrano un caso studio riguardante i riti carnevaleschi nel loro *Sviluppo di un sistema adattivo per il confronto visivo di dati del patrimonio culturale immateriale*; mediante il *Geographic Information System*, Barbara De Nitto ed Elisabetta Tortora analizzano la percezione dell'Agro Romano in *Trame di controllo visivo. Viewshed analysis per la lettura del paesaggio storico*. Nel contesto del data visualisation, slegato dal concetto di georeferenziazione si inserisce *Risonanze incise: l'eco dell'artigianato nel tempo*, di Claudia Ruggiero e Giuseppe Panico; in *Progettazione dell'identità di Napoli: Fabbrica Creativa Mediterranea*, Giada Marsili, Gianluca Nazzaro, Emiliano Dovere e Giovanni Castaniere "traducono" le caratteristiche di varie botteghe partenopee in un linguaggio visivo; Alessio Caccamo analizza un caso di *information design* applicato ai patrimoni intangibili gastronomici abruzzesi in *Visualising Intangibility through Sdijuno Dashboard. Information Design for Culinary Culture; Storie di donne e ricordi di cibo. Un tradizionale pranzo umbro* di Elena Ippoliti, Francesca D'Antonio e Massimo Costanzi offre infine un'innovativa reinterpretazione di un pasto tipico di Monte Castello di Vibio in uno spartito musicale.

La maggioranza delle operazioni che compiamo con i dispositivi digitali sono simulazioni di azioni eseguibili nella realtà fisica (disegnare, scrivere, etc.), verso una dicotomia tra disegno bidimensionale e disegno tridimensionale. Partendo da disegni custoditi in archivi, molti dei contributi accettati valorizzano progetti urbanistici o architettonici mai realizzati, concretizzatisi parzialmente oppure riguardanti costruzioni distrutte o a rischio di demolizione: in *Visioni Antonelliane per Torino. Rappresentazioni del passato in ambienti immersivi*, Jacopo Bono e Massimiliano Lo Turco analizzano modelli ricostruttivi immersivi finalizzati alla divulgazione; nel suo *Grafie baresi di Giuseppe Samonà*, Salvatore Damiano effettua una ricostruzione di un progetto irrealizzato per una sede del Ministero dei Lavori Pubblici a Bari; Roberta Ena si dedica a un edificio irrimediabilmente perduto in *Preservare la memoria dell'intangibile. Il progetto di Francesco Bognolo per il nuovo Teatro San Cassan*; infine, Stefano Costantini esegue un'analisi critica e matematica di un'opera controversa ne *La Penguin Pool di Lubetkin: modernità tra architettura, geometria e zoologia*.

Nel Computer Aided Design, le dimensioni dello spazio da disegno divengono infinite; tale flessibilità diventa un filo conduttore utile alla descrizione di valori immateriali sia per Ornella Zerlenga, Domenico Iovane e Margherita Cicala in *Casertavecchia: patrimonio tangibile e valori immateriali*, sia per Roberto Lembo, Caterina Montanaro, Sara Brescia, Massimo Leserri e Gabriele Rossi in *La Fragua tra memoria e futuro*:

metodologie per il video-rilievo della dimensione assente. Al di là della modellazione geometrica, i modelli informatici permettono di associare alle rappresentazioni grafiche di oggetti i tipi più disparati di dati, anche quelli desunti da una schematizzazione di un patrimonio intangibile: è il caso delle pratiche costruttive considerate in *Translating Traditions: Crafts and Expertise in the age of HBIM* di Olga Rosignoli.

L'ibridazione delle immagini diviene uno dei processi tra i più temuti nel rapporto tra disegno analogico e disegno digitale: in *Oltre la tempesta: il Made in Italy tra crisi, trasformazione e rinascita*, Diletta Pucci e Matteo Ascente rappresentano le difficoltà del settore artigianale italiano servendosi di effetti particellari; Manuel D'Andrea, Chiara Luconi Trombacchi e Barbara Pastore si servono della pittura digitale in *Il carnevale di Chiauci e la rappresentazione del ciclo dei mesi*; Silvia Ruggieri e Davide Saputo adottano uno stile fumettistico e a forti tinte piatte in *Vite di periferia: storie che si incontrano per colorare la città*; il dettagliato chiaroscuro di Alexandra Fusinetti e Michele Valentino viene impiegato per restituire la matericità del pane in *Panificazione e patrimonio culturale immateriale. Persistenze rituali in Sardegna*.

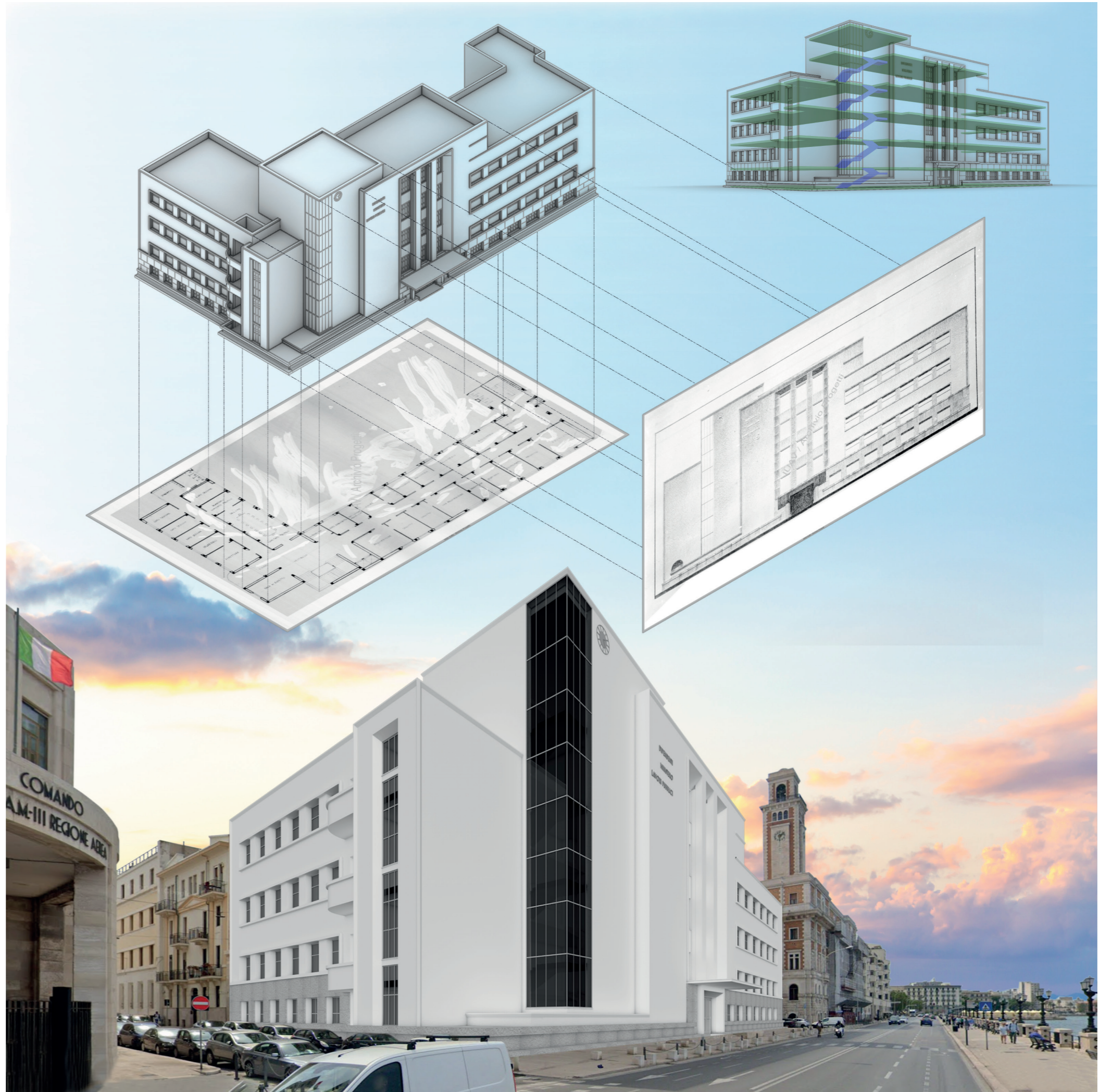
L'affermarsi dei sistemi di intelligenza artificiale generativa apre, infine, un dibattito ampio e controverso, soprattutto se utilizzati per la rappresentazione di elementi immateriali associati alla tradizione: in *Veins of Memory, Threads of Gold: The Art of Honoring What Time Has Touched*, Rana Tootoonchi propone un'immagine dove l'arte giapponese del *kintsugi* viene applicata a degli edifici; Francesca Condorelli, attraverso l'utilizzo dell'IA, genera invece numerose immagini riguardanti i processi di produzione di alcuni patrimoni gastronomici in *Rappresentare la cultura immateriale dell'Alto Adige tramite l'intelligenza artificiale*; per il suo *Rappresentazioni sintetiche della percezione. Il Rione Sanità a Napoli*, Rosina laderosa ha raccolto delle immagini impossibili che mimano incoerentemente viste e vedute; con *Dall'Antico Testamento al Prompt: Il Tabernacolo di Mosè tra tradizione iconografica e AI*, Martina Attenni, Marika Griffò e Carlo Bianchini generano elaborazioni grafiche a partire da fonti scritte, lasciando che il sistema ipotizzi autonomamente ciò che non è stato esplicitamente descritto; in *Normalizzazioni estetiche di corpi rifiutati*, Massimiliano Ciammaichella sottolinea come il web non consenta un addestramento adatto a far simulare dalle intelligenze artificiali una realtà materiale ben più sfaccettata e complessa; Enrico Pupi, ne *Il medium è (oltre) il messaggio: l'impatto dell'AI generativa nella rappresentazione dell'ICH* fonda la generazione dell'immagine su un addestramento personalizzato, a partire da una serie di disegni analogici eseguiti dall'autore stesso.

In questo panorama a più livelli di generazione, interpretazione e comunicazione, le Grafie Digitali si configurano come un territorio ibrido e fertile, in cui strumenti e linguaggi si intrecciano per dare forma a nuove modalità di osservazione, narrazione e comprensione del patrimonio immateriale. La pluralità degli approcci appena descritti testimonia non solo la ricchezza delle sperimentazioni in atto, ma anche la necessità di una riflessione critica e consapevole sul ruolo che ricopre oggi disegno digitale rispetto alla rappresentazione di ciò che non è tangibile.

Grafie baresi di Giuseppe Samonà

ARCHIVIO
GIUSEPPE SAMONÀ
BARI
MODELLO
PATRIMONIO

È possibile ribaltare gli esiti di un concorso di progettazione tenutosi nel 1932? Questa domanda pretenziosa vuole essere solo lo spunto per approfondire un metodo che consenta la valorizzazione del patrimonio archivistico relativo al progetto di architettura del XX secolo. Il caso dimostrativo riguarda la partecipazione di Giuseppe Samonà al concorso pubblico per il palazzo del Ministero dei Lavori Pubblici di Bari, nel quale l'architetto palermitano vinse solo un modesto premio ex-equo, non vedendo realizzata la propria proposta. A partire dalla documentazione archivistica superstita si è avviato un processo di ricostruzione virtuale dell'edificio in modo da verificare quali sarebbero stati gli eventuali esiti urbani della sua realizzazione. A mezzo di fotorestituzioni e simulazioni in ambiente digitale si è prodotta – di fatto – un'implementazione dell'archivio, ovvero un'opera di divulgazione dei contenuti al fine di testimoniare il valore culturale.



Introduzione

Il termine 'patrimonio' ha origini latine, in quanto parola composta da pater (padre) e munus (compito), ovvero 'compito del padre', da non intendersi letteralmente ma come complesso di azioni svolte o beni accumulati da un padre durante la propria vita, al fine di assicurare un'esistenza dignitosa a sé e alla propria famiglia, anche dopo la sua dipartita. Da questa analisi etimologica possono conseguire due aspetti: innanzitutto non è peregrino considerare il patrimonio come qualcosa che ci identifica e con il quale ci identifichiamo; in secondo luogo, vi è la sua caratteristica fondamentale, ovvero la possibilità di poter essere tramandato e quindi ereditato. È evidente che ciascuna generazione che si avvicenda ha una grande responsabilità nel conservare, valorizzare e tramandare il patrimonio che riceve in eredità. Per 'patrimonio' si possono intendere molte cose, ma in questo saggio si affronterà il tema secondo un'accezione strettamente scientifico-culturale, a partire da una presa di coscienza che si evolva in un metodo implementativo per la conoscenza e la valorizzazione. Oggi, l'espressione 'patrimonio culturale' non si limita a comprendere solo opere d'arte, architetture storiche o siti paesaggistici ma anche beni di più complessa fruizione e comprensione, come gli archivi. Il loro valore può essere inestimabile anche in ragione alla loro duplice natura, che è materiale e immateriale al tempo stesso: materiale perché sono costituiti da documenti, che hanno una consistenza fisica, tattile; immateriale perché raccontano contenuti, messaggi, fatti, circostanze, storie; esprimono concetti, teorie, ragionamenti e molte altre cose ancora. La tutela degli archivi non può esaurirsi soltanto nell'attuazione delle pur inderogabili pratiche di corretta conservazione, ma dovrebbe parallelamente prevedere delle vie innovative legate alla conoscenza e alla divulgazione dei contenuti documentali. Lo svolgimento di mostre, esposizioni o conferenze potrebbe costituire almeno un primo passo in tal senso: se ci riferissimo agli archivi del progetto architettonico, una modalità che preveda l'utilizzo degli strumenti informatici per lo studio e la ricostruzione dell'architettura soltanto rappresentata potrebbe essere utile oltre che efficace ai fini divulgativi e nel favorire una reale presa di coscienza, il più ampia possibile, sul valore di essi. La parte intangibile del patrimonio archivistico, che probabilmente è la più importante, consiste quindi nell'opera intellettuale dei maestri, espressa attraverso disegni architettonici e documenti verbali: queste testimonianze possono essere implementate attraverso studi reinterpretativi per nuove visualità che ne facilitino conoscenza e comprensione. Attraverso tali modalità si vuole proporre un approfondimento su un edificio pubblico progettato agli inizi degli anni '30 dall'architetto Giuseppe Samonà, per una delle più importanti città italiane: Bari.

Vicende storiche

Il capoluogo della Puglia durante il ventennio fascista fu oggetto di importanti trasformazioni urbanistiche e architettoniche, attuate per volontà delle alte gerarchie del regime: l'obiettivo era quello di creare una città dall'immagine moderna che potesse fare da ponte tra l'Italia e l'Oriente (Mangone, 2003, p. 316). Inoltre, nella prima metà degli anni '30, l'affidamento del Ministero dei Lavori Pubblici a un barese come Araldo di Crollanza, già podestà cittadino e parlamentare fascista, contribuì all'implementazione del cospicuo programma di interventi che conosciamo (Mangone, 2003, p. 323). Dalle opere di parziale diradamento della città storica, alla realizzazione delle cortine monumentali di edifici

pubblici nei due lungomari, a ponente e levante della penisola di Bari vecchia, fino alla costruzione per colmata di una nuova arteria costeggiante il nucleo antico della città in grado di collegare i due waterfront (Mangone, 2003, p. 323), il capoluogo pugliese era un fermento di cantieri. Molti degli edifici dei nuovi lungomari unificati sono progettati da Saverio Dioguardi, architetto e costruttore pugliese tra i più attivi del primo Novecento, ma vi sono anche opere di Concezio Petrucci, Alberto Calza Bini, Cesare Bazzani e Carlo Vannoni (Mangone, 2003, p. 324). Per l'affidamento degli incarichi si ricorreva frequentemente all'istituto del concorso di progettazione (Mangone, 2003), sebbene nel caso in analisi gli esiti che ne derivarono furono controversi. Per il Palazzo degli uffici del Ministero dei Lavori Pubblici infatti fu bandito un concorso nel 1932, al quale parteciparono 43 gruppi (Colonna & Lastilla, 1987, p. 46): la commissione giudicatrice, presieduta da Arnaldo Foschini, decide sorprendentemente di non riconoscere i tre migliori progetti attribuendo ben otto premi ex-aequo (Colonna & Lastilla, 1987, p. 46); tra questi vi sono le proposte di Carlo Vannoni (scelta successivamente per la realizzazione), di Mario De Renzi e Marcello Canino, del gruppo Paniconi-Pediconi-Nicolosi e di Giuseppe Samonà, il quale partecipa singolarmente. Dalle colonne della rivista Architettura, organo del sindacato nazionale fascista degli architetti, il progetto dell'architetto palermitano viene definito come "improntato a criteri di modernità" nonché "ricco ed efficace" dal punto di vista compositivo (N.d.R., 1932, p. 408). Al netto del coro di polemiche suscitato, al quale si unì persino Marcello Piacentini (1932), la gestione dell'intera vicenda (concorso e affidamento d'incarico) è la rappresentazione plastica di una conduzione opaca delle procedure pubbliche (a scala nazionale e non soltanto locale) in cui non meglio specificati interessi e speculazioni di vario tipo prevalgono sui principi di sana competizione dettati dalla qualità dell'architettura, il tutto favorito da un quadro normativo non chiaro e oltremodo approssimativo (Colonna & Lastilla, 1987, p. 47). In una simile situazione è eloquente il disagio dei progettisti, soprattutto i più giovani, costretti a operare senza tutele né gratificazioni per il lavoro svolto.

Ricostruzione virtuale

Si è detto che la proposta scelta per la realizzazione del Palazzo degli uffici del Ministero dei Lavori Pubblici a Bari, tra le otto ex-aequo, è quella dell'architetto Carlo Vannoni. L'edificio è quello ancora oggi esistente, in cui hanno sede presidenza e giunta regionale pugliese, costruito nel medesimo lotto previsto dal bando di concorso, ovvero quello incluso tra l'attuale lungomare Nazario Sauro e le vie Cattaro e Addis Abeba (o Durazzo). Il palazzo, con diverse modifiche che non ne snaturarono l'immagine, è stato edificato a partire dalla fine del 1932 fino al 1934 (Colonna & Lastilla, 1987, pp. 45-49). Ma come sarebbero stati i luoghi se si fosse scelto di erigere la proposta di Giuseppe Samonà? A questa domanda si tenterà di rispondere non in forma verbale ma per mezzo di una serie di immagini che cerchino di esplicitare un percorso di ricerca ontologico: il punto di partenza è costituito dalle testimonianze dell'opera intellettuale di Giuseppe Samonà per il concorso barese, ovvero i disegni di progetto custoditi presso l'Archivio progetti dell'Università IUAV di Venezia. Un rapido approfondimento analitico sulle tre tavole, una pianta, un alzato e una prospettiva, mette in evidenza un tentativo preponderante di costruire una giustapposizione di stereometrie elementari a scala urbana: Samonà infatti materializza le due quinte, sul lungomare e su Via Addis Abeba, attraverso i due volumi fondamentali

dell'edificio unendoli per mezzo di una ricercata soluzione d'angolo, realizzata con un accostamento di due elementi prismatici verticali che ospitano le strutture di collegamento fra piani. Il progettista cerca di trarre a proprio favore uno dei vincoli imposti dal bando, ovvero la richiesta, in anni successivi alla costruzione, di poter sopraelevare con uno o più piani: da qui la scelta di un'altezza più elevata dei volumi angolari e del sistema tripartito verticale soprastante l'ingresso. L'immagine che ne deriva è quella di un'architettura a 'vocazione prospettica' che spicca dallo spigolo verticale d'angolo per degradarsi progressivamente verso la città. Tale soluzione, date le sue particolari forme e dimensioni, sembra avere anche un ruolo evidente di marcatore urbano, discostandosi significativamente dalla proposta realizzata di Vannoni, più tradizionale, che pone un elemento turrato ed emergente al centro della facciata. Complessivamente, da un punto di vista figurativo, l'edificio di Samonà segna un equilibrio tra linee orizzontali e verticali, le prime usate nelle due facciate attraverso gli elementi-cornice aggettanti che racchiudono le aperture, e le seconde sui volumi d'angolo con le relative bucaure: non si rileva infatti una prevalenza delle une sulle altre, in un'armonia generale della composizione. Nella successione spaziale degli interni, l'architetto palermitano, invece, parrebbe seguire la prassi consolidata dell'asse d'onore di reminiscenza neoclassica, ovvero uno schema a 'spina di pesce', ideato nel Settecento dai fratelli Robert e James Adam, nel quale una galleria di percorrenza centrale permette di accedere a tutti gli ambienti in sequenza, disposti ai lati e dotati di affacci verso l'esterno.

Conclusioni

Il processo di ricostruzione virtuale dell'edificio di Giuseppe Samonà per la città di Bari, attuato per la scrittura di questo saggio, convalida innanzitutto un modello conoscitivo, o interpretativo, per l'architettura che non c'è. Ricerca bibliografica e archivistica, analisi delle fonti documentali, fasi di ricostruzione vettoriale e tridimensionale del progetto, simulazioni virtuali e tentativi di foto-inserimento del modello nell'ambiente reale sono tutti tasselli di un percorso critico che può essere idealmente considerato come un'estensione dell'archivio. Le immagini prodotte secondo un approccio inevitabilmente ermeneutico cercano di mostrare ciò che altrimenti sarebbe invisibile. Pur prendendo atto del corso della storia, gli strumenti della rappresentazione digitale, ci consentono di esplorare la sfera dell'immaginario alternativo, conferendo forma, sebbene virtuale, a qualcosa che sarebbe potuto essere ma non è stato.

Bibliografia

- Colonna, A., & Lastilla, M. (Eds.) (1987). *Storia e cultura di una città: Edifici pubblici a Bari 1900-1950*. Regione Puglia, Assessorato alla Cultura, Centro servizi e programmazione culturale e regionale.
- Mangone, F. (2003). La costruzione della «Grande Bari». In V. Franchetti Pardo (a cura di), *L'architettura nelle città del XX secolo. Dagli anni Venti agli anni Ottanta* (pp. 316-325). Jaca Book.
- N.d.R. (1932). Concorso per il palazzo degli uffici dipendenti dal Ministero dei Lavori Pubblici in Bari. *Architettura. Rivista del sindacato nazionale fascista architetti*, X(VIII), 397-409.

Immagine

Elaborazione grafica originale realizzata dall'autrice a partire dallo studio sul rituale della danza dei Concheros. L'immagine sintetizza e illustra in forma accessibile i principali elementi simbolici, coreografici e materiali della pratica, con finalità educativa e divulgativa. © Università Iuav di Venezia, Archivio Progetti – Fondo Giuseppe e Alberto Samonà

© Google LLC