

Corso Integrato di Disegno e Rilievo dell'architettura **lezione del 4 Marzo 2021**

Il Disegno dell' **architettura** nell' **era** dell' **informatica** (Ginex)

Nel 1977 viene inventato il personal computer

“La prima rivoluzione dell'informatica è avvenuta nel 1984, quando fu diffuso un sistema operativo (cioè il modo in cui l'utente utilizza il computer) rivoluzionario. La base fu naturalmente la **“METAFORIZZAZIONE”**

Nel 1987 un genio come William Atkinson sviluppò una nuova idea: *“perché non dare all'utente non solo una metafora preconfezionata ma la possibilità di creare egli stesso delle metafore”*.

Perché non lavorare a uno strumento “creatore” di metafore...

Antecedente il progetto per il Centre Pompidou **1971**

1985 compare nella scena internazionale Rem Koolhaas con l'OMA

Rem Koolhaas e Toyo Ito (Concorso per la Biblioteca Universitaria di Parigi) **1992**

Mies van der Rohe è l'unico maestro indiscusso

Anche Zaha Hadid si rivolge a Mies ma si rifà anche al Suprematismo e a Malevic

Nel campo dell'arte DUCHAMP diventa un riferimento

Si esplora un nuovo concetto in architettura **FLUIDO** ne è un esempio il progetto di Toyo Ito per la Mediateca di Sendai 1997;

La ricerca si indirizza al **quasi nulla**

Ritorna nella scena internazionale Peter Eisenman a partire dalle prime ricerche sulle House, (riferimenti nel campo dell'arte Duchamp);

Si comincia a parlare del museo di Gehry a Bilbao (riferimenti nel campo dell'arte Boccioni)

Compare sulla scena internazionale Daniel Libeskind (riferimenti nel campo dell'arte Boccioni);

Per Eisenman riferimenti a Verdussen, Loos e Wittgenstein

Eisenman costruisce un parlare senza parole; un'architettura del silenzio e della trasparenza; un linguaggio ridotto a forma pura dove è paralizzata la dimensione semantica e assume un peso illimitato quella sintattica.

Si riprendono le teorie di McLuhan con il concetto di MEDIUM

Ci si interfaccia con il CONCETTO DI **PROIEZIONE**

Proiettare= gettare fuori o avanti, lanciare oppure inviare su uno schermo.

Derrick de Kerckhove: *“... il computer è una macchina che opera trasformazioni...”*

1° La prima trasformazione è la **TRADUZIONE**

Le informazioni vengono tradotte da un linguaggio all'altro

2° La seconda trasformazione è l'**ATOMIZZAZIONE**

Gli oggetti vengono sezionati e frammentati sino a dissolvere la loro materialità, al limite sino a diventare pura energia e movimento.

L'atomizzazione permette di ridurre la complessità a pochi elementi base, facilitando il gioco delle corrispondenze e rendendo possibile la strutturazione delle proiezioni da un linguaggio all'altro da un medium all'altro.

3° La terza trasformazione è la **LOGICIZZAZIONE**

Tutti i ragionamenti sono ridotti a pochi standards logici predefiniti

4° La quarta trasformazione è la **METAFORIZZAZIONE**

Il computer obbliga ad un costante sforzo di trasformazioni formali (basti pensare all'uso della metafora della scrivania e della finestra nella strutturazione dell'interfaccia del computer.

Da tenere presente:

1° “Così come è nata una civiltà informatica completamente diversa da quella meccanica è nata una nuova architettura profondamente segnata dalla scrittura elettronica, un'architettura fatta più di nervi che di corpo” (McLuhan)

2° La nuova architettura si pone con la natura in un rapporto non più di diversità ma di integrazione...non vi è più antagonismo o confronto o mimesi fra una realtà statica l'architettura, e una dinamica, la natura, ma entrambe vivono nel più generale processo delle mutazioni attivato dalla nuova società informatica

3° Alcuni protagonisti hanno già captato lo spirito del tempo e stanno producendo una nuova stagione di capolavori

Il pericolo è quello di cadere in un ecologismo di facciata costruito cioè da architetture sostanzialmente tradizionali rivestite con forme organiche o materiali ecologici....

Il muro deve diventare “un filtro che riceve e trasmette molte informazioni, come un televisore e lo spazio un medium attraverso cui si può passare captandone le informazioni che lo strutturano...”

La ricerca di Tecnologie Sostenibili poiché oramai l'impiantistica incide per più di un terzo sul costo dell'intera costruzione

Collaborazione tra INGEGNERI-ARCHITETTI ed ARTISTI

L'introduzione del computer e dei programmi di disegno è l'elemento di novità più rilevante nell'organizzazione e strutturazione degli studi di architettura. Ogni tecnologia anche se usata nel più tradizionale e meno problematico dei modi alla fine fa emergere caratteri nuovi

La modellazione digitale dà la possibilità di realizzare forme tridimensionalmente complesse e difficilmente controllabili attraverso gli strumenti tradizionali del disegno...

Anche il virtuale non è altro che la formalizzazione del pensiero, la trasformazione del pensiero in spazio architettonico.

E' chiaro che ci occupiamo di spazialità architettonica ed in modo particolare di una “scrittura architettonica” nuova in cui l'interconnessione dinamica è il vero motore di questa era.

Parole chiave:

PROIETTARE

MUTARE

SIMULARE

METAFORIZZAZIONE (vedi il messaggio pubblicitario)

Il processo di metaforizzazione investe buona parte dell'architettura di oggi e che il suo campo fondamentale è una nuova interiorizzazione del paesaggio e del rapporto fra uomo e natura

L'HYPERTESTO è l'interconnessione fra gli atomi informativi e la creazione di un ambiente metaforico in cui le interconnessioni hanno luogo

Ipertesto = documento nel quale l'informazione è organizzata e presentata in modo non lineare e sequenziale ma è frazionata in una rete di *nodi*

Iper testo = testo non lineare in cui diversi spezzoni di testo lineare vengono messi in relazione tra loro tramite collegamenti LINK (link = in un sistema ipermediale è il collegamento tra due diversi spezzoni di informazione)

“Riuscire non solo ad immaginare una architettura fluida, metaforica, aperta, che giochi sulla pelle come nuovi immateriali sensori, che inglobi e faccia tesoro di una multimedialità che si spinge nei sistemi di controllo e di quelli informativi, ma che sia soprattutto capace di generare e far generare altre metafore che sono quelle della vita e del suo svolgersi in questa nuova dimensione: tutto il passato e tutto il futuro...”

Gli artisti hanno sempre lavorato con la spazialità è necessario fare trasmigrare questa spazialità in architettura

Ricerca quindi una nuova spazialità:

**FLUIDA
LIQUIDA
SOTTOMARINA
METAFORICA
SIMBOLICA
INTERCONNESSA**

Cosichè è possibile che Kandinsky e altri...diventino attraverso l'informatica modelli da concettualizzare in architettura...

L'informatica è il punto di partenza per nuove ricerche sulla forma.....

Bibliografia

- Gerhard Schmitt, *Information Architecture*, Basi e futuro del CAAD, Testo&immagine n° 43, Torino 1998
Maia Angeli, *Storie digitali*, Poetiche della comunicazione, Testo&immagine n° 64, Torino 1999
Christian Pongratz, Maria Rita Perbellini, *Nati con il computer*, Giovani architetti americani, Testo&immagine n° 71, Torino 1999
Maria Luisa Palumbo, *Nuovi ventri*, Corpi elettronici e disordini architettonici, Testo&immagine n° 84, Testo&immagine n° 84, Torino 2000
Alicia Imperiale, *Nuove bidimensionalità*, Tensioni superficiali nell'architettura digitale, Testo&immagine n° 87, Torino 2001
Derrick de Kerckhove, *L'architettura dell'intelligenza*, Testo&immagine n° 101, Torino 2001
Markus Bandur, *Estetica del serialismo integrale*, La ricerca contemporanea dalla musica all'architettura, Testo&immagine n° 132, Torino 2003
Paul Virilio, *La bomba informatica*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1999
Rudy Rucker, *La quarta dimensione*, Un viaggio guidato negli universi di ordine superiore, Adelphi, Milano 2001
Derrick de Kerckhove, *La pelle della cultura*, Costa&nolan, Milano 2000
Gaetano Ginex, *Strumenti digitali. Considerazioni sui modelli digitali 3D*, in *Tecniche della rappresentazione digitale*, Kaleidon, Reggio Calabria 2012.