

Dove imparare La formazione della creatività

L'uso dei mezzi informatici nella progettazione, ha determinato una specie di rivoluzione silenziosa nel campo della didattica. In questi ultimi venti anni, lentamente, faticosamente, ma inesorabilmente - grazie alla tenace lungimiranza di alcuni professori - il computer è entrato nelle aule universitarie e scolastiche, divenendone uno strumento di elaborazione e di indagine, autorevole e insostituibile.

Il primo degli articoli di queste pagi-

ne si occupa appunto dell'insegnamento delle materie progettuali in alcune facoltà di Architettura italiane, nelle quali il CAAD è ormai un mezzo indiscusso, dando conto dei progressi che in questo campo sono stati fatti, ma anche dei problemi che una innovazione del genere comporta sia dal punto di vista concettuale che da quello operativo.

Le nuove tecnologie non trasformano solo il modo di lavorare ma, e in tempi assai brevi, cancellano antiche

professioni esigendone di nuove. È questo il campo nel quale operano alcuni istituti scolastici, statali e privati, che sono oggetto di indagine del secondo articolo. Con metodi a volte sperimentali, questi istituti, offrono specializzazioni professionali molto richieste dal mercato del lavoro, nella grafica, nel design - e più in generale nel campo della progettualità - con un programma ambizioso e suggestivo, quanto difficile da perseguire: la formazione della creatività.



Nella pagina a fianco la restituzione fotorealistica delle unità residenziali Weissenhof (Stoccarda) di Le Corbusier, realizzata dagli studenti nell'ambito del corso di Disegno automatico (prof. Nicolò Ceccarelli) della facoltà di Architettura del Politecnico di Milano. Sopra, immagine tridimensionale di una scala dell'atrio di un edificio universitario eseguita da J. Cassidy, Univ. del Galles del Sud, Australia.

Una rassegna Computer Arch a "MC Show" 1996

Come inviare i vostri progetti.

- Le animazioni e i lavori in realtà virtuale devono essere riversati su videocassette VHS.
- Le immagini vanno registrate nei formati GIF, TIFF, PICT e JPEG.
- Le opere di graphic design possono essere inviate sotto forma di layout e di stampati tipografici.

I lavori saranno suddivisi secondo le categorie: **Progetti di architettura e design - Animazioni di architetture e di oggetti di design progettati ex-novo o storici - Graphic design a soggetto architettonico.**

Il materiale inviato non sarà restituito, quello con caratteristiche diverse da quanto richiesto non sarà esaminato.

Una commissione, presieduta dagli architetti Paolo Martegani e Riccardo Montenegro, selezionerà i lavori più interessanti che sa-

ranno esposti in apposite postazioni nell'edizione 1996 di **MCmicrocomputer Show** che si svolgerà nel mese di giugno nell'ambito della Fiera di Roma.

I lavori, corredati da schede informative su autori, soggetti e mezzi informatici impiegati, devono essere corredati anche di una dichiarazione dell'autore sulla loro originalità e dell'autorizzazione a esporre ed eventualmente a pubblicare quanto inviato.

Il termine entro il quale il materiale dovrà pervenire presso la redazione in Via Carlo Perrier 9 - 00157 Roma è fissato per il 30 aprile 1996. Agli autori dei lavori selezionati per la rassegna **Computer Arch** verrà assegnato un abbonamento omaggio per un anno a "MCmicrocomputer".

Per comunicare con i curatori di questa rubrica:
Paolo Martegani - E-mail: martegani@uniroma3.it
Riccardo Montenegro - E-mail: ric_mont@mix.it