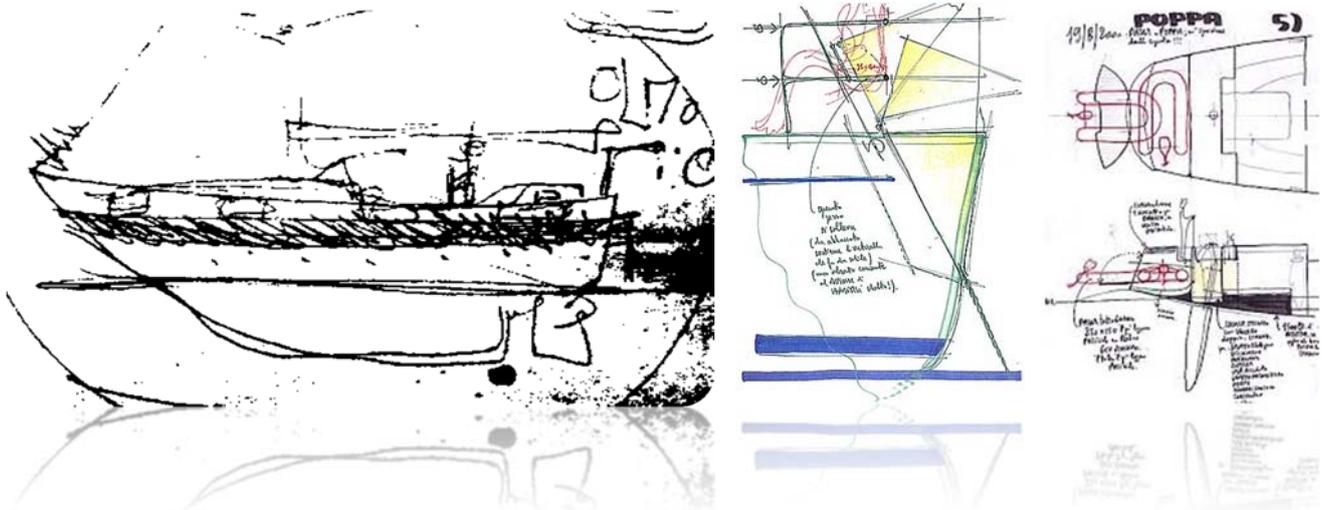


RIFLESSIONI PROGETTUALI: scrittura *manuale* Vs c.o.m.p.u.t.e.r. !!

...ovvero *corsivo* Vs $\subset \rightarrow \cap \rightarrow \S \times \downarrow \cup$ (digitale) ?

Oggi il **minimalismo essenziale** imperante nel design e nell'architettura credo sia più una sorta di delega che una tendenza figurativa e di stile. Il segno "a mano" sul foglio bianco è il **primo a dar forma alle cose**, il primo passo di traduzione del pensiero in bidimensionale. Spesso oramai la genesi di questo momento passa all'operatività inanimata gestita dal computer e privata di quella componente emozionale e personale delegando appunto a quest'ultimo una richiesta di **capacità creativa**.



E' imprescindibile, per il processo di gestione del progetto, l'utilizzo oggi **del computer**.

Da una parte assistiamo come questo **stile minimale** è facilmente approcciabile a questo strumento e riconducibile a chi vede nel **ri-uso** di un **neo-funzionalismo** la risposta immediata, rappresentativa, evocativa di stile e di rinnovamento poetico. Qualità che erano alla base del presupposto culturale dei **padri del vero funzionalismo europeo** del '900 europeo.

Il computer, ormai, è alla portata di tutti e grazie all'estrema facilità di apprendimento e uso dei programmi di grafica **a chiunque pare di progettare con discreto successo** a discapito della qualità.

Oggi si ragiona con il **Rhino** con **3dsmax**, si disegna solo al computer, l'oggetto è pensato e viene raffigurato solo tramite una macchina, prima disegnare a mano era una necessità **imprescindibile e talentuosa**.

Dall'altra parte la **comunicazione mediatica persuasiva**, la "sovrabbondanza di eccessi" e una "surmodernità" facilmente consumabile, condiziona il design e l'architettura ad utilizzare icone e figure sempre più come **manifestazioni di teatralità e di spettacolarità**, costruite con significati a me ancora non del tutto conosciuti !

Bisogna stupire, necessariamente, imporre e convincer-si che si ha fantasia?



Architetture apparentemente di comoda e facile “consultazione”, illustrative, generate principalmente da tecniche digitali e da software d’animazione che orientano la rappresentazione del vivere contemporaneo e dei suoi spazi abitativi e non verso inusuali “configurazioni pieghevoli” e conflittualmente mutabili in dinamiche complesse d’elevato valore plastico ed emozionale.

Concepire spazi architettonici secondo una concezione topologica e una materia elastica ha un notevole potere **sedativo e fascinoso** sul pensiero altrui, ma è necessario restituire coscienza e conoscenza percettiva di dimensioni più **tangibili** se non vogliamo un decadimento emotivo e sociale.

Considero, oggi, necessario un **ritorno ad un’Architettura e un design** che restituisca **decifrabilità** alla propria immagine, non più obbligando l’osservatore ad **oltrepassare l’immagine** e mettersi nella condizione di ricercare fonti alternative al visuale corrente, evitando l’assenza di riferimenti facilmente individuabili.



“A” 2015 Jacques Garcia (esterni) e Philip Starck (interni) – 143 mt. Armatore: miliardario russo



“Christina O” fregata atlantica del 1943. Nel 1955 Aristotele Onassis la trasforma in yacht di lusso

Un linguaggio senza grosse contraddizioni delle aspettative architettoniche della costruzione ...questa è la nuova libertà dell’”architettura” contemporanea.

La percezione del manufatto si deve trasformare in esatta interpretazione degli intenti, non consentendo all’utente (non preparato scientificamente e culturalmente) di costruirsi una propria visione dell’edificio.

“Secondo me gli architetti contemporanei dovrebbero fare di tutto perché l’architettura dei prossimi anni sia sempre meno la rappresentazione di chi la progetta e sempre più la rappresentazione di chi la usa”

Giancarlo De Carlo

Non sono un romantico e conservatore, evviva la sperimentazione, il nuovo! ma che rimanga tale, confinato e protetto nell’ambito “elitario” di questi pionieri, senza coinvolgimento di utenza di massa ancora impreparata, fino a che si sia definito e strutturato il nuovo **vero linguaggio** di svolta dal 900.

Il computer ha apportato al mondo dell'architettura e della nautica, un cambiamento enorme sia in termini di **elaborazione** che di **progettazione**. Oggi i grandi talenti che escono dalle migliori Università hanno una grande tecnica e una sconfinata fantasia ma spesso manca loro una cosa fondamentale: **conoscere nell'uso ciò che si progetta**. Nell'edilizia, nella terraferma grosso modo, un po' tutto si conosce nell'uso e consumo di ambienti abitativi, commerciali, sanitari, lavorativi, ludici, spazi urbani e non, diversamente nella nautica il mare è materia meno nota e non a portata di tutti.



Per progettare Barche, credo, bisogna necessariamente aver vissuto esperienze in mare e **a bordo**. Fare quindi un **imbarco**, lavorare e muoversi come chi dovrà poi lavorarci e beneficiarne, perché quello che ti insegna la barca in movimento, oltre agli studi teorici, **non c'è computer che lo possa insegnare**.

E' consuetudine oggi aprire riviste di design di barche e osservare una rappresentazione delle stesse, fotografate, pubblicate, ma, sempre **senza gente!** Come se fossero escluse intenzionalmente dal progetto.

Si pensa che l'architettura e il design, essendo considerate Arte, non possano essere per definizione contaminate con gli aspetti concreti e sporchi della realtà quotidiana, dell'utilizzo e dell'uso antropico dell'oggetto.

L'Architettura, navale e del costruito, e tutto ciò progettato e realizzato è **a servizio dell'uomo** e come tale deve rappresentarsi, non solo come **"performance" artistica** ma come prodotto da *"agitare bene prima dell'uso"*!



L'architettura è un **sistema di rappresentazione** e ciò che viene rappresentato in architettura è il carattere degli edifici e al valore attribuito loro dalla cultura di un certo tempo.

Per **Le Corbusier** *"...un gioco sapiente (...) dei volumi sotto la luce (...)"*, per **Mies** *"...chiarezza costruttiva portata alla sua espressione esatta"*

"l'architettura è metafora della costruzione, dello spazio e della memoria"

Il concetto di **spazio** e soggettivo, lo **spazio in sè non esiste**, solo la **materia c'è**.

Esiste solo l'idea di spazio e la sua rappresentazione è diversa per un antico greco, per un antico romano, per un uomo dell'alto medioevo e poi per un rinascimentale e per un uomo del '900 e così via.

Ogni epoca storica, per svariati motivi, ha una propria concezione di spazio, tempo, creazione del mondo e l'architettura non fa altro che renderla evidente.

I messaggi della nostra epoca elettronica sono sempre più allegorici.

Si compra prima la **narrazione**, l'utopia di vita, che il prodotto promette, poi la sua forma e si dà assolutamente per scontato che esso funzioni. **Il contenitore vince sul contenuto**.

Una barca oggi pare non essere tale solo se funziona, solida, spazialmente ricca, vivibile, e marina... ma perché **rimanda ad altro da sé!**

È oltre il presente, è **l'idea di...**, è figura retorica ed evanescente metafora della vita.

E' oltre la stazza e dislocamento, al di là degli acciai e dei motori da *mille e una notte*, la barca siamo noi , o almeno parte di noi, che cerchiamo sempre ...l'**orizzonte**.

