

STOÀ



Strumenti per l'insegnamento
della progettazione architettonica
Rivista Quadrimestrale
Anno II, 1/3, Inverno 2022
ISSN 2785-0293

3

Rendering: nella computer grafica, la conversione mediante apposito software del profilo di un'immagine bidimensionale in un'immagine dall'aspetto realistico e percepibile come tridimensionale, grazie al calcolo accurato della prospettiva e all'aggiunta di colori, luci e ombreggiature.

Una disanima degli effetti dell'utilizzo dei *rendering* in ambito didattico e pedagogico per il progetto di architettura non è stata sistematicamente condotta, poiché la distanza temporale – da quando in maniera effusiva sono diventati quotidiani elementi di lavoro – è, forse, eccessivamente ristretta. Sebbene la portata critica dell'uso di tale strumento non sia stata ancora metabolizzata, la costruzione di immagini tramite la grafica digitale è stata troppo velocemente relegata (sicuramente nella cultura didattica europea) tra le cause di una certa degenerazione del saper fare (quindi del saper progettare) architettura accusando i *rendering* di essere strumenti perlopiù rivolti alla produzione di un superficiale soddisfacimento retinico. I saggi raccolti delineano – attraverso una mirata ricognizione di pratiche didattiche ed esperienze pedagogiche in corso – uno spettro di potenzialità e criticità di questo strumento dando la possibilità di riflettere su alcune questioni di cui i *rendering* possono essere *significanti*.

Rendering: in computer graphics, the conversion by means of special software of the profile of a two-dimensional image into an image with a realistic and perceptible three-dimensional appearance, thanks to the accurate calculation of the perspective and the addition of colours, lights and shadows.

A thorough examination of the effects of architectural renderings in the context of didactics and pedagogy for architectural design has not been systematically conducted so far. This is perhaps due to the short time since this tool has become commonplace in the academic setting. Although the critical scope of architectural renderings has not yet been fully grasped, the composition of images using digital graphics has been too quickly relegated – at least in the context of European teaching practices – as one of the causes of a particular degeneration of a certain know-how, and therefore of a loss of architectural knowledge. Renderings stand accused of being tools that are primarily aimed at the production of images that satisfy only at a superficial and retinal level. The collected essays outline – through the investigation of some current teaching practices and pedagogical experiences – the potentialities and critical points of this instrument, reflecting on how renderings can perform as *signifiers*.

C	4 10	<i>Alta risoluzione</i> <i>Tentando a render te qual tu paresti</i>
P	16 28	<i>Staging the Idea. Experiments with Images at Atelier Geers</i> , Guido Tesio <i>Constructing the View</i> , Philipp Schaerer, Fabrizio Ballabio
I	38	<i>Ideario</i> , Jacques Hondelatte, Hans Kollhoff, Studio Lynn, Karin Sander, Philippe Rahm, Iván Capdevila Castellanos, Productora, MIR
Co	54 70	<i>It's Just Textures</i> , Maya Alam, Daniele Profeta <i>Il progetto è una forma di montaggio</i> , Luca Galofaro
R	78 94 102	<i>Analogue Digital Practices</i> , Lucia Pennati <i>Assembling a New Whole</i> , Sam Jacob, Vanna Cestarello <i>The Collected Image</i> , Marius Grootveld
Co	114	<i>Granular Space</i> , Giuseppe Bono
R	126 144	<i>Conditioning Rendering in Studio Caruso at the ETHZ</i> , Louis De Mey <i>Optical or Tactile</i> , Max Turnheim, Federico Coricelli, Marianna Ascolese
T	152 156 160 162	<i>Oltre l'equazione: dall'Architectural Association alle piattaforme</i> <i>Dieci domande a Federica Sofia Zambelletti su KooZA/rch</i> <i>Il Berlage e la didattica come post-produzione</i> <i>Undici domande a Salomon Frausto sulla rappresentazione</i>

C Coordinate
P Posizioni
I Ideario
R Rapporti
Co Corrispondenze
T Tracce

Iscrizione al
Registro Stampa
del Tribunale di Napoli
n° 42/2021 del 13/07/2021

Direttore Responsabile/
Editor in Chief
Alberto Calderoni
(Università degli Studi
di Napoli "Federico II")

Strumenti per
l'insegnamento della
progettazione architettonica
Rivista Quadrimestrale,
Anno II, 1/3, Inverno 2022

Tools for Architectural
Design Pedagogies
Quarterly Journal,
Year II, 1/3, Winter 2022

Renderings
a cura di/edited by
Alberto Calderoni
Carlo Gandolfi
Jacopo Leveratto
Antonio Nitti
con il contributo di/
with the support of
Fabrizio Ballabio
Tommaso Brighenti

CONSTRUCTING THE VIEW

Reconfigured Realities

Philipp Schaerer
interviewed by Fabrizio Ballabio

Over the past two decades, digital image-processing techniques have grown to become an increasingly stable presence in architectural pedagogy. And yet, their place within the architectural curriculum remains an ambiguous one. In most architectural faculties raster graphic editing and 3D rendering skills are still widely taught by software instructors. On the other hand, there is a lack of architectural representation courses which approach digital image-making critically and as creative, cultural work. For the past fifteen years, the teaching modules of Philipp Schaerer have stubbornly challenged this trend. Grouped under the banner *Constructing the View* his courses offer an example of how computer based image-processing methods can be productively put to work to overcome contemporary image-making norms and explore new forms of architectural expression. In addition to teaching software, each of Philipp's modules investigate a diverse range of digital visual strategies, visual approaches and aesthetics, as well as experimental techniques for design and composition. In this conversation, we asked Philipp to provide an overview of his past and present pedagogical and professional experiences as well as to shed light on the reasoning and interests inspiring his teaching work.

Student: Florian Remund,
Teaching Module: *Objects Trouvés*, Technique: Montage,
Course: Image and Architecture I, JMA, Fribourg,
Autumn 2012.



[La costruzione della vista. Sulla realtà riconfigurata]

Nell'arco degli ultimi due decenni, le tecniche di elaborazione digitale si sono diffuse sino a diventare una presenza sempre più stabile nella pedagogia architettonica. Eppure, il loro ruolo all'interno del campo architettonico rimane ambiguo. Gran parte delle scuole di architettura affida, nella maggioranza dei casi, l'insegnamento dell'*editing* grafico e della renderizzazione tridimensionale a figure specializzate. D'altra parte, vi è una carenza di corsi di rappresentazione architettonica, che affrontano lo sviluppo di immagini digitali come lavoro critico, creativo e culturale. Negli ultimi quindici anni, i moduli didattici di Philipp Schaerer hanno ostinatamente sfidato questa tendenza. Denominati secondo l'appellativo *Constructing The View*, i suoi corsi offrono un esempio di come i metodi di elaborazione e rappresentazione digitale possono essere applicati produttivamente per superare le norme contemporanee relative allo sviluppo di immagini ed essere in grado di esplorare rinnovate

forme di espressione architettonica. Oltre all'insegnamento dell'utilizzo dei software, ciascuno dei moduli di Philipp Schaerer esplora una vasta gamma di strategie digitali, approcci visivi ed estetiche, nonché di tecniche sperimentali per il progetto e la composizione. In questa conversazione, abbiamo chiesto a Philipp Schaerer di fornirci una panoramica delle sue esperienze pedagogiche e professionali, passate e presenti e di fare luce sui ragionamenti e gli interessi che ispirano il suo lavoro pedagogico.

Fabrizio Ballabio: *In prima istanza, puoi dirci dove stai insegnando in questo momento e raccontarci dei tuoi corsi?*

Philipp Schaerer: Attualmente insegno all'EPFL dove sono coinvolto in quattro diversi corsi, alcuni a livello di master, altri a livello di bachelor. Tutti i quattro corsi si concentrano sullo sviluppo di immagini, in senso lato, e sono suddivisi tematicamente in vari moduli didattici. L'obiettivo dei singoli moduli è lo sviluppo di una varietà di strategie di immagini ed estetiche non convenzionali per la rappresen-

Fabrizio Ballabio: *By way of introduction, can you give us a sense of where you are teaching at the moment and tell us about your courses?*
 Philipp Schaerer: I currently teach at the EPFL where I am involved in four different courses, some at a master level, some at a bachelor level. All four courses deal with image making, broadly understood, and are divided thematically into various teaching modules. The goal of the individual modules is the development of a variety of unconventional image strategies and aesthetics for architectural representation, using digital image processing techniques. In this sense, the work we do with our students is speculative and has only marginally to do with how architectural design is conventionally taught. In other words, we don't use renderings as means for visualising proposals which already exist. Our modules begin with the image, and question how various forms of visual information can be married together to create something hypothetical – an *apparent reality*.

FB: *The work you do with your students is stunning – in terms of quality as well as diversity. Beyond rendering, there seems to be many concurrent image-making techniques involved. How do you choose which technique to focus on at which moment?*

PS: In general, we are more interested in content than in technique. So the choice of technique is often secondary to the wider conceptual framework of each module. This having been said, it's possible to divide our teaching modules in three categories. There are modules which deal with so-called *Staged Realities* where students experiment analogically by, for example, building physical models and documenting them with optical instruments. This is the most classical of the three groups, since it mainly deals with photography and cinematography elements. Second, there are *Manipulated Realities*, where we start off with digital images and manipulate them through pixel repetition, montage, digital image processing or collage. And lastly, there are modules which focus on so-called *Generated Realities*: 3D modelled scenes rendered by means of a virtual camera. So there's these three groups or categories: *Staged Realities*, *Manipulated Realities*, and *Generated Realities*. But, of course, a large part of our teaching has also to do with mixing techniques which normally don't belong together. For example, painting and 3D rendering.

FB: *As in the module Paintings-Virtual (Re)Construction... what was the aim there?*

PS: With *Paintings-Virtual (Re)Construction* our core objective was to teach students to render a pseudo-built environment in a non-photorealistic way. Understanding this probably needs some context. Contemporary rendering engines such as Cinema 4D or Maxwell are mostly used by architects to create photorealistic images of their works. But this approach is narrow and can,

tazione architettonica, utilizzando tecniche di elaborazione digitale. In questo senso, il lavoro che svolgiamo con i nostri studenti è speculativo e ha solo marginalmente a che fare con il modo in cui viene insegnata convenzionalmente la progettazione architettonica. In altre parole, non utilizziamo i rendering come strumento di rappresentazione per proposte già esistenti. I nostri corsi si sviluppano a partire dall'immagine, e si interrogano su come varie forme di informazioni visive possano collimare per creare qualcosa di ipotetico, una realtà apparente.

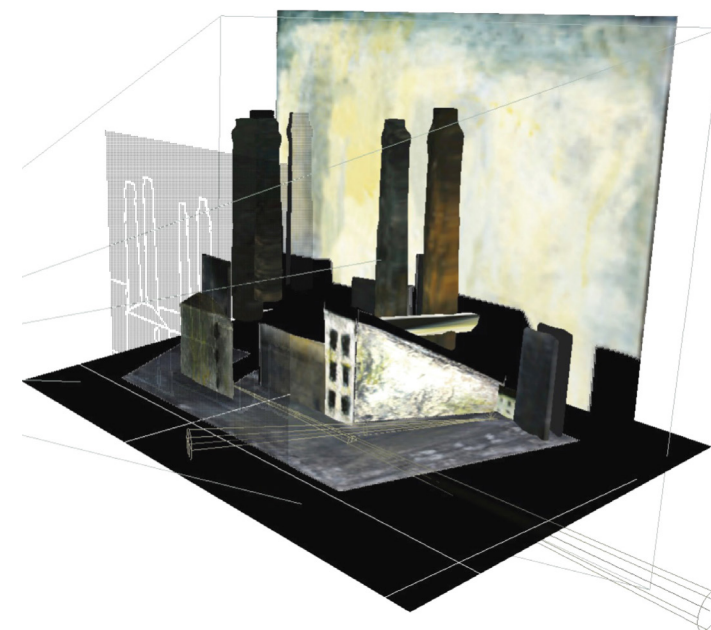
FB: *Il lavoro che proponi con i tuoi studenti è sbalorditivo, sia in termini di qualità che di eterogeneità. Oltre ai renderings, sembrano essere coinvolte simultaneamente molte tecniche per l'elaborazione di immagini. In che modo e in che momento scegli su quale tecnica concentrarti?*

PS: In generale, siamo più interessati al contenuto che alla tecnica. Dunque la scelta della tecnica è spesso secondaria rispetto al più ampio quadro concettuale di ciascun modulo. Detto ciò, è possibile dividere i nostri moduli didattici in tre categorie. Esistono moduli che trattano delle cosiddette *Realtà in scena* in cui gli studenti sperimentano attraverso una metodologia analogica, ad esempio costruendo modelli fisici e documentandoli con strumenti ottici. Questo è il più classico dei tre gruppi, in quanto affronta metodi attinenti alla fotografia e alla cinematografia. In secondo luogo, vi sono le *Realtà manipolate*, dove a partire da imma-

gini digitali sussiste un lavoro di manipolazione attraverso ripetizione dei pixel, montaggio, elaborazione di immagini digitali o collage. Infine, ci sono moduli che si concentrano sulle cosiddette *Realtà generate*: scene modellate in 3D e renderizzate attraverso una camera digitale. Vi sono quindi questi tre gruppi o categorie: *Realtà in scena*, *Realtà manipolate* e *Realtà generate*. Tuttavia, naturalmente, gran parte del nostro insegnamento consiste nel mettere tecniche eterogenee in relazione l'una con l'altra. Ad esempio, pittura e rendering 3D.

FB: *Come nel modulo Paintings - Virtual (Re)Construction... Qual era il tuo scopo?*

PS: Con *Paintings-Virtual (Re)Construction* l'obiettivo era insegnare agli studenti a renderizzare un ambiente pseudo-costruito in modo non fotorealistico. Per comprendere ciò bisogna contestualizzare. I motori di rendering contemporanei, come Cinema 4D o Maxwell, vengono utilizzati principalmente dagli architetti per creare immagini di progetto fotorealistiche. Ma tale approccio è limitato e può, a volte, anche essere controproducente. Consideriamo, ad esempio, il caso dei concorsi di architettura, dove immagini di edifici finiti subentrano prematuramente nel processo concorsuale così da rendere difficile (e talvolta anche impossibile) per gli architetti prendere le distanze da un'idea iniziale nel processo di sviluppo. I renderings possono spingere gli architetti nella posizione di dover fare



Student: Nora Spieth,
 Teaching Module: *Paintings - Virtual (Re)Construction*,
 Technique: 3D modelling,
 Course: UE-L, Constructing the View I, ENAC, EPFL,
 Autumn 2014.

p. 33:
Student: Francisco Gomes,
Teaching Module: *Cut-Ups*,
Technique: Montage,
Course: UE-L, Constructing
the View I, ENAC, EPFL,
Spring 2020.

at times, even by counterproductive. Take, for example, the case of architectural competitions where images of finished buildings arrive so early in the process that it makes it difficult (and sometimes even impossible) for architects to take distance from an initial idea further down the line. Renderings can squeeze architects in the position of having to make promises which they don't necessarily want to be bound to as their projects evolve. I've experienced this first hand during my days at Herzog & de Meuron... So the point of the *Paintings-Virtual (Re)Construction* module was to teach students to use rendering software in more abstract forms by for example using painted textures or textures created *ex novo* through drawing or in Photoshop. Ultimately, we wanted to create images which had more to do with concepts and ideas than with photorealistic rendition. Hence the decision to work with paintings. Beyond this, there was, of course, also the interesting technical challenge of having to construct 3D models from painted scenes, taking into account their rough surface textures, fuzzy contours and perspectival and lighting inconsistencies.

FB: *The idea of reconstructing seems also to have formed the basis of your Film Stills -3D Reconstruction module. But there the objective was rather different, wasn't it?*

PS: Indeed, that brief too had a hidden agenda – so to say. Architecture students typically spend an enormous amount of time constructing their 3D models. By contrast very little time goes into thinking about the lighting, haptic and atmospheric quality of their images. As a result most architectural renderings tend to look stiff and lifeless. By focusing on film, the module wanted to confront students with the atmospheric visual qualities proper to cinema where issues of lighting, framing, and materiality are of crucial significance. Based on this, each student was given a film still that had to be accurately recreated in Cinema 4D by taking into account its cinematic atmosphere, visual mood and light conditions. Opening up architecture to these topics seemed important to us. On another level, the brief was also about *learning to see*. Indeed, having to reconstruct a film still forced students to analyse the images in close detail and, for example, begin questioning: what physical properties make this wooden floor look exactly like this? How much reflection is there? How much relief? In the end, one learns to look more closely and to investigate reality according to its inherent visual properties.

FB: *Although your courses introduce students to new modes and forms of image making, the titles of your briefs often refer to historical genres: still life, capriccio, objets trouvés. What is the role that these traditional forms of representation play in your briefs and teaching methods?*



delle promesse alle quali non vogliono necessariamente essere vincolati man mano che i loro progetti si evolvono. L'ho sperimentato in prima persona durante i miei giorni presso lo studio Herzog & de Meuron... Quindi lo scopo del modulo *Paintings - Virtual (Re)Construction* è di insegnare agli studenti a utilizzare questi software in forme più astratte, ad esempio sviluppando trame dipinte, texture create *ex novo* tramite il disegno o attraverso Photoshop. In definitiva, volevamo sviluppare immagini che avessero più a che fare con concetti e idee che con un risultato fotorealistico. A partire da questi presupposti, la decisione di lavorare con i dipinti. Oltre a questo, c'era, ovviamente, anche l'interessante sfida tecnica di dover costruire modelli tridimensionali a partire da scene dipinte, tenendo conto delle loro trame superficiali ruvide, dei loro contorni sfocati e delle incongruenze prospettiche e di illuminazione.

FB: *L'idea di ricostruire sembra anche aver formato la base del tuo modulo Film Stills - 3D Reconstruction. Tuttavia, l'obiettivo era piuttosto diverso, vero?*

PS: In effetti, anche quel programma aveva una proposta celata, per così dire. Gli studenti di architettura in genere trascorrono enormi quantità di tempo a costruire i loro modelli 3D. Dedicando, al contrario, pochissimo tempo a pensare alla qualità dell'illuminazione, al senso tattile e atmosferico delle loro immagini. Di conseguenza,

la maggior parte dei renderings tendono a sembrare rigidi e privi di vita. Concentrandosi sul film, il modulo ha voluto mettere a confronto gli studenti con le qualità visive e atmosferiche proprie del cinema, dove i problemi di illuminazione, inquadratura e matericità sono di importanza cruciale. Successivamente a ogni studente è stata assegnata un fotogramma del film che doveva essere accuratamente ricreato tramite Cinema 4D tenendo conto della sua atmosfera cinematografica, dell'umore visivo e delle condizioni di luce. Aprire l'architettura a questi temi ci sembrava importante. Da un altro punto di vista, il programma riguardava anche imparare a vedere. In effetti, dover ricostruire un film ha comunque obbligato gli studenti ad analizzare le immagini in dettaglio e, ad esempio, iniziare a chiedersi: quali proprietà fisiche rendono questo pavimento in legno esattamente in questo modo? Quanto riflesso? Quanto sollievo? Alla fine, si impara a guardare più da vicino e ad indagare la realtà secondo le sue intrinseche proprietà visive...

FB: *Nonostante i tuoi corsi introducano gli studenti a nuovi metodi di produzione di immagine, il titolo dei tuoi programmi fa spesso riferimento a generi storici: natura morta, capriccio, objets trouvés. Puoi approfondire il ruolo che viene attribuito a queste forme tradizionali di rappresentazione nei tuoi programmi e metodi di insegnamento?*

PS: For a course mostly taking place in digital environments, the relation to tradition is absolutely significant. Technologies are volatile – they come and go. But ideas and aesthetic principles stay – they are not bound to a specific epoch or timeframe. In this sense, we find it important to teach students that their work does not happen within a vacuum and that their way of seeing and interpreting the world is often the result of processes which predate the so-called digital era. Think of the wonderful inventions of the nineteenth century such as the Zoetrope or Phenakistoscope which in many ways anticipated contemporary medias such as the film or the gif. We find it important to trace these lineages. At a more general level, referring to historical genres is also an opportunity to show and to discuss the rich variety of artworks and movements which should form the basis of our visual culture and heritage. Because contemporary aesthetics are increasingly defined by digital media and by predefined computer and software based processing technologies, there has been a flattening out of visual diversity. Looking at historical genres is a way to break free from software predefined application scenarios and develop more personal and unconventional aesthetics.

FB: *To what extent do your teaching modules at the EPFL connect-ed to what students work on in the design studio?*

PS: Not at all. And that's the nice thing in about our course. That we are not bound to conventional architectural prerequisites like having to deal with a site, a program, or with construction methods. In our course, students are given the chance to work freely and speculatively and we enjoy this independence. It's very important. That we are not squeezed in the didactical or pedagogical constraints which design studios have, especially in the context of Switzerland where the teaching of architectural design is still rather conventional. We tried to establish conversations in the past. But the outcomes were almost always disappointing. Design studios tend to approach image making in the very narrow and classical sense of making an illustration – to visualize a design that has already been made. And I'm not very interested in that. I'm interested in image making as a design tool. As a vehicle to produce ideas which challenge contemporary norms. Partly for this reason, much of the experimentation which characterises our teaching modules encompasses play, chance, intuition and humour as well as a deliberately naive design approach. In other words, we are not interested in encouraging students to imagine commercially driven buildings or products for our contemporary capitalistic world. Our goal is to envision realities which have *not* yet found their purpose but which may, perhaps, acquire a certain meaning in times to come.

PS: Per un corso che si svolge prevalentemente in ambienti digitali, il rapporto con la tradizione è assolutamente significativo. Le tecnologie sono volatili: vanno e vengono. Le idee e i principi estetici restano – non sono relazionati a un'epoca o a un tempo specifico. Riteniamo importante, in questo senso, insegnare agli studenti che il loro lavoro non è considerabile alla stregua di un processo isolato e che il loro modo di vedere e interpretare il mondo è spesso il risultato di processi che precedono la cosiddetta era digitale. Si pensi alle meravigliose invenzioni del diciannovesimo secolo come lo zootropio o il fenachistoscopio che per molti versi anticipavano i media contemporanei come il film o le gif. Riteniamo importante definire una traccia rispetto a questi lignaggi. Più in generale, il riferimento ai generi storici è anche un'opportunità per mostrare e discutere sull'ampia varietà di opere d'arte e movimenti che dovrebbero costituire la base della nostra cultura visiva e del nostro patrimonio. Questo in quanto l'estetica contemporanea è sempre più definita dai media digitali e dalle tecnologie di elaborazione predefinite basate su computer e software, c'è stato un depauperamento dell'eterogeneità visiva. Guardare ai generi storici è un modo per liberarsi dagli scenari applicativi predefiniti del software e sviluppare un'estetica più personale e non convenzionale.

FB: *In che misura i tuoi moduli didattici all'EPFL sono collegati a ciò su cui lavorano gli studenti nel corso di progettazione?*

P.S.: Non lo sono. E questa è la cosa bella del nostro corso. Che non siamo vincolati a prerequisiti architettonici convenzionali come avere a che fare con un sito, un programma o con metodi di costruzione. Nel nostro corso, viene data agli studenti la possibilità di lavorare liberamente e in modo speculativo permettendoci di trarre beneficio da questa indipendenza. È molto importante. A partire dal fatto che non siamo schiacciati da vincoli didattici o pedagogici che hanno gli studi di progettazione, soprattutto nel contesto della Svizzera dove l'insegnamento della progettazione architettonica è ancora piuttosto convenzionale. Abbiamo cercato di stabilire delle relazioni in passato. Ma i risultati sono stati quasi sempre deludenti. I *design studio* tendono ad avvicinarsi allo sviluppo di immagini attraverso un metodo di rappresentazione molto specifico e tradizionale, con il fine di visualizzare un progetto già compiuto. Non mi interessa molto. Sono interessato alla creazione di immagini come strumento di progetto. Come veicolo per produrre idee che sfidano le norme contemporanee. Anche per questo motivo, gran parte della sperimentazione che caratterizza i nostri moduli didattici comprende il gioco, il caso, l'intuizione e l'umorismo, nonché un approccio progettuale volutamente ingenuo. In altre parole, non siamo interessati a incoraggiare gli studenti a immaginare edifici o prodotti



Student: Laura Porta,
Teaching Module:
Architectural Capriccios,
Technique: Computer
Rendering, Course: UE-N,
Constructing the View II,
ENAC, EPFL, Spring 2016.

FB: *What brief are you working on at the moment?*

PS: The next course will focus on computer animation and will also outline the notion of the metaverse. The world is changing quite drastically now and it's important that architecture students are introduced to topics that will become important. In ten/fifteen years, virtual reality and meta verses, where physical and virtual environments are overlaid, will be a dominant cultural phenomenon. Contemporary tech giants are already investing large sums of money in this. The phenomenon is comparable to when the internet came about in the 1990s. It will be a paradigm shift. So the question of *who* will design and create these virtual environments is important. I like to teach students about the future. Or about possible fields of activity. In fact, several former students of mine have taken career paths which have little or nothing to do with architecture in the classical sense. I find this to be a positive thing. Ultimately, architecture is quite an open course. Seeing, too, that we are moving towards an era of increasing volatility, uncertainty, complexity and ambiguity (VUCA), it's important that students develop a certain mental elasticity. We will soon face situations where we will no longer be able to rely on lessons learned.

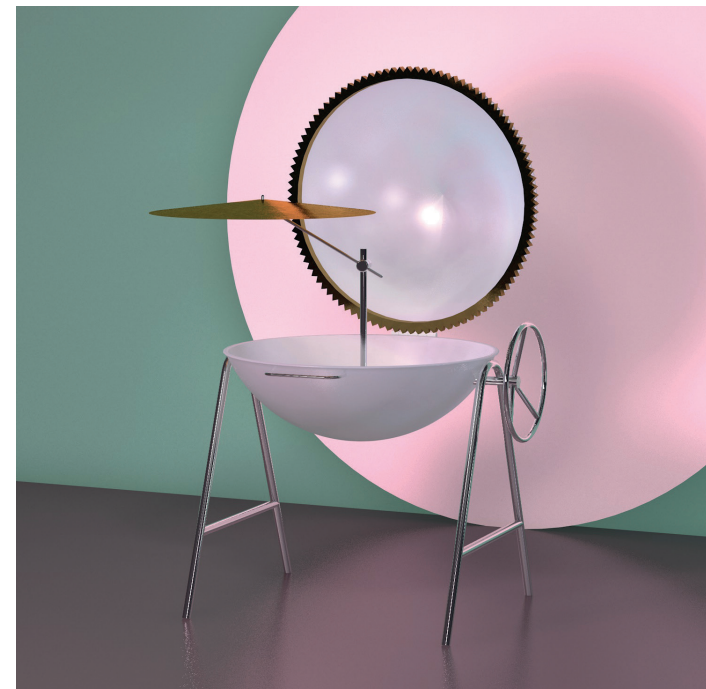
FB: *What are you working on yourself at this moment?*

PS: I'm currently working on an exhibition at Kunstmuseum Olten where I will have the chance to present a large body of new works. I'm also developing animations and tapping into the NFT world. It's an interesting topic for artists working digitally such as myself. It won't necessarily affect the content of our work, but the way in which it will be distributed will certainly change a lot.

FB: *You mentioned your experience at Herzog & de Meuron in the early 2000s. Do you still collaborate with architects?*

PS: No. I did it for a while, until 2010 as a freelancer, and after that only occasionally for architect friends. But it wasn't for me. I wanted to work more freely and out of my own interests. I have deep respect for visual artists who collaborate with architects. It's an incredibly stressful job. Their work typically happens at the end of the production process, when there is little time and a lot of pressure to get things done.

Student: Diane Stierli,
Teaching Module:
Virtual Artifacts,
Technique: Computer
rendering, Course: UE-N,
Constructing the View II,
ENAC, EPFL, Spring 2017.



commerciali per il nostro mondo capitalistico contemporaneo. Il nostro obiettivo è immaginare realtà che non hanno ancora trovato il loro scopo ma che, forse, potrebbero acquisire un certo significato in tempi a venire.

FB: *Su quale programma didattico stai lavorando in questo momento?*

PS: Il prossimo corso si concentrerà sull'animazione e tratterà, inoltre, la nozione di metaverso. Il mondo sta cambiando abbastanza drasticamente ed è importante che gli studenti di architettura vengano introdotti ad argomenti che diventeranno di grande interesse. Tra dieci/quindici anni la realtà virtuale e i metaversi, in cui si sovrappongono ambienti fisici e virtuali, saranno un fenomeno culturale dominante. I giganti della tecnologia contemporanea stanno già investendo ingenti somme di denaro. Il fenomeno è paragonabile a quando è nato Internet negli anni '90. Sarà un cambio di paradigma. Quindi la domanda su chi progetterà e creerà questi ambienti virtuali è importante. Trovo importante che nell'insegnamento ci si interroghi su scenari futuri o sui possibili campi d'attività che potranno aprirsi all'architettura. In effetti, molti miei ex studenti hanno intrapreso percorsi professionali che hanno poco o nulla a che fare con l'architettura in senso tradizionale. Trovo che questa sia una cosa positiva: che, in definitiva, l'architettura è una forma di conoscenza abbastanza aperta.

Notando, inoltre, che stiamo procedendo verso un'era di crescente *volatilità, incertezza, complessità e ambiguità* (VUCA), è importante che gli studenti sviluppino una certa elasticità mentale. Presto affronteremo situazioni in cui non potremo più fare affidamento sulle lezioni apprese.

FB: *Invece, di cosa ti stai occupando personalmente?*

PS: Attualmente sto lavorando a una mostra al Kunstmuseum Olten dove avrò la possibilità di presentare un ampio corpus di nuove opere. Sto anche sviluppando animazioni e adoperando il mondo *NFT*. È un argomento interessante per gli artisti che lavorano sul digitale come me. Non influirà necessariamente sul contenuto del nostro lavoro, ma sicuramente cambierà molto il modo in cui verrà distribuito.

FB: *Hai menzionato la tua esperienza presso lo studio Herzog & de Meuron nei primi anni 2000. Collabori ancora con loro?*

PS: No. L'ho fatto per un certo periodo, fino al 2010 come libero professionista, e poi solo occasionalmente per amici architetti. Ma non era per me. Volevo lavorare più liberamente e concentrandomi sui miei interessi. Ho un profondo rispetto per gli artisti visivi che collaborano con gli architetti. È un lavoro incredibilmente stressante. Il loro lavoro avviene in genere alla fine del processo produttivo, quando c'è poco tempo e molta pressione per portare a termine le cose.

Posizioni

Guido Tesio, architetto, socio fondatore dello studio di architettura GANKO con sede a Milano. Parallelemente all'attività professionale, è attivamente coinvolto in ricerche, attività didattiche ed editoriali. Ha insegnato in diverse università tra cui il Politecnico di Milano, l'EPFL di Losanna e attualmente insegna presso l'Accademia di Architettura di Mendrisio nell'Atelier Kersten Geers.

Philipp Schaerer, visual artist e architetto, ha studiato architettura all'EPFL di Losanna. Architetto e knowledge manager dal 2000 al 2006 per Herzog & de Meuron; ha diretto (2003-08) il Postgraduate CAAD fondato dal Prof. Ludger Hovestadt all'ETH di Zurigo. Schaerer ha insegnato in diverse università internazionali e dal 2010 sino al 2014 è stato visiting professor all'EPFL. Il suo lavoro è stato esposto e pubblicato in numerosi contesti, e sue opere sono presenti in diverse collezioni – sia pubbliche che private – tra cui al Museum of Modern Art (MoMA) a New York, al Centre Pompidou di Parigi e al Museum of Contemporary Photography (MoCP) a Chicago.

Ideario

Jacques Hondelatte (1942-2002), è stato un architetto francese, professore di composizione architettonica a Bordeaux e pioniere della rappresentazione digitale in architettura. Il suo lavoro è oggetto di culto per importanti architetti francesi contemporanei quali Rudy Ricciotti e Jean Nouvel, così come per i suoi allievi Lacaton & Vassat, Duncan Lewis e Frédéric Druot.

Hans Kollhoff, uno dei più importanti maestri dell'architettura europea degli ultimi quarant'anni, si laurea nel 1975 a Karlsruhe. Assistente e collaboratore di Oswald Mathias Ungers, apre il suo studio a Berlino nel 1978. Nello stesso anno, ha insegnato presso la Technische Universität Berlin, la Cornell University, la Syracuse University, Technische Universität Dortmund e l'ETH di Zurigo.

Lo **Studio Lynn** è un atelier di progettazione architettonica presso loA, dieAngewandte, University of Applied Arts di Vienna. Lo studio, diretto dall'architetto Greg Lynn (direttore della Greg Lynn FORM e docente in numerose università internazionali) insieme a un gruppo di assistenti, investiga le trasformazioni della cultura tecnologica all'interno del progetto di architettura per definire nuove esperienze spaziali e innovative tipologie di edifici.

Il lavoro di **Karin Sander** all'ETH di Zurigo si concentra sui nuovi media in architettura. Dal 2019 il suo gruppo ricerca metodi di comunicazione visiva all'avanguardia nel design di giochi, fotogrammetria, stampa 3D, realtà virtuale e ibrida e contenuti interattivi sulle piattaforme di social media. Nell'atelier del semestre invernale 2021 è stato creato uno studio di VR-design dove gli studenti potessero creare liberamente spazi digitali.

Philippe Rahm, architetto svizzero, fondatore dello studio Philippe Rahm architects, con sede a Parigi. Il suo lavoro forza i confini dell'architettura in una traiettoria che va dal fisiologico al meteorologico, ricevendo l'attenzione internazionale nel campo dell'innovazione del design sostenibile. Dal 2014 al 2016 ha insegnato progettazione architettonica presso la Harvard Graduate School of Design.

Iván Capdevila Castellanos, è architetto e professore all'Università di Alicante, insegna progettazione architettonica ed è tutor di numerosi progetti di tesi. La sua ricerca riguarda i temi della sostenibilità urbana e dello spazio pubblico alla grande scala. Fondatore di PLAYstudio, ha vinto numerosi premi e realizzato edifici in diversi paesi.

Productora è uno studio di architettura con sede a Città del Messico, formato da Abel Perles, Carlos Bedoya, Víctor Jaime e Wonne Ickx. La loro ricerca progettuale si caratterizza per l'enfasi delle geometrie precise e il desiderio di realizzare progetti definiti da gesti chiari ed edifici senza tempo nelle soluzioni materiche e spaziali messe in opera.

MIR è uno studio norvegese di visualizzazione che da vent'anni produce immagini come opere uniche, costruite ad hoc sul progetto e sulla visione del progettista. CRA-Carlo Ratti è uno studio di design e innovazione con sede a Torino, New York City e Londra. Insieme hanno collaborato con YAC Academy, una società promotrice di concorsi di progettazione e architettura orientata all'affermazione della cultura della ricerca in ambito progettuale.

Corrispondenze/Rapporti

Maya Alam e Daniele Profeta, soci fondatori di A/P Practice, un collettivo che si muove tra Stati Uniti, Germania e Italia. Il loro lavoro spazia tra sperimentazioni con moderne tecnologie di imaging e rilevamento, installazioni pubbliche di piccola scala e realizzazioni con fini di ricerca. Maya è un architetto e designer tedesco di origini indiane. Ha vinto la Boghosian Fellowship e lavorato in Cina, Germania, India, Italia, Svizzera e Stati Uniti. Ha insegnato all'Università della Pennsylvania, alla Yale University, alla Syracuse University e al Southern California Institute of Architecture. Daniele è un architetto e designer italiano. È direttore del Corso di Architettura della Syracuse University di Firenze. Ha anche insegnato al Southern California Institute of Architecture, alla University of California di Los Angeles e alla Yale University.

Luca Galofaro, è stato membro fondatore dello studio di architettura laN+ (1997-2015), nell'ottobre 2017 fonda il collettivo di ricerca CAMPO ed è co-curatore della prima Biennale di Architettura di Orleans al Frac Centre Ville de Loire. Professore associato presso la Scuola di Ateneo di Architettura e Design di Ascoli Piceno dell'Università degli Studi di Camerino, è stato visiting professor in diverse scuole europee. Ha conseguito il Master su Spatial Science presso l'International Space University, UHA Huntsville in Alabama e ha presentato i suoi lavori in molte conferenze. Dal 2016 è consulente editoriale per la collana Divisare. Dal 2016 è consulente dello studio LGSM_A.

Lucia Pennati, architetto, laureata al Politecnico di Milano. Dal 2013 collabora con diversi studi in Svizzera. Nel 2019 consegue il master di secondo livello in Storia e Teoria dell'Architettura presso l'ETHZ; dal 2020 è assistente e dottoranda in Storia dell'Architettura presso l'Accademia di Architettura di Mendrisio (CH). La sua ricerca è incentrata sullo studio del tema della scuola, tra pedagogia e spazio architettonico, approfondendo, nello specifico, il lavoro didattico dell'architetto svizzero Dolf Schnebli all'ETHZ nel secondo dopoguerra.

Sam Jacob, dirige lo studio Sam Jacob Studio, insegna all'UIC di Chicago ed è visiting professor alla Yale School of Architecture. È stato co-curatore del Padiglione Britannico a Venezia (2014), ed è editorialista e critico per riviste come «Dezeen» e «Art Review», nonché contributing editor per la rivista «Icon». In precedenza, Sam Jacob è stato uno dei direttori di FAT Architecture.

Marius Grootveld, co-fondatore di Veldwerk Architecten, studio che si interessa di progetto, ricerca e documentazione in architettura. Si laurea alla TU Delft con lode nel 2012. Ha lavorato in diversi studi nei Paesi Bassi e come architetto per Bovenbouw Architectuur ad Anversa. Dal 2016 è docente alla RWTH Aachen per il Lehrstuhl für Gebäudelehre. Ha insegnato alla TU Delft e all'Accademia di Architettura di Rotterdam. Partecipa regolarmente a conferenze, lezioni, workshop e giurie in Belgio e all'estero.

Giuseppe Bono, architetto e ricercatore, laureato con lode in Architettura e Ingegneria Edile presso la Scuola di Architettura Civile del Politecnico di Milano, e in Computazione Architettonica presso The Bartlett School of Architecture, UCL (University College London). Ha scritto diversi saggi e contribuito alla realizzazione di numerose attività didattiche sul rapporto tra architettura e tecnologie digitali, ed è autore del libro *Blue Papers. Studies on Digital Architecture* (Applied Research + Design Publishing, 2021).

Louis De Mey, assistente presso il Dipartimento di Architettura e Urbanistica dell'Università di Ghent. Attualmente sta conducendo una ricerca di dottorato sulla proliferazione delle immagini nella cultura architettonica negli ultimi due decenni. Tra le recenti pubblicazioni vi è una panoramica storica sul rapporto tra architettura e immagini e un saggio introduttivo a un volume di Fred Sandback.

UHO [Max Turnheim e Federico Coricelli], è uno studio di architettura fondato nel 2013 che lavora tra Londra, Parigi e Torino. I loro progetti sono stati esposti a CAMPO, Roma (2017), FRAC Centre Orléans (2017), e a Villa Noailles, Hyeres (2019). Max Turnheim attualmente insegna all'Architectural Association di Londra. Federico Coricelli è dottore di ricerca e assegnista presso il Politecnico di Torino. I lavori di UHO sono stati pubblicati su numerose riviste di architettura, tra cui «L'Architecture d'Aujourd'hui», «Corriere Living», «Libération», «Real Review», e «San Rocco».

Tracce

Federica Sofia Zambelletti, managing director di UNA architecture studio, ricercatrice per UNLESS, agenzia non-profit per il progresso e co-fondatrice di **KooZA/rch**, una piattaforma digitale sperimentale che ricerca le potenzialità dell'immaginario architettonico. Fin dal suo concepimento nel 2014, KooZA/rch è stata gestita da studenti dell'Architectural Association School of Architecture di Londra e ha cercato di stimolare una riflessione critica sulla definizione e sul potenziale dell'architettura, diventando un hub di riferimento internazionale.

Salomon Frausto dirige il **Berlage Center for Advanced Studies in Architecture and Urban Design**, ex Berlage Institute, presso TU Delft. Originariamente formato come architetto alla Columbia University, Frausto ha contribuito al discorso pubblico sull'architettura attraverso l'istruzione, le pubblicazioni e i programmi pubblici per due decenni. Riflettendo i suoi interessi accademici a lungo termine in materia di interdisciplinarietà, architettura istituzionale e rappresentazione grafica, sta attualmente completando uno studio sulla carriera divergente dell'architetto e designer Theo Crosby.

Coordinate	4	<i>Alta risoluzione</i> , Alberto Calderoni [AC]
	10	<i>Tentando a render te qual tu paresti</i> , Antonio Nitti [AN]
Posizioni	16	<i>Staging the Idea. Experiments with Images at Atelier Geers</i> , Guido Tesio
	28	<i>Constructing the View</i> , Philipp Schaerer, Fabrizio Ballabio, trad. it. di Lorenzo Giordano
Ideario	38	a cura di Marianna Ascolese, Vanna Cestarello, Vincenzo D'Abramo e Niccolò Suraci Immagini di Jacques Hondelatte, Hans Kollhoff, Studio Lynn, Karin Sander, Philippe Rahm, Iván Capdevila Castellanos, Productora, MIR
Corrispondenze	54	<i>It's Just Textures</i> , Maya Alam, Daniele Profeta
	70	<i>Il progetto è una forma di montaggio</i> , Luca Galofaro
Rapporti	78	<i>Analogue Digital Practices</i> , Lucia Pennati
	94	<i>Assembling a New Whole</i> , Sam Jacob, Vanna Cestarello
	102	<i>The Collected Image</i> , Marius Grootveld, trad. it. di Luigiemanuele Amabile
Corrispondenze	114	<i>Granular Space</i> , Giuseppe Bono
Rapporti	126	<i>Conditioning Rendering in Studio Caruso at the ETHZ</i> , Louis De Mey, trad. it. di Vincenzo D'Abramo
	144	<i>Optical or Tactile</i> , Max Turnheim, Federico Coricelli, Marianna Ascolese
Tracce	152	<i>Oltre l'equazione: dall'Architectural Association alle piattaforme</i> , Jacopo Leveratto [JL] e Nicoletta Faccitondo [NF]
	156	<i>Dieci domande a Federica Sofia Zambelletti su KooZA/rch</i> , intervista a cura di Jacopo Leveratto e Nicoletta Faccitondo
	160	<i>Il Berlage e la didattica come post-produzione</i> , Luigiemanuele Amabile [LA] e Alberto Geuna [AG]
	162	<i>Undici domande a Salomon Frausto sulla rappresentazione</i> , intervista a cura di Luigiemanuele Amabile e Alberto Geuna

Strumenti per
l'insegnamento della
progettazione architettonica
Rivista Quadrimestrale,
Anno II, 1/3, Inverno 2022

Tools for Architectural
Design Pedagogies
Quarterly Journal,
Year II, 1/3, Winter 2022

a cura di/edited by
Alberto Calderoni
Carlo Gandolfi
Jacopo Leveratto
Antonio Nitti
con il contributo di/
with the support of
Fabrizio Ballabio
Tommaso Brighenti

È vietata la riproduzione
totale o parziale, con
qualsiasi mezzo, di ogni
elemento e contenuto
del presente volume ad
eccezione delle riproduzioni
effettuate per uso
esclusivamente personale.

All rights reserved. No part
of this publication may be
reproduced or transmitted
in any form or by any means,
without the prior written
permission of the publisher.

Stampato da/printed by
Grafica Metelliana (SA)
Marzo 2022/
March 2022.

Direzione

c/o
Dipartimento di Architettura
Università degli Studi
di Napoli "Federico II"
Via Forno Vecchio, 36
80134, Napoli (Italia)
→ direzione@stoajournal.com

Coordinamento redazionale, web e comunicazione

→ redazione@stoajournal.com

Consiglio editoriale

Fabrizio Ballabio (Accademia di Architettura di Mendrisio, USI, Svizzera)
Tommaso Brighenti (Politecnico di Milano)
Alberto Calderoni (Università degli Studi di Napoli "Federico II")
Jesús Donaire (ETSAM, Spagna)
Gianluigi Freda (Università degli Studi di Napoli "Federico II")
Carlo Gandolfi (Università di Parma)
Jacopo Leveratto (Politecnico di Milano)
Antonio Nitti (Politecnico di Bari)
Andrea Oldani (Politecnico di Milano)
Davide Sacconi (Syracuse University London, Regno Unito)
Viviana Saitto (Università degli Studi di Napoli "Federico II")

Comitato scientifico

Anna Barbara (Politecnico di Milano)
Pier Francesco Cherchi (Università di Cagliari)
Francesco Defilippis (Politecnico di Bari)
Giancarlo Floridi (Politecnico di Milano)
Martina Landsberger (Politecnico di Milano)
Mauro Marzo (Università Iuav di Venezia)
Annalisa Metta (Università degli Studi Roma Tre)
Anne Munly (Syracuse University, USA)
Mia Roth-Cerina (University of Zagreb, Croazia)
Nicola Russi (Politecnico di Torino)
Andrea Volpe (Università degli Studi di Firenze)
Tadeja Zupančič (University of Ljubljana, Slovenia)

Redazione

Luigiemanuele Amabile (Università degli Studi di Napoli "Federico II")
Marianna Ascolese (Università degli Studi di Napoli "Federico II")
Vanna Cestarello (Università degli Studi di Napoli "Federico II")
Vincenzo D'Abramo (Università Iuav di Venezia)
Tiziano De Venuto (Politecnico di Bari)
Nicoletta Faccitondo (Politecnico di Bari)
Alberto Geuna (Politecnico di Milano)
Lorenzo Giordano (Università degli Studi di Napoli "Federico II")
Francesca Gotti (Politecnico di Milano)
Niccolò Suraci (Politecnico di Torino)
Giuseppe Tupputi (Politecnico di Bari)

Edizioni

ass. culturale *spaziovirgola*,
Via F. Cilea, 280
80127 - Napoli, Italia.

© spaziovirgola, 2022
Thymos Books è un marchio
registrato dell'ass. culturale
spaziovirgola, Napoli, Italia.

Abbonamenti

Per abbonarsi, inviare via
email a: info@stoajournal.com
il modello completo in ogni
sua parte presente sul sito:
www.stoajournal.com

Abbonamento per tre numeri in Italia

privati, 45€
organizzazioni, 60€
studenti, 35€

www.stoajournal.com
info@stoajournal.com
IG: [stoajournal](https://www.instagram.com/stoajournal)

Subscription

For subscriptions please
send by email at:
info@stoajournal.com the
completed form that you can
find on the website:
www.stoajournal.com

Subscription for three issues in Europe

individuals, 60€
organisations, 90€
students, 45€

Subscription for three issues outside Europe, 100€

[Renderings]

Staging the Idea. Experiments with Images at Atelier Geers, Guido Tesio

Constructing the View, Philipp Schaerer, Fabrizio Ballabio

It's Just Textures, Maya Alam, Daniele Profeta

Il progetto è una forma di montaggio, Luca Galofaro

Analogue Digital Practices, Lucia Pennati

Assembling a New Whole, Sam Jacob, Vanna Cestarello

The Collected Image, Marius Grootveld

Granular Space, Giuseppe Bono

Conditioning Rendering in Studio Caruso at the ETHZ, Louis De Mey

Optical or Tactile, Max Turnheim, Federico Coricelli, Marianna Ascolese

Oltre l'equazione: dall'Architectural Association alle piattaforme

Dieci domande a Federica Sofia Zambelletti su KooZA/rch

Il Berlage e la didattica come post-produzione

Undici domande a Salomon Frausto sulla rappresentazione

