

"IO E IL COMPUTER"

INTERVISTA CON PAOLO PORTOGHESI

Dall'uso del computer come strumento di verifica e controllo del progetto di architettura all'irruzione della tecnologia informatica nella sfera degli spazi domestici, dalla multimedialità alla comunicazione: il parere dell'architetto romano

di Riccardo Montenegro



Professor Portoghesi, da quanto tempo usa il computer?

Sono otto anni circa. L'uso saltuario e particolare che ne facevo inizialmente si è via via sviluppato fino a diventare quasi il settanta per cento della produzione dello studio.

Mi risulta che la generazione di progettisti che si è formata prima dell'avvento dell'informatica non sia particolarmente entusiasta di questo mezzo, che in genere viene considerato con una certa diffidenza o come un male necessario. Lei come ha vissuto questa innovazione?

Al principio mi è sembrata una cosa trascurabile, che serviva sostanzialmente solo per sostituire manodopera più costosa nella realizzazione di disegni accurati; ecco... in un certo senso mi pareva che il limite del computer fosse quel-

lo di fare i tratteggi più in fretta e più a buon prezzo di un disegnatore, poi, viceversa, ho scoperto quanto possa essere utile nella fase progettuale, su due versanti: innanzitutto quello della verifica del risultato attraverso la prospettiva e la rappresentazione tridimensionale, l'altro, invece, è più personale in quanto, essendo la mia architettura basata su una geometria abbastanza complessa, che si riallaccia anche alla geometria dei frattali, questo mezzo consente di controllare il processo di formazione geometrica in modo molto più incisivo di come non si riesca a fare con il compasso e la matita. Ci sono edifici che ho interamente progettato con il computer. Una delle cose fondamentali del calcolatore è che una volta individuata una struttura, una forma, si può cambiare la sua scala come si vuole senza bisogno di ricominciare da

capo come si fa quando si disegna a matita. Questo, per esempio, è uno strumento di indagine sulle architetture decisamente rivoluzionario. Successivamente ho scoperto le tecniche del rendering, che inizialmente ritenevo disprezzabile, riconoscendone invece l'efficacia provocatoria per chi ha talento creativo.

Fermo restando che è chi guida che fa la differenza: è più creativa la matita o il computer?

Beh, questa è un po' come la domanda se vuoi più bene a papà o a mamma, è uno pseudoproblema. Sicuramente la matita è più docile ma il computer ha una tale concentrazione sotto il profilo informativo che facilmente batte la matita come strumento creativo.

Qualcuno dice che i primi segnali evidenti dell'uso dell'informatica nella progettazione si possano cogliere



Nelle pagine precedenti, in questa e nella successiva il progetto per il Polo direzionale di Pietralata a Roma (1996).
Architetto
Paolo Portoghesi.
Collaborazione archt.
Beatrice Castagna,
Giancarlo Mancarella.

nella recente corrente destrutturata, che poi così nuova non è... Ormai è vecchia...
... visto che il primo esempio di questa

architettura lo troviamo nel palazzo Te di Giulio Romano a Mantova ...

Sì... Giulio Romano... indubbiamente era un decostruttivista, soprattutto il suo

affresco sul terremoto dentro il palazzo Te è veramente una premonizione, in un certo senso, di questo gusto della sciagura. Comunque, io considero il decostruttivismo una moda passeggera ormai giunta alla consumazione, indubbiamente derivata dalla facilità con cui il calcolatore simula il crollo, la destrutturazione di un edificio così come permette di fare delle prospettive esplose straordinarie; tuttavia non credo che il calcolatore debba essere usato in funzione di quello che sa fare meglio, io credo che debba essere usato per realizzare ciò che noi

vogliamo fare. Solo in questo senso dimostra una effettiva docilità, mentre nell'altro senso è lui che fa da padrone.

Nell'ultima edizione dello SMAU, la Philips, nell'ambito di un progetto dal titolo "Vision of the future", ha presentato una serie di oggetti-funzione realizzati con una tecnologia non ancora diffusa ma disponibile. Lei pensa che le nuove tecnologie modifichino la forma degli ambienti abitativi? E se è così, quanto ne debbono tener conto i progettisti?

Sono anni che ogni tanto mi occupo della casa del futuro e quindi su questo argomento ho riflettuto molto, secondo me senza dubbio la tecnologia metterà a disposizione uno strumentario finora appena intuibile che costringerà a modificare la casa, comunque a dedicare un grande spazio della casa a quella che può essere la memoria della propria vita che ormai è realizzabile attraverso infiniti mezzi.

Professor Portoghesi, non le sembra che l'informatica e la tecnologia in genere tendono a ridurre lo spazio tra la funzione e l'oggetto, la virtualità avanza a grandi passi invadendo la vita quotidiana? Moltissime funzioni saranno concentrate all'interno di spazi ridottissimi, di questo il progettista deve tener conto? C'è ancora spazio per una estetica dell'architettura oppure sarà tutto asetticamente funzionale e basta?

Crede, anzi, che ci sarà una moltiplicazione dei problemi estetici anche per il bisogno di non essere sommersi da questo grande frastuono che la tecnologia crea intorno a noi. Da una parte queste

IN UN CD-ROM LE GRANDI FIRME DEL DESIGN ITALIANO

vico magistretti

Un individualismo progettuale tutto milanese

Una diversa modernità

La cultura del progettista protagonista



L'Italian Style e la borghesia

L'eleganza dell'understatement

Ricerche e progetti

Prodotti aziende

Scritti bibliografia

La confusione e l'improvvisazione che dominano la produzione dei CD-ROM in Italia, sconcertando il pubblico per la genericità dei prodotti, ha rallentato l'ampliamento di un mercato potenzialmente assai vasto. Ma, ovviamente, non sono le capacità che mancano, i prodotti di qualità, che per fortuna non sono pochi, dimostrano di essere all'altezza - se non superiori - di quanto si realizza negli altri paesi.

È il caso di questo bel CD-ROM multimediale pubblicato dall'Editoriale Domus e dedicato a otto grandi firme del design italiano: Gae Aulenti, Mario Bellini, Achille Castiglioni, Vico Magistretti, Enzo Mari, Bruno Munari, Ettore Sottsass e Marco Zanuso. *I protagonisti del design italiano* è suddivi-

so in due grandi sezioni: "Lo scenario", "I protagonisti" e tre approfondimenti dal titolo "Ricerche e progetti", "Prodotti e aziende", "Scritti e bibliografia".

"Lo scenario" traccia in 24 capitoli una analisi critica, scritta da Andrea Branzi e letta da uno speaker, delle esposizioni, dei movimenti culturali, delle tematiche che hanno visto in prima linea o comunque coinvolto gli otto protagonisti. Completano la sezione una serie di interviste con i designer della durata totale di 30 minuti.

Ne "I protagonisti" viene ripercorso l'iter professionale e culturale dei singoli designer con il commento diretto di Andrea Branzi, la cui voce accompagna il procedere delle immagini.

Da queste due sezioni, contraddi-



ma "cosa" comunicare. Sembra che il problema sia come comunicare e che comunicare attraverso un telefonino modifichi sostanzialmente il rapporto tra due persone; certo, il telefonino ha fatto sì che questo rapporto di comunicazio-



innovazioni ci richiedono una partecipazione creativa, dall'altra, sicuramente, creeranno una reazione; del resto sappiamo che in tempi recenti lo sviluppo della tecnologia ha determinato una decisa difesa dell'ambiente, quindi ogni azione produce una reazione e se la tecnologia finisce per sommergere il mo-

mento estetico sicuramente l'uomo saprebbe difendere questa sua preziosa caratteristica.

Cosa pensa della multimedialità: moda, spettacolo, nuova comunicazione?

Quello che credo è che sì, esistono degli aspetti di novità, ma questa novità non è sostanziale: è una rielaborazione di elementi che appartengono alla vita dell'uomo, da secoli. Ciò che conta non è tanto "come"

ne, che una volta era determinato dalla presenza diretta o era comunque legato a una struttura fissa, sia diventata una cosa mobile. Forse verrà il giorno in cui i telefoni non suoneranno più, ci aggrediranno direttamente o avremo delle proteste nel cervello che ci metteranno in relazione con gli altri. Comunque sono dell'opinione che insieme a queste cose, che possono essere accettate o respinte dall'uomo a seconda se lo aiutano a vivere o invece gli rendono la vita difficile,



stampabili grazie al formato Adobe Acrobat. Alla ricchezza delle informazioni e alla quantità di immagini (circa 3000), si accompagna una interfaccia molto nitida e razionale e un uso intelligente della inter-

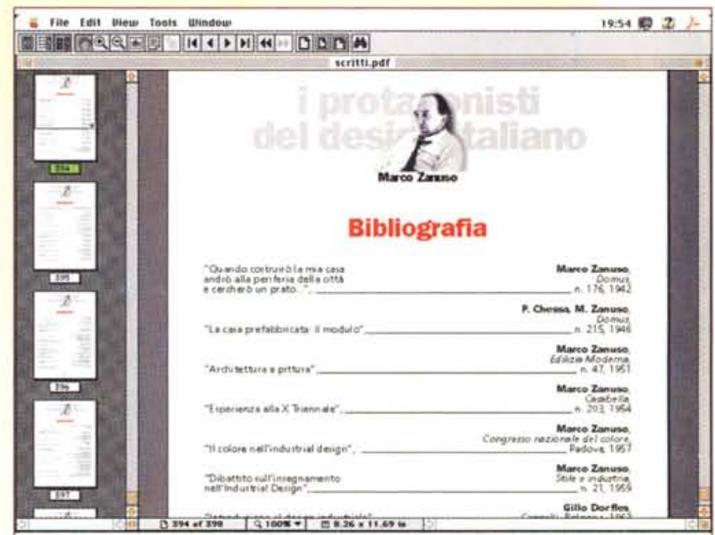
attività con funzioni che permettono una ricerca completa su tutto il materiale disponibile e, infine, la possibilità di personalizzare un percorso di navigazione costituendo così delle vere e proprie monografie autogestite.

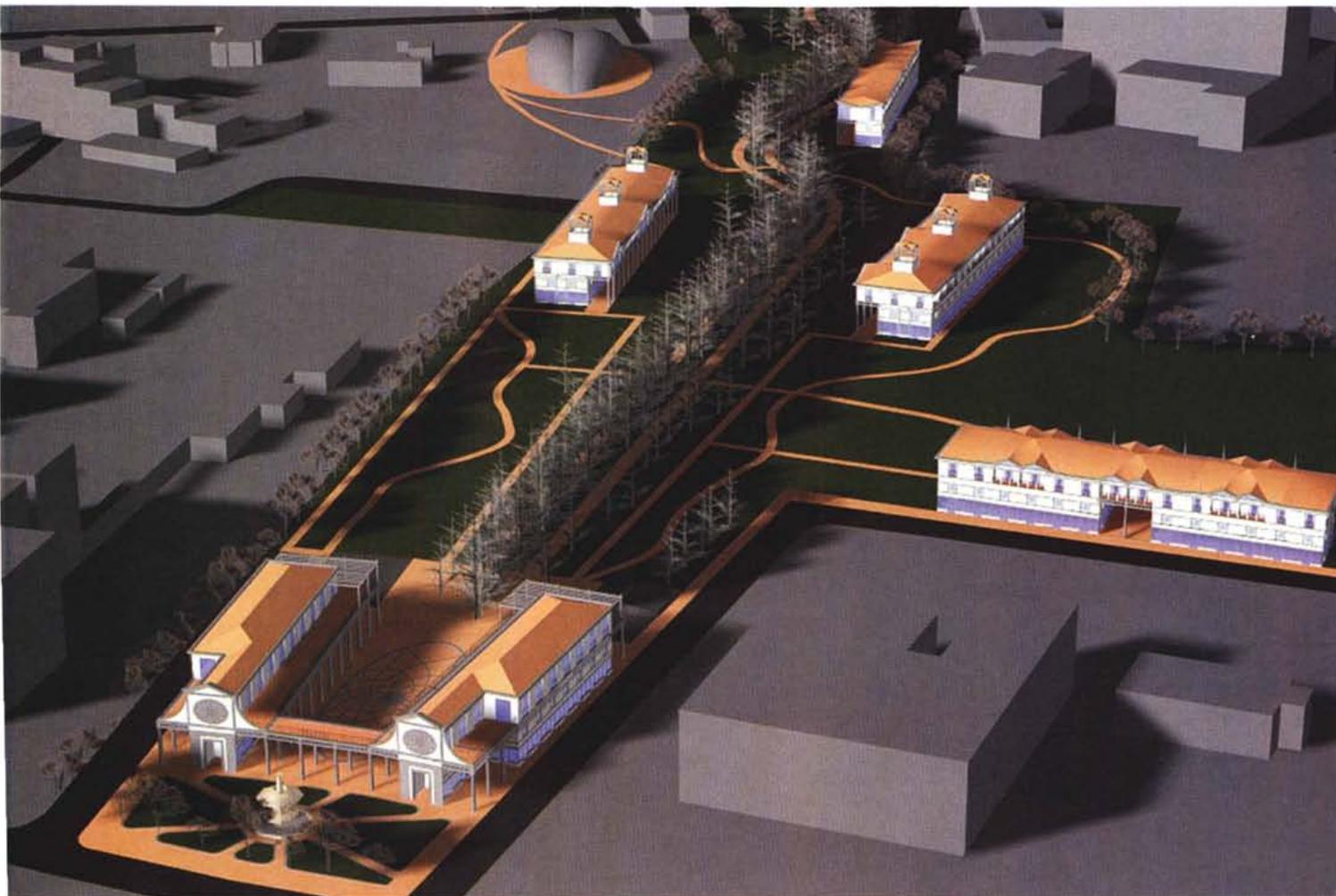
I protagonisti del design italiano.

Editoriale Domus. Lire 129.000 Per Macintosh e Windows 3.1 o Windows 95

stinte la prima dal colore blu, la seconda verde, si può interagire accedendo ai tre gruppi di approfondimento.

Il primo si riferisce alle "Ricerche progettuali", il secondo offre numerose schede sui prodotti (per alcuni dei quali è attiva una funzione di zoom per esaminare i particolari) raggruppati per aziende. Infine il CD-ROM offre un ricco repertorio di scritti e ampie bibliografie, 400 pagine, tutte consultabili e





In questa pagina e nella successiva il progetto per il parco termale di Abano Terme (1996).

Architetto Paolo Portoghesi.

Collaborazione arch. Beatrice Castagna, Giancarlo Mancarella.

sopravvivono molti dei caratteri dell'uomo primitivo. Sono centinaia di migliaia di anni che l'uomo esiste e tutto sommato l'uomo moderno somiglia più all'uomo primitivo che

non alle infinite macchine che sono state create sul suo modello. In definitiva credo che bisogna rendersi conto che molte delle cose che più ci condizionano risalgono a migliaia di anni fa e le cose che sono state inventate oggi hanno sì un peso ma si devono confrontare con questa eredità biologica molto più antica.

Una domanda allo storico. La rivoluzione culturale che ha trasformato il Medioevo in Rinascimento passa anche attraverso l'uso della prospettiva. È possibile paragonare, con tutte le differenze del caso, l'uso del calcolatore nella progettazione alla pro-





spettiva?

Certamente la prospettiva era qualcosa di diverso, era un metodo di rappresentazione della realtà che è stato poi inverato dalla macchina fotografica e utilizzato dal computer, quindi il computer non è ancora riuscito a trovare un altro metodo di rappresentazione. Questo ci deve far riflettere sul fatto che si succedono tante cose nuove, ma queste cose nuove spesso sono anche rielaborazioni di cose antiche. Il computer sicuramente cambierà il modo di progettare, però non creerà uno stile o se dovesse crearlo come è avvenuto per il decostruttivismo, sarebbe un cattivo stile.

Storia e informatica. Chi ne trarrà più beneficio: gli storici o i fruitori?

Io credo che gli storici hanno già utilizzato questo prezioso contributo che viene dalla comparazione, dalla categorizzazione e dalla manipolazione dei dati, dati visivi per esempio, che una volta erano operabili solo attraverso l'occhio e l'ingegno; oggi invece sono analizzabili anche meccanicamente. Tutto questo apre una nuova fase della storiografia che tuttavia è appena agli inizi e gli consentirà di fare dei grandissimi progressi sia nel campo delle attribuzioni sia nel campo dell'identificazione del linguaggio personale degli artisti; indubbiamente è una dimensione nuova. Per fruire una architettura bisogna vederla, bisogna passeggiarci dentro, può darsi che la realtà virtuale ci consenta un giorno di avere sensazioni molto vicine a quelle che si hanno visitando un edificio, ma non saranno mai esattamente le stesse. Oltretutto è ancora un mezzo di rappresentazione costosissimo e non credo che per il fruitore ci sia in tempi brevi un cambiamento, come invece sicuramente avviene nel campo della storiografia.

Per chiudere vorrei farle una domanda curiosa. Professor Portughesi, lei è uno dei più autorevoli studiosi, oltre che grande ammiratore, dell'opera di Francesco Borromini; se il

maestro barocco avesse avuto la possibilità, come l'abbiamo noi, di utilizzare i mezzi informatici, a suo parere, che atteggiamento avrebbe assunto: adesione, rifiuto o indifferenza?

Questa è una domanda fantascientifica, quindi è difficile dare una risposta attendibile. Quello che si può osservare è che il modo di disegnare di Borromini è profondamente diverso da quello dei suoi contemporanei, i suoi disegni sono disegni a matita, disegni di ricerca in cui si sovrappongono più fasi; in un certo senso c'è un rapporto tra il lavoro che si fa con il computer e quello che Borromini faceva sul foglio di carta.

Non so poi se veramente fosse vissuto nella nostra epoca come avrebbe reagito, quello che è certo è che comunque il suo modo di disegnare, alla ricerca di un'architettura diversa, "altra", fa vedere quanto fosse aperto all'innovazione e quindi, ammesso che si possa rispondere a questa domanda, direi che sicuramente non avrebbe diffidato di qualcosa che gli consentiva di vedere l'oggetto

nelle tre dimensioni in una sola immagine...

Quindi in lui sarebbe prevalso il senso di sperimentazione rispetto ad altri elementi...

... quello che è certo, è che Borromini avrebbe usato il calcolatore non per farsi comandare dal calcolatore ma per sfruttare le sue possibilità di docile strumento in mano all'intelligenza dell'uomo.

... che è poi il giusto uso del calcolatore...

Sì, l'uso corretto. Invece, come molto spesso accade, l'uomo si abbandona a una sorta di dialogo con questo oggetto attribuendogli quasi un'esistenza fisica...

Ma credo sia inevitabile, è sempre successo di fronte a tutti gli oggetti con cui l'uomo ha avuto a che fare, questa personificazione dell'oggetto è un bisogno dell'anima umana ed entro certi limiti può non essere dannoso, diventa dannoso quando si diventa schiavi e, purtroppo, sappiamo quanti casi di schiavitù del calcolatore esistono.

MC

