POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

UID PhD Summer School Around Palladio / Attorno a Palladio. Nuove metodologie di disegno per l’architettura

*Original*
UID PhD Summer School Around Palladio / Attorno a Palladio. Nuove metodologie di disegno per l’architettura / Giovannini, E.C.. - In: DISEGNO. - ISSN 2533-2899. - ELETTRONICO. - 11:(2022), pp. 259-261. [10.26375/disegno.11.2022.29]

*Availability:*
This version is available at: 11583/2974270 since: 2023-01-13T11:22:50Z

*Publisher:*
Unione Italiana per il Disegno

*Published*
DOI:10.26375/disegno.11.2022.29

*Terms of use:*

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

*Publisher copyright*

(Article begins on next page)

09 November 2026

*Eventi*

# UID PhD Summer School
## *Around Palladio / Attorno a Palladio. Nuove metodologie di disegno per l'architettura*

Elisabetta Caterina Giovannini

Il Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura e il Polo Scientifico Tecnologico dell'Università degli Studi di Udine hanno organizzato dal 13 al 17 giugno 2022, la seconda PhD Summer School dell'Unione Italiana per il Disegno dal titolo *Around Palladio / Attorno a Palladio. Nuove metodologie di disegno per l'architettura*. La Summer School [1], dedicata alla formazione avanzata per il dottorato nelle discipline della rappresentazione, ha permesso ai dottorandi di vivere un'esperienza diretta rispetto a strumenti e metodi avanzati per l'analisi, la documentazione, la visualizzazione e la disseminazione del patrimonio architettonico e culturale. L'iniziativa si è svolta in continuità con la prima edizione, svoltasi dal 24 al 28 settembre 2018 presso il Museo Archeologico Nazionale di Aquileia e il Polo Universitario goriziano dell'Università degli Studi di Trieste sul tema del *Rilievo dei beni culturali e rappresentazione inclusiva per l'accessibilità museale*.

La Summer School è stata inaugurata da una *open conference* intitolata *Around Palladio / Attorno a Palladio. Il disegno di architettura tra storia e nuove tecnologie di rappresentazione* (fig. 1), che si è tenuta a palazzo Garzolini di Toppo Wassermann, sede della Scuola Superiore dell'Ateneo di Udine. La conferenza, di carattere interdisciplinare, ha visto la partecipazione di relatori internazionali che hanno trattato il tema del disegno di architettura in ambito cinquecentesco, sia dal punto di vista della storia dell'architettura che delle discipline della rappresentazione.

Dopo i saluti delle autorità, la Presidente dell'Unione Italiana per il Disegno, Francesca Fatta ha aperto i lavori della prima giornata portando i saluti della comunità scientifica ed enfatizzando il successo dell'iniziativa nel coinvolgere 11 sedi, con la presenza dei rispettivi giovani dottorandi. Alberto Sdegno (Università degli Studi di Udine), coordinatore dell'iniziativa, dopo la presentazione dell'evento, ha passato la parola a Donata Battilotti (Università degli Studi di Udine), moderatrice della sezione *Storia dell'Architettura*, per introdurre la *Lectio Magistralis* di Howard Burns, Presidente del Consiglio Scientifico del Centro Internazionale di Studi di Architettura Andrea Palladio e professore emerito di Storia dell'Architettura presso la Scuola Normale Superiore di Pisa, dal titolo *Palladio: il disegno come metamorfosi; il costruito come progetto alternativo*. Burns ha affrontato il tema del rapporto tra le convenzioni del disegno e il progetto costruito, ricordando che i disegni di Palladio lasciano spesso una libera interpretazione progettuale. La rappresentazione dell'architettura diventa così un sistema a più livelli dove è possibile leggere diverse trasformazioni e metamorfosi di uno stesso progetto.

Sabine Frommel, Directeur d'Études Histoire de l'art de la Renaissance dell'École Pratique des Hautes Études - Sorbonne (PSL), ha presentato l'intervento *Disegni architettonici di Leonardo: assimilazione e ibridazione di modelli*. Il contributo ha analizzato il linguaggio architettonico nella produzione grafica di Leonardo riconoscendo come il contesto storico e il Rinascimento italiano ne abbiano influenzato il processo progettuale.

Vitale Zanchettin, responsabile della Sovrintendenza ai Beni architettonici dei Musei Vaticani, ha trattato il tema dell'analisi grafica dei disegni di architettura con il contributo *La prospettiva della Scuola di Atene. Il ritrovamento del metodo in un disegno 'dimenticato'*. L'intervento ha fatto riferimento al cartone preparatorio per la *Scuola di Atene* di Raffaello, nel quale è possibile osservare il ruolo dell'architetto nel passare dall'esigenza pratica di tracciare una grande prospettiva a un problema geometrico per la creazione dello sfondo della scena in primo piano nel dipinto.

La prima giornata di studi si è conclusa con la visita curata dalla professoressa Donata Battilotti a palazzo Antonini-Maseri, progettato da Andrea Palladio a metà del XVI secolo, già sede della Banca d'Italia e ora del Rettorato dell'Università degli Studi di Udine.

https://doi.org/10.26375/disegno.11.2022.29

BY-NC-ND

*Fig. 1. Locandina dell'evento.*

La seconda giornata è stata dedicata ai temi della rappresentazione architettonica e ai suoi nuovi linguaggi. La sessione *Rappresentazione* è stata moderata da Alberto Sdegno ed è iniziata con l'intervento di Mario Docci, professore emerito della Sapienza Università di Roma, *Disegni, rilevamenti, progetti e proporzioni nell'opera di Andrea Palladio*: una lettura critica di disegni di rilievo, schizzi preparatori e progetti editi da Palladio.
Marco Gaiani (Università degli Studi di Bologna), ha presentato il contributo intitolato *Andrea Palladio visto, analizzato, comunicato e narrato digitalmente*, illustrando gli esiti di differenti ricerche che hanno introdotto strumenti digitali per vedere, analizzare, comunicare e narrare Palladio e, in particolare, le sperimentazioni da lui condotte: *Palladio Digitale*, l'edizione digitale dei *Quattro libri dell'Architettura* e *Andrea Palladio 3D geo database*.
Cristiano Tessari (Università degli Studi di Udine) ha affrontato il tema de *L'Antico di Palladio* evidenziando come il maestro, attraverso la sua opera grafica, abbia modificato le testimonianze dell'antichità e del suo stesso lavoro per validare le sue teorie.
Pedro Manuel Cabezos Bernal (Universitat Politècnica de València), ha parlato invece di *Fotografia gigapixel per la documentazione dei dipinti* e di come questa tecnologia innovativa sia sempre più utilizzata da istituzioni museali per l'analisi e la disseminazione del patrimonio culturale rendendolo accessibile a un pubblico vasto ed eterogeneo.
Giuseppe Amoruso (Politecnico di Milano) con il suo intervento intitolato *Il Teatro Olimpico di Palladio. Esperienza digitale ai confini del teatro classico* ha esposto l'analisi condotta per il *frons scaenae*, proscenio e cavea ai fini della restituzione tridimensionale a partire dall'acquisizione digitale del Teatro Olimpico di Vicenza, progettato da Palladio e realizzato dal figlio Silla dopo il 1580.
Orietta Lanzarini (Università degli Studi di Udine) ha affrontato il tema de *La cultura antiquaria. Rappresentazione e interpretazione* in cui il disegno diventa strumento di progettazione e condivisione di idee.
Alberto Sdegno ha, infine, presentato un contributo dal titolo *Modelli virtuali di architetture palladiane* in cui ha descritto la genesi e la rappresentazione avanzata di alcuni palazzi, ville e ponti palladiani.
I partecipanti e i docenti della PhD Summer School hanno proseguito i lavori con la sessione applicativa presso L'Advanced 3D LAB del LAB Village, da poco avviato presso l'Università degli Studi di Udine, grazie anche a un finanziamento da parte della Regione Friuli Venezia-Giulia.
Il workshop, come evidenziato dal sottotitolo dell'evento, *Nuove metodologie di disegno per l'Architettura* è stato suddiviso in tre seminari tematici che hanno riguardato le tecnologie più innovative per rappresentare l'architettura: l'acquisizione 3D, gli strumenti e i metodi di prototipazione rapida, e le applicazioni di realtà virtuale, immersiva e aumentata.
Durante la prima giornata, all'interno del seminario *Tecnologie innovative per l'architettura*, i dottorandi hanno potuto sperimentare il *workflow* dall'acquisizione digitale alla stampa 3D. Sono stati descritti vari prototipi 3D stampati con strumenti e materiali differenti. Elisabetta Caterina Giovannini ha svolto una lezione dal titolo *La comunicazione e valorizzazione del Patrimonio Culturale mediante l'utilizzo di soluzioni open e web-based*.
All'interno del seminario *Realtà virtuale e realtà aumentata per l'architettura*, sono stati esaminati diversi casi studio: *Augmenting Painting: restituzioni prospettiche di dipinti e applicazioni in realtà aumentata* (Silvia Masserano, Veronica Riavis), *Vitra Fire Station di Zaha Hadid*

*Fig. 2. Foto panoramica con i partecipanti della UID PhD Summer School 2022.*

*in realtà immersiva* (Mattia Comelli), cui si sono aggiunti altri casi studio tra i quali la navigazione *real time* all'interno del padiglione dell'Esprit Nouveau di Le Corbusier. Pedro Manuel Cabezos Bernal ha illustrato il flusso di lavoro necessario per la creazione di panorami sferici (fig. 2) e il loro utilizzo nel campo del *Cultural Heritage* per la creazione di tour virtuali. Ha concluso la giornata l'intervento di Silvia Masserano su *Le prospettive architettoniche dei teleri di Paolo Caliari, detto il Veronese*.
Il seminario *Applicazioni di Realtà Virtuale a Modelli Digitali* ha visto una lezione introduttiva a cura di Giuseppe Amoruso per la creazione di iper-modelli BIMx per la progettazione di allestimenti museali. Veronica Riavis ha presentato un contributo dal titolo *Rappresentazioni tattili di architettura e pittura: ricostruzione geometrica della chiesa di Sant'Ignazio a Gorizia e restituzione prospettica dell'affresco parietale*. Sono stati successivamente illustrati diversi casi studio: la casa sulla cascata di Frank Lloyd Wright in virtual reality (Simone Veneziano) e il castello di Gorizia interattivo. I dottorandi hanno potuto così sperimentare diverse tecniche di interazione avanzata grazie a sistemi immersivi quali *HTC Vive* e *Oculus Quest 2*.
Una particolare attenzione è stata quindi rivolta ai processi di digitalizzazione che oggi investono il patrimonio culturale e che sempre più spesso fanno riferimento al concetto più ampio di transizione digitale. Realtà virtuale, immersiva e aumentata, sono quindi strumenti a cui la disciplina della rappresentazione volge l'attenzione con uno sguardo culturale e una prospettiva di disseminazione scientifica.

## Note

[1] La Summer School è stata promossa e finanziata dalla Unione Italiana per il Disegno (UID) con un ulteriore supporto economico-organizzativo del CISM - International Centre for Mechanical Sciences. L'iniziativa ha avuto il sostegno logistico del Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura dell'Università degli Studi di Udine ed è stato patrocinato dall'Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori della Provincia di Udine con un contributo economico della ditta Techno Serramenti. L'evento è stato realizzato nell'ambito dell'iniziativa *UID - Survey and Representation Days - Seminari Specialistici nelle discipline del Disegno per Dottorandi*.

## Autore

*Elisabetta Caterina Giovannini*, Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino, elisabettacaterina.giovannini@polito.it