

# CISDA - Laboratori LADIPRO e LAMOD WORKSHOP "Comunicare il progetto"

Emanuele LEVI MONTALCINI (emanuele.levi@polito.it), Luigi Bistagnino (luigi.bistagnino@polito.it)  
Fabrizio VALPREDA (fabrizio.valpreda@polito.it), Marc Zigante (marc.zigante@polito.it)  
Pietro MERLO (pietro.merlo@polito.it), Riccardo Covino (riccardo.covino@polito.it)

## Abstract

Nell'ambito del Workshop CISDA "Comunicare il progetto", i laboratori LADIPRO e LAMOD gestiscono il percorso Comunicazione digitale del progetto la cui finalità è quella di fornire agli studenti le conoscenze necessarie alla progettazione, alla verifica e alla comunicazione del progetto di architettura. Vengono fornite specifiche conoscenze tecniche sui software di disegno 2D e 3D. Tuttavia l'oggetto della didattica non è la conoscenza del programma ma il suo utilizzo applicato alle diverse fasi di progetto, fino a quella finale in cui l'idea iniziale viene collocata graficamente nelle tavole di presentazione.

*LADIPRO and LAMOD, CISDA laboratories, collaborate to the Workshop Comunicare il Progetto" whose purpose is to give the students the necessary acquaintances to the planning, the verification and the communication of the architecture project. We supply specific technical knowledge on the 2D and 3D design software with a specific cut in which the purpose of the job is not of the software itself but its use applied to the various phases of the project development, until the final phase in which the starting idea begins them comes placed graphically in the presentation tables.*

## I temi di lavoro

Il percorso del Workshop prevede l'analisi di un progetto esistente a cui gli studenti dovranno "dare vita" con le tecnologie di visualizzazione: gli edifici presi finora in analisi sono andati distrutti o pesantemente manipolati fino a perderne le caratteristiche architettoniche originarie.

In particolare si sono presi finora in considerazione tre opere dell'architetto Gino Levi Montalcini. Un locale pubblico, un padiglione per l'esposizione della moda mare nell'ambito dell'Esposizione Universale del 1932 a Torino, una casa in montagna a Salice D'Ulzio nelle Valle di Susa.

Il carattere di queste opere, perso nel tempo, è quello del razionalismo italiano degli anni '30: lo scopo del corso è evidenziare questi caratteri analizzando proporzioni, metodi costruttivi, materiali e colori, riportando così in vita oggetti la cui diretta osservazione non è più possibile.

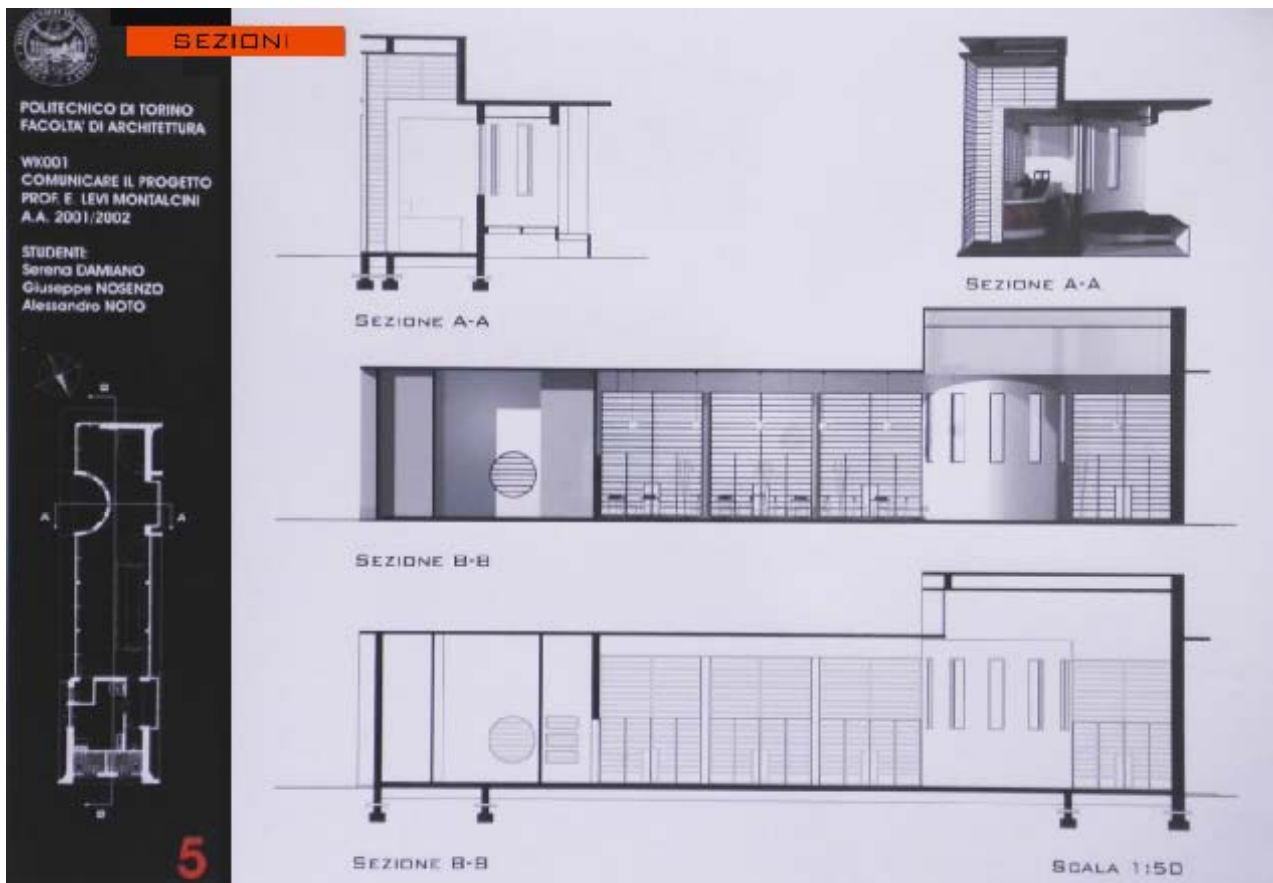
## Il metodo

L'approccio al lavoro prevede una serie di lezioni sui software il cui apprendimento viene calibrato in funzione della comunicazione del progetto architettonico.

Il primo obiettivo è quindi chiarire da subito l'identità degli strumenti informatici per estrapolare da essi le caratteristiche fondamentali e le differenze tra i diversi tools a disposizione; ancora più importante, e solo apparentemente superfluo, risulta essere la necessità di chiarire la finalità degli strumenti: sono semplicemente programmi che servono a rappresentare la realtà, non a riprodurla.

Fin dai primi passi si guida lo studente a utilizzare i software in modo critico e gli si forniscono le conoscenze specifiche per condurre prima di tutto una attenta analisi del progetto e solo successivamente una sua riproduzione grafica.

Il percorso passa quindi per la preparazione di piante, prospetti e sezioni dell'edificio



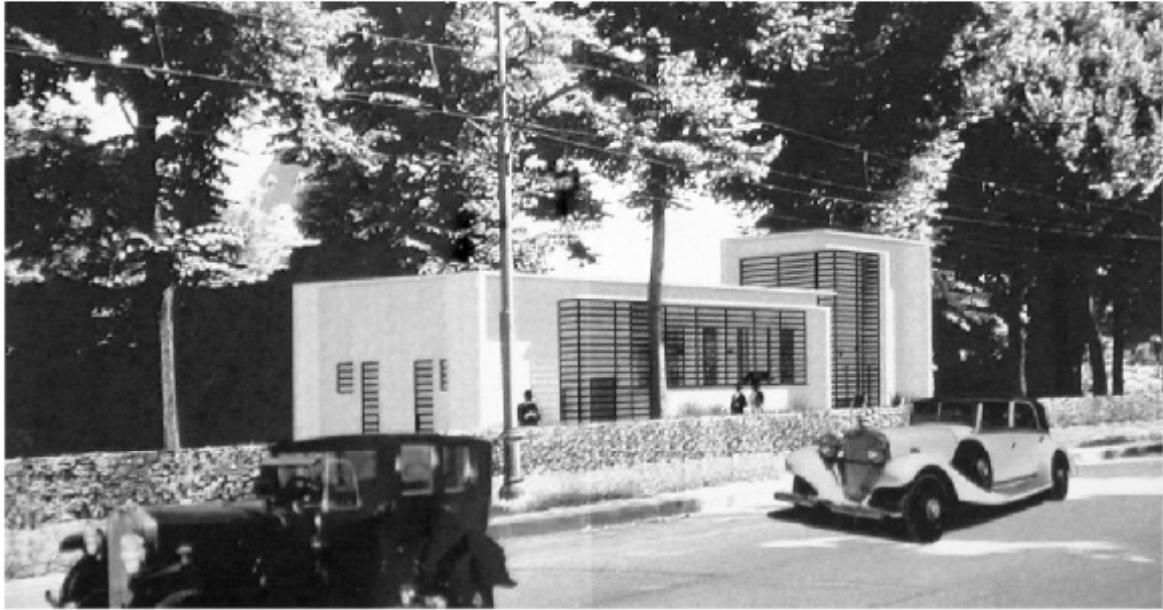
*FIG. 1 piante, prospetti e sezioni*

per poi creare il modello tridimensionale. Successivamente si provvede alla illuminazione in una scena 3D dove vengono introdotti i materiali negli oggetti e le relative caratteristiche di finitura superficiale.



*FIG. 2 rendering fotorealistici*

Dal precedente lavoro si ottengono le immagini finali la cui destinazione è l'inserimento fotografico in un contesto adeguato.



*FIG. 3 fotoinserimento in contesto d'epoca*

I risultati ottenuti vengono impaginati in tavole che spesso posseggono il carattere espressivo di tavole originali d'epoca in cui l'architetto ideatore presenta idealmente il progetto.

Parallelamente a tutto il processo viene eseguito dagli studenti anche il modello reale in scala opportuna (tipicamente 1:50): il modello fisico consente di verificare e controllare tutto il processo comunicativo generando un feed-back con il modello virtuale.



*FIG. 4 modelli reali*

Il percorso formativo viene ovviamente completato da un adeguato numero di ore di esercitazione e revisione in cui gli studenti sono affiancati dal corpo docente.

Il risultato finale sono alcune tavole di presentazione che, alla stregua di ciò che accade in un concorso di progettazione, hanno lo scopo di comunicare il percorso di "progetto" consentendo ai fruitori la comprensione dei concetti base dell'edificio.

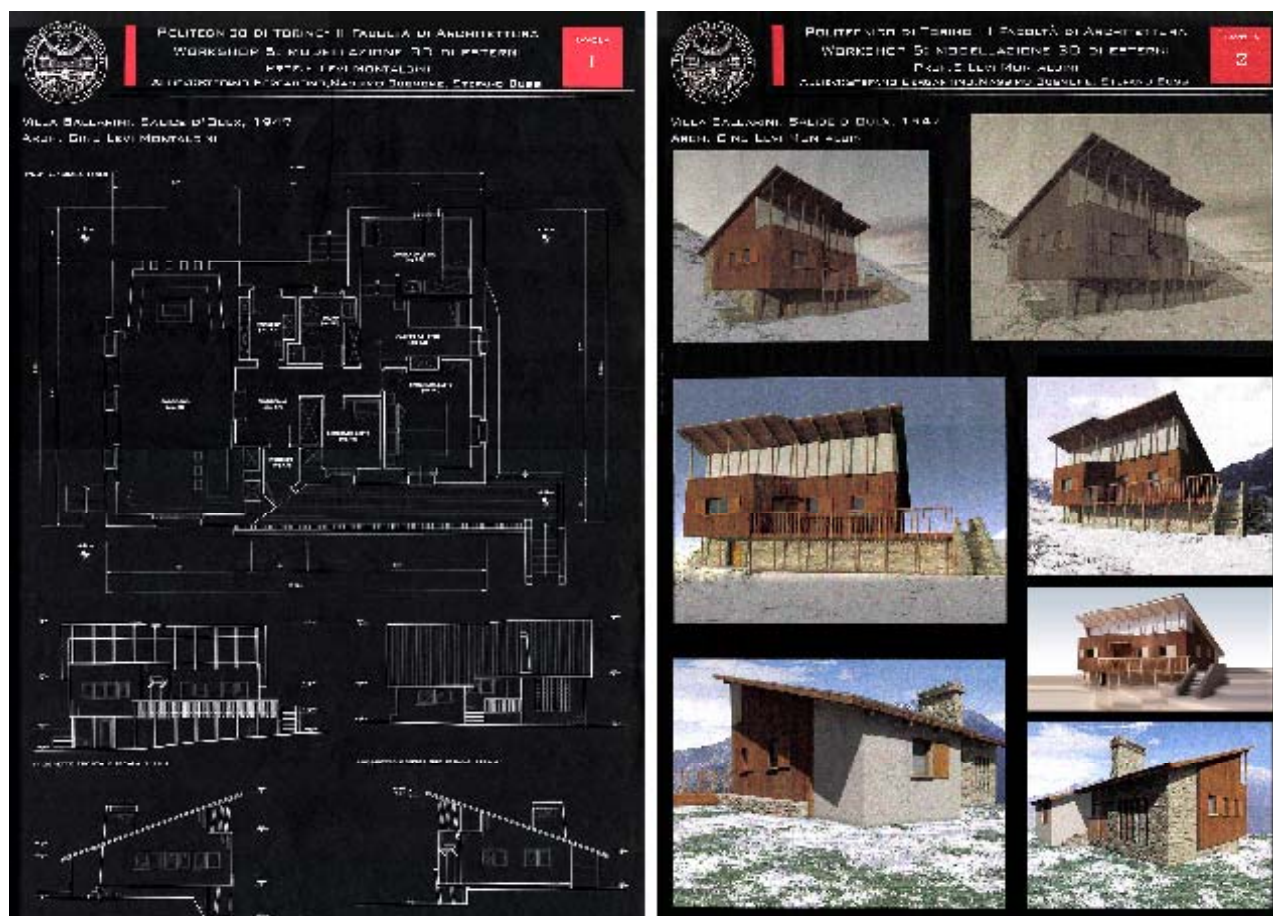


FIG. 5 impaginazione finale

## I risultati

Nell'ottica del corso si vuole concentrare l'attenzione sul dualismo tecnica-approccio culturale: la risposta degli studenti a tale approccio evidenzia alcuni problemi metodologici precedenti al corso stesso: il disorientamento in cui si trova lo studente deriva dal metodo utilizzato lo costringe a ragionare in termini di progettazione della comunicazione e non in termini di apprendimento di software di progettazione assistita. Questo fatto costituisce spesso uno stravolgimento della concezione che gli utenti hanno dell'uso delle tecnologie informatiche: infatti accade molto frequentemente che la conoscenza dello strumento divenga il principale obiettivo dello studente.

Nello svolgimento delle lezioni viene sempre tenuto in considerazione questo rischio e si preme sugli allievi per consentire loro di tenere il computer al di fuori dei propri scopi; i risultati sono, in definitiva, particolarmente soddisfacenti soprattutto nei casi di allievi la cui predilezione è rivolta al progetto e che riescono a estrapolare dai software solo ed esclusivamente i tools necessari alla comunicazione e alla progettazione.