

Il linguaggio grafico come ibridazione di arte, pensiero e tecnica

Manuela Piscitelli

Introduzione

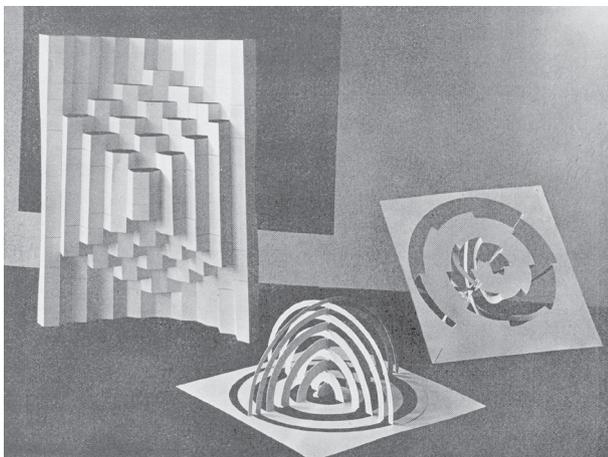
Il disegno si connota da sempre come uno dei principali strumenti di comunicazione, in grado di esprimere, in maniera istintiva o codificata, immagini mentali o reali per mezzo di linee e segni. Oltre a configurarsi come un documento che comunica informazioni circa l'oggetto raffigurato, è esso stesso fonte di informazioni sullo stile, la personalità dell'autore, l'epoca e il luogo in cui ha operato. Ogni cultura, infatti, adotta propri codici comunicativi per la rappresentazione grafica, che sottendono la relativa concezione dello spazio e le modalità di decodifica del linguaggio figurativo [Ackerman 2003].

Ad esempio, nella trasmissione del sapere medioevale attraverso le illustrazioni l'aspetto culturale ha la prevalenza su quello naturalistico, tanto da adottare per

le rappresentazioni codici di tipo convenzionale e non imitativo. Ciò che a prima vista potrebbe apparire come mancanza di capacità di raffigurare realisticamente si rivela invece come una forma di comunicazione complessa e portatrice di molti livelli di significato, sintesi dei valori e dei saperi di un'epoca [Pastoureau 2012]. D'altronde, il realismo, inteso come somiglianza viva tra il segno e l'oggetto, non è che uno dei possibili metodi di rappresentazione e implica comunque l'adozione di un sistema convenzionale attraverso il quale si realizza l'isomorfismo. Le relazioni semiotiche che intercorrono tra l'oggetto e la sua raffigurazione sono più ampie e includono i codici culturali che operano nell'identificazione del segno grafico [Gruppo μ 2007].

Articolo a invito per inquadramento del tema del focus, non sottoposto a revisione anonima, pubblicato con responsabilità della direzione.

Fig. 1. Esercizi di resistenza e costruzione senza taglio realizzati con la carta.
Da Bauhaus, n. 2-3, 1928, p. 5.



Allo stesso modo, sono evidenti i rapporti tra la concezione scientifica dello spazio, le tecniche della rappresentazione e la forma materiale dell'architettura di epoche successive [Francastel 1957]. Gli esempi più emblematici e noti sono quello tra l'universo tolemaico, la prospettiva e l'architettura dell'umanesimo, o quello tra lo spazio cartesiano, il sistema proiettivo di Monge e la progressiva nascita di un'architettura prima a-prospettica, e poi sempre più astratta e analitica [Panofsky 1961].

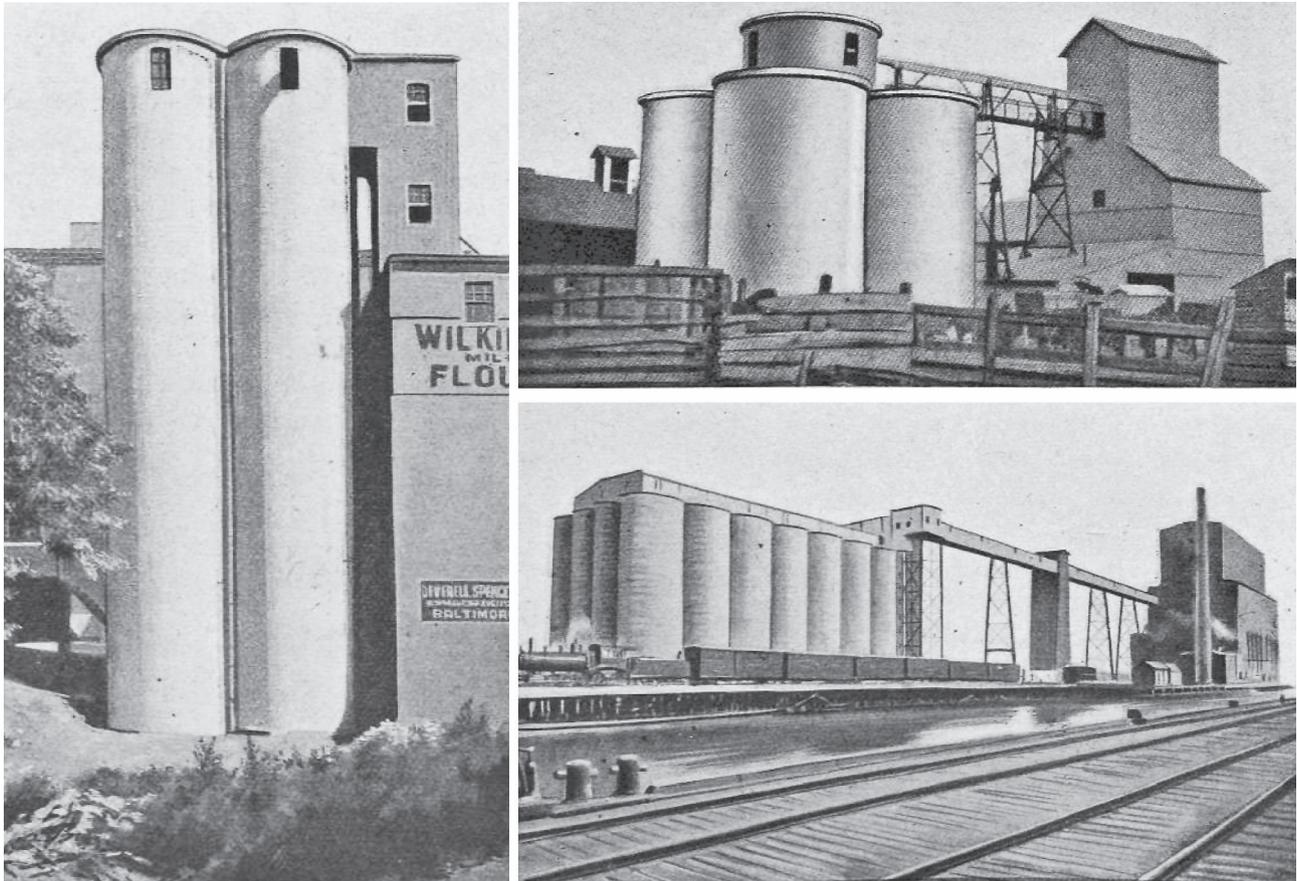
Accanto al pensiero su cui si basa la cultura spaziale, la tecnica grafica adottata assume un ruolo fondamentale nella comunicazione visiva, condizionata dagli strumenti a disposizione. Le tecniche sono a loro volta influenzate dalle coeve sperimentazioni in ambito artistico, che inevitabilmente entrano a far parte anche del linguaggio grafico dell'architetto, per quanto caratterizzato da un intento comunicativo differente.

Le note seguenti fanno riferimento a un particolare momento storico nel quale l'ibridazione di arte, pensiero e tecnica assume particolare rilievo, discostandosi dalle tradizionali modalità di rappresentazione e gettando le basi della cultura visiva contemporanea.

L'innovazione del linguaggio grafico moderno

Il periodo compreso tra gli anni Venti e i Quaranta del Novecento segna una svolta nell'ambito della rappresentazione e comunicazione del progetto, alla ricerca di strumenti in grado di esprimere le nuove forme e soprattutto la nuova idea di architettura moderna. Le trasformazioni che hanno portato alla nascita della cultura visiva moderna traggono impulso dalle avanguardie, inizialmente artistiche e poi architettoniche, e operano in un arco temporale piuttosto breve e intenso [Benevolo 2002]. Il clima di fermento ideologico delle avanguardie di inizio Novecento abbraccia tutti gli ambiti culturali, dalla letteratura all'arte e alla musica, impegnati nella ricerca di un rinnovamento del linguaggio artistico in rottura con la tradizione. I campi dell'arte, dell'architettura, del design, della ricerca grafica e tipografica si influenzano a vicenda o si integrano come nella celebre scuola del Bauhaus, dando vita a interessanti sperimentazioni di fusione tra la cultura artigianale e la moderna tecnologia industriale (fig. 1). Le forme prodotte non sono semplicemente opere, oggetti o spazi, ma espressioni di un pensiero e di un modo di intendere il ruolo dell'artista nella società.

Fig. 2. Fotografie dei silos americani a corredo dell'articolo di Le Corbusier dal titolo *Trois rappels à MM. les Architectes*. Da *L'Esprit Nouveau*, n. 1, 1920.



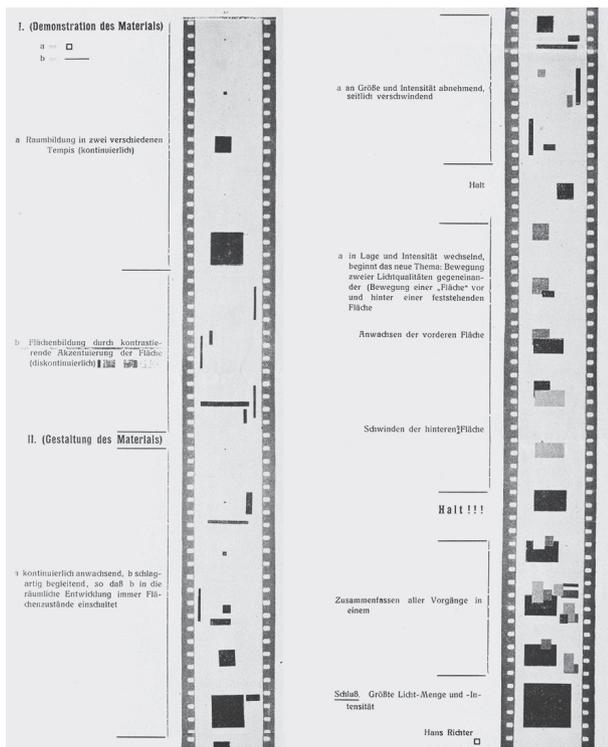
«L'architettura dell'età moderna può essere vista come la rappresentazione simbolica di mutamenti ideologici e politici, in misura difficilmente riscontrabile in altri periodi o culture. Idee hanno creato edifici, idee li hanno distrutti» [Frampton 1986, p. X].

Proprio in quanto espressione di un'ideologia, il progetto di architettura moderna non può essere osservato solo nella sua espressione materiale: assume grande importanza il modo in cui viene rappresentato e comunicato sia alla ristretta cerchia interessata al dibattito, sia al più ampio pubblico della società alla quale si rivolge. Sotto questo punto di vista, si possono osservare altrettante innovazioni dovute anche alla disponibilità di nuovi strumenti e tecniche per la comunicazione e la stampa. Innanzitutto la fotografia che, sebbene fosse stata sperimentata dagli architetti già durante il corso dell'Ottocento, assume un ruolo importante nella rappresentazione del progetto in questo periodo, anche come strumento di lavoro. Frank Lloyd Wright, ad esempio, variava la disposizione dei mobili nella sua abitazione e *atelier* per fotografare le diverse soluzioni e commentare le immagini con i suoi colleghi. Le Corbusier con la sua *Oeuvre complète* è il primo architetto a realizzare un catalogo ragionato della propria opera avvalendosi della fotografia con l'obiettivo di far conoscere il suo lavoro e i suoi ideali [Fanelli 2009]. Inoltre, l'architetto utilizza la fotografia sia come base per rielaborazioni grafiche che tendono a isolare e mettere in evidenza alcuni elementi, sia come mezzo di diffusione delle sue idee e delle sue architetture, ricorrendo anche a interventi di ritocco delle immagini per rafforzare l'effetto dimostrativo del ragionamento proposto. Il suo modo anticonvenzionale di concepire la pagina stampata lo porta a riutilizzare nell'*Esprit Nouveau* immagini provenienti dalla vita quotidiana: estrapolate da cataloghi industriali, inserti pubblicitari, giornali, libri d'arte e di scienze. Ogni immagine che attira visivamente l'architetto viene decontestualizzata e riprodotta per illustrare le sue idee, anche se non vi è un legame immediatamente riconoscibile né una divisione gerarchica del materiale illustrativo per genere o stile. Il linguaggio visivo adottato fa riferimento alla nascente cultura della comunicazione di massa e attinge molto al recente sviluppo delle tecniche pubblicitarie che operano in modo che l'effetto maggiore sia ottenuto proponendo un materiale visivo di forte impatto. Proprio come nella pubblicità, le immagini non servono a illustrare il testo, ma a creare associazioni di idee scaturite dalla loro giustapposizione, a catturare l'attenzione dell'osservatore e

Fig. 3. Mies van der Rohe, fotomontaggio del progetto del grattacielo di vetro sulla Friedrichstraße, 1921. Da Archivio Bauhaus, Berlino.



Fig. 4. Hans Richter, fotogrammi di un film astratto. Da *G, n. 1*, 1923, pp. 2, 3. Fotogrammi originali su un'unica colonna, impaginati dall'autrice.



a rimanere impresse nella sua memoria. Uno degli esempi più famosi di reimpiego di immagini è quello dei silos americani (fig. 2) ripresi dall'articolo pubblicato da Walter Gropius nel *Werkbund Jahrbuch* nel 1913 [Fabre 1982]. Questa operazione va al di là della semplice circolazione, piuttosto diffusa tra le diverse avanguardie, di immagini di oggetti che nessuno degli architetti coinvolti aveva effettivamente avuto occasione di vedere dal vivo. Le immagini dei silos sono presentate prive di qualsiasi relazione con il contesto, in quanto l'interesse è unicamente rivolto all'illustrazione visiva del concetto espresso nell'articolo sulla bellezza delle forme pure in architettura: cubi, sfere, cilindri, coni, piramidi intesi come forme primarie che la luce rivela nella loro purezza e plasticità. Più in generale è stato osservato che il Movimento Moderno è stato il primo nella storia dell'arte a basarsi sulla circolazione delle immagini fotografiche più che sull'esperienza personale o sui rilievi diretti [Banham 1986].

Dall'utilizzo della fotografia per la rappresentazione dell'architettura alla sua ibridazione con il disegno il passo è breve. La prima "fotoprospectiva", ovvero l'inserimento di un disegno prospettico su una fotografia del contesto secondo «una procedura che trae dalla fotografia ogni suggerimento valido per rendere l'immagine compatibile con la percezione visiva» [Stockel 2007, p. 228] risale al 1910. In quell'anno il bando di concorso per il monumento a Bismark sulla collina di Elisenhöhe richiedeva espressamente ai concorrenti di presentare disegni prospettici inseriti sulle fotografie che il comitato avrebbe fornito.

In ambito artistico, di poco successiva è la nascita della tecnica del *collage*, ovvero la composizione di frammenti di immagini in una sintesi comunicativa nella quale i singoli elementi acquistano nuovi significati scaturiti dalla loro ricombinazione. Il primo esempio è l'opera di Pablo Picasso dal titolo *Natura morta con sedia impagliata*, del 1912, un *collage* di pittura a olio, tela cerata, carta e corda su tela, nella quale diversi elementi appartenenti alla vita quotidiana vengono riutilizzati in una sintesi visiva che attribuisce nuovi significati allo spazio pittorico [Poggi 1992]. La differenza tra il fotomontaggio in tutte le sue possibili varianti e il *collage* è dunque nella verosimiglianza e coerenza formale del prodotto finale [Waldman 1992]. Nel 1921, Ludwig Mies van der Rohe partecipa a un concorso presentando il progetto del grattacielo di vetro sulla Friedrichstraße a Berlino (fig. 3). La sua intenzione era quella di interpretare il vetro come una superficie riflettente il cui aspetto risulta variare per effetto della luce.

Fig. 5. Bauhaus-film dedicato alla sedia di Marcel Breuer. Da Bauhaus, n. 1, 1926.

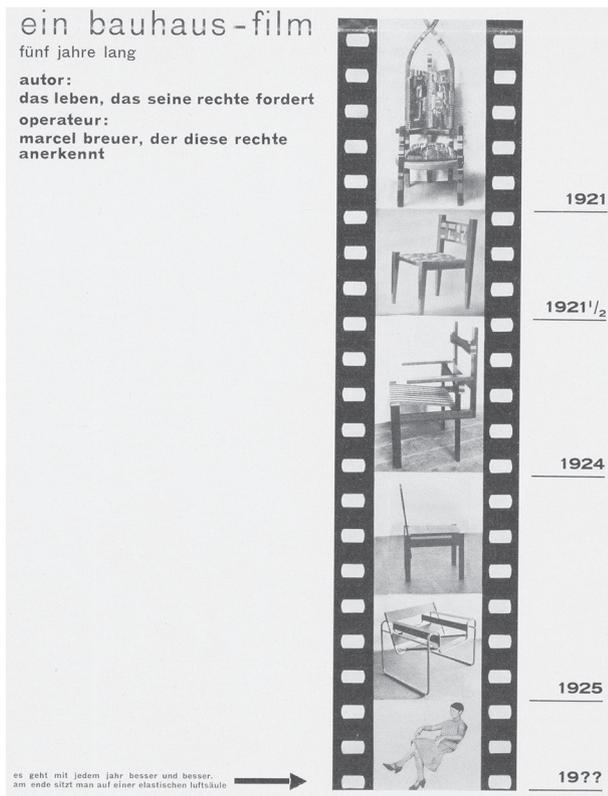
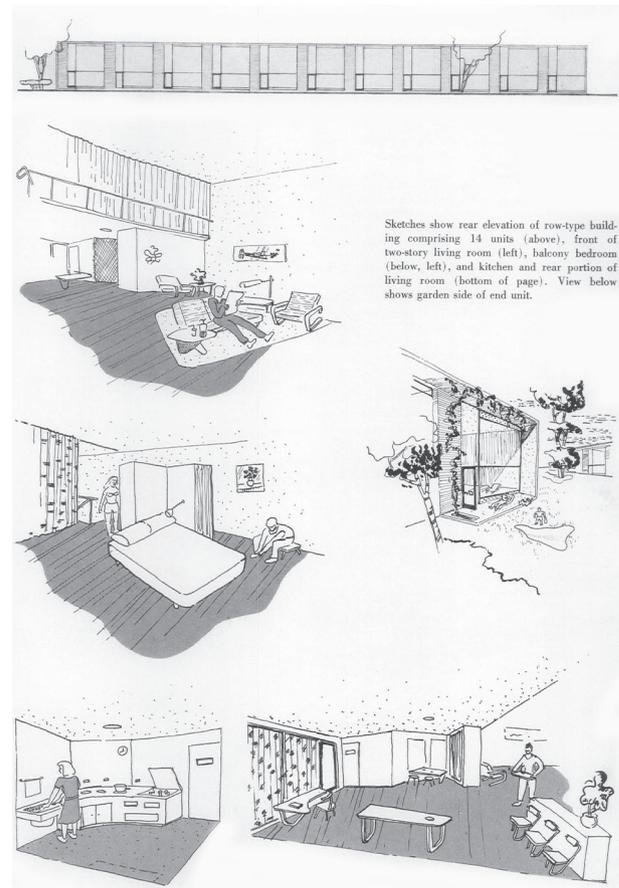


Fig. 6. Joseph Amisano, Row Type Apartments, schizzi di presentazione del progetto. Da The Architectural Forum, settembre 1942.



Poiché l'edificio si sarebbe dovuto realizzare in un'area triangolare, Mies opta per una forma prismatica con una leggera angolazione delle superfici per accentuare il gioco dei riflessi. Le considerazioni progettuali trovano riscontro nei disegni realizzati per presentare il progetto, in un momento nel quale l'architetto non aveva a disposizione tecnologie appropriate per tradurre questi effetti nella forma costruita. Con il fotomontaggio realizza un'immagine complessa, nella quale si alternano luci e ombre, come se il luminoso edificio di cristallo rischiarasse il buio della metropoli [Mertins 2010]. Nella fotografia la strada è scura e quasi deserta, tranne alcune sagome di persone avvolte dall'ombra. In fondo sulla destra appare il disegno del grattacielo dalle forme e slanciate, perfettamente integrato nella costruzione prospettica ma del tutto decontestualizzato rispetto agli edifici che lo circondano, quasi a voler sottolineare la distanza tra l'architettura del passato e quella del Moderno. La rappresentazione prospettica eseguita in modo realistico consente a Mies di utilizzare la tecnica del fotomontaggio per inserire l'opera nel contesto, come se questa fosse stata effettivamente realizzata, mentre la posizione del grattacielo sullo sfondo rende plausibile la mancanza di un elevato livello di dettaglio. Risultano ben definiti i volumi verticali nella loro dimensione e collocazione spaziale e la scansione di ciascuno di essi in fasce orizzontali, e si intuisce la presenza del vetro dall'effetto di trasparenza.

In questo periodo sono molti gli edifici concepiti solo come costruzioni da fruire sulla carta e, forse proprio per la libertà espressiva che questa scelta comportava, sono stati recepiti come il nuovo paradigma dell'architettura moderna. La circolazione delle idee è stata possibile grazie all'intenso rapporto con i media: riviste, mostre, concorsi, esposizioni intesi come momenti di circolazione delle immagini. «La storia delle avanguardie nell'arte, nell'architettura, nella letteratura non può essere separata dalla storia del suo rapporto con i media. E non è solamente perché le avanguardie utilizzarono i media per pubblicizzare il loro lavoro. Il lavoro semplicemente non esisteva prima della sua pubblicazione» [Colomina 2012, p. 199].

Non si tratta solo di un utilizzo funzionale all'intento pubblicitario, ma per la prima volta ciascun media concorre alla definizione di un nuovo linguaggio attraverso il quale arricchire la comunicazione. È il caso delle prime esperienze cinematografiche, utilizzate dagli esponenti delle avanguardie per contribuire alla definizione del nuovo

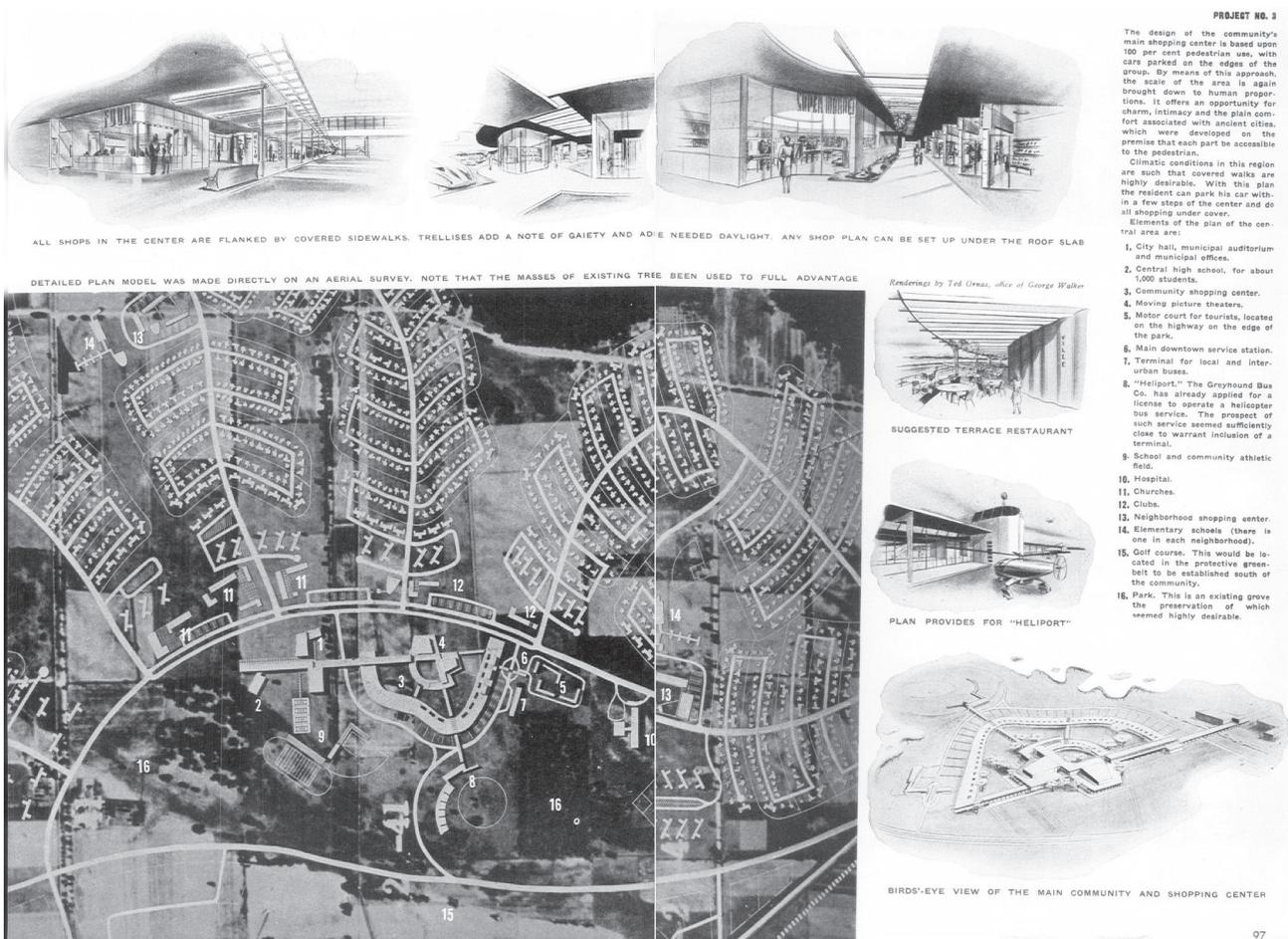
codice visivo dell'architettura moderna. Le ricerche del pittore e regista tedesco Hans Richter per l'elaborazione di un film astratto (fig. 4) si pongono in diretta relazione con le composizioni architettoniche di Theo van Doesburg nel suo programma di ricerca della forma elementare. Il film, in quanto forma d'arte basata sul tempo e sul movimento, è concepito come paradigma per le altre forme d'arte e di creazione [Bury 2009].

Anche la Bauhaus, attraverso l'omonima rivista, mostra un interesse per la nascente tecnica del cinema come strumento di comunicazione in grado di scandire un messaggio nel tempo e nello spazio. Il *Bauhaus-film* (fig. 5) ha come autore la vita, e attraverso una sequenza di fotogrammi viene narrata la trasformazione della sedia operata da Marcel Breuer, mostrando esempi prodotti dal 1921 fino alla famosa sedia Wassily, progettata nel 1925 con l'innovativo utilizzo di tubolari in acciaio, mentre l'ultimo fotogramma della sequenza punta a nuovi sviluppi futuri con un modello di sedia invisibile che prenderà forma in una data indefinita «19??» [Breuer 1926, p. 3].

I primi anni Quaranta rappresentano una fase di passaggio dalla cultura architettonica alla cultura della pianificazione. Molte delle idee del Movimento Moderno in architettura sono trasferite al contesto dell'urbanistica, attraverso il quale gli architetti iniziano a immaginare la città del dopoguerra. I progetti assumono un carattere visionario per molti progettisti delle avanguardie e le modalità di rappresentazione si modificano ancora, assumendo toni più vicini alla narrazione per immagini. «Laddove un dipinto tradizionale raffigura attraverso mezzi visivi e l'architettura attraverso mezzi visivi e spaziali, la pianificazione rappresenta il suo oggetto, la città, attraverso un complesso mosaico di immagini, mappe, grafici, testi e pubblicità (che può rappresentare essa stessa il progetto, diventando una rappresentazione di una rappresentazione di un oggetto pianificato, la città, o di un processo)» [Shanken 2009, p. 17].

Per quanto riguarda il progetto a scala architettonica, il linguaggio grafico da descrizione diventa narrazione con elaborati che ricordano lo stile del fumetto, inteso come sviluppo di una storia attraverso più disegni presentati in una sequenza e corredati di testi. I disegni sono piccole viste assonometriche o prospettiche con note scritte a mano, oppure prospettive popolate di personaggi che assumono un ruolo visivo primario rispetto all'ambiente, quasi a voler sottolineare l'importanza della fruizione dello spazio nella determinazione della sua forma (fig. 6).

Fig. 7. Progetto di una città satellite nell'area di Detroit. In *The Architectural Forum*, ottobre 1943.



I disegni si semplificano, con una resa grafica fatta di poche linee essenziali per comunicare l'idea dello spazio. Fotografie e disegni dialogano tra loro in un legame di forte reciprocità, in cui ciascuna immagine aggiunge una porzione di significato alla narrazione complessiva. Nella rappresentazione a scala urbana disegno e fotografia si ibridano e si completano a vicenda attraverso la tecnica del fotomontaggio, con vedute aeree di porzioni di città in cui sono inseriti i disegni del progetto di nuovi edifici (fig. 7). Gli elaborati non sono più presentati isolati, ma diversi linguaggi concorrono alla trasmissione delle informazioni: porzioni di fotografie, disegni, grafici, note testuali. La comunicazione diventa più ricca e dinamica, si presta a differenti modalità di lettura da parte di soggetti interessati ai diversi aspetti della progettazione, è comprensibile anche per chi non ha una formazione specifica nella lettura del disegno. Il risultato finale sembra voler coinvolgere nel dibattito non solo gli addetti ai lavori, ma un pubblico più ampio con disegni accattivanti e di facile lettura [Piscitelli 2024].

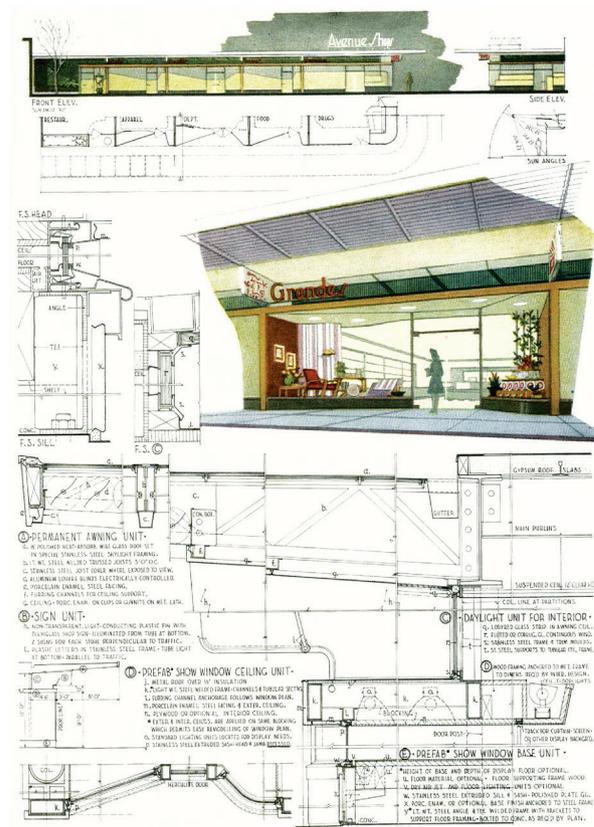
All'inizio degli anni Quaranta, dunque, tutti gli elementi del nuovo linguaggio visivo delle avanguardie dell'architettura moderna, sperimentati a partire dagli anni Venti, sono definitivamente acquisiti nel linguaggio grafico a livello internazionale (fig. 8). In particolare, dalla semplice rappresentazione del progetto si è arrivati alla sua narrazione attraverso l'utilizzo integrato di tutti i mezzi espressivi disponibili.

Conclusioni

Il linguaggio visivo di inizio Novecento rinnova le precedenti modalità di rappresentazione attraverso l'ibridazione di diverse tecniche grafiche, includendo i dati di natura tecnica, progettuale, compositiva e così via, che ad essa risultano sottesi. La rappresentazione del progetto si modifica sempre più in direzione di una chiarezza espositiva nella presentazione degli elaborati grafici, spesso correati di note scritte, attraverso la sintesi visiva di diversi elementi comunicativi (testo, disegno, fotografia) assumendo i connotati più liberi, dinamici e coinvolgenti della narrazione per immagini.

La Seconda guerra mondiale fa perdere all'Europa il ruolo propulsivo che con le avanguardie aveva dato vita a nuove forme nell'arte e nell'architettura. L'America, invece, proprio dal periodo bellico trae nuova linfa vitale per

Fig. 8. William H. Scheick, progetto per il concorso Store Fronts of Tomorrow premiato con menzione d'onore. Da The New Pencil Points, febbraio 1943.



immaginare la città del dopoguerra. Il centro della ricerca di rinnovamento si sposta così da Parigi a New York e l'America assume il ruolo centrale che l'Europa in profonda crisi sociale e culturale non riesce più a ricoprire, ma la progettazione affonda le sue radici nella circolazione delle idee sviluppate in Europa negli anni precedenti. Il

secondo dopoguerra apre la via a nuove sperimentazioni grafiche che negli anni Sessanta portano a un secondo momento di forte innovazione del linguaggio visivo. Tuttavia, le sperimentazioni del Movimento Moderno restano un punto di riferimento fondamentale nello sviluppo della cultura della rappresentazione.

Autore

Manuela Piscitelli, Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli, manuela.piscitelli@unicampania.it

Riferimenti bibliografici

Ackerman, J.S. (2003). *Architettura e disegno. La rappresentazione da Vitruvio a Gehry*. Milano: Electa.

Banham, R. (1986). *A Concrete Atlantis. U. S. Industrial Building and European Modern Architecture*. Cambridge-London: The MIT Press.

Benevolo, L. (2002). *Storia dell'Architettura moderna*. Bari: Laterza.

Breuer, M. (1926). Ein bauhaus-film. In *Bauhaus*, n. 1, p. 3.

Bury, S. (2009). 'Not to adorn life but to organize it': Veshch, Gegenstand, Objet: Revue internationale de l'art moderne (1922) and G (1923-26). In P. Brooker (ed.), *The Oxford Critical and Cultural History of Modernist Magazines*, Vol. III, Part 2, pp. 861-867.

Colomina, B. (2012). Little Magazines: Portable Utopia. In AA. VV. *The Small Utopia: Ars Multiplicata*. Milano: Fondazione Prada, pp. 199-209.

Fabre, G.C. (1982). The Modern Spirit in Figurative Painting: From Modernist Iconography to a Modernist Conception of the Work of Art. In *Léger et l'esprit moderne. Une alternative d'avant-garde à l'art non-objectif (1918-1931)*. Paris: MIAM, pp. 99-100.

Fanelli, G. (2009). *Storia della fotografia di architettura*. Roma: Laterza.

Frampton, K. (1986). *Storia dell'architettura moderna*. Second edition. Bologna: Zanichelli editore.

Franccastel, P. (1957). *Lo spazio figurativo dal Rinascimento al Cubismo*.

Torino: Einaudi.

Gruppo µ. (2007). *Trattato del segno visivo. Per una retorica dell'immagine*. T. Migliore (a cura di). Milano: Mondadori.

Mertins, D. (2010). Architecture, Worldview and World Image in G. In D. Mertins, M.W. Jennings (eds.), *G: An Avant-Garde Journal of Art, Architecture, Design, and Film, 1923-1926*. Los Angeles: Getty Research Institute, pp. 71-99.

Panofsky, E. (1961). *La prospettiva come "forma simbolica"*. Milano: Feltrinelli.

Pastoureau, M. (2012). *Bestiari del Medioevo*. Torino: Einaudi.

Piscitelli, M. (2024). *Il linguaggio grafico moderno nelle riviste di architettura*. DADI Press.

Poggi, C. (1992). *In Defiance of Painting: Cubism, Futurism, and the Invention of Collage*. New Haven: Yale University.

Shanken, A.M. (2009). *194X: Architecture, Planning, and Consumer Culture on the American Home Front*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Stockel, G. (2007). *Fotografia come fatto mentale. Guardare vedere fotografare*. Roma: Edizioni Kappa.

Waldman, D. (1992). *Collage, Assemblage, and the Found Object*. New York: Harry N. Abrams.