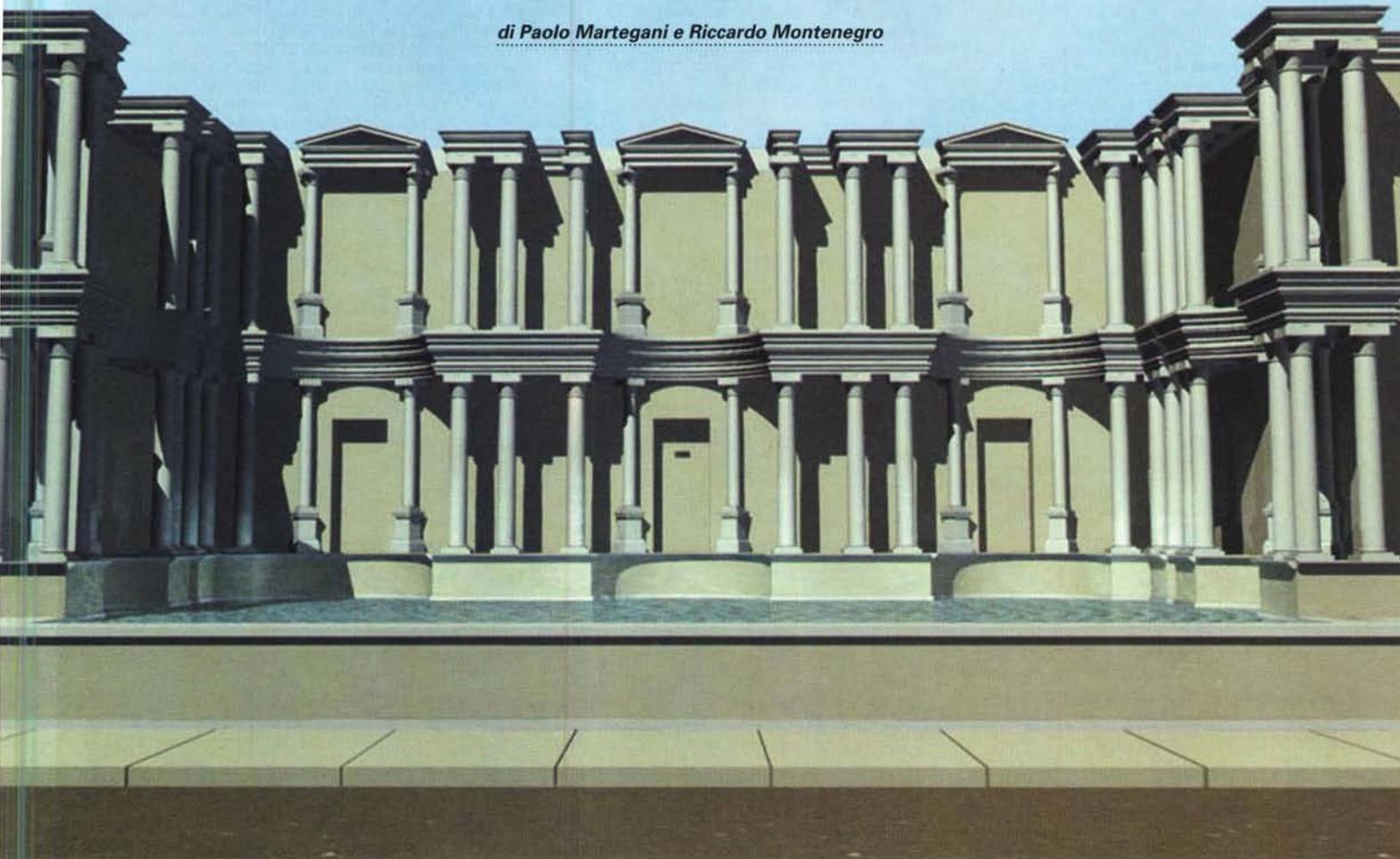


Vedere per fare

"Computer Arch": una piccola rassegna per una grande voglia di confrontarsi. Progetti, rendering, animazioni, esperimenti provenienti da tutta Italia, in mostra a Roma

di Paolo Martegani e Riccardo Montenegro



2

È forse troppo presto per fare un bilancio della manifestazione di cui ci siamo fatti promotori, tuttavia appare opportuno fare alcune considerazioni.

La prima è di carattere generazionale e riguarda la massiccia presenza dei giovani. È la conferma del fatto che le nuove leve di progettisti non si pongono i problemi che hanno assillato e continuano ad assillare le generazioni precedenti sull'uso del computer.

Grazie a Dio, lo usano e basta.

Al di là della qualità progettuale degli elaborati, che in una rassegna come questa non è essenziale anche se, naturalmente, auspicabile, i giovani dimostrano un entusiasmo, un'adesione al mezzo informatico priva di complessi di inferiorità (tecnologie permettendo, s'intende) che ci sembra ammirevole.

Anche la presenza delle scuole e del-

le università - gran parte dei giovani sono studenti o neolaureati - la dice lunga su quanto stia cambiando la didattica in generale e nei corsi di progettazione in particolare (cfr. su questo argomento gli articoli di C. Sansoni e F. Tornisiello pubblicati nel numero di marzo 1996 di questa rivista).

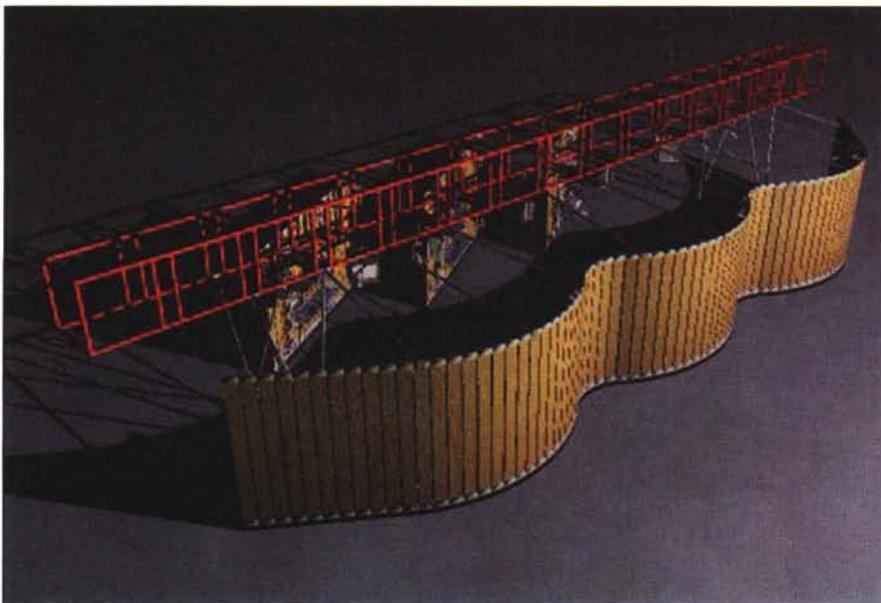
Accettabile ma non elevata è stata, invece, la partecipazione degli studi professionali; e qui i motivi da elencare potrebbero essere molti: dalla poca attenzione a tutto ciò che non sia strettamente produttivo, all'eterna "mancanza di tempo" dei professionisti, fino al problema generazionale cui si accennava sopra, che determina spesso una convivenza forzata con il computer e un atteggiamento di malsopportazione, visto che oggi è praticamente impossibile lavorare senza i mezzi informatici.

Di un certo interesse, invece, la presenza dei *graphic service*, i quali, grazie a un buon apparato tecnologico ed elevate capacità professionali, riescono a far fronte alle esigenze di quei progettisti che, pur usando il computer, non vogliono andare oltre il *wireframe*, e lasciano a questi specialisti il compito di elaborare rendering e animazioni da presentare ai committenti.

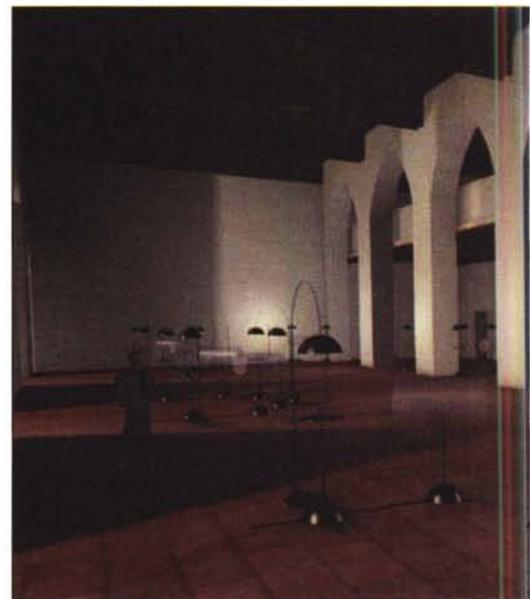
Ben oltre le previsioni è stato, infine, l'invio delle animazioni, malgrado avessimo chiesto che fossero trasferite su cassette VHS per ragioni organizzative. È un fatto molto interessante perché ci conferma quanto si stia diffondendo questo spettacolare modo di comunicare il progetto, fino a poco tempo fa ritenuto un lusso se non addirittura inutile.

È un altro segnale che i tempi stanno cambiando.

3



4





6



7

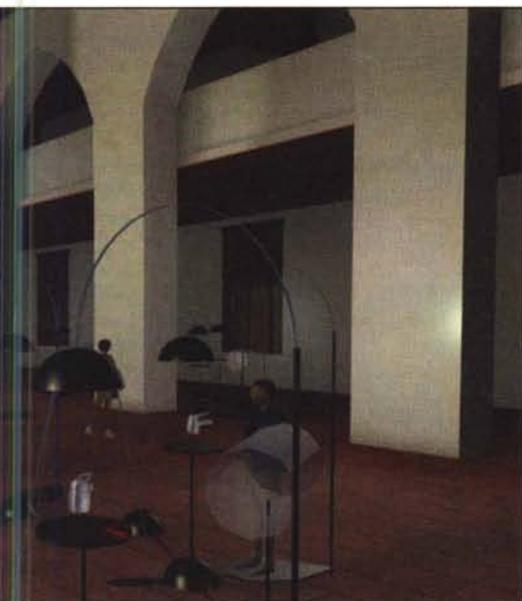
3. Vincenzo Crocetti di Napoli, laureando in Architettura, presenta la famosa poltrona "Wassili" di Marcel Breuer e la lampada "Tizio" di Richard Sapper, produzione Artemide.

4. Progetto (tesi di laurea) per un padiglione espositivo itinerante degli architetti Daniele Arcomano e Floriana Cannatelli di Roma.

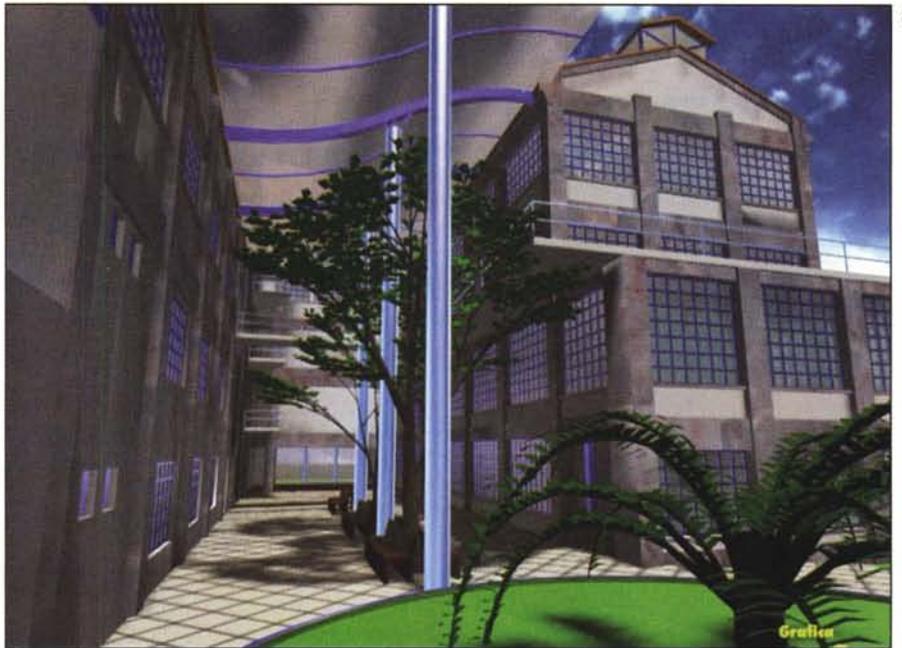
5. Progetto di modulo espositivo ambientato nella Sala della Balla del Castello Sforzesco di Milano, di Fabio Verdelli di Piacenza, studente nel Corso di Disegno Industriale del Politecnico di Milano.

6. La famosa sedia "zigzag" di G. T. Rietveld, in una restituzione tridimensionale di Roberto Longhin, studente al terzo anno del Corso di Laurea in Disegno Industriale presso il Politecnico di Milano.

7. Progetto di stazione per metropolitana leggera e sistemazione della piazza prospiciente di Luciano Mei e Ugo Marceddu, studenti alla facoltà di Ingegneria di Cagliari, elaborato nell'ambito del corso di Composizione Architettonica 1.



5



8



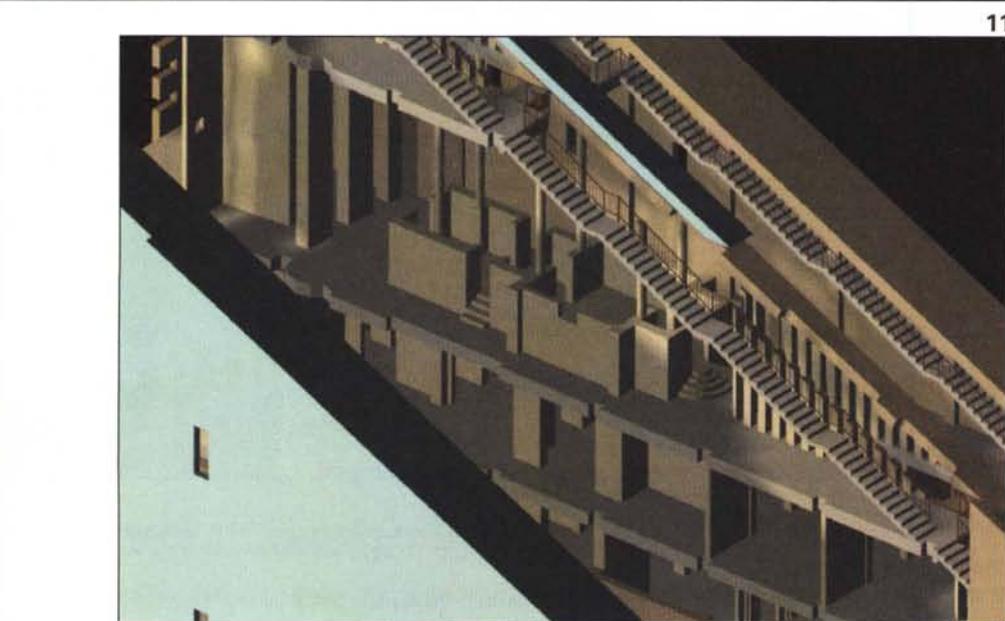
9

8. Progetto dell'arch. Maria L. Sindona per il riuso degli edifici dell'ex stabilimento S.P.E.R.O. (Siracusa). Simulazione fotorealistica di una veduta del cortile interno dell'edificio principale, realizzata dalla ImaginAction snc di Siracusa.

9. Progetto di una struttura elaborato da Filippo Della Cananea di Roma per la tesi di laurea in Progettazione Architettonica.



10



11

10. Studio di illuminazione notturna di alcuni edifici di Via del Babuino in Roma dell'arch. Claudia Rossi; realizzazione grafica di "Città Virtuale", Roma.

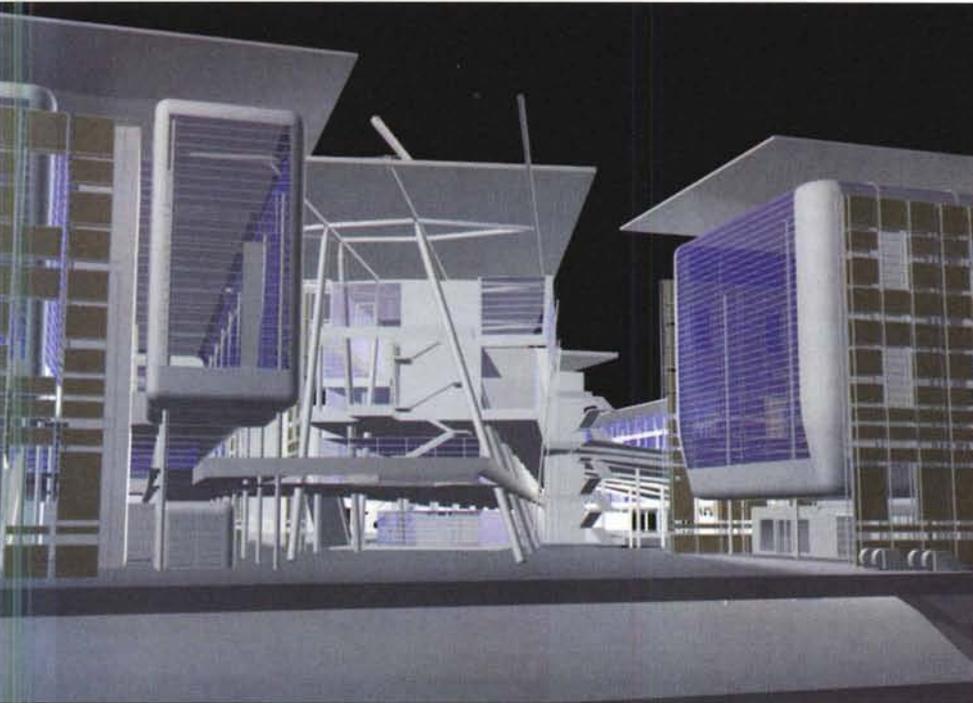
11. Spaccato di un edificio di Dariush Sangelazi, nato a Teheran in Iran, studente di architettura a Roma.

12. Modello digitale della "Grotta House" di Richard Mayer, elaborato da Ivana Marini e Claudia Veroli nell'ambito del corso "Esperto CAD Architettonico" C.F.P. IAL-CISL di Roma svolto dall'architetto Roberto Martelli.



12

13

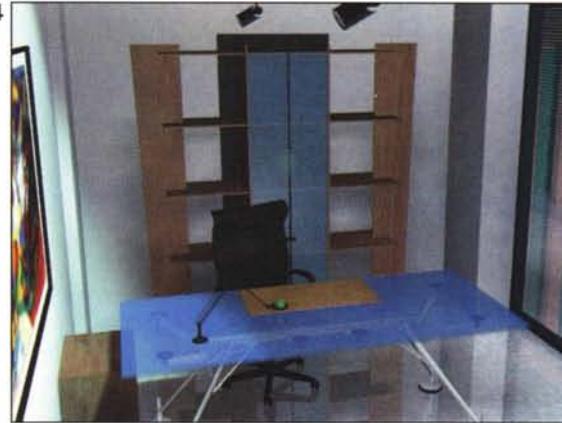


13. Veduta prospettica di un centro polifunzionale, tesi di laurea dell'arch. Raffaele Saccà di Roma. Realizzazione digitale di "Città virtuale" di Roma.

14. Interno di ufficio di Vincenzo Nardino della Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano. È riconoscibile la scrivania di N. Foster, prodotta dalla Tecno.

15. Progetto di ampliamento del complesso di ristrutturazione esistente ad Anapa, una località che si affaccia sul Mar Nero degli architetti Pompeo e Lucci, realizzazione digitale della Techno Workshop di Conegliano Veneto. **MS**

14



15

