

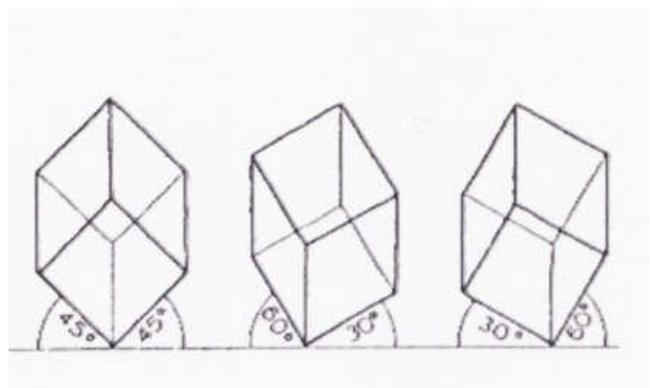
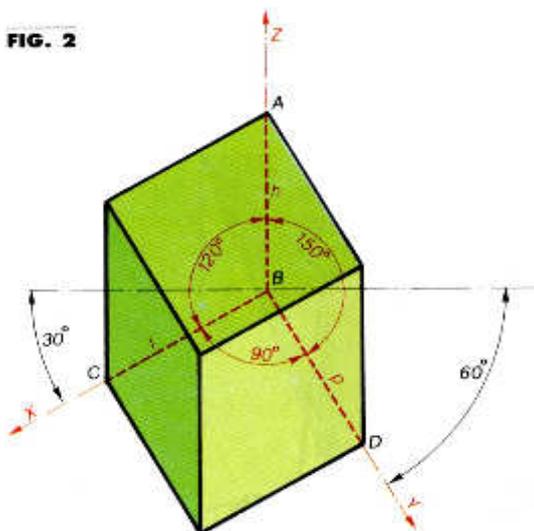
ASSONOMETRIA DEL TEMA D'AUTORE

Linee guida

L'esercitazione riguarda la produzione di un elaborato grafico in assonometria capace di descrivere in maniera (architettonicamente e graficamente) chiara e corretta una caratteristica rappresentativa dell'edificio assegnato (tema d'autore).

Partendo dai tratti salienti dell'edificio individuati attraverso la ricerca iconografica svolta per l'Esercitazione 1 (e restituita nella seconda tavola) lo studente dovrà:

- 1) individuare un carattere fondamentale dell'edificio (ad es. il sistema distributivo, l'impianto strutturale, il rapporto interno/esterno, l'inserimento nel contesto, i cambiamenti nel corso del tempo, etc...) utile, a suo giudizio, a rendere l'edificio riconoscibile e degno di rilevanza storico-critica.
- 2) verificare di possedere un supporto iconografico adeguato a rappresentare il carattere scelto e, eventualmente, rivedere il punto 1 (es.: non dedicarsi all'apparato decorativo se si hanno a disposizione solo un paio di planimetrie)
- 3) utilizzare il disegno come uno strumento di analisi e conoscenza (oltre che di rappresentazione). Prima di iniziare è necessario compiere un processo di astrazione concettuale: quale poteva essere il pensiero fondante dell'architetto nel compiere determinate scelte? In termini moderni, quale poteva essere il *concept* utilizzato dal progettista? NB: è necessario rimanere coerenti (ovvero scegliere una rappresentazione funzionale all'analisi e alla rappresentazione della caratteristica scelta) evitando divagazioni interpretative estreme (chiarezza e accuratezza scientifica sono sempre e comunque da perseguire).
- 4) eseguire un'assonometria che descriva il concetto che si intende prendere in esame e rappresentare. L'esito può distaccarsi da una rappresentazione letterale dell'edificio o di una sua parte, preferendo un'impostazione sintetica e concettuale (senza esagerazioni). Si dovrà eseguire una Assonometria Obliqua monometrica (pianta indeformata), con angolazione fra gli assi a scelta fra gli esempi riportati qua sotto.



Regole del gioco

- A) Una volta individuato il carattere dell'architettura che si intende rappresentare è necessario discuterne con la Prof.ssa Filippi o con l'Arch. Beccaria: l'iniziativa personale è premiata, ma bisogna evitare temi obiettivamente banali o difficilmente indagabili.
- B) La rappresentazione dell'assonometria è libera e deve essere finalizzata all'esito migliore ottenibile.
- C) La metodologia esecutiva (a mano o con software 3D o CAD) è altrettanto libera: come per il punto B l'importante è il risultato. Ovviamente è consigliabile utilizzare un mezzo di rappresentazione conosciuto, che garantisca risultati sicuri.
- D) A comporre il voto di questa esercitazione concorreranno l'individuazione del carattere da rappresentare, la capacità di astrazione concettuale e la qualità della rappresentazione.
- E) Come per ogni altra esercitazione è necessario che qualunque dubbio/incertezza venga prontamente espresso sul blog. La docente o i suoi assistenti si impegnano a rispondere il prima possibile.

Esempio X

- 1) L'edificio X è caratterizzato da un uso particolare dell'acciaio nella copertura, come dimostrato dalle foto interne e dai disegni reperiti dallo studente.
- 2) Lo studente ha infatti trovato diversi disegni tecnici delle capriate, che gli consentono di definire l'impostazione strutturale del tetto.
- 3) Lo studente riconosce la volontà del progettista di integrare architettura, struttura e decorazione. La rappresentazione dovrà dunque evidenziare tanto le caratteristiche (geometriche e decorative) dell'impianto strutturale di copertura quanto le qualità spaziali degli ambienti che definisce.
- 4) L'assonometria scelta è una con vista dal basso, eseguita ad una scala che permette di cogliere i dettagli salienti dell'apparato decorativo. Le capriate sono ben visibili e poggiano sui muri portanti, appena accennati. Il disegno trasmette la sensazione, mediata dalla geometria, di trovarsi sotto la copertura oggetto di studio.

Esempio Y

- 1) L'edificio Y presenta interessanti soluzioni distributive caratterizzanti l'architettura.
- 2) Lo studente ha a disposizione tanto le piante quanto le sezioni dell'edificio ad una scala adeguata.
- 3) Lo studente riconosce la volontà di innovazione tipologica tradotta in un profondo studio dei percorsi (interni ed esterni) e dei collegamenti (orizzontali e verticali).
- 4) L'assonometria restituisce la ricchezza e la complessità dei percorsi attraverso un'assonometria in cui rappresenta "a fil di ferro" (disegnando dunque solo i bordi, senza campiture) il volume dell'intero edificio, evidenziando al suo interno i volumi degli ambienti di distribuzione (rappresentati come volumi "fluttuanti" e campiti).