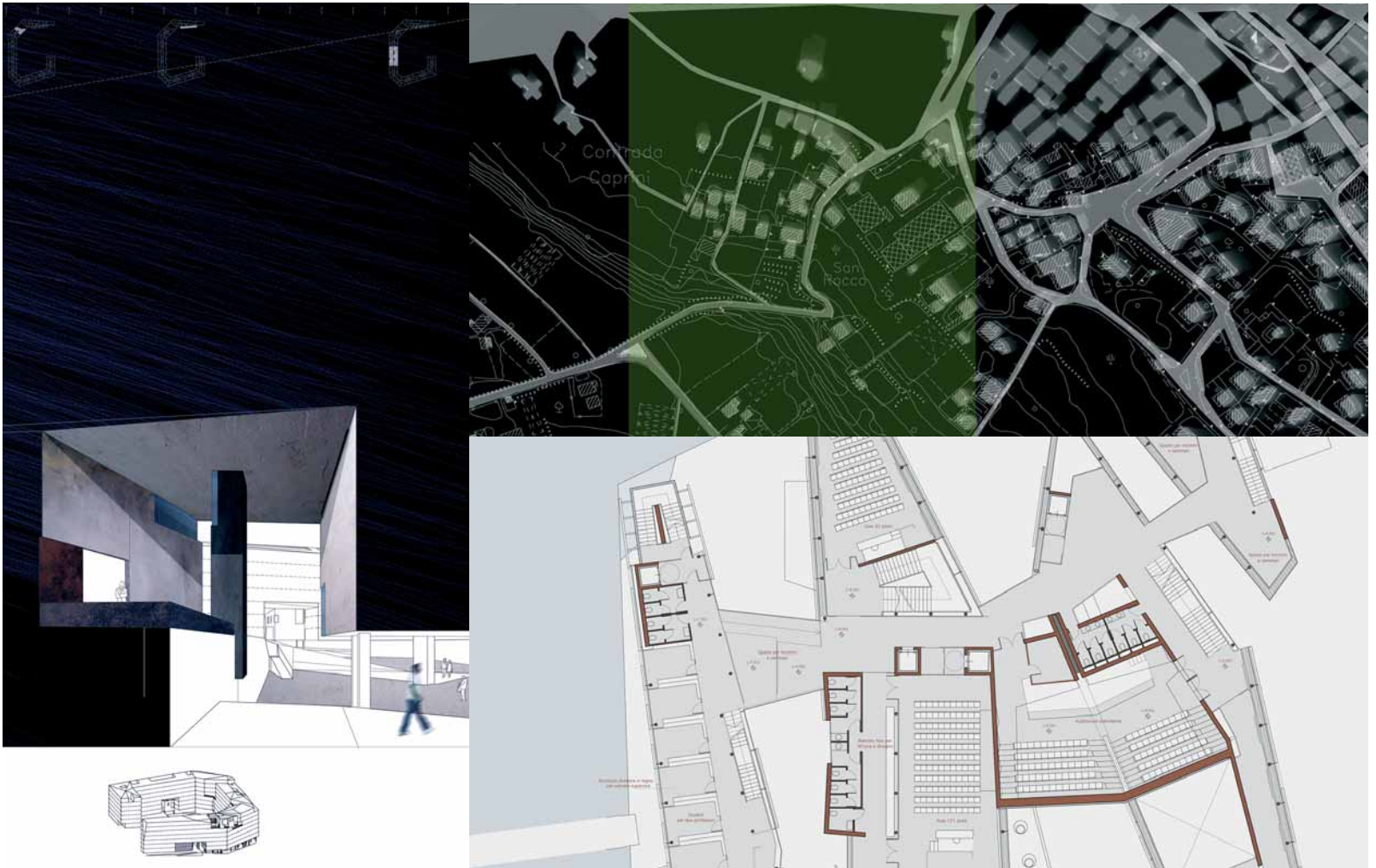
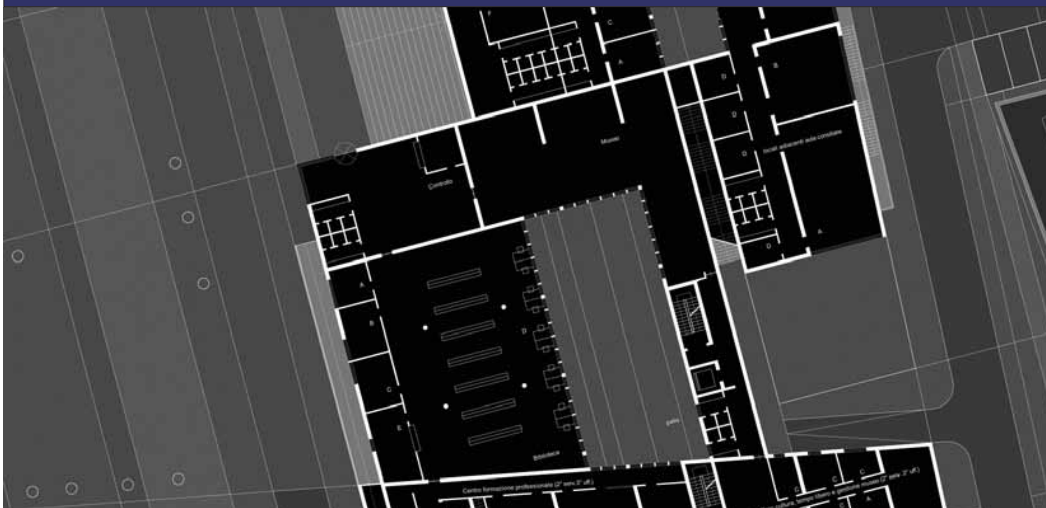




El dibuix i la imatge del projecte

L'obra gràfica de
4 equips d'arquitectes romans

Espai Picasso del
Col·legi d'Arquitectes de Catalunya
Delegació Barcelona
Plaça Nova, 5, Barcelona
21 de desembre de 2006 a 18 de gener de 2007



APsT architettura

Gianluca Andreoletti, Maximiliano Pintore,
Stefano Tonucci

RDM Studio

Paola Veronica Dell'Aira, Paola Misino, Virginio
Melaranci, Gaetano Di Gesù, Massimo Rosolini

T-Studio

Giancarlo Fantilli, Roberto Grio, Mariaugusta Mainiero,
Renato Quadarella, Giovanni Pogliani, Francesca
Contuzzi, Guendalina Salimei

Urbanlab

Alessandra Capuano, Orazio Carpenzano

El dibuix i la imatge del projecte

L'obra gràfica de
4 equips d'arquitectes romans

Espai Picasso del Col·legi d'Arquitectes de Catalunya
Plaça Nova, 5, Barcelona
21 de desembre de 2006 a 18 de gener de 2007

Tercera mostra de **Raons del dibuix tècnic**

COMISSARIS

Paco Martínez Mindeguía
Isabel Crespo Cabillo

ORGANITZACIÓ I PRODUCCIÓ

Espai Picasso
Col·legi d'Arquitectes de Catalunya
Delegació Barcelona

DIRECCIÓ DE RAONS DEL DIBUIX TÈCNIC

Paco Martínez Mindeguía
Isabel Crespo Cabillo
Joan Font Comas

Raons del Dibuix Tècnic és un projecte de CAIRAT (Centre d'Aplicacions de la Informàtica a la representació d'Arquitectura i Territori) que té com objectiu l'anàlisi de la producció gràfica professional de l'arquitecte, feta amb mitjans informàtics, per tal d'explorar recursos i estratègies, valorant el seu interès des del punt de vista de la transmissió i comunicació de la informació.

DISSENY DE L'EXPOSICIÓ

Pablo Martínez Díez

DISSENY I EXECUCIÓ DEL CATÀLEG

Paco Martínez Mindeguía

EQUIP REDACTOR

Paco Martínez Mindeguía
Isabel Crespo Cabillo
Joan Font Comas

COL·LABORADOR

Gianluca Burgio

EDITOR

Escola Tècnica Superior d'Arquitectura del Vallès
c. Pere Serra, 1-15
Sant Cugat del Vallès (Barcelona)

IMPRESSIÓ

Hewlett-Packard Development Company, L.P.
Sant Cugat del Vallès

DIPÒSIT LEGAL: B-53267-2006

ISBN: 84-608-0545-X

Raons del Dibuix Tècnic autoritza la reproducció total o parcial del contingut dels textos i imatges d'aquest catàleg, sempre que es citi l'autor i la seva procedència

INDEX

- 2** Els límits del color i la imatge en la construcció dibuix final, **Paco Martínez**
- 2** Entre la raó i la seducció, **Joan Font**
- 6** La nova seu del Istituto Universitario di Architettura di Venezia, RDM Studio, **Isabel Crespo**
- 6** Il disegno del progetto urbano, **Paola dell'Aira**
- 12** Concurs per una tipologia residencial a "Parco Talenti", APsT architettura, **Isabel Crespo**
- 14** Il Ponte Della Scienza, APsT architettura, **Isabel Crespo**

- 16** "L'immagine è ciò da cui sono escluso", **Gianluca Andreoletti**
- 18** Nou centre escolar a Francavilla al Mare, T-Studio, **Isabel Crespo**
- 20** La stratificazione e la dilatazione, **Guendalina Salimei**
- 22** Nou ajuntament de Santa Marinella i reordenació de Formia, Urbanlab, **Isabel Crespo**
- 24** Comunicare il progetto, **Orazio Carpenzano**
- 26** El qüestionari de RDT
- 28** Presentació dels equips

ELS LÍMITS DEL COLOR I LA IMATGE EN LA CONSTRUCCIÓ DEL DIBUIX FINAL

Paco Martínez

Si el dibuix és el llenguatge de l'arquitecte, el mitjà amb el que l'arquitecte comunica el que pensa, el que fa quan dibuixa és construir un discurs. Un discurs fet, habitualment, amb plantes, alçats, seccions, perspectives o esquemes, que l'arquitecte ordena dins d'una làmina o plànol. La manera d'ordenar aquestes projeccions afecta de manera important al propi discurs, així com la manera de tractar cada una de les projeccions i la relació que s'estableix entre elles. Si tradicionalment s'ha entès que el dibuix era cada una d'aquestes projeccions, considerades individualment, el desenvolupament actual de l'activitat gràfica de l'arquitecte ens fa veure que la pròpia làmina és també un dibuix i que les projeccions anteriors són les parts necessàries per construir el seu discurs. Molt més que els altres, i singularment en el cas dels concursos, el dibuix final de la làmina és el discurs i la imatge del projecte, capaç de condicionar la seva lectura i comprensió. Actualment, els recursos informàtics han

fet canviar no ja el discurs sinó la manera de fer-lo. Possiblement l'efecte més important que en els dibuixos ha tingut la utilització d'impressores d'injecció hagi estat la més amplia utilització del color i la possibilitat de treballar amb imatges. Aquesta ampliació de recursos gràfics, no sempre aprofitada positivament, ha tingut una conseqüència clara en el dibuix de les làmines i en la seva concepció com a dibuix.

El fet que el dibuix sigui un llenguatge fa que hagi d'ajustar-se a unes convencions acceptades per la comunitat a la qual es dirigeix. Aquestes convencions afecten a una sèrie de casos comuns, com ara el tipus de projecció utilitzada, la manera de diferenciar en elles les parts seccionades, de dibuixar les portes, les instal·lacions, de diferenciar les parts buides... i l'efectivitat del dibuix depèn de la seva adequació a aquestes convencions comunes. Hi ha però casos no tipificats per als quals l'arquitecte ha d'inventar els

LA NECESSÀRIA SEDUCCIÓ

Joan Font

Tot el material gràfic que integra aquesta exposició pertany a un gènere específic de la representació arquitectònica: la presentació mitjançant plafons per a un concurs. Un gènere amb un pes cada dia més considerable en la producció de molts estudis d'arquitectura i amb una transcendència innegable que va més enllà de la mera competició entre professionals que pugnen per assolir un encàrrec. No es pot deixar de banda que és a partir d'aquest tipus de presentacions que els jurats prenen decisions que acaben afectant directament el ciutadà, bé com a usuari final de la proposta guanyadora, bé com a contribuent que, d'una manera o altra, n'haurà d'assumir el cost d'execució.

Més enllà d'explicar la proposta –objectiu comú de tota representació arquitectònica– aquest gènere persegueix una fita fonamental: seduir el jurat, captar-ne la simpatia i la confiança envers el treball presentat i, en última instància, aconseguir-ne el vot favorable. Es pot dir, doncs, que aquest és un apartat de la representació arquitectònica que té clars punts de connexió amb la publicitat. Per bé que en aquest cas el missatge s'adreça a un públic molt determinat i restringit, la seva pretensió inequívoca és la mateixa que la de qualsevol spot publicitari: aconseguir que el destinatari acabi comprant el nostre producte i no el de la competència. També com a la publicitat, el missatge s'ha de construir en un espai restringit, de dimensions preestablertes. Fet que obliga a una gran concisió de discurs i al consegüent esforç de síntesi en la comunicació de la idea proposada. Això i el caràcter essencialment espacial i formal de tota proposta arquitectònica situen de ple aquest gènere en el terreny de la comunicació visual. El propi suport prefixat, usualment uns plafons rígids per a ser exposats, determina també el recurs a un llenguatge essencialment gràfic, sense lloc per a discursos textuais ni per a retòriques extenses.

L'arquitectura és una realitat complexa que integra una multitud d'aspectes que la determinen. Aspectes que, en la gènesi d'una proposta, centren l'atenció, la reflexió i l'esforç dels seus autors i tenen, sens dubte, un pes decisiu en el resultat final però que molt probablement no podran ser explicitats en els plafons d'un concurs. No perquè siguin irrelevants per a la qualitat de la proposta sinó perquè corresponen a un altre nivell de discurs. Seguint amb la referència a la publicitat, sembla indubtable, per exemple, que darrera d'un nou model d'automòbil hi ha un gran esforç de recerca per dotar-lo de millors condicions tècniques quant a fiabilitat, seguretat, comoditat i tot el conjunt de prestacions que donen qualitat al producte. Són condicions que el venedor esgrimirà davant del client i que sens dubte influirán en la decisió de compra, però que gairebé mai són explícitament esmentades en un spot publicitari. I, malgrat tot, sembla que, en una majoria de casos, és l'spot el principal desencadenant de l'impuls que porta el client fins al concessionari.

Un spot no és una relació detallada de característiques i prestacions del producte; un spot és un missatge sintètic, pensat per a una comunicació perceptiva i emocional que no reclama lectura atenta i conscient per part del receptor. Ha de ser així. D'una banda, perquè en el temps reduït d'un anunci no hi caben retòriques extenses, però també, i sobretot, perquè el context de recepció del missatge – un temps de lleure en l'entorn domèstic- no és l'adequat per a formes de comunicació que reclamin una atenció predisposada. Però la comunicació es produeix; i ho fa per una via gairebé epidèrmica, poc conscient. El missatge arriba i va molt més enllà del que l'spot diu de forma explícita. De manera que, certament, quan el client va al concessionari, no coneix totes aquelles condicions tècniques que determinen la qualitat del producte però,

PRESENTACIÓ DE L'EXPOSICIÓ Isabel Crespo i Paco Martinez

La singularitat del dibuix dels concursos d'arquitectura i les possibilitats expressives que ofereixen els recursos gràfics dels programes informàtics incideixen en la importància del discurs gràfic de l'arquitecte.

Aquesta mostra és una ocasió per fer una anàlisi del discurs gràfic dels plànols. Una ocasió per reformular qüestions com quins són els límits del dibuix de l'arquitecte o on és la línia que separa el grafisme de la comunicació.

Per fer-ho s'ha triat l'obra gràfica de quatre equips d'arquitectes romans: **APsT Architettura**, **RDM Studio**, **T-Studio** i **Urbanlab**. Quatre equips que, en el seu treball, mostren la importància que donen al dibuix final de la làmina, entesa com el discurs i la imatge del projecte, capaç de condicionar la seva lectura i comprensió.

codis, bé perquè no existeixen, bé perquè no s'adapten a les seves necessitats. Casos en els que l'arquitecte sovint traspasa aquests límits d'eficàcia en l'intent d'apurar les possibilitats del mitjà: en l'intent d'explicar una idea i no un altre, una forma però també les condicions que la justifiquen, o la relació entre les parts. Aquests límits poden separar el que és comunicació del que és grafisme, soroll innecessari o, potser, tan sols moda. L'observació dels casos que es mouen en aquest marge, però, té interès perquè permet conèixer els límits d'allò que és possible, conèixer de fet les possibilitats del mitjà gràfic que s'utilitza. Perquè transgredir les normes no té interès per sí mateix; l'interès és comprovar que té sentit fer-ho.

La majoria dels dibuixos que es presenten en aquesta mostra es situen dins d'aquest marge. Tenen l'atractiu que deriva d'un ús intel·ligent dels recursos gràfics, transmeten la seducció vers aquells que apuren els

límits sense caure y, en alguns casos, aconsegueixen mostrar que els límits encara estan més enllà del que havíem pensat. Sense perjudicis, tots ells fan un ús extens del color i les imatges, de les superposicions i l'ambigüitat, de la sensualitat i l'abstracció, i conscientment es situen en aquest marge imprecís entre el dibuix y el grafisme. Són dibuixos que, a més de descriure, pretenen captivar, suggerir o potser tan sols ser vistos. Perquè sí, com deia el clàssic, *el que no es veu és com si no existís*, les formes han de canviar perquè es vegi que ha canviat el contingut. Cap d'ells es mostra com a model exemplar però tots ells pretenen ampliar les capacitats comunicatives, expressives i seductores del dibuix, entès aquí com l'eina gràfica amb la qual l'arquitecte explica el seu projecte. Cal observar aquests dibuixos amb l'interès posat, no en el contingut del missatge sinó en com aquest missatge es dona, en com s'articula i modula per a que s'entengui adequadament.

Un perjudici que es remunta als inicis del XIX limitava els recursos gràfics que l'arquitecte podia utilitzar en els seus dibuixos a tan sols la línia, eliminant d'ells les ombres, llevat de les necessàries per diferenciar les parts seccionades a les plantes i seccions. D'altre banda, fins no fa massa temps, els sistemes tècnics de reproducció condicionaven que, en el nostre àmbit cultural, el dibuix de l'arquitecte fos en negre o gris sobre paper blanc. Actualment però, amb els nous sistemes informàtics de producció dels dibuixos, l'arquitecte pot utilitzar el color i pot incorporar imatges, amb una facilitat i qualitat que ha obligat a replantejar les codificacions tradicionals. L'arquitecte difícilment pot renunciar ara a aquests recursos malgrat que, en la pràctica, el seu ús encara no estigui prou madurat, amb una producció que es mou entre un ús escàs i incrèdul i una inconsciència temerària que oblida l'objectiu inicial del dibuix.

[Segueix a la pàgina 4](#)

d'alguna manera, les intueix, les espera, hi confia. Té una convicció interna que aquell és un bon cotxe, que pot ser el seu cotxe.

En el llenguatge visual, l'important no és tant el que es mostra explícitament com el que l'espectador sent i veu emocionalment. Per la seva condició de sistema eminentment formal, aquest és un llenguatge que, per via perceptiva, té una capacitat de comunicar que va molt més enllà del discurs literal. Un llenguatge que és capaç de generar sensacions i evocacions a partir de les quals cada receptor fa la seva pròpia síntesi del missatge. Certament, no és un llenguatge objectiu i unívoc però, en contrapartida, la seva força en la transmissió de valors emocionals sembla inqüestionable.

Una presentació per a un concurs d'arquitectura és fonamentalment un exercici de comunicació visual. Ho és per les raons ja esmentades i també perquè el desenvolupament tecnològic de les anomenades TIC fa que la comunicació del nostre temps, a tots nivells, es basi en llenguatges de fort component visual. El material d'aquesta exposició —sense deixar de banda altres lectures detallades a les quals dóna peu— ha de contemplar-se, en primera instància, des de la perspectiva que, per a cada un dels treballs exposats, els plafons de presentació constitueixen una unitat comunicativa, un missatge visual global: un espot. Amb més o menys radicalitat, amb més o menys domini del sistema, aquest és el plantejament que subjeu en totes les presentacions que aquí es mostren.

És clar que tots els treballs exposats evidencien una preocupació per la personalització del registre, és a dir, per diferenciar-se visualment de la resta de propostes competidores. Si, en la representació arquitectònica tradicional, la distinció entre propostes

calia buscar-la sobretot en la formalització de la mateixa proposta i, per tant, requeria una certa lectura atenta, avui la forma de la presentació ha esdevingut el primer element de diferenciació. Però el seu paper va molt més enllà de la mera funció diferenciadora. En el context d'un llenguatge visual, d'un sistema de lectura en clau emocional, tots els elements formals prenen valor comunicatiu. En conseqüència, el propi registre gràfic actua d'element de seducció i sovint de transmissor principal dels valors de la proposta; capacitat aquesta última que no és explotada per igual en els treballs que aquí es presenten, però que sembla d'fas obligat i de domini imprescindible per als estudis d'arquitectura que, en el món actual, pretenguin concórrer a un concurs amb expectatives d'èxit.

En alguns dels casos que aquí es mostren, hi ha una clara desproporció entre les dimensions del suport de presentació que establien les bases del concurs i la complexitat i extensió del tema objecte de la convocatòria. En aquests casos, no semblen massa encertats els intents de fer una explicació detallada de la solució que es proposa per la via d'omplir amb petits dibuixos i imatges bona part de la superfície dels plafons. Per la seva escala reduïda, cadascun d'aquests gràfics resulta de difícil lectura; i tampoc el conjunt esdevé fàcil de llegir, a causa de l'excessiva densitat d'informació que presenta. Aquests conflictes, d'altra banda habituals en molts concursos, troben solució quan es recorre a imatges de síntesi i a un ple aprofitament de les capacitats de comunicació dels elements formals i de registre gràfic. Com als espots, la comunicació no pot establir-se en aquests casos per la via de mostrar explícitament els detalls de la proposta, i es fa necessari fer un plantejament en clau de comunicació visual, a través del registre, per generar en el lector sensacions i evocacions que el portin a llegir la sensibilitat i els valors subjacents en la proposta.

Només si aquest primer nivell de comunicació s'estableix, si, com en el cas del comprador d'un cotxe, es genera en el jurat la confiança, la convicció, que aquella és una bona proposta, els avaluadors podran passar a un segon ordre de lectura: una lectura més atenta que permeti un millor coneixement de la idea que es proposa, sense requerir un detall d'explicació impossible en el context d'un concurs. Aquest joc de seduccions és gairebé portat a l'extrem en alguns dels treballs exposats. Són presentacions en què el pes de la comunicació s'ha confiat gairebé de forma exclusiva al registre i als aspectes emocionals, i es fa difícil arribar a distingir els trets del que s'hi proposa.

Establir quin és el punt d'equilibri entre el llenguatge més objectiu i explícit i el més visual i emocional és un tema que queda obert a la reflexió. Una reflexió necessària a la qual pretén contribuir l'exposició del material gràfic que aquí s'ha recollit.

ELS LÍMITS DEL COLOR I LA IMATGE EN LA CONSTRUCCIÓ DEL DIBUIX FINAL

Paco Martínez

Ve de la pàgina 3

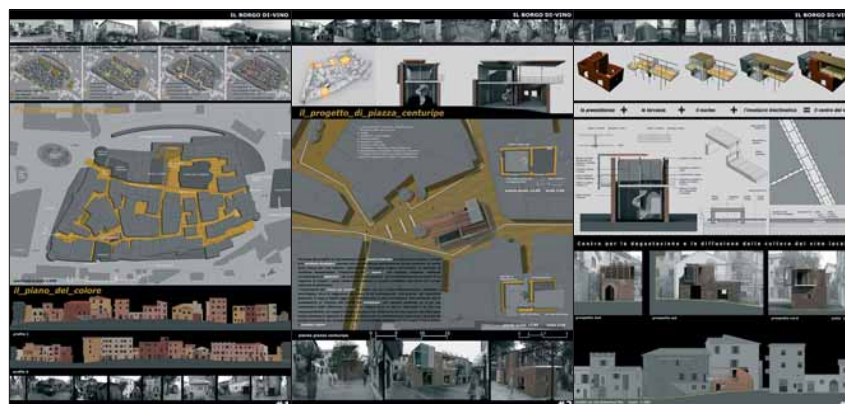
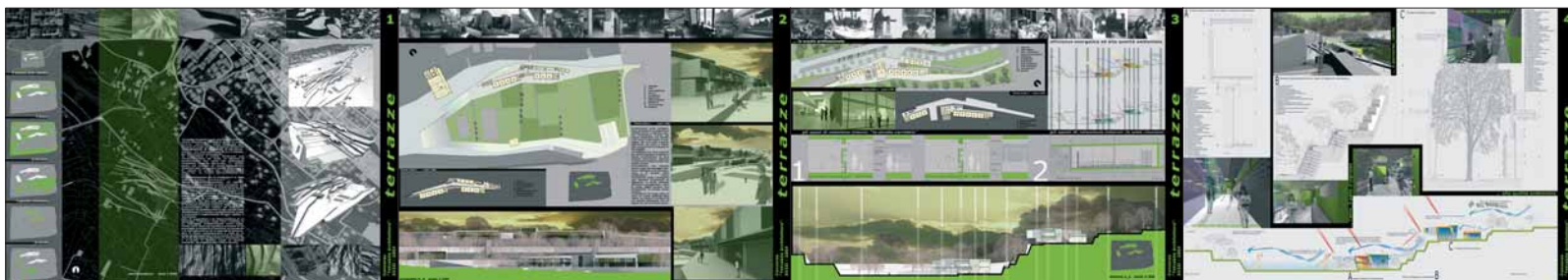
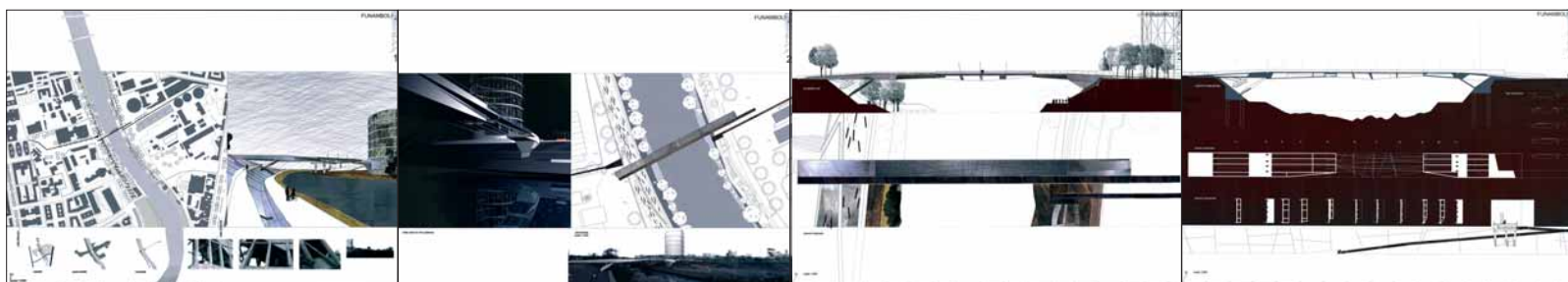
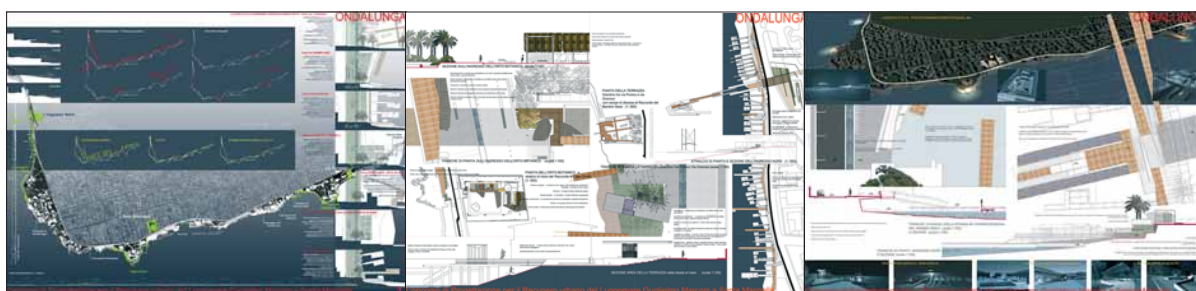
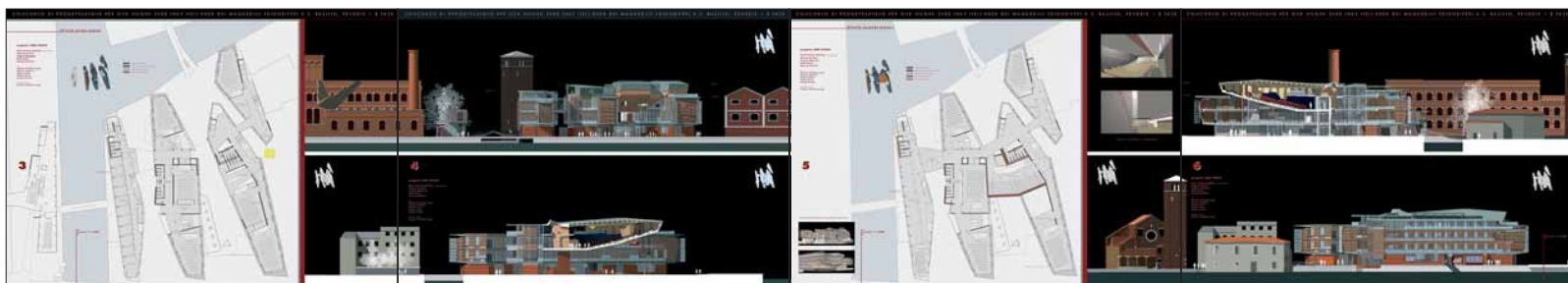
Convé veure juntes les 2, 3, 4 o 6 làmines d'aquests concursos per entendre com s'estructura en elles el discurs. En alguns casos a partir d'una primera làmina que resumeix la idea general del projecte, diferent compositivament i conceptualment de les restants que el detallen. Potser és la manera natural d'iniciar una explicació: situant-la en l'espai i el temps, mostrant imatges amb les que cal relacionar la proposta o mostrant una perspectiva o una imatge de la maqueta perquè s'entenguin fàcilment les làmines següents. El discurs també pot diluir la importància d'aquesta primera làmina i ordenar-se com un seguit de fragments equivalents, sense un inici o un final clar. En altres casos totes les làmines poden ser part d'un mateix dibuix o establir entre elles un lligam compositiu que les relacioni mantenint les seves diferències. De vegades es pot prescindir del límit físic de la làmina i el dibuix d'una làmina pot continuar en la lamina següent. En

tots els casos és la manera d'estructurar l'exposició el que canvia.

Un cop plantejada l'estructura, és interessant veure també com s'articula i modula la informació en aquestes làmines i l'ús que es fa del color i les imatges, dels contrastos, les transicions o les superposicions. Veure com alguns cops les imatges s'utilitzen com a tractament superficial, introduint modulacions que suggereixen les qualitats tàctils dels materials, o com els contrastos articulen el discurs, senyalen les transicions o enquadren el dibuix. Recursos que la ortodòxia del rigor tècnic sovint ha rebutjat per por de que tot pugui acabar en un simple joc gràfic sense valor descriptiu. Por de que l'atractiu gràfic emmascari els errors del projecte o la falta de contingut. Però la por no ha d'impedir la seva experimentació. L'ús d'aquests recursos inicia una fase de maduresa del dibuix arquitectònic amb mitjans informàtics i no

veure-ho també és un error. La síntesis ha estat des de fa temps un dels valors importants del dibuix: la capacitat de reduir el discurs a allò que és necessari eliminant allò que no ho és. Però eliminar amb aquesta operació allò que dona expressivitat al dibuix, que pot matissar els valors de la geometria o pot millorar la seva comprensió és una pèrdua massa important que no es pot justificar. És evident que controlar les possibilitats comunicatives del discurs permet explicar correctament un projecte però també fer creure el que no és. L'objectiu de l'esforç ha de ser *fer veure i fer comprendre* als altres la idea d'un projecte, allò que hi ha darrera de la forma i que li dona sentit, i no només convèncer. Un excés de purisme podria fer inacceptable els dibuixos de Viollet-le-Duc, d'Otto Wagner, de Charles Garnier, d'Alphonse de Wright.

Evidentment un dibuix no és tan sols una imatge. És la imatge d'un projecte i la imatge del que el fa. I per

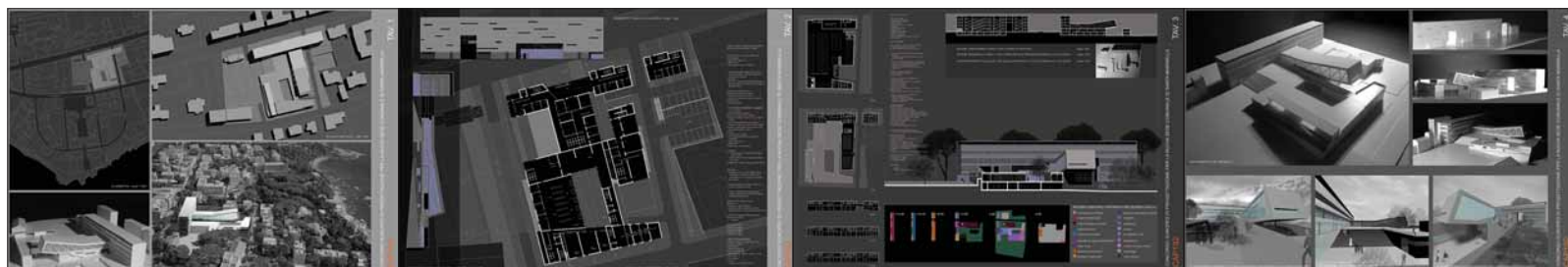
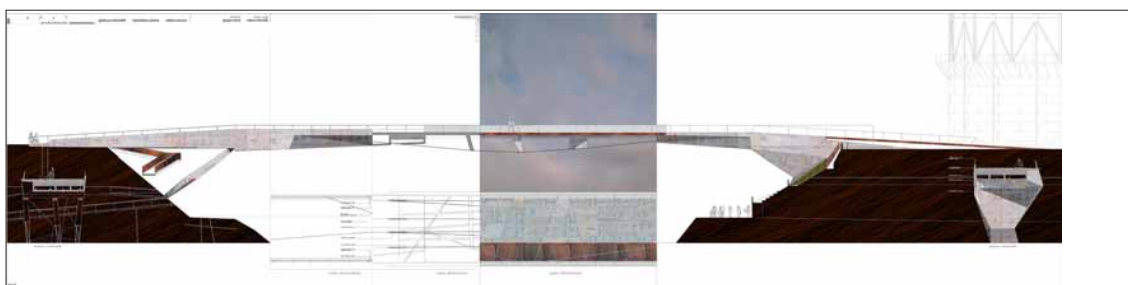


construir-la cal tenir les idees clares i utilitzar bé els recursos de què es disposa. El discurs de l'arquitecte no és el discurs de la publicitat ni el seu dibuix és només disseny gràfic, però d'ambdós haurà d'aprendre si vol aprofundir en les possibilitats comunicatives del mitjà gràfic.

1	1
2	3
4	4
5	6
7	8

TOTS ELS PROJECTES DE LA MOSTRA

- 1 Concurs per la nova seu del Istituto Universitario di Architettura di Venezia, a l'àrea dels Magazzini Frigoriferi de San Basilio, 1998-9, **RDM Studio**. Apareixen aquí només 6 de les 12 làmines del concurs. La proposta va ser escollida entre els 10 que van passar a la segona fase del concurs. Ha estat publicat a Marco De Michelis, "Venecia. La Nuova Architettura" (Milà, Skira, 2000).
- 2 Concurs per la ordenació urbana del Lungomare Guglielmo Marconi a Santa Marinella, Roma, 2003, 1er premi. **RDM Studio**
- 3 Concurs per a joves arquitectes i enginyers per a una tipologia edificatòria residencial en un nou barri al "Parco Talenti", 1er premi, Roma, 2002, **APsT architettura**
- 4 Concurs de pont de vianants, "Ponte Scienza", a l'antiga àrea industrial del barri ostiense, Roma, 2000, 1er premi, **APsT architettura**
- 5 Concurs de nou centre escolar a Francavilla al Mare, 2004, 4rt premi, **T-STUDIO architettura**
- 6 Concurs per a la nova seu municipal de Santa Marinella, Roma, **Urbanlab**
- 7 Concurs per a la requalificació del centre històric de Lanuvio, Roma, 2004, 2n premi, **T-STUDIO architettura**
- 8 Concurs de requalificació del port de Formia, **Urbanlab**



LA NOVA SEU DEL ISTITUTO UNIVERSITARIO DI ARCHITETTURA DI VENEZIA, **RDM Studio**

Isabel Crespo

El contrast entre els dibuixos de planta i els dels alçats i seccions posa en evidència dues maneres de representar arquitectura.

Les plantes es dibuixen amb línia precisa, trames suaus sobre un fons gris clar, amb una claredat notable i un traç net. Es fa ús del farcit de color marró per a distingir quins elements són opacs i quins són obertures en els tancaments. Es podria fer una lliçó de grafisme i de dibuix tècnic amb aquestes plantes, ja que segueixen la més rigorosa ortodòxia.

L'edifici està resolt amb unes façanes molt vidriades; els murs tanquen els nuclis de banys i separen els espais de circulació de les aules. Aquesta idea d'edifici poc massís, obert a l'exterior, no vol dir però que es tracti d'un edifici disseminat o disgregat, tot al contrari, el constitueixen quatre peces separades i expressament diferenciades amb trames grises. És evident que el tractament gràfic que es dona a aquests elements crea una idea d'ells al "lector" de que es tracta d'unitats

compactes, illes, quatre cossos que arriben a terra, amb una forma afusada, són quatre elements flotants, quatre vaixells varats o fondejats (els autors justifiquen aquesta forma allargassada a una al·lusió a la parcel·lació gòtica veneciana. Veure Da Michelis, Marco: "Venecia la La nuova Architettura, Milán, Skira. 2000, Pàg. 160). La connexió es fa mitjançant ponts com passeres i només en les plantes altes una gran sala necessita recolzament en dos d'aquests cossos però el perímetre de cadascun no es perd.

La planta s'entén com a clau d'explicació de l'edifici, gairebé com un senyal d'identitat. Apareix en diferents llocs com un referent, com un ideograma que resol moltes explicacions: situació de les seccions i dels alçats, zonificació d'usos per a cada nivell, etc. Es podria dir que té identitat pròpia.

Pel que fa a les projeccions verticals, es desenvolupa tot un altre llenguatge gràfic: els elements diferents s'omplen de color, però s'hi troba a faltar la línia de

dibuix que delimita, que perfila cada element i el fa evident. Aquest traç dels límits podria haver aportat profunditat en els alçats i donar idea de diferents plans.

L'ús de colors poc contrastats i el fons pla i absolutament negre necessita dibuixar la secció farcida de blanc. Aquest recurs, junt amb el dibuix de les persones i la vegetació del mateix color, aporta el toc de llum necessari a uns plafons inundats d'una decidida negror pictòrica.



IL DISEGNO DEL PROGETTO URBANO

Paola dell'Aira, de RDM Studio

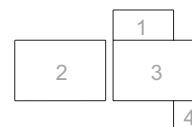
La dimensione del progetto urbano è quella che focalizza i nostri impegni professionali e di ricerca. Per progetto urbano non intendiamo necessariamente la grande scala. E' piuttosto l'urbanità del progetto il nostro centro d'interesse. Piccolo o grande che sia, ci interessa la sua capacità di interrelarsi ed interfacciarsi con il suo intorno reale, fisico, la sua capacità di agire come inserto, come atto parziale e dipendente, la sua capacità di farsi anello di una rete di fatti di cui esso è fondamentalmente continuazione. La questione che maggiormente ci appassiona è infatti quella dei rapporti, delle relazioni, delle sinergie, tra ciò che già esiste e ciò che di nuovo si sceglie di immettere nella realtà. E' la questione della contestualità delle scelte, della loro appartenenza, del loro radicamento, al di fuori dei quali l'architettura tende a spostarsi verso i campi del design, o dell'arte figurativa, tende a rinchiusersi in sé, a farsi semplice escogitazione formale.

E se l'"urbano" è dimensione che non conosce più ormai i limiti della città consolidata, ma si estende a tutto l'ambiente umano, va da sé che questo nostro lavoro tenda a spaziare in campi di applicazione e verifica estremamente articolati e differenziati. Un progetto di un quartiere, quello di un edificio singolo, un assetto di paesaggio, il disegno di un parco, il progetto di una passeggiata o di un percorso, un programma di recupero urbano, un progetto di fattibilità, un piano. E sulle ultime voci vogliamo metter l'accento. Esse richiamano infatti un'altra accezione di urbanità che, forse in modo più pregnante e concreto, ci sensibilizza e ci impegna. E' quella del farsi del progetto in funzione urbana, ossia della capacità da parte dell'architettura di offrirsi alle dinamiche e ai processi di pianificazione e sviluppo urbano. E' il tema, della sua forza figurativa, della sua qualità, della sua capacità di fare "volto urbano" ed insieme della sua elasticità morfologica, capacità

interlocutoria, permeabilità ai processi sempre più complessi attraverso i quali la città concretamente si progetta e si fa.

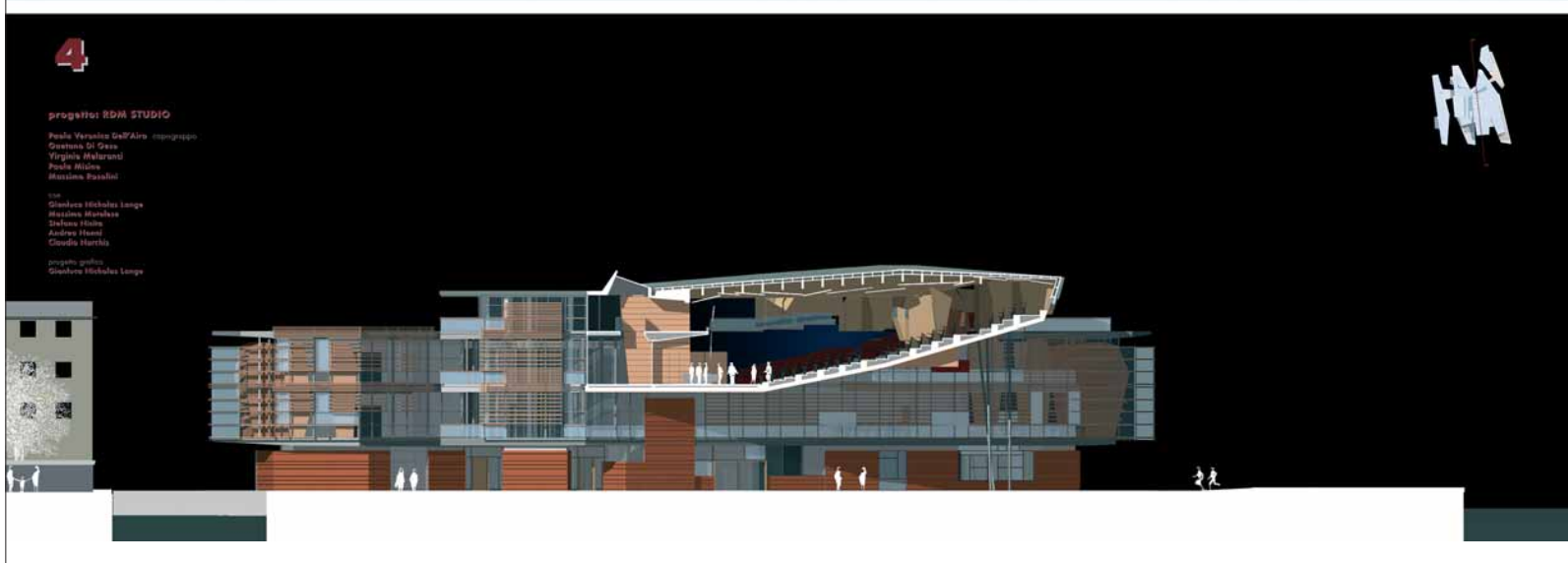
Di qui, l'orientamento del disegno. Anche il disegno deve assecondare l'illustrazione di questi caratteri. L'illustrazione deve riuscire a contenere il carattere evolutivo e progressivo su cui il disegno del progetto urbano si fonda. Il disegno deve essere un racconto. La Tavola di Concorso è la narrazione dello sviluppo e della crescita del progetto nel tempo. Planimetrie e diagrammi, layers funzionali e temporali, sono elaborati fondamentali del nostro ragionamento e del progetto di comunicazione.

Sia il Progetto IUAV elaborato per Venezia, sia il Progetto Lungomare elaborato per il Comune di Santa Marinella contengono questo "carattere programmatico" del disegno. Il primo più



- 1 Fragment d'un alçat del projecte per la nova seu IUAV, Venècia, de **RDM Studio** (apareix a la làmina 6 del concurs)
- 2 Làmina 3 del projecte per la nova seu IUAV, Venècia, amb la planta primera i els inicis de l'alçat i la secció que continuen a la làmina 4
- 3 Làmina 4 amb l'alçat i la secció iniciades a la làmina 3. El tall d'aquestes projeccions no impedeix la seva correcta lectura i té l'interès de permetre compensar la diferència d'espais necessaris per a les plantes i les seccions i alçats, a més de reforçar la continuïtat del discurs
- 4 Reducció de la planta que serveix per senyalar la situació de la secció de la làmina 6 (fig. 1 d'aquesta pàgina)

CONCORSO DI PROGETTAZIONE PER UNA NUOVA SEDE IUAV NELL'AREA DEI MAGAZZINI FRIGORIFERI A S. BASILIO, VENEZIA • 2 FASE



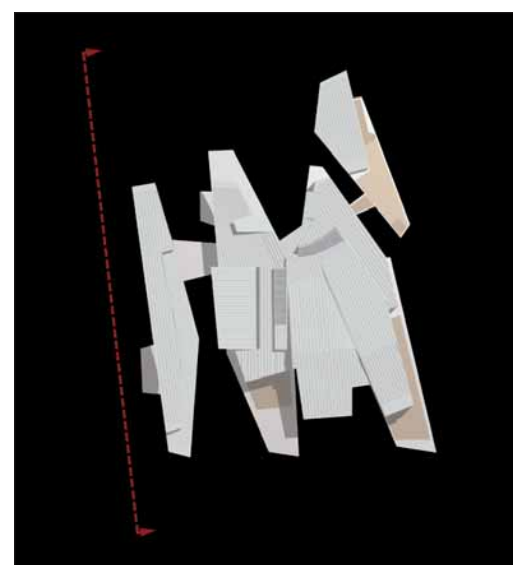
architettonico. Il secondo più urbanistico. Nel primo, al manufatto edilizio principale, la nuova sede universitaria, si uniscono ulteriori opere che riguardano la sistemazione complessiva della Banchina Di Ciò. Sono opere complementari, da programmare per un differimento nel tempo, per un'esecuzione architettata secondo fasi e stralci distinti. Il secondo è un vero e proprio Progetto-Programma, un'Onda Lunga. Questo era infatti, non a caso, il suo motto negli elaborati di concorso.

Il Disegno raccoglie e racconta la natura composita ed evolutiva delle opere; le illustra e le prospetta nella loro configurazione conclusiva le offre alla visione finale, ma senza far perdere loro il messaggio: tutto ciò si monta nel tempo; è come un kit, il cliente è l'operatore urbano, il Comune, oppure il privato, oppure la società di partenariato Pubblico Privato; e questi sono i pezzi, questo l'ordine, questa la possibile

progressione degli interventi ... il nostro disegno del Progetto Urbano racconta il suo farsi e il suo crescere con la città allo stesso modo in cui i nostri disegni architettonici e di dettaglio, i preliminari come gli esecutivi, raccontano i diversi materiali e le diverse tecnologie, spiegano come essi si montano a realizzare l'opera architettonico-edilizia, quali sono le loro qualità e caratteristiche, la loro grana e colore, nel modo più comprensibile e chiaro possibile, affinché sia agevolmente trasferibile all'impresa realizzatrice il cosiddetto *mode d'emploi*.

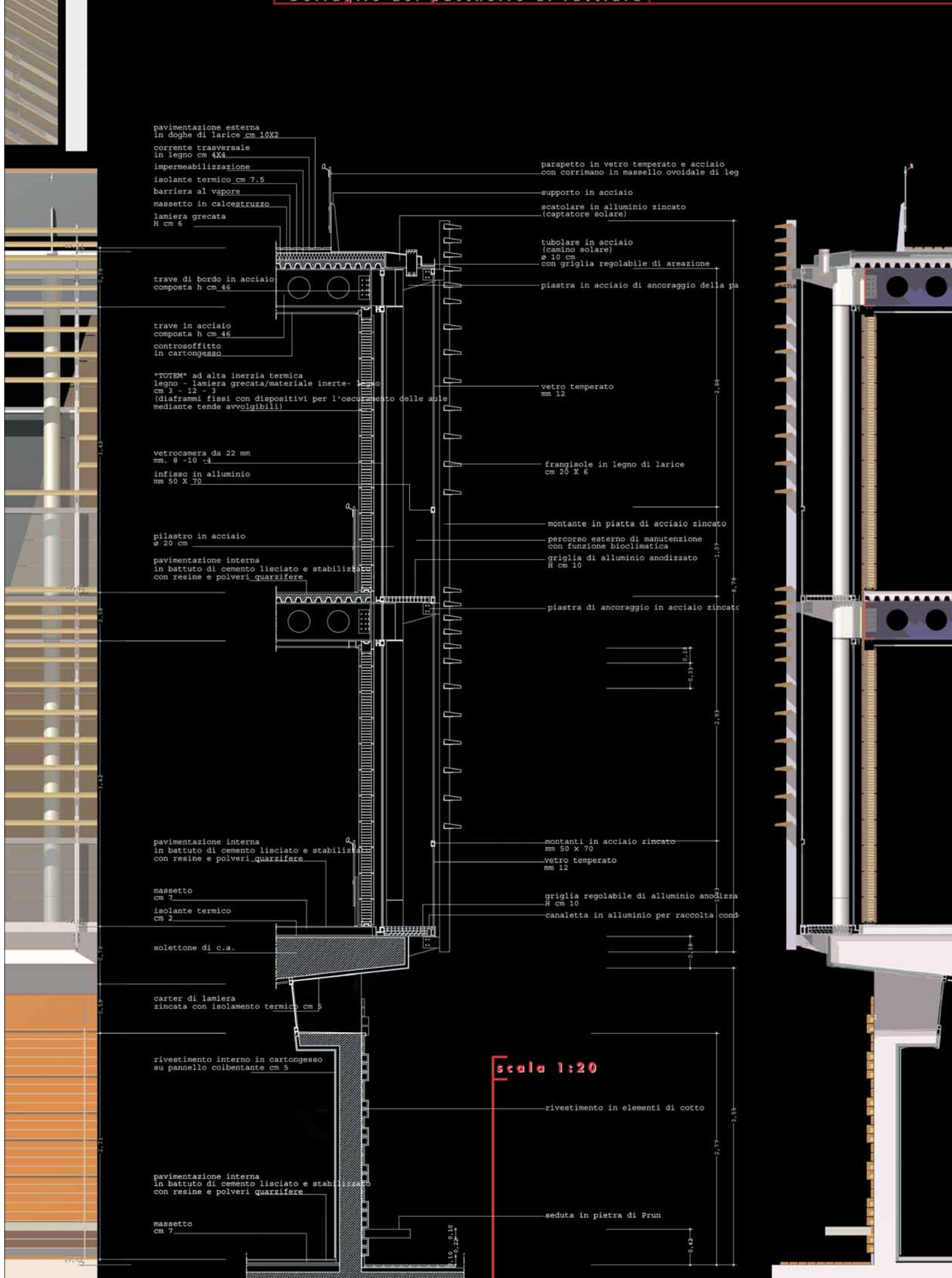
Disegnare è come parlare. Chi non dà importanza a chi recepisce ed ascolta, non comunica... semplicemente parla, semplicemente disegna. Lo fa per sé.

A noi interessano di più le relazioni, i rapporti.



A DEI MAGAZZINI FRIGORIFERI A S. BASILIO, VENEZIA • 2 FASE

[Dettaglio del pacchetto di facciata]

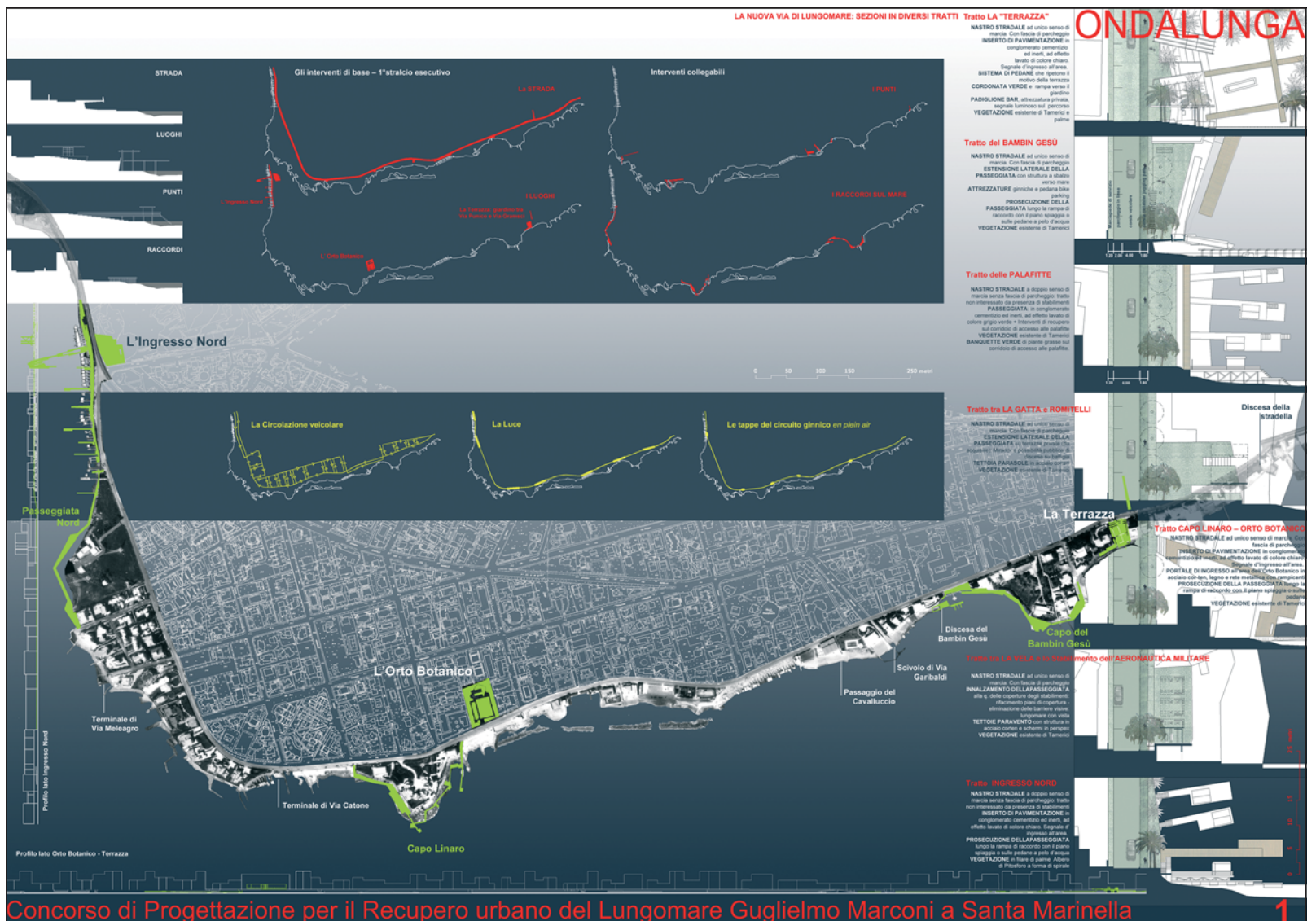


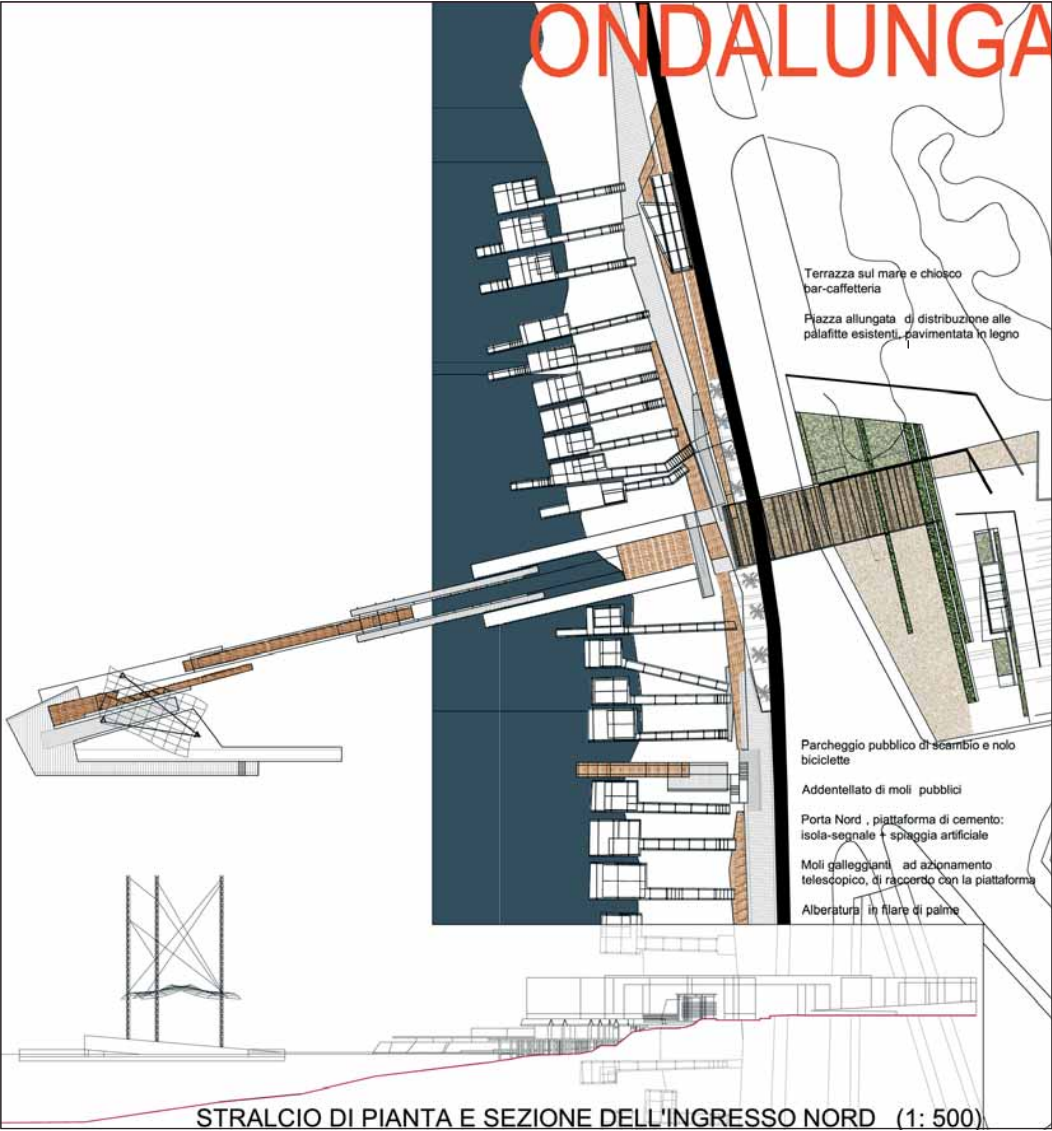


1	2
	3
	4

- 1 Fragment d'un detall constructiu de la façana, que apareix a la làmina 11 del projecte per a la nova seu IUAV, Venècia, de **RDM Studio**. La juxtaposició de la secció constructiva i la renderitzada permet fer més clara la lectura de la primera. L'ús del fons negre reforça la percepció de les qualitats de suavitat i delicadesa d'aquesta secció renderitzada que, possiblement, encara hagués millorat amb la utilització de línies de contorn en les parts seccionades
- 2 Planta que serveix per indicar la diferent assignació d'usos de la segona planta (apareix a la làmina 6 del projecte per la nova seu IUAV, Venècia.)
- 3 Secció longitudinal que apareix a la làmina 6
- 4 Planta segona del projecte per la nova seu IUAV, Venècia

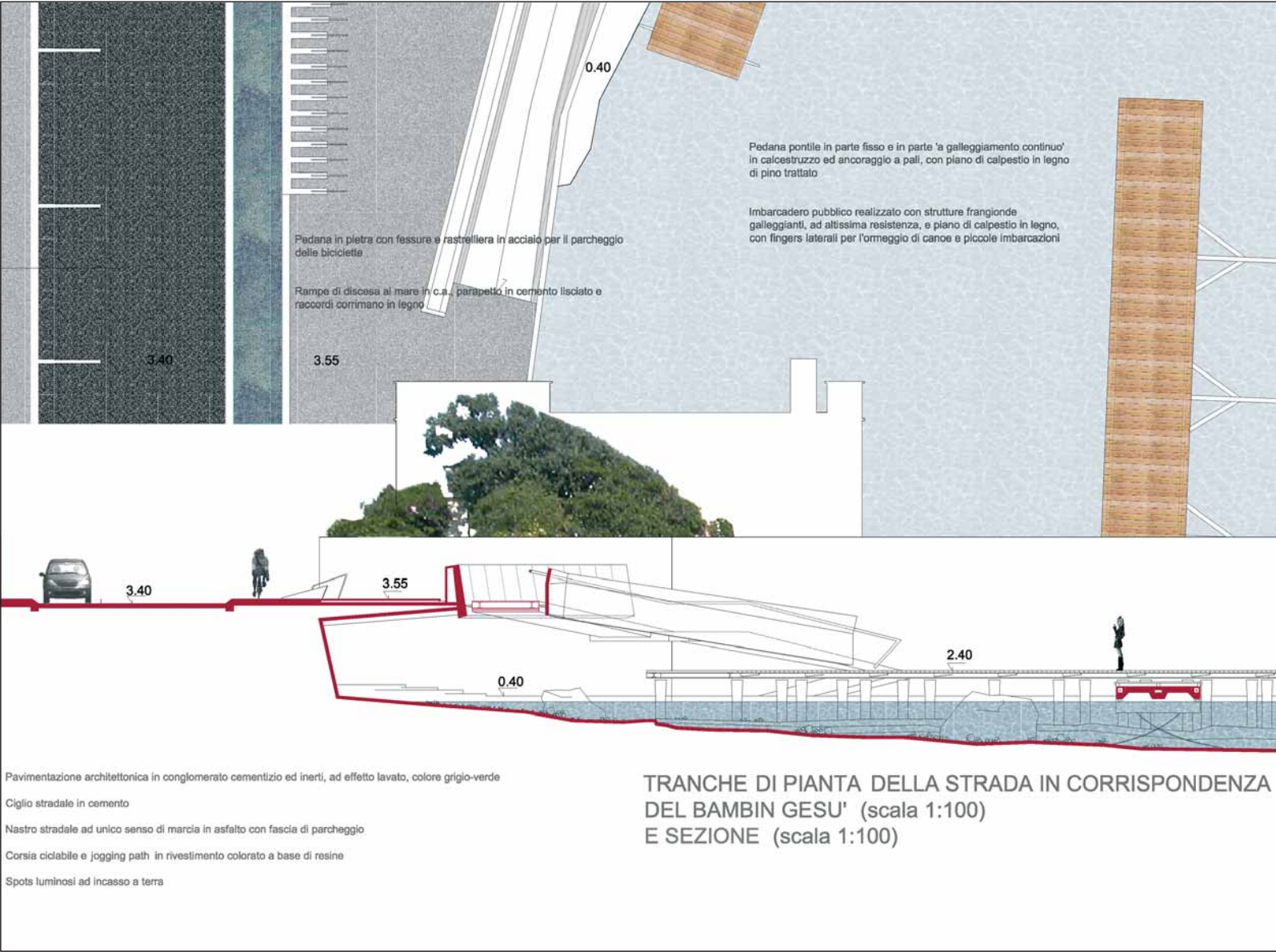
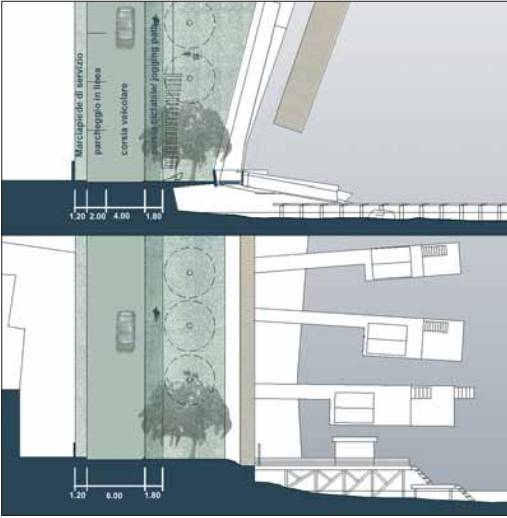






1	2	3
4	5	

- 1 L'amina 1 del concurs per a la recuperaci3 urbana del Lungomare Guglielmo Marconi a Santa Marinella, de **Rdm Studio**
- 2 Fragment de la l'amina 2, amb la planta i la secci3 de l'extrem nord del lungomare
- 3 Secci3s i plantes de dos trams del lungomare (apareixen a la l'amina 1)
- 4 Un altre fragment de la l'amina 2, amb una secci3 del tram central, a l'alçada de l'Orto Botanico. Aquesta l'amina potser pateix d'una excessiva acumulaci3 d'informaci3, que dificulta entendre la relaci3 entre les projecci3s i la seva lectura (fig. 1, p'g. 4). 's interessant per3 la manera de tractar les superfici3s, amb un fons d'imatge, en contrast amb els farciments llisos. Un tractament que aporta qualitat de textura que s3n 'utils en la descripci3 del projecte
- 5 Fragment de la l'amina 3, amb la secci3 del tram est



CONCURS PER UNA TIPOLOGIA RESIDENCIAL A "PARCO TALENTI", **APsT architettura****Isabel Crespo**

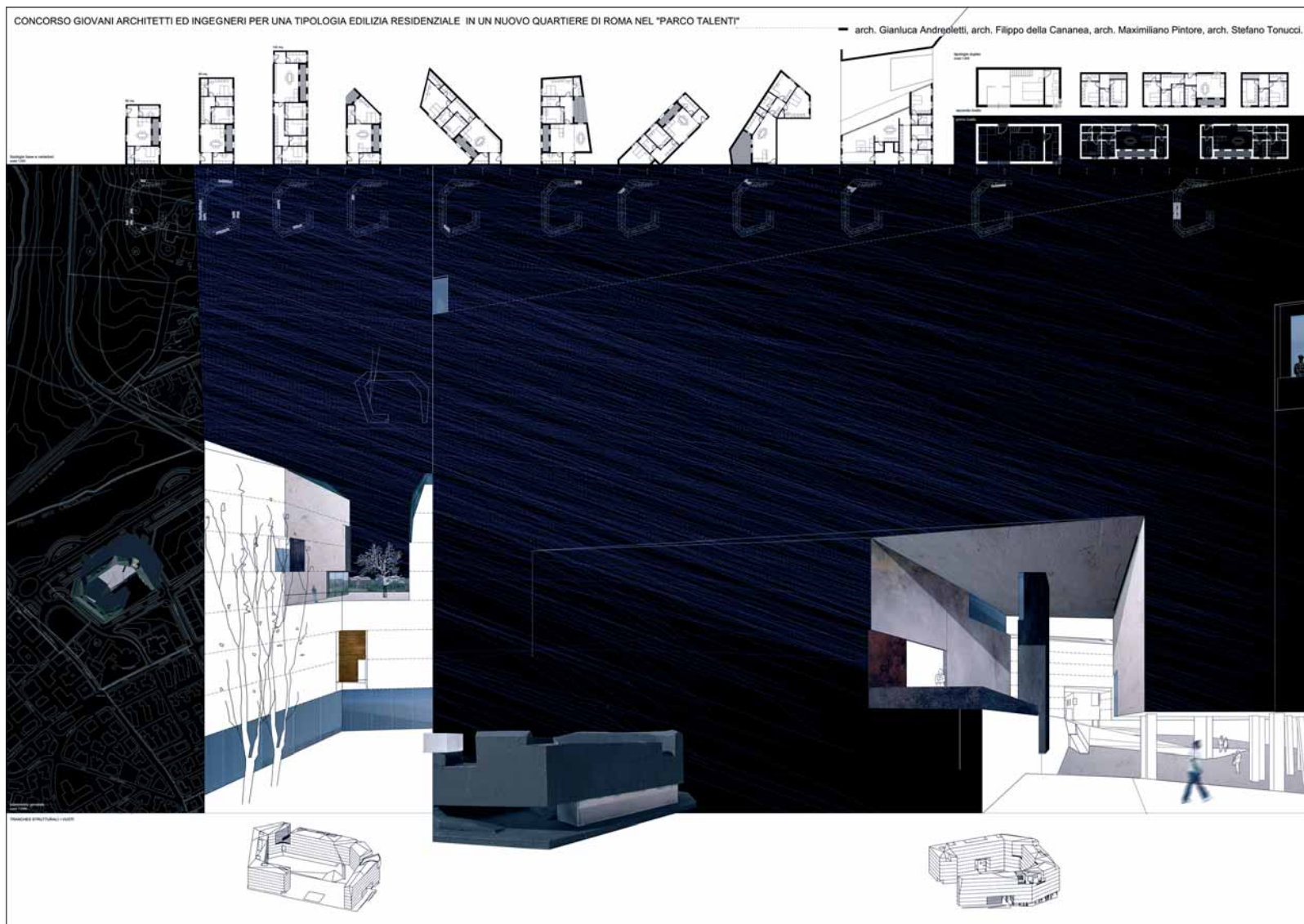
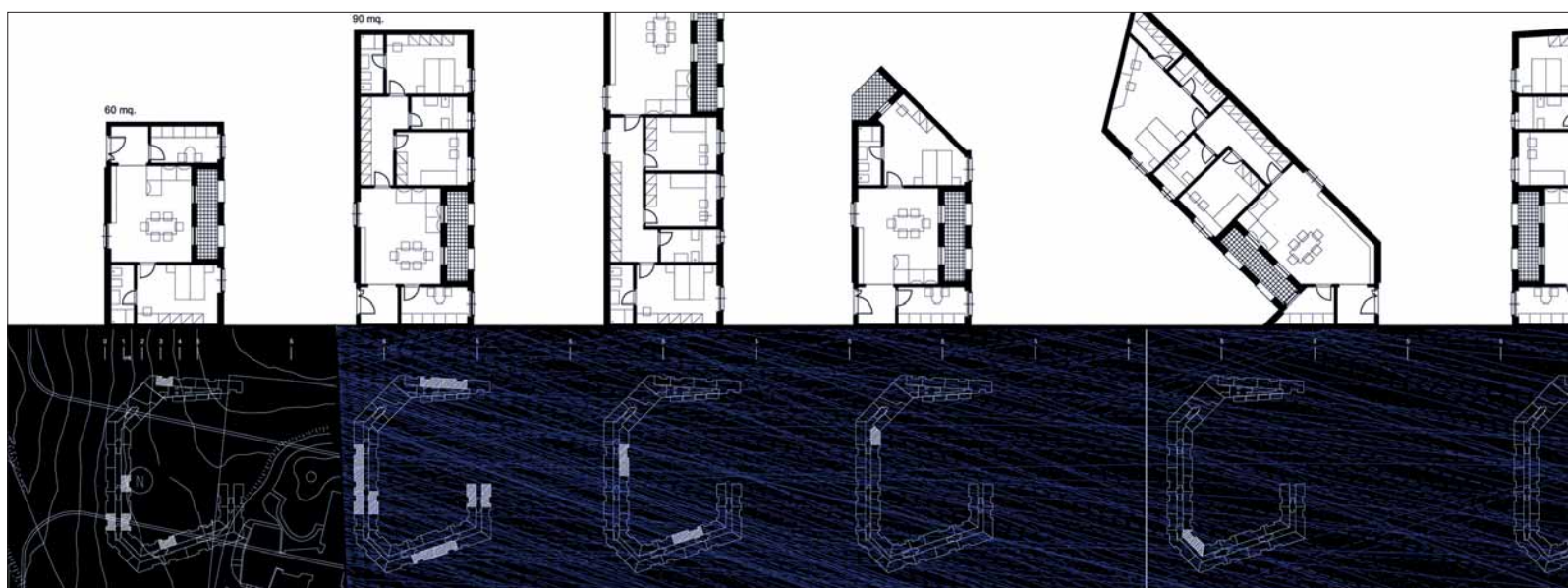
La composició de les làmines en el cas del projecte de bloc d'habitatges al Parco Talenti, del grup d'arquitectes APsT, suggereix una voluntat d'expressar molt més que una tipologia edificatòria. En aquest projecte la distribució concreta dels habitatges passa a un segon terme en importància. S'ha fet una aposta molt més forta per l'efecte de sorpresa que provoca el bloc construït sobre l'observador.

Les tipologies de les diferents unitats d'habitatge, tema central de l'edifici, es resolten i es presenten com en una llista, igualitària i notarial, complint l'encàrrec; no es para atenció a la vida privada al seu interior. Per contra, hi ha un esforç enorme en expressar l'impacte que el buidats del bloc i els racons que apareixen en ell provoquen sobre un hipotètic vianant. L'ús de la perspectiva cònica com a recurs gràfic reforça aquesta idea. La vista cònica és, com ho ha estat sempre, el sistema de representació de la subjectivitat en

l'arquitectura. L'opinió, el punt de vista, tenen en aquest tipus de representació el seu lloc natural. El projecte exposa un edifici massís on ni tan sols es dibuixen les finestres de les diferents façanes. Una llicència massa explícita per que no hi parem atenció. Les plantes dels habitatges tenen finestres però en façana no es manifesten. En el seu lloc una trama suau i perfectament ordenada de punts, com si fossin troneres en una fortalesa, insinuen un cert nombre de plantes, però res més. El volum general sí que es treballa, s'esculpeix, es fractura amb formes polièdriques, angulars, obre forats que permeten veure l'interior. I aquests trencaments del bloc s'expliquen amb textures, ombres, matisos, claroscurs, amb sensació de ser-hi i d'obrir-se pas en un bloc massís. Les vistes s'obren entre la foscor de la trama que ocupa el centre d'atenció de les làmines. Una trama feta amb traç fort i llarg, un ratllat que rasca el negre del fons i d'aquesta manera enforteix la idea de duresa perquè sembla haver estat

feta amb un punxó.

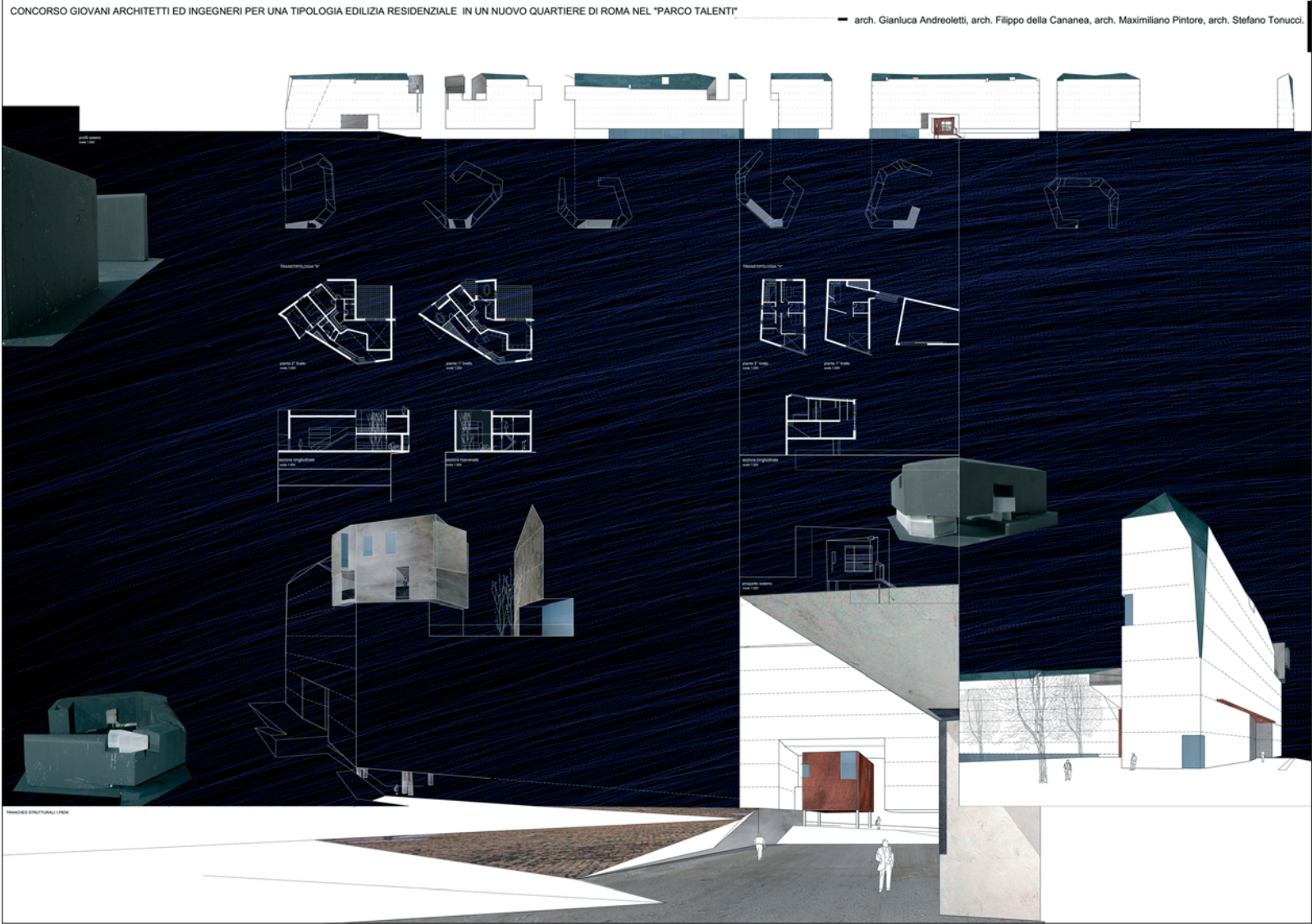
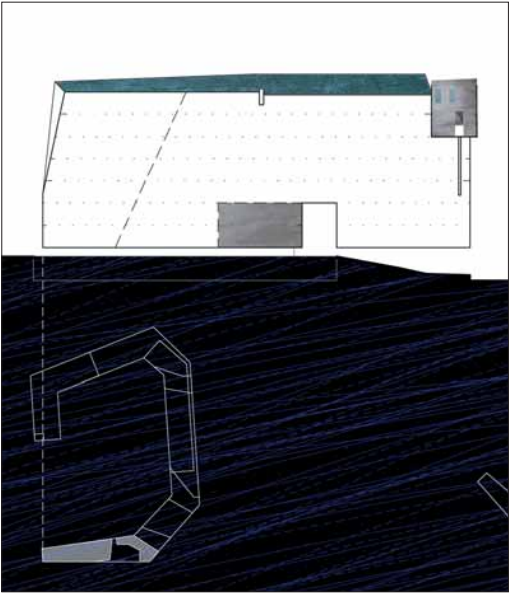
La fractura de l'edifici es reproduceix en la fractura del perfil de la trama i les obertures del bloc són les obertures del fons que ocupa el dibuix. Aquesta identificació entre la característica de l'edifici projectat i la manera en que es representa obliga, tanmateix, a deixar d'explicar certs aspectes de l'edifici. En aquesta presentació hi ha una renúncia expressa a voler explicar-ho tot; aspectes més disciplinars, que probablement s'han definit en l'estudi, han quedat obviats per donar tot el protagonisme a l'explicació de les idees de fons, les generadores del projecte com a aportació singular i distintiva respecte d'altres propostes. Segurament en un concurs aquesta opció és una aposta valenta que reconeix que la representació de l'arquitectura és l'eina comunicativa de moltes més coses que una descripció geomètrica.





1	2	3
4	5	

- 1 Fris de plantes d'unitats tipològiques amb la seva situació al bloc (apareix a la part superior de la làmina 1)
- 2 Fragment de la làmina 1 del concurs, amb un detall de l'articulació del volum i l'axonometria amb la situació a l'angle
- 3 Fragment del fris dels alçats, a la part superior de la làmina 2 del concurs
- 4 Làmina 1 del concurs per una tipologia residencial a "Parco Talenti", de **APsT architettura**
- 5 Làmina 2 del concurs



IL PONTE DELLA SCIENZA, APsT architettura

Isabel Crespo

El projecte s'expressa amb una gran potència gràfica, volguda i aconseguida per la contraposició del blanc del paper contra zones de color molt fosc o negre. Hi ha una al·lusió evident a la tècnica del *collage* com a tècnica pictòrica que millor expressa una de les característiques definidores del projecte arquitectònic: la discontinuïtat, la fragmentació. Aquí, però els paràmetres culturals són molt diferents que aquells que tenien lloc a principis del segle XX en què va aparèixer aquesta proposta tècnica d'expressió artística.

El recurs d'incorporar materials, estranys per a la pintura en aquell moment, com fragments de teixits, fustes, trossos de diaris, és ara utilitzat en el projecte com a expressió de la fragmentació i de la materialitat com a efecte gràfic de la seva representació.

La fragmentació és generadora del projecte i es fa evident en el propi traçat del pont que no segueix una línia feta d'un sol traç en el seu contorn: l'alçat del pont, dibuixat en més d'un context, insisteix en aquesta

idea i es resol en tres trams diferenciats en estructura, traç i color.

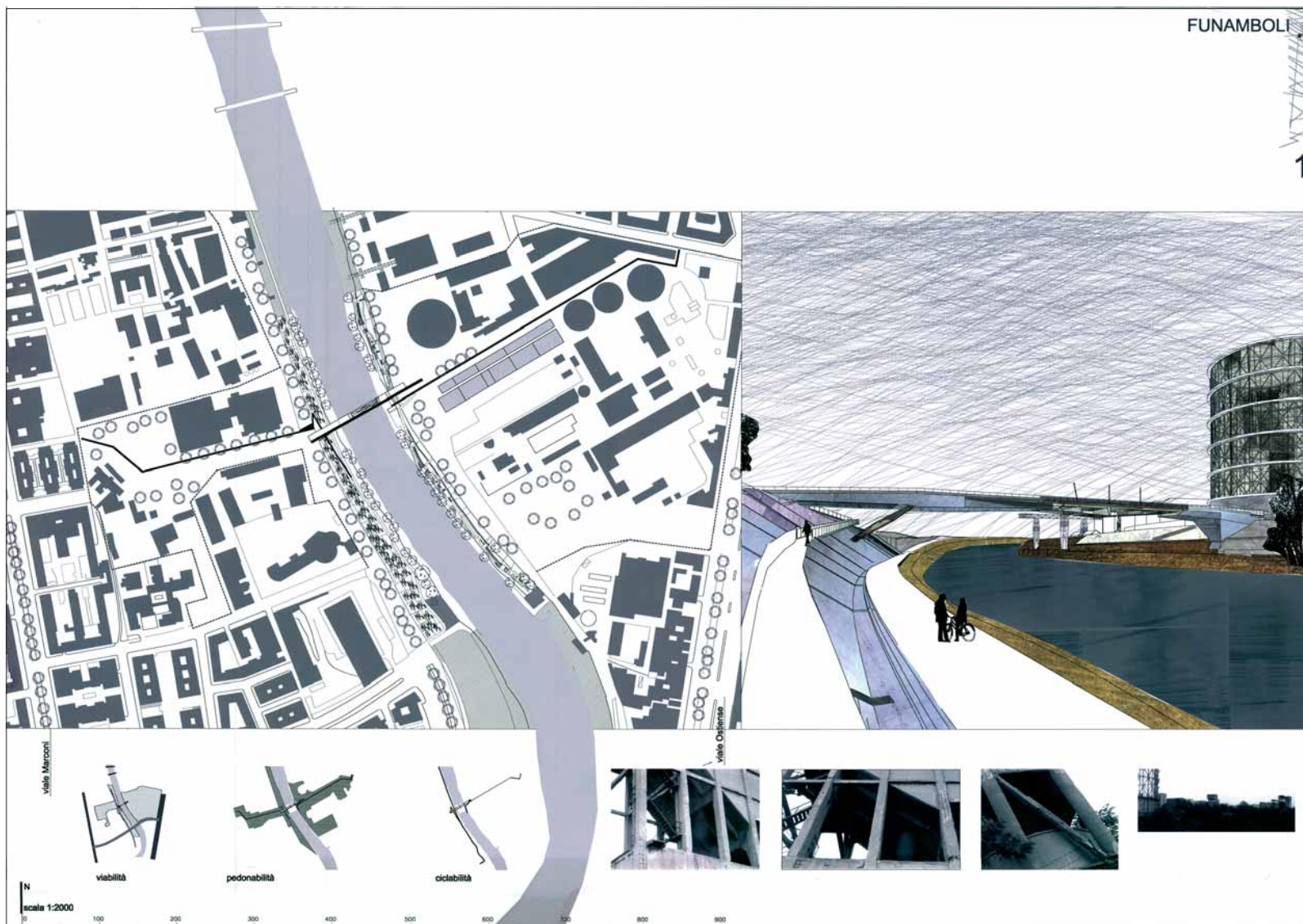
La planta del pont, per la seva banda, és en sí mateixa la manifestació d'una discontinuïtat: la del vial que el justifica. En la planta general es destaca amb línia gruixuda –negra– que el camí queda clarament interromput en la seva arribada al pont, on s'atura, i es reprèn per passar el riu, tornar a trencar-se i a aparèixer, per sota del pont, en una línia trencada que munta el marge del riu per enfilar de nou el vial tot allunyant-se. També hi ha una discontinuïtat en la part superior del pont que es dissenya amb dues calçades diferents paral·leles, resoltes i dibuixades amb trames diferents.

La trama que s'utilitza per aquesta zonificació, amb colors pràcticament negres, té una forta càrrega de realisme aconseguida per l'ús d'una imatge com a trama, un farcit que no és d'un color pla i abstracte sinó tàctil, metal·litzat, irisat. En certa manera també

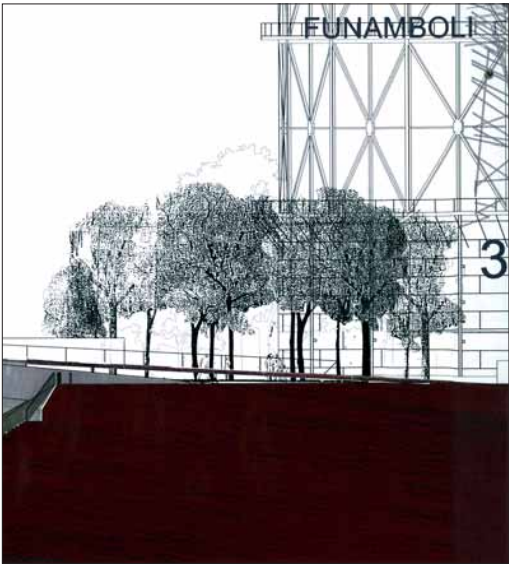
al·ludeix la pintura matèrica que va tenir lloc en el si de l'informalisme o l'Art Brut sorgit a França en la primera meitat del segle XX i molt lligat a les tècniques del collage. En aquella ocasió es buscava l'autenticitat d'una realitat material, aquí es busca el contrast com a element definitori, la discontinuïtat com a valor expressiu gràfic.

El pont resol el lligam d'un teixit urbà malmès i desestructurat d'un antic barri industrial de Roma, en una àrea reclosa entre el riu Tíber i la via Ostiense, on el temps havia deixat un buit en mig del teixit urbà consolidat. Aquest projecte renuncia, en certa manera, a recosir aquest entramat amb els mecanismes tradicionals de vials continus i carrers que connecten amb altres carrers. L'aposta formal és decididament a trossos, trams discontinus i separats de camins, i busca en el dibuix a trossos, ara trames fosques, ara traços de línia, l'expressió de la seva gènesi.

Aquesta manera fragmentada de presentar el projecte

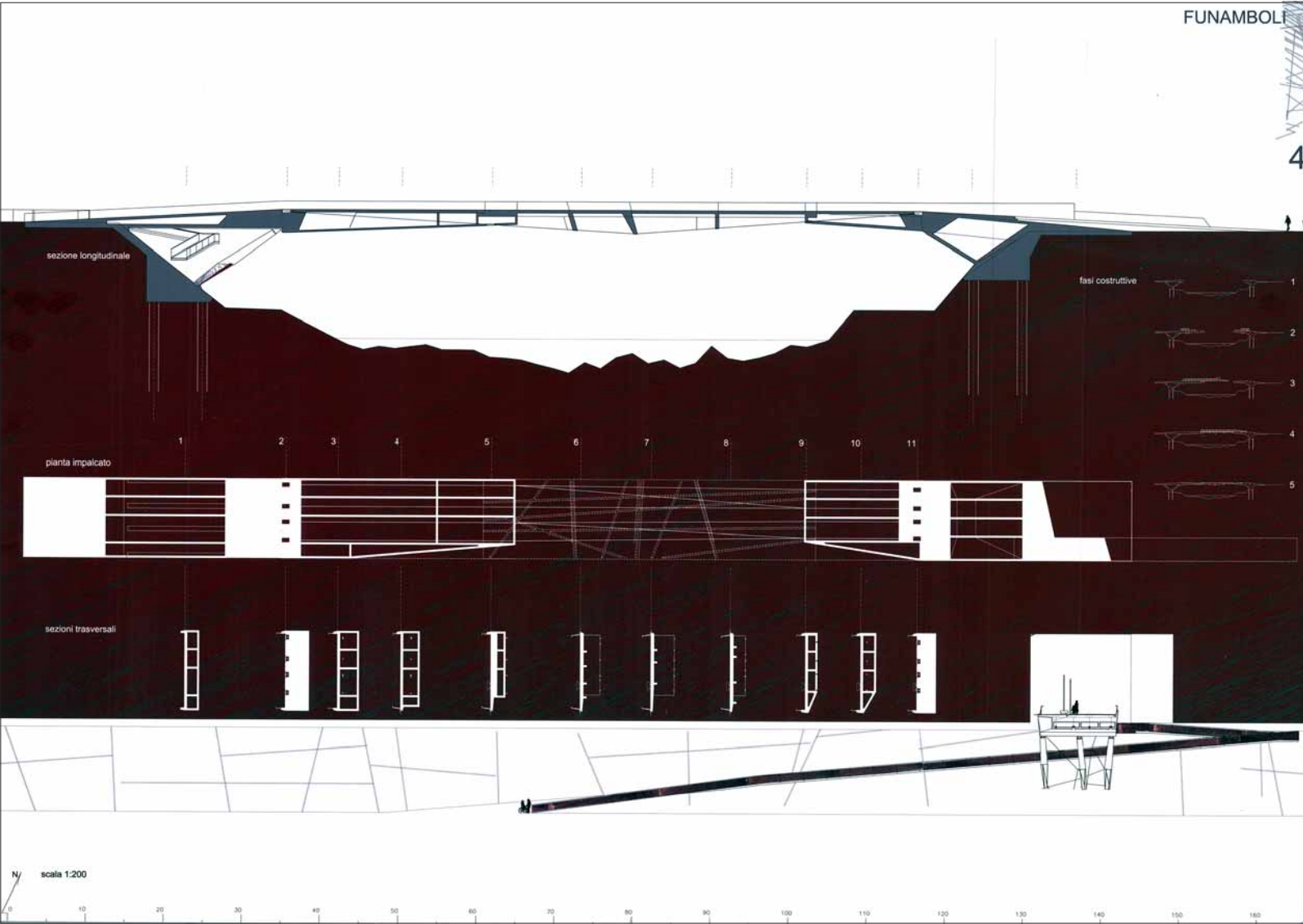
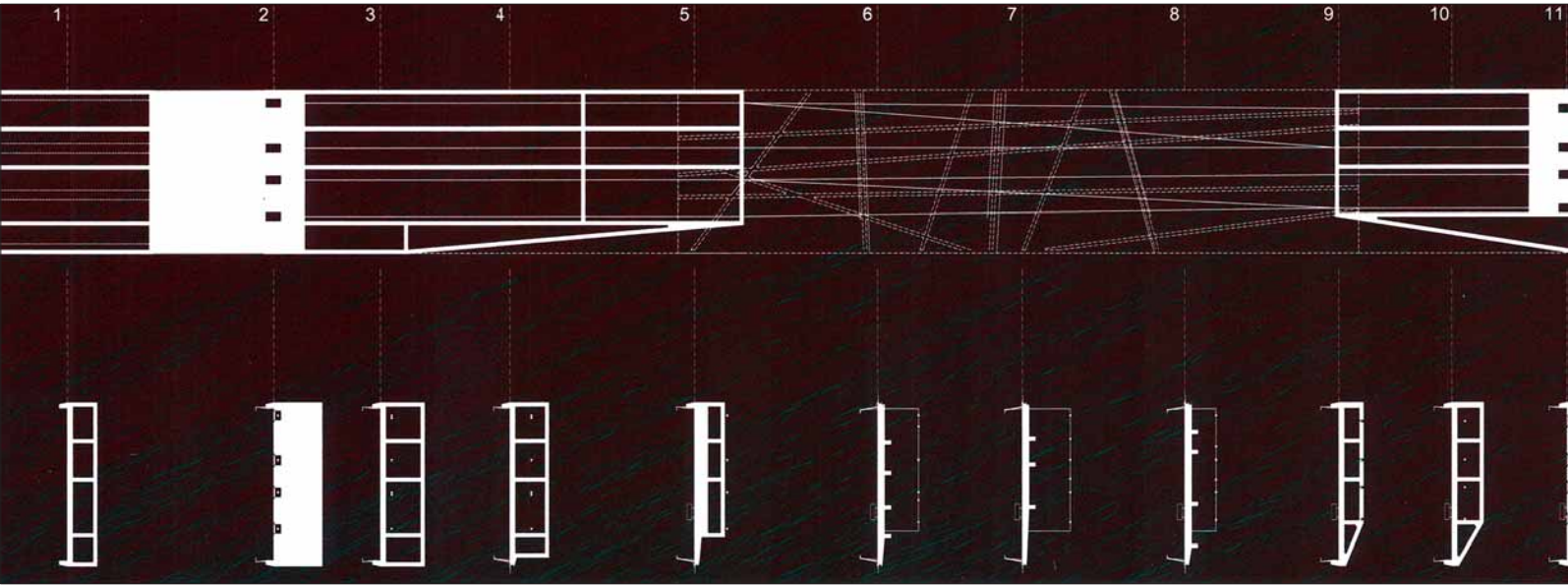


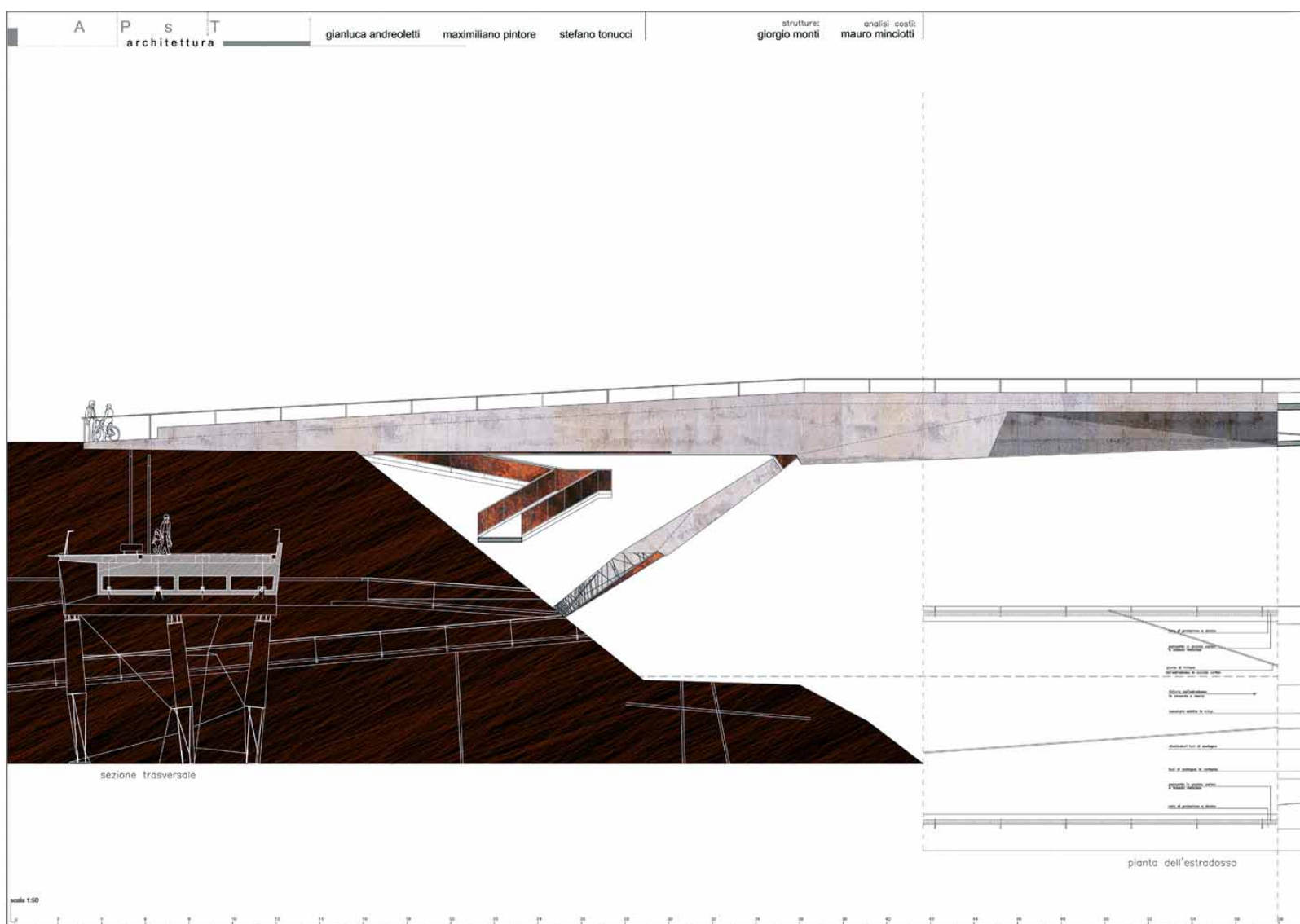
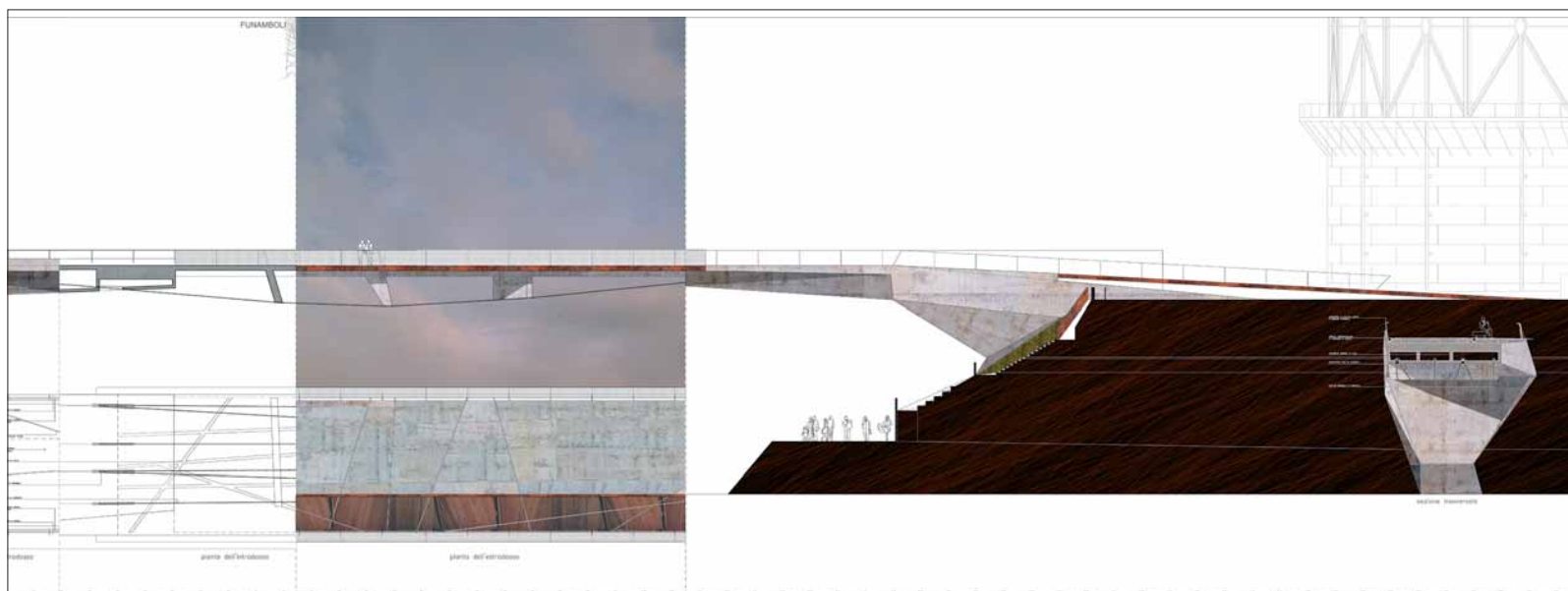
es manifesta, no només aplicant trames per a cada àrea d'ús (vianants o trànsit rodat), sinó que per expressar els materials o els acabats es “retalla” un tram central del dibuix i s’hi apliquen les trames i colors deixant la resta amb el dibuix descriptiu de la geometria nua. També aquest tractament acabat s’aplica només a una part del conjunt. Es renuncia a donar cap idea de totalitat, de solució absoluta a una realitat fragmentària que ha de resoldre els seus conflictes amb solucions fragmentàries i els materials extrets del mateix lloc, del seu entorn immediat.



	1
2	3
4	5

- 1 Fragment de la secció del pont amb l'alçat del gasòmetre (apareix a la làmina 3 del concurs)
- 2 Fragment de la làmina 2, amb la planta del pont sobre el Tíber
- 3 Planta estructural i seccions transversals del pont (apareix a la làmina 4 del concurs)
- 4 Làmina 1 del concurs del Pont de la Ciència, de **APsT architettura**
- 5 Làmina 4 del concurs





“L’IMMAGINE È CIÒ DA CUI SONO ESCLUSO”

Gianluca Andreoletti, de APsT architettura

C’è un antico detto cinese che dice che un disegno vale più di mille parole.

Il valore simbolico del disegno ha in sé la capacità di evocare molte più immagini, di istituire legami logici ed illogici, di evocare relazioni possibili molto più della scrittura, ma alla fine, sempre, si ricorre alla scrittura per spiegare meglio ciò che ci sfugge nel disegno, le sue intenzionalità profonde, inconscie, per decifrare il suo codice criptico, dove risiede la indissolubile contraddizione che tiene insieme il disegno e la scrittura, cioè l’ambigua ambivalenza di ciò che si dice e ciò che si fa, di ciò che sembra e ciò che è o meglio dovrebbe o si vorrebbe che diventasse. Ma il disegno da solo non basta ad esprimere un ragionamento che arriva sino a simulare la realtà, allora si fa ricorso alla scrittura per poter spiegare ciò che ha originato tale volontà o tale necessità. Entrambi, il disegno e la scrittura, infatti, sono i mezzi attraverso

i quali l’uomo cerca di esprimere l’essere, ma il linguaggio, in genere, tutto al più, lo richiama, poiché tra essere e linguaggio esiste una “differance”. La Differance indica come la verità contenuta nell’essere non venga espressa pienamente e chiaramente dal linguaggio, ma il linguaggio contenga solo tracce di verità, tracce dell’essere. L’essere non si mostra nel linguaggio perché il linguaggio media e nasconde, lo richiama senza mai definirlo.

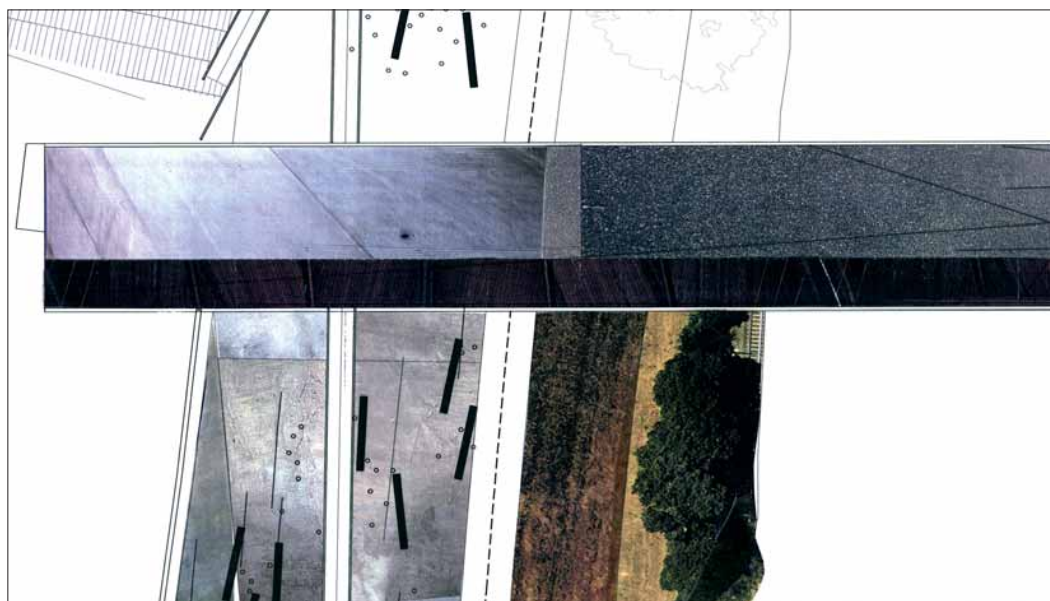
Nel testo scritto l’essere si nasconde nel non detto del testo, ovvero nei vuoti, tra le parole, nei significati sottintesi ai segni, alla struttura grammaticale. Nel disegno architettonico, l’essere si nasconde nei chiari scuri, nelle sue apparizioni improvvise, nella sua lontananza dal reale, nel suo essere segno intangibile, nel suo essere solamente una traccia, un richiamo lontano che non è mai stato presente, cioè la dimensione di un alterità non rappresentabile che ha

a che fare con i desideri più inconsci.

Quindi dare una spiegazione, mediante uno scritto (Linguaggio) dei nostri disegni (altro linguaggio) del nostro modo di rendere efficaci le idee alla base della concezione architettonica è una vera contraddizione in termini. Sottesa a questa domanda si cela la sua risposta impossibile.

Ci si chiede di svelare ciò che è sottinteso, di rintracciare le motivazioni, le ragioni escludendo il “resto”, l’essenza o la “non-presenza” come direbbe J. Derrida. Aggiungere una spiegazione significa aggiungere tracce ed intrecciare sempre più, ciò che è impossibile sbrogliare perché nel gomitolo è la sua forma.

“L’immagine è ciò da cui sono escluso”, ha scritto R. Barthes (Frammenti di un discorso amoroso, Torino, 1979), evidenziando la sua distanza dal reale, la sua



1	2
3	4

- 1 Fragment de la làmina 5-6 del concurs del Pont de la Ciència, de **APst architettura**
- 2 Fragment de la planta que apareix a la làmina 3 del concurs
- 3 Fragment de la làmina 4-5 del concurs, que completa la imatge 1 d'aquestes pàgines. Aquesta làmina és un resum de tot el projecte, feta un cop conegut el resultat del concurs. Mostra l'alçat, la planta estructural i les seccions transversals, amb una accentuació de les qualitats sensibles de les superfícies
- 4 Làmina 3 del concurs



in-corporeità mediatica, la sua sublime impresentabilità, la sua immaterialità virtuale, la sua alterità simbolica. L'architettura, allora, si rimpossessa della sua potenza simbolica, ponendosi, però, al di fuori della sfera del simulacro.

Un simbolo che ha più la dimensione orizzontale del quotidiano, piuttosto che quella verticale dello straordinario. Il simbolo, così, non dischiude una via interpretativa, ma un'esperienza.

Tutto ciò, inoltre si complica in quanto i disegni sono fatti da più mani, passando attraverso strumenti informatici differenti che simulano una tecnica manuale, ma che di fatto vivono della libertà di nessun vincolo strutturale creata dal linguaggio binario dell'elettronica, a-b. E' per questo che in un certo senso possiamo considerarci decostruttivisti o post-moderni, in senso

ampio, per questa forma di anarchia metodologica che però si muove all'interno di una tradizione italiana ma che si spera sempre più europea.

I progetti qui riportati, hanno a che fare con tutto ciò e con molto di più.

Il progetto del Ponte della Scienza nasce proprio dalla volontà di raccontare un luogo, e di quel luogo il suo carattere obliato, nascosto, resistente, cioè far riemergere il tempo ritrovato al suo interno, di raccontare un lacerazione, la lacuna all'interno di una città, descrivendo ciò che non è più, ma che ci appare nel momento in cui ritroviamo il suo ricordo nel tempo presente. Attraverso mille segni esteriori esso si rivela a noi, alla nostra memoria involontaria.

Il progetto delle residenze a Parco Talenti, invece, lavora dello sfondo che porta in primo piano ciò che

è diverso, ciò che è per sempre mutato o trasmutato: la tipologia.

La tipologia che rappresentava l'idea di poter omologare una società attraverso un uso ed una dimensione, un'idea, qui è negata, contraddetta, però mantenuta come sfondo, sul quale si aprono le trans-tipologie della modernità liquida, mutanti e poliformi. Qui la parola non è centrale, è afona e solitaria ma mai indifferente.

Si è persa, dunque, la complicità tra la struttura linguistica che attribuisce un senso ad un segno e l'intenzione di fondare il mondo su una base stabile di origine divina?

NOU CENTRE ESCOLAR A FRANCAVILLA AL MARE, T-STUDIO

Isabel Crespo

El concurs es presenta sobre quatre plafons amb una composició de làmina una mica diferent en cadascun d'ells. En el primer d'ells s'expressa una primera mirada distant, com sobrevolant el lloc a gran escala, i s'ordena en franges allargades de diferents tons de gris, o verd grisós, les primeres aproximacions a la descripció del projecte, s'hi inclouen imatges que fan al·lusió a tot allò que un remena alhora de donar respostes a un encàrrec, el text que permet entendre allò que no s'explica gràficament i alguns esquemes de planta, i maquetes del conjunt. Diferents graus d'aproximació estesos sobre la planta general de la zona on s'instal·la el projecte. Sembla com si en la taula de dibuix amb la planta de la comarca estesa s'hi anessin endreçant les idees del projecte. El fet que la planimetria dels camins no sigui de traç rectilini, ajuda a que aquesta superposició no esdevingui confusa sinó que es vegin dues coses alhora. Que és el que es pretén.

El segon plafó entra en la descripció de l'objecte edificat, però no s'arriba a la descripció d'una planta

convencional sinó que el focus d'atenció se centra en una de les terrasses respecte de la qual l'edifici és només un del marges. Es posa l'accent sobretot en l'aspecte visual del conjunt des de diferents punts de vista i no pas en la distribució d'espais.

En la tercera làmina s'explica el segon conjunt edificat, en la terrassa superior. I és en aquesta que es parla de secció i de relació entre ambdues parts. El més significatiu i peculiar de la manera d'expressar aquest projecte és la gran dosi de pedagogia dels dibuixos que expliquen l'aportació de la proposta davant del control ambiental, i expliquen la importància de la posició presa enfront del comportament climàtic. L'aposta decidida per donar una resposta al control ambiental, com a element generador del projecte, es fa evident en la representació de les projeccions verticals: seccions i alçats. En aquests dibuixos es fa especial èmfasi en la importància del clima a través de la incorporació de grans núvols que deixen entreveure els rajos del sol. Les seccions descriptives

del projecte expliquen, amb l'ús de fletxes i colors els corrents d'aire, les diferències tèrmiques de les zones i els usos dels diferents espais que el projecte proposa. Uns dibuixos extremadament didàctics i explícits que deixen en un segon terme la descripció purament arquitectònica.

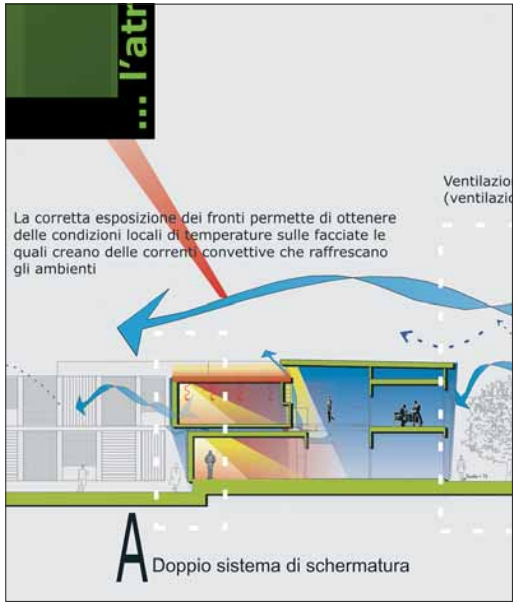
La manera d'afegir notes als dibuixos de secció —amb bandes verticals d'una amplada que permet retolar-hi l'anotació— pren massa protagonisme en alguns dibuixos però en l'alçat general, on aquestes bandes es resolen amb un to una mica més clar que el fons, com si s'hagués passat una goma suaument per damunt del dibuix acabat, dona una idea de cortina vertical com si es tractés d'un fenomen meteorològic artificial, una pluja suau que ratlla la perspectiva però la deixa veure.





1	2	3
4	5	

- 1 Fragment de la làmina 2 que mostra l'alçat general. L'ús de la vegetació "transparent" permet mostrar la separació entre blocs i la importància d'aquesta vegetació en l'ordenació, com una part del paisatge
- 2 Fragment de la làmina 2 amb la planta del nivell inferior
- 3 Esquema del condicionament climàtic, que apareix a la làmina 4
- 4 Làmina 1 del concurs per un nou complex educatiu a Francavilla al Mare, de **T-Studio**
- 5 Làmina 3 del concurs



... la scuola professionale

efficienza energetica ed alta qualità ambientale

gli spazi di relazione interni: "la strada corridoio"

gli spazi di relazione interni: la sala riunioni

1

2

sezione a_a scala 1:200

terrazze

Concorso "Tetraktis Architettura" XVIII - 2004

1. ingresso
2. aula magna
3. sala ricevimenti corsi extrascolastici
4. biblioteca
5. presidenza
6. segreteria
7. aula professori
8. aule didattiche
9. aule speciali
10. servizi

1. mensa studenti
2. laboratori
3. aule didattiche
4. servizi

strada carrabile
sistema a griglia parco
campi sportivi all'aperto
terrace pedonali
aule didattiche
passerelle di distribuzione
amministrazione, uffici
piazza polivalente verde
aule di insegnamento
laboratori, aule speciali
parcheggi
strada carrabile

REQUALIFICACIÓ DEL CENTRE HISTÒRIC DE LANUVIO, T-STUDIO

Isabel Crespo

El projecte consisteix en l'adequació de tot un sector del centre històric d'una població per fer-ne una zona de vianants i un centre d'estudis del vi. La presentació posa l'accent en dues qüestions de projecte destacables que tenen un reflex en la manera de representar-lo.

La primera és la forta i decidida distinció entre carrers i edificis, una separació visual que a més vol fer evident l'estretor dels uns i la volumetria dels altres. El recurs emprat és el dibuix de l'ombra amb una trama fosca i uniforme de tots els volums construïts de manera que el perímetre edificat queda definit i reforça la idea de buit i ple.

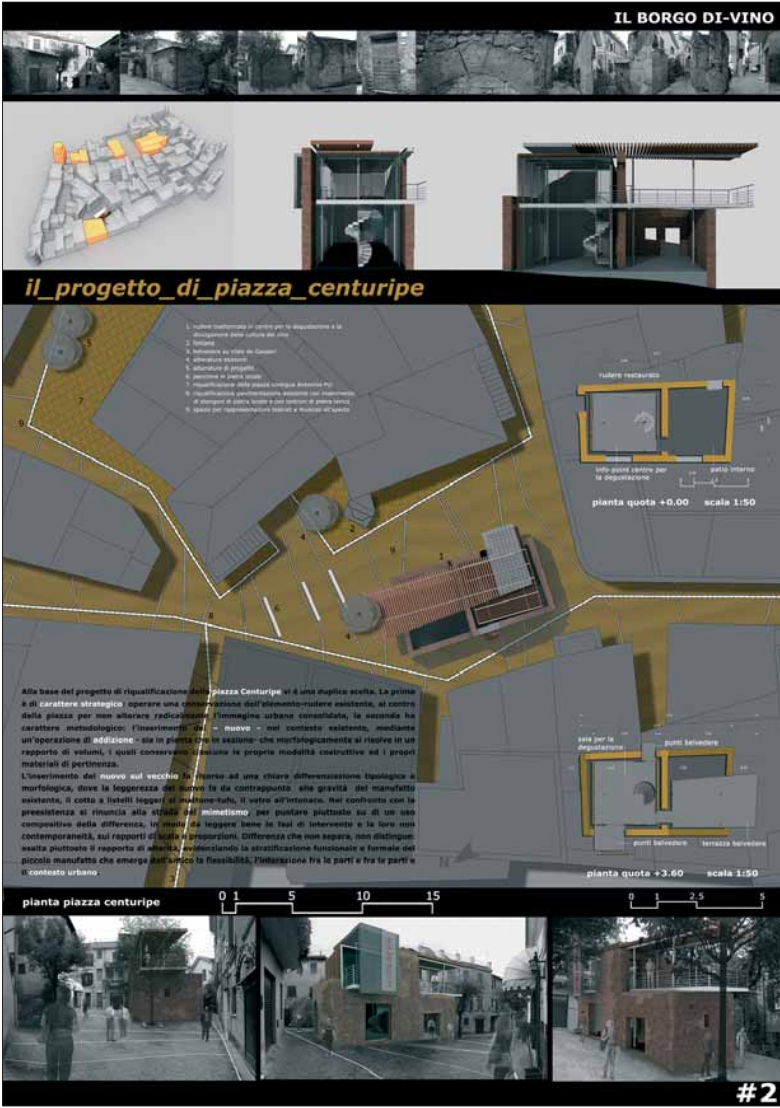
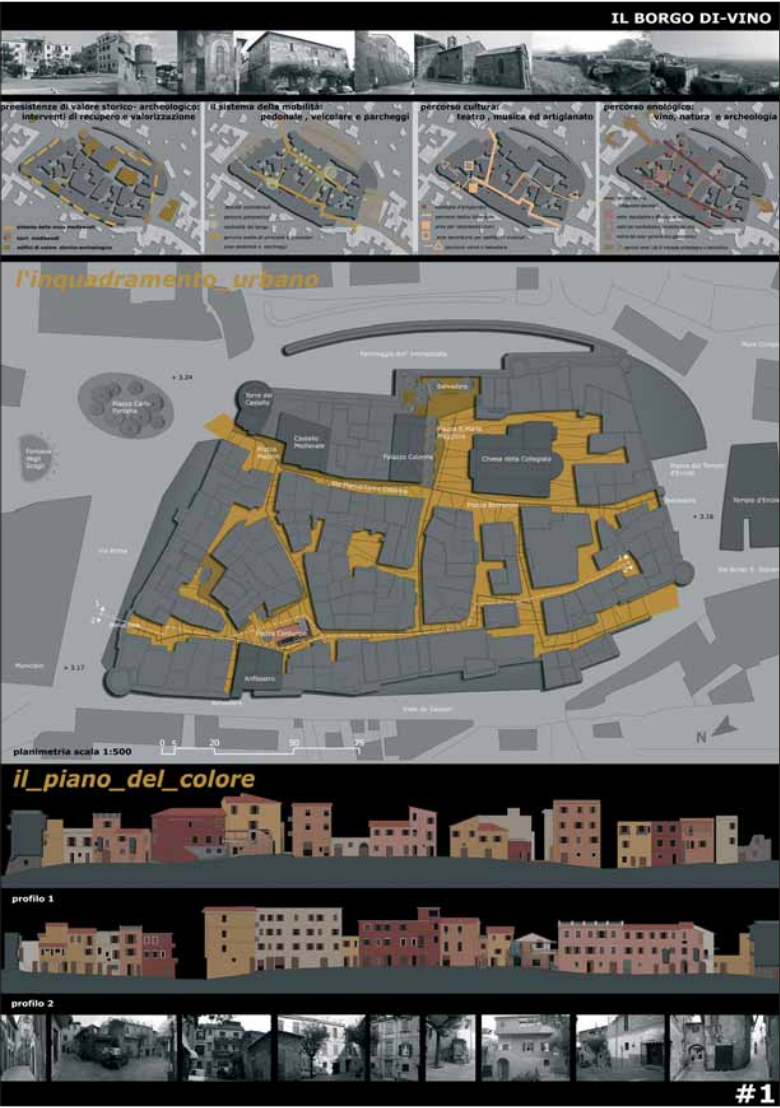
El fet que aquesta ombra estigui resolta com la còpia desplaçada de la silueta dels edificis fa que aquests semblin estar flotant en l'aire i potser aquesta hagi estat una aportació abstracta a l'expressió; el fet és que, així, es posa l'ombra en la categoria de valor

gràfic, i no de realisme. No hi ha intenció de buscar la simulació sinó de remarcar que els edificis estan molt a prop de qualsevol, intervenció.

Un altre concepte del projecte és l'escala d'aquests edificis. Un problema que ha d'afectar el disseny de l'edifici proposat. La mida d'aquells volums tant evidents a la planta pren escala en el dibuix dels seus alçats. Una alçats que no busquen tampoc el realisme sinó que donen el teló de fons, el marc edificatori, l'entorn immediat. En aquests alçats, les finestres es dibuixen amb molta cura de la mateixa manera: de color fosc, igual de fosc, sense detallar el tipus de fusteria, o deixant aquesta informació a una altre grau d'importància.

Es podria dir que les cases son diferents però que els forats de façana són gairebé iguals. I és que importa més el fet que les finestres tenen una certa magnitud,

una certa freqüència i per tant aporten al dibuix l'escala de les façanes a carrer l'escala de treball dels edificis que envolten la intervenció, tot i que aquests alçats són la carta de colors del projecte, la manera de dibuixar els forats de façana aporten la informació d'altures de forjats de nombre de plantes, en definitiva de dimensió urbana.



LA STRATIFICAZIONE E LA DILATAZIONE

Guendalina Salimei

I temi di ricerca indagati in questi ultimi anni dal "gruppo" del t-studio, sono stati principalmente due: la stratificazione e la dilatazione.

Temi che solo apparentemente sembrano essere opposti ma che in realtà sono molto legati, perché -considerati simultaneamente nell'unità di un principio comune di ordine più universale in cui essi sono ugualmente contenuti- non si confrontano più come opposti ma come complementari, tramite una sorta di polarizzazione che non modifica in nulla l'unità essenziale del principio comune: giacché questa apparente opposizione, non è né irriducibile né assoluta, ma del tutto relativa e contingente e superabile in nome di una progettazione che ne trasformi i termini in una sorta di metafisica dell'architettura.

Nell' indagine sul tema della dilatazione l'edificio tende a scomparire nel paesaggio divenendo tutt'uno con esso, in una logica di dissoluzione. Così, piuttosto che imporsi come volume che occupa uno spazio,

l'architettura conforma un vuoto spaziale, in un processo in cui il volume tende a scomparire, a porsi cioè come sfondo.

L'architettura in questo modo sembra identificarsi con la propria "impalcatura" per qualificarsi come un frammento di paesaggio: un paesaggio ottenuto attraverso un'artificializzazione, mediante una sorta di assorbimento di leggi nascoste e qui solo evocate. E' un'architettura che non si vede da lontano, che non si percepisce nella sua interezza ma si svela pian piano; si scopre avvicinandosi.

Di contro il profilo del paesaggio, l'orizzonte, lo skyline, entrano nell'architettura come elementi attivi, poiché il progetto non è più considerato come entità che si impone in modo preponderante ma diviene frammento di un processo più ampio che rassicura perché coinvolge le relazioni tra le parti.

Si esplora il territorio ibrido tra l'edificio e il sito, nel

tentativo di trascendere la tradizionale opposizione figura-terreno del sito passivo e dell'edificio attivo. Il concetto del terreno neutro cede il passo alla strategia del paesaggio manipolato, man mano che struttura e terreno diventano intercambiabili.

L'indagine sul tema della stratificazione è l'indagine sul tema della sovrapposizione di segni e significati; della stratificazione come possibilità di operare su più livelli; di sovrapporre i segni concentrando i significati al fine di realizzare spazi pubblici connotati da una forte complessità spaziale e funzionale, quasi a formare "una città dentro la città", creando uno o più paesaggi inventati, reinterpretati, immaginati, modellati, sovrapposti.

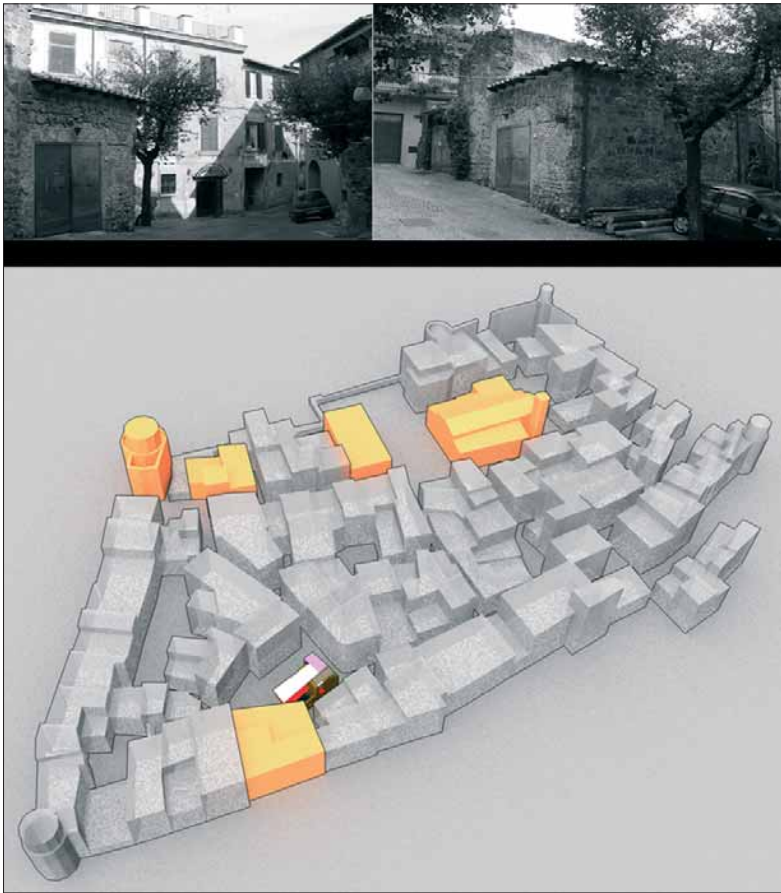
Paesaggi naturali o antropizzati che quasi sempre indagano una complessità percettiva molto intensa.

L'ambiguità -voluta- è così ottenuta nel contrasto che si viene a creare tra un elemento astratto, diremmo



		1	
2	3	4	5
		6	

- 1 Vista de la proposta de requalificació d'un edifici antic, amb l'addició d'una nova estructura que es superposa a la existent (apareix a la làmina 2 del concurs). L'ús del color permet focalitzar l'interès en la restauració de la ruïna existent i en la intervenció que es proposa fer en ella
- 2 Làmina 1 del concurs per la requalificació del Centre Historic de Lanuvio, de **T-Studio**
- 3 Làmina 2 del concurs. Possiblement hagués estat més encertat evitar les estranyes ombres de l'entorn urbà de la planta
- 4 Làmina 3 del concurs
- 5 Situació dels edificis existents, de valor històric i arqueològic, sobre els que se proposa intervenir, i imatges de l'edifici antic que es requalifica (apareix a la làmina 2 del concurs)
- 6 Alçat de la proposta de rehabilitació de l'edifici que es conserva (apareix a la làmina 3). Com en la imatge 1, la proposta es dibuixa en color, sobre el fons d'una fotografia en blanc i negre. L'hàbil elecció de l'enquadrament de la fotografia permet combinar-la amb l'alçat ortogonal sense problemes



quasi “muto” che si rapporta con la città per via delle sue dimensioni, diremmo per questioni di scala, ed un elemento carico –al suo interno- di grande ricchezza semantica; un grande totem impenetrabile esternamente ma ricco di mondi sovrapposti come stratificati nel tempo.



NOU AJUNTAMENT DE SANTA MARINELLA I REORDENACIÓ DE FORMIA, **URBANLAB**
Isabel Crespo

La comparació d'aquests dos projectes té l'interès de permetre comparar com un mateix estudi d'arquitectura dona dues respostes aparentment diferents a la representació de la seva arquitectura. Però una anàlisi més detallada dels dos projectes permet veure que es tracta de dues solucions per a una mateixa idea.

Un és una proposta per a la nova seu de l'administració local, l'Ajuntament del municipi de Santa Marinella; l'altre és un edifici portuari de la mateixa població.

El primer té un abast més enllà del disseny d'un edifici, resol tota una mansana amb un programa d'usos complex, propi d'aquesta mena d'edificis que es componen, a banda de les dependències administratives, d'espais d'ús públic, com biblioteca, museu, aules de formació, dependències de policia local, espais oberts als vianants i aparcaments. Els edificis passen pel damunt dels carrers immediats i formen ells mateixos

places públiques.

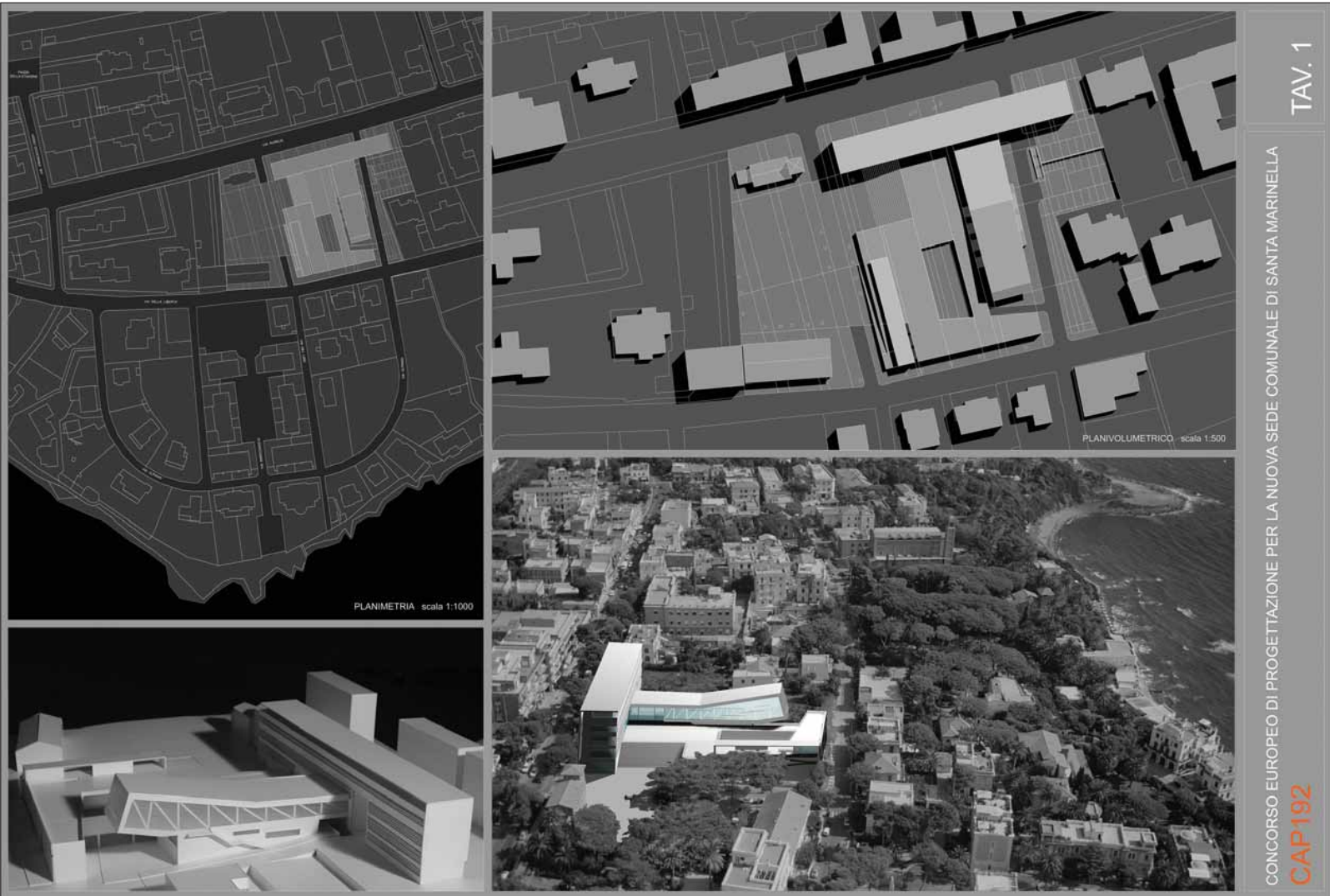
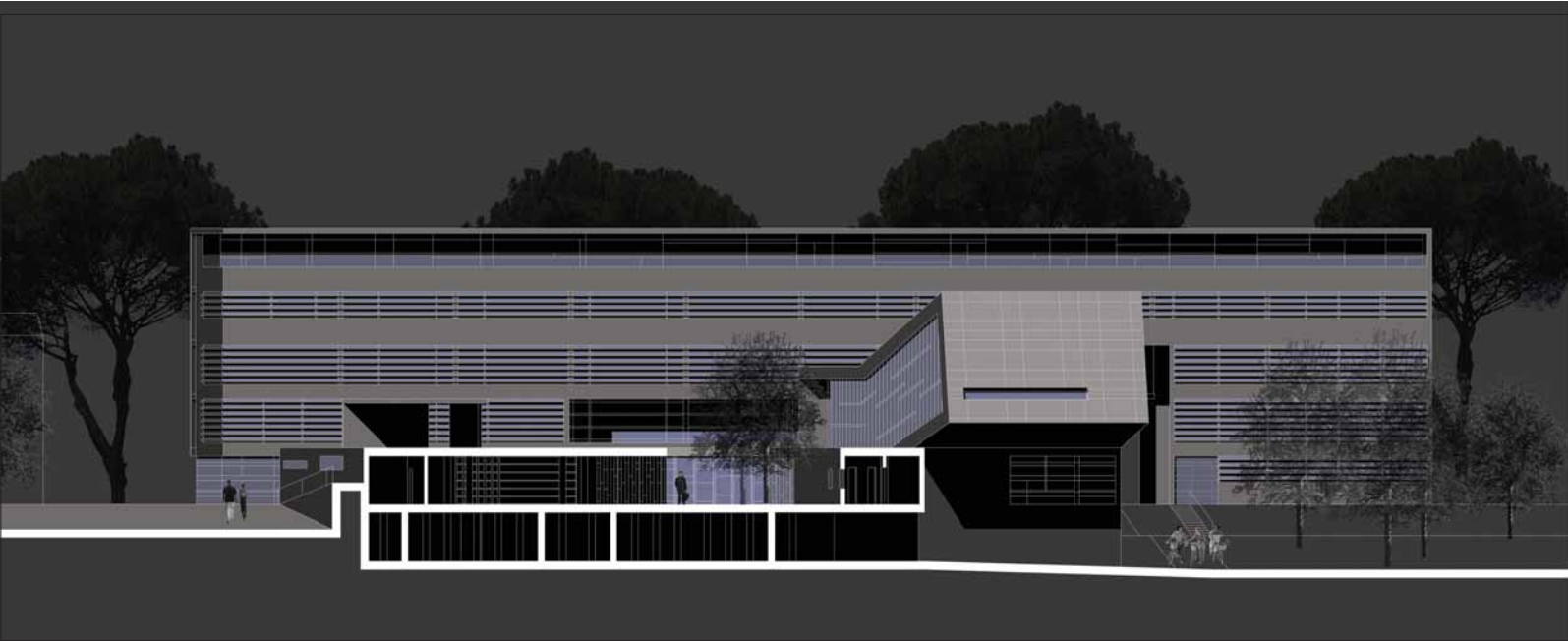
El projecte del port dona solucions a tot un tram litoral amb esculleres, espais buits ordenats i un edifici singular que penetra mar endins facilitant el desplegament de més longitud d'esculleres.

Els dos projectes tenen un element comú: un edifici que ha de ser referent urbà, que té una certa càrrega simbòlica. De sempre, els elements edificats civils de referència visual han estat els fars i les torres de rellotge dels ajuntaments. Aquest paper és ara assumit per una part d'edifici que pren el seu protagonisme, no per ser més alta que la resta d'edificis propers, sinó per la seva singularitat formal, esdevenen també un repte estructural en forma d'edifici que s'aguanta en tensió de voladís. En tots dos casos l'atenció es posa en aquesta peça que és un tros de la construcció plegada i en tots dos casos el recurs és l'expressió d'aquesta

volumetria a través d'una ombra molt potent. En el cas del port aquesta ombra fa destacar tots els volums construïts però suggereix que l'edifici central s'aixeca del paper i es fa corpori. En l'altre és la secció la que permet expressar aquesta solució geomètrica tant potent.

Totes dues presentacions són ordenades i molt clares de seguir i cadascuna disposa la informació adequant-la a les peculiaritats del projecte. Si el del port planteja tres plafons units, donada l'extensió del projecte, el de l'ajuntament dedica dos plafons a la descripció més ortodoxa de l'edifici, a través de plantes, seccions i alçats, i els altres dos al paper urbà i a l'aparença del conjunt a través de vistes i fotografies de la maqueta il·luminada, de manera que s'emfatitza els volum volat de la sala de plens.

El projecte del litoral ocupa la meitat superior de les

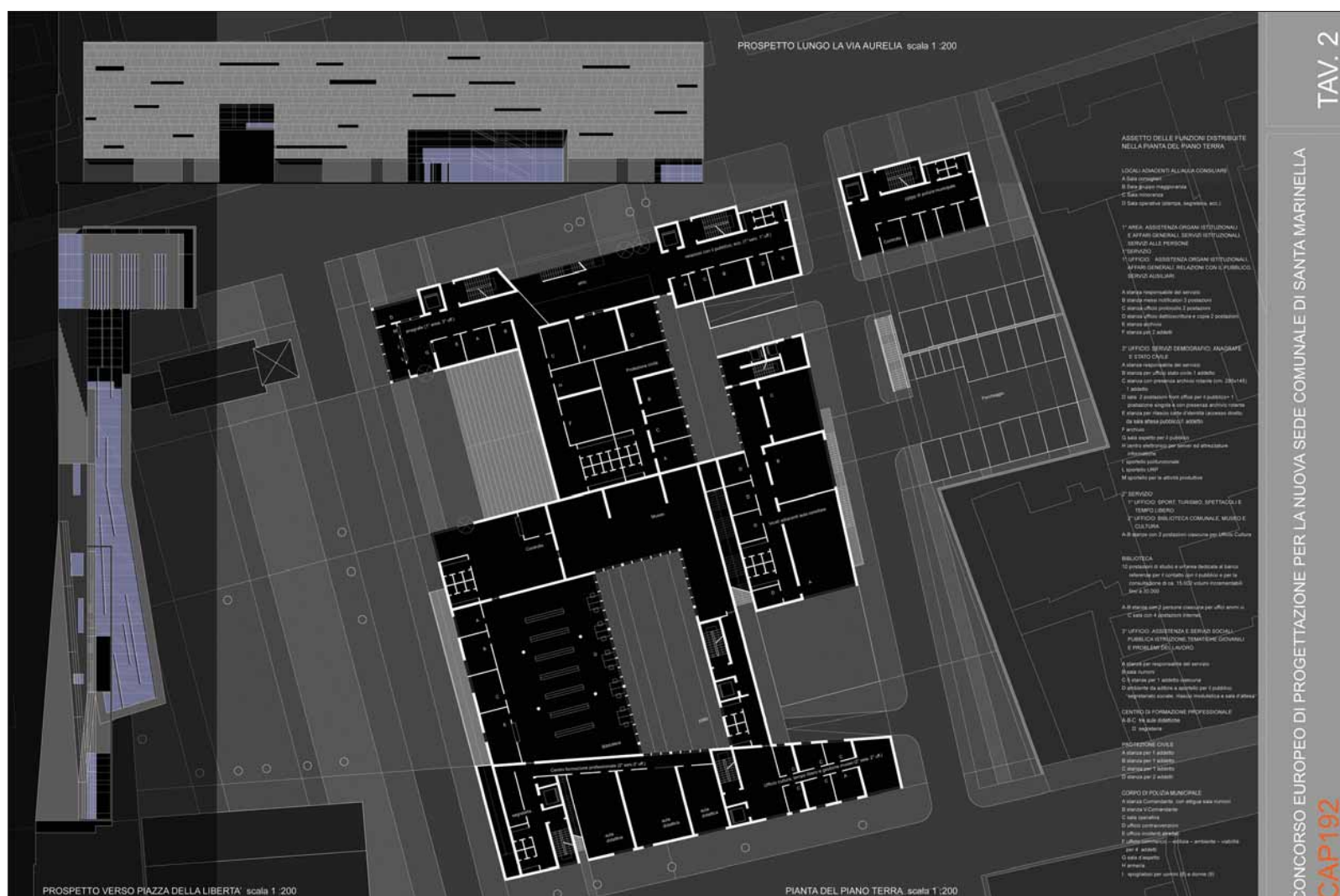


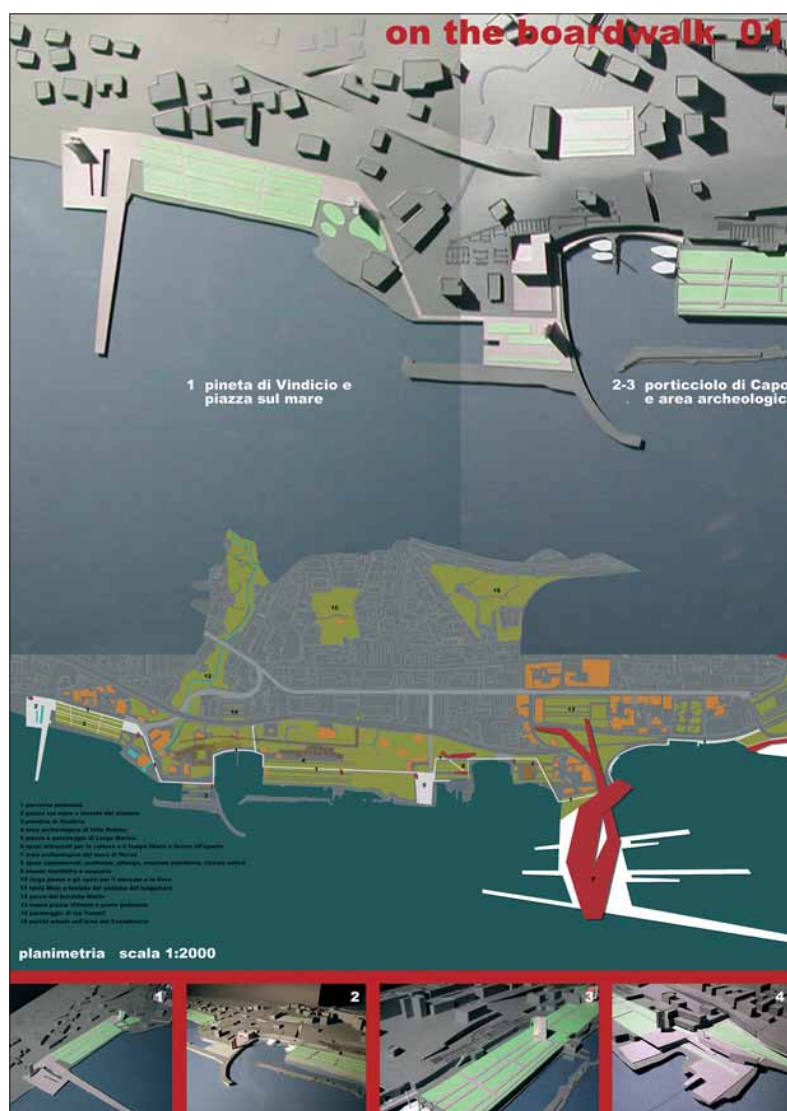
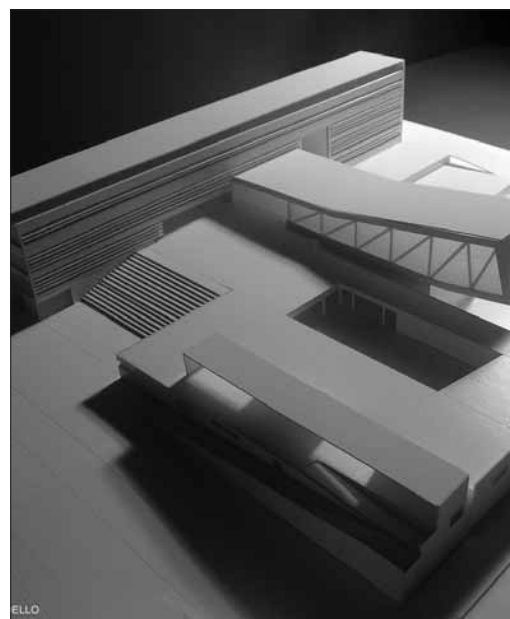
tres làmines amb la planta dels volums, i la part inferior, sobre el fons vermell, situa la informació complementària com ara la planta de sectors d'usos del port, la planta general d'àmbit més comarcal i les fotografies de la maqueta que poden donar idea de l'impacte visual i de la importància de la singularitat de l'edifici proposat.



2	1
4	3
	5

- 1 Una de les plantes del concurs per una nova seu de l'ajuntament de Santa Marinella, de **Urbanlab** (apareix a la làmina 3)
- 2 Secció i algal del concurs (apareix a la làmina 3)
- 3 Seccions i maqueta del concurs (apareixen a la làmina 3 del concurs)
- 4 Làmina 1 del concurs
- 5 Làmina 2 del concurs





COMUNICARE IL PROGETTO

Orazio Carpenzano, de **Urbanlab**

La progettazione contemporanea dispiega un tale ventaglio di ricerche da mettere in crisi la sua stessa riconoscibilità e vive una condizione di policentrismo che vede venir meno le gerarchie classiche tra i vari settori disciplinari.

Tra tutti prevale la dimensione centrale della rappresentazione, della comunicazione con le sue logiche di mercato, ferree e imprescindibili per ogni azione progettuale, da non considerare più come un'ulteriore eventualità.

Una buona *rappresentazione* architettonica è uno degli aspetti salienti del produrre architettura nella contemporaneità, è il modo in cui un'architettura costruisce *la messa in scena della sua possibile realtà*. In questo delirio prefigurativo, l'invenzione architettonica cessa di riprodursi come conquista dell'unità per divenire struttura, immagine, funzione, disegno, forma, metafora, simbolo: tutte parti in sé consistenti, resistenti all'unificazione, altrettante

espressioni di pratiche e visualizzazioni parziali. Tale processo se libera il progetto da una parte cospicua di responsabilità sul tutto che pre-figura, lo costringe ad assumersi interamente il più gravoso dei doveri: analizzare in maniera disincantata il proprio corpo oramai ridotto in frammenti.

La domanda è allora: cosa significa realtà oggi? La sua complessità non consente più di far finta di dominarla globalmente.

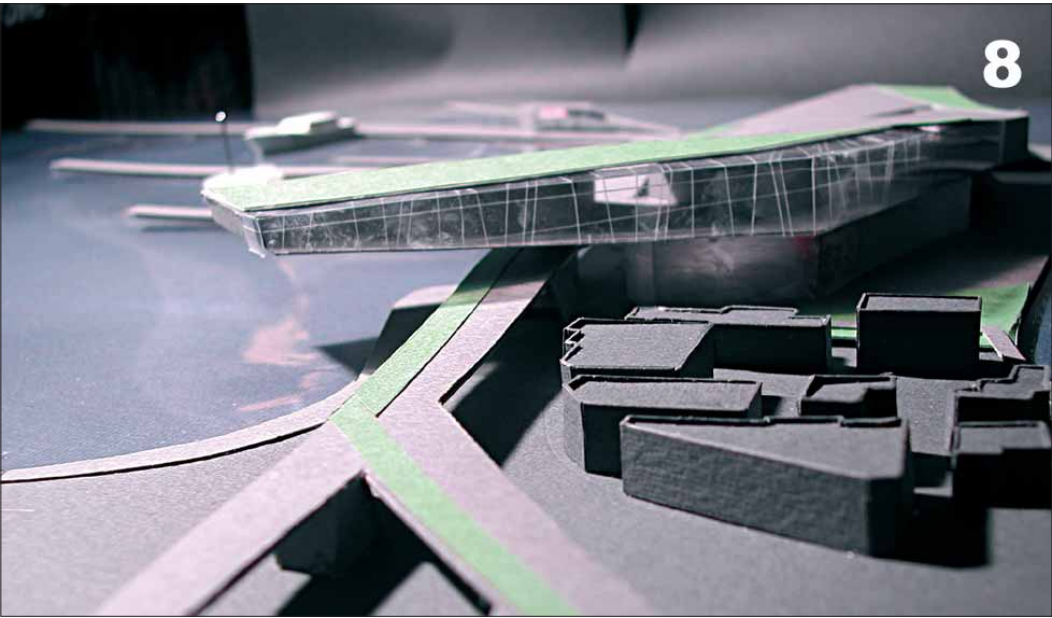
Tra realtà e architettura c'è ancora un grande vuoto "disponibile".

La nuova ricerca architettonica può essere l'empirico tangibile, l'utopia concreta, il principio di una nuova speranza.

C'è da chiedersi come un progetto di comunicazione dell'architettura possa cogliere il senso vero e concreto delle tante *dimensioni* che viviamo e che tendono ad

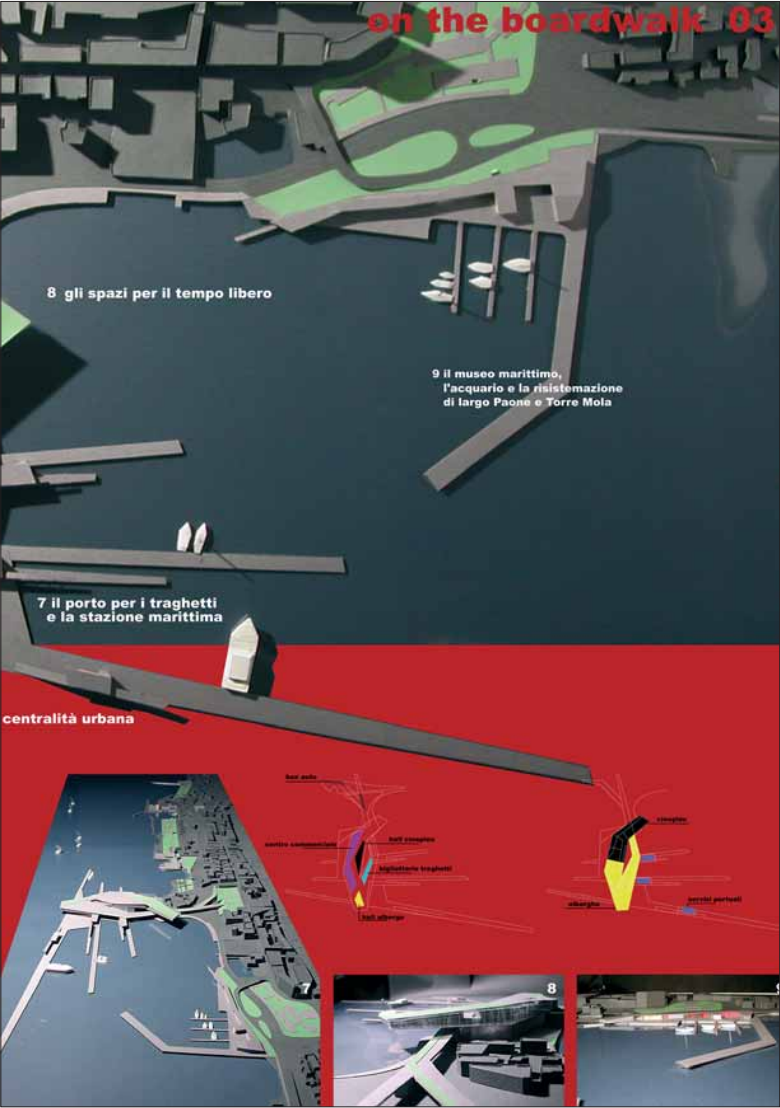
essere ridotte ad una loro spettacolarizzazione. E poi... possono, tali e tante realtà costituire nell'esperienza progettuale nuove scelte di campo proprio adesso che la progettazione non ha mai conosciuto una così accentuata molteplicità di generi, tendenze ed espressioni (?) ... (se) gli ambienti di realtà virtuale, attraverso cui passa oggi tutta la progettazione architettonica, possono costituire la soluzione di molti delle questioni legate a queste constatazioni.

Vorremmo che i nostri progetti fossero vicini alla fruizione dei diversi osservatori, meno innaturali e artificiosi possibili per chi deve recepirne la realizzabilità, ma assolutamente affabulatori agli occhi di chi deve coglierne gli aspetti di necessità e bellezza. Difficile negare una certa oggettualizzazione dell'architettura contemporanea, le città occidentali e le metropoli asiatiche si sono "arricchite" in questo senso, di oggetti che ostentano la mancanza di relazioni con i loro paesaggi intorno.



1	2	3	
4	5	6	7
		8	9

- 1 Fotomontatge amb la maqueta de l'ajuntament de Santa Marinella, que apareix a la làmina 1 del concurs
- 2 Imatge de la maqueta, que apareix a la làmina 4 del concurs
- 3 Imatge de la maqueta del edifici central i estació marítima de la proposta (apareix a la làmina 1 del concurs)
- 4 Làmina 1 del concurs de requalificació del port de Formia, de **Urbanlab**
- 5 Làmina 2 del concurs
- 6 Làmina 3 del concurs
- 7 Fragment de la planta del port, que apareix a la làmina 1 del concurs
- 8 i 9 Plantes reduïdes del edifici central, utilitzades per indicar la diferent distribució dels usos en l'edifici central

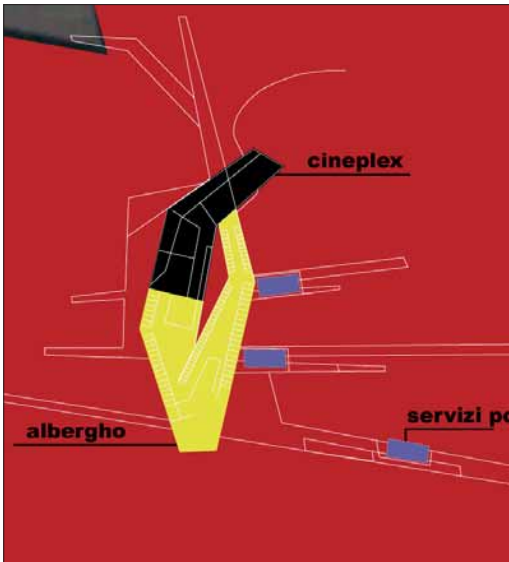
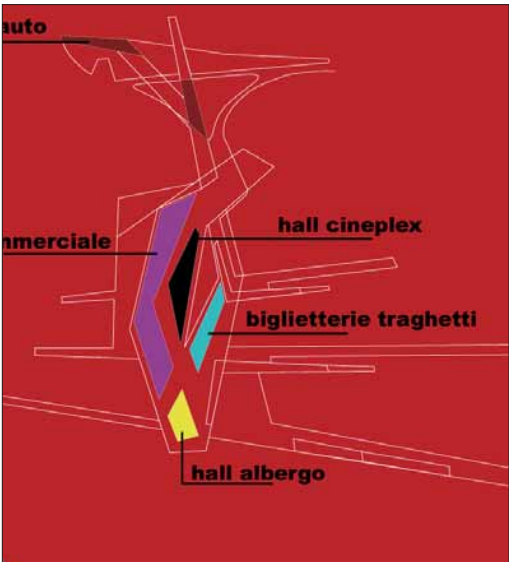


Su queste forme di *arredo estraniante* abbiamo qualche difficoltà, dunque la storia e il teatro, ma anche altre forme di arte, la percezione della vita stessa sono nutrimento indispensabile per chiarire le nostre scelte e farci dubitare dello sradicamento estremo e dei sostenitori dell'autoreferenzialità.

Detto questo un buon progetto deve essere ben rappresentato e ben comunicato... con intensità, e qualche sorpresa.

Esso deve sprigionare risonanze, corrispondenze, senza mai perdere le due strade maestre dell'ironia e della razionalità.

Queste due vie non sono roba da poco conto! Sono, a nostro avviso, le basi essenziali per capire, fare e comunicare l'architettura.



APsT ARCHITETTURA RESPON AL QUESTIONARI DE RDT

Responen Gianluca Andreoletti i Maximiliano Pintore

RDT: En el vostre treball quin paper té el dibuix informàtic en la fase inicial del projecte, en la seva materialització i en la seva difusió posterior?

Maximo: A la fase inicial els automatismes hi són exclosos, el criteri és directe, elemental, el cursor es mou dins l'espai de la pantalla

Gianluca: A la fase inicial del projecte s'alternen esbossos i dibuixos informàtics molt simples, fets com si el mouse fos un llapis

RDT: Com es relaciona o completa el dibuix informàtic amb altres mitjans expressius com el dibuix a mà, les maquetes o els fotomuntatges?

Gianluca: Es parteix de l'apunt, es passa a l'ordinador i després a la maqueta. Després es torna a l'ordinador i finalment al 3D, no sempre al model definitiu o quasi. Per últim, del dibuix CAD i del model 3D es passa al treball formal amb Photoshop o 3D studio buscant, sobretot si és un concurs, mantenir-nos en un nivell no molt realista, una mica literari amb imatges i referències, també amb una certa llibertat en la composició gràfica, que ajuda al quadre de conjunt

RDT: A la practica, tots els components del grup utilitzen l'ordinador per dibuixar?

Ambdós: si

RDT: En el grup com s'estructura la producció dels dibuixos? hi ha un responsable? és el mateix del projecte?

Maximo: La nostra és una estructura artesanal, tots contribueixen, junts o per separat a enriquir el projecte

Gianluca: El responsable del projecte o cap de grup canvia cada cop

RDT: Hi ha components del grup especialitzats en alguna fase del dibuix o en algun aspecte, com ara els models 3D o les imatges?

Maximo: Hi ha gent més hàbil amb uns programes i alguns amb altres, però les aptituds de tots són patrimoni comú

Gianluca: Normalment el 3D el fa una persona, quan s'han definit molts aspectes del projecte, i els altres fan els 2D. És al Photoshop on tots tres participem en tot el treball, intercanviant continuament informacions i idees

RDT: De quina manera creieu que els sistemes informàtics de representació han canviat la manera de veure o de fer veure l'arquitectura?

Gianluca: És una pregunta d'un milió de dòlars, molts se l'han fet amb qualificacions majors que la nostra... L'espai de la concepció projectual s'ha limitat aprofundint-se, estratificant-se en moltes capes, tal com ha fet la nostra cultura post-moderna... Avui tot és més abstracte que abans perquè és més distant, tot és més aprofundit perquè és més controlat. El nostre equip tot i que, des de fa molts anys, treballa amb l'ordinador, en realitat no l'exprimeix plenament, evitant llançar-se en el control i l'efecte de superfícies hiperbòliques. La nostra realitat, el nostre context no està encara llest per aquesta arquitectura, per aquests replegaments conceptuals; l'estètica del bell, per més que interromput, dividit, asimètric, és encara dominant. Pel que respecta al rendering i el fotomuntatge, la simulació de la realitat ha arribat a punts impressionants de realisme, augmentant la capacitat de dominar allò informe i inusitat i desplaçant l'horitzó vers nous territoris híbrids i sinuosos que eviten el que és real. El que atrau és el que és incompreensible, allò inusitat que la realitat virtual sembla fer possible

RDT: Creieu que han canviat la manera de projectar?

Maximo: La manera sens dubte; el resultat continua depenent del saber de qui actua

RDT: Què en penseu del dibuix dels concursos?

Gianluca: A diferència dels dibuixos tècnics executius o professionals, en els concursos tot ha de ser més o menys imprecís, al contrari dels executius que serviran per construir l'obra, en quant ha de deixar entreveure possibilitats futures, altres, del projecte, ha de desplegar escenaris i potencialitats, ha de ser atractiu fent veure i no veure, en un joc de miralls per contextualitzar i conceptualitzar la idea de base. Cal tenir la síntesi d'un flash sense tenir la definició i la limitació del cas. Tot és més o menys imprecís en el concurs; tot és més precís en el dibuix tècnic. Així també pel que fa al llenguatge, que té una gramàtica lliure però reconeixible, amb les seves regles coherents, que tendeixen a repetir-se com tota bona tècnica. L'habilitat és sempre la de parlar un moment abans de la imatge realista. Paul Klee deia que l'art fa visible l'invisible.

RDT: En aquest dibuix, quina és la importància del color i la imatge?

Gianluca: El color i la imatge tenen una importància notable, són la pell del dibuix: tot es condensa sobre la superfície i en poc temps han de restituir la idea clara i forta que conté el projecte, explicant-la. Podríem dir que l'ús de les "textures" que utilitzem, a més de ser de fàcil aplicació, té a veure amb l'estètica cubista i dadaïsta al mateix temps. Cubista en quant descompon la realitat tridimensional amagant-la en més plans (ciment, verd, materials en general). Dadaïsta, en canvi, per la seva referència literària, al·literativa (la coincidència de significat amb el veí i l'homòleg) com en el cas de Ponte della Scienza, a on la cita de la "madalena" de Proust s'expressa obertament.

RDT: Quins aspectes del vostres dibuixos voldríeu millorar?

Gianluca: Personalment estic bastant satisfet, de totes maneres l'esforç sempre és el d'expressar allò que és invisible, el que no es pot explicar de l'arquitectura, però pel que afecta a dibuix tècnic l'optimització dels dibuixos sempre s'ha de buscar

RDT: Pudeu escollir tres arquitectes els dibuixos dels quals hagin constituït alguna vegada un model per a vosaltres?

Gianluca: No hi ha referències en particular, perquè tendim a tenir un llenguatge original però al mateix temps simple i reproducible, traslladant del paper als arxius allò que fèiem abans, conservant el caràcter gràfic que millor restitueix la imatge en un nivell entre real i irreal.

Alguns han volgut veure influències de la escola romana de Francesco Cellini, Alessandro Anselmi, Franco Purini,... dels seus meravellosos dibuixos, que es relacionaven amb tècniques gràfiques de les antigues acadèmies, potser, però em sembla que si existeix una tècnica, s'ha creada per aproximacions successives. Personalment he admirat molt els renders de l'equip francès DeCOI, al inici de la fase del folding

Maximo: Personalment, sovint faig l'experiment de copiar amb l'ordinador alguns dibuixos, o obres d'artistes que algun cop m'han fascinat. Crec que és un intent d'humanitzar la màquina... Sempre he estat atret pels collages de Mies, els dibuixos de Michelucci i per les aquarel·les de Steven Holl

T-STUDIO RESPON AL QUESTIONARI DE RDT

Respon Guendalina Salimei

RDT: En el vostre treball quin paper té el dibuix informàtic en la fase inicial del projecte, en la seva materialització i en la seva difusió posterior?

Guendalina: La fase inicial del projecte pressuposa un estudi, en el qual les diferents hipòtesis es discuteixen i s'accepten pel grup de treball mitjançant reunions, trobades on l'fas dels esbossos a llapis s'alterna contemporàniament a una verificació en l'ordinador. Tota una altra cosa és el que cal fer en el procés de projecte i la difusió successiva, que pressuposa un ús gairebé incondicional de l'ordinador, ja sigui en l'fas de programes bidimensionals per als dibuixos tècnics o en l'fas de programes tridimensionals, capaços de comunicar amb un render i imatges la idea del projecte

RDT: Com es relaciona o completa aquest ús amb altres mitjans expressius com el dibuix a mà, les maquetes o els fotomuntatges?

Guendalina: El dibuix informàtic en el nostre estudi ha tingut un paper important en la materialització del projecte i en la seva difusió posterior, però no en la fase d'ideació del projecte. En la fase inicial s'estableixen diverses fases de discussió en comú en les quals les idees es discuteixen i al final es tira en davant la més convincent. En aquesta fase es treballa preferentment a ma amb croquis, ideogrames, petites maquetes d'estudi i l'ordinador serveix per verificar gairebé a temps real les primers idees, les quals passen després a la crítica d'altres esbossos per anar evolucionant amb dibuixos més complets i més avançats

RDT: A la practica, tots els components del grup utilitzen l'ordinador per dibuixar?

Guendalina: En termes generals sí, però, generalment, dividim les competències en funció de les exigències derivades de la complexitat, o del projecte i de les competències necessàries específiques,

per tant l'fas de l'ordinador és la relativa subdivisió de les taques lligada a aquestes exigències

RDT: En el grup com s'estructura la producció dels dibuixos? hi ha un responsable? és el mateix del projecte?

Guendalina: El grup de treball s'articula mitjançant l'fas de la capacitat que cada component té de les diverses fases de projecte. cada grup té un responsable que per l'experiència madura i la capacitat de coordinació, ha de fer que el treball es desenvolupi de la millor manera. En la majoria del casos el responsable dels dibuixos és també el responsable del projecte

RDT: Hi ha components del grup especialitzats en alguna fase del dibuix o en algun aspecte, com ara els models 3D o les imatges?

Guendalina: Inevitablement l'alt grau de preparació necessària per a l'elaboració de models 3D i de la vistes relatives i les imatges que en surten son generalment competència de qui és més expert en aquests programes, sovint treballem també amb la integració entre imatges d'ordinador i dibuixos manuals

RDT: De quina manera creus que els sistemes informàtics de representació han canviat la manera de veure o de fer veure l'arquitectura? Creus que han canviat la manera projectar?

Guendalina: Aquesta és una qüestió molt debatuda i molt delicada, és evident que les potencialitats de l'ordinador han accelerat els temps de realització del dibuix i afavorit una més fàcil comprensió del projecte, però d'alguna manera l'han banalitzat. El risc constant del dibuix informàtic és que, tot i ser potencialment accessible a tothom ha privat els dibuixos d'allò expressiu i personal que sempre ha caracteritzat el dibuix manual i que dotava de connotacions les diverses maneres d'expressió del propi projecte.

Pel que fa a la manera de projectar, l'fas adequat de l'ordinador ha obert grans potencialitats en el nostre ofici, en el sentit que la possibilitat de verificació i control que l'ordinador ha fet possible són potencialment increïbles i infinites, però sincerament no és clar en quina mesura totes aquestes potencialitats han canviat realment la manera de projectar. Han fet més senzill pensar espais que abans eren difícils d'imaginar i gairebé impossibles de controlar

RDT: Què en penses dels concursos?

Guendalina: Els concursos donen la possibilitat de desenvolupar idees innovadores que obren a diverses temàtiques que poden afavorir el debat entorn de temes de recerca. Per l'estudi ofereixen una possibilitat de recerca i d'experimentació continua que pot fer que el nostre treball estigui sempre en evolució i en discussió constant per no aturar-se mai.

El concurs és, d'altra banda, un instrument molt important per establir una competició lleial entre idees de projecte i per realitzar la millor solució per a un problema concret. Són condicions imprescindibles per a una bona resolució de l'operació: un tribunal que sàpiga valorar a fons els projectes i que sàpiga triar la millor proposta, un equip executiu capaç de tirar en davant el projecte així com una atenta programació econòmica amb l'objectiu de seguir correctament el procés de la realització

RDM STUDIO RESPON AL QUESTIONARI DE RDT

Respon Paola Misino

RDT: En el vostre treball quin paper té el dibuix informàtic en la fase inicial del projecte, en la seva materialització i en la seva difusió posterior?

Paola: Per nosaltres el dibuix amb ordinador és un instrument fonamental per la definició del projecte però no ha estat mai ni el punt de partida ni l'objectiu final. En els concursos d'arquitectura busquem utilitzar el més possible les potencialitats per aconseguir fer el projecte comprensible, per millorar la seva comprensió i fer-lo eficaç

RDT: Com es relaciona o completa aquest ús amb altres mitjans expressius com el dibuix a mà, les maquetes o els fotomuntatges?

Paola: Hi ha un constant intercanvi; l'un influeix i modifica l'altre

RDT: A la practica, tots els components del grup utilitzen l'ordinador per dibuixar?

Paola: Tots utilitzem l'ordinador per verificar el projecte a l'estat inicial, però a l'execució definitiva deleguem en els col·laboradors més joves que estan molt més al dia i són més hàbils que nosaltres

RDT: En el grup com s'estructura la producció dels dibuixos? hi ha un responsable? és el mateix del projecte?

Paola: Normalment treballem junts en l'elaboració del projecte entre ordinador, croquis i raonament. Seguidament passem la informació als col·laboradors i junts definim la sortida final. Dins del grup alternem la qualitat de responsable del projecte només en funció de qui fa l'encàrrec

RDT: De quina manera creieu que els sistemes informàtics de representació han canviat la manera de veure o de fer veure l'arquitectura?

Paola: Com és evident, els sistemes sempre més sofisticats d'elaboració i descomposició dels volums han fet possible concebre un projecte directament a partir de la manipulació d'una possible forma a l'ordinador. El problema real és en el pas dels volums dissenyats a la construcció de l'arquitectura. En aquest moment es fan els càlculs amb els materials, con la qualitat de l'espai.. i ens adonem que en el fons res no ha canviat i que el dibuix és només un instrument útil per la comprensió del projecte

RDT: Creieu que els sistemes informàtics de representació han canviat la manera de projectar?

Paola: Veritablement l'ordinador ha influït en la manera de projectar, en essència ha facilitat el treball

RDT: Què en penseu del dibuix dels concursos?

Paola: Més que del dibuix en els concursos parlaria dels concursos per a dibuixos macos... En el sentit que, al menys en Itàlia, el procediment del concurs d'arquitectura queda sovint desatès i que els que queden són només els resultats gràfics. Per això, moltes vegades les làmines de concurs semblen tenir com a objectiu l'èxit de la representació gràfica, considerada també per la difusió. De totes maneres, per nosaltres les làmines de concurs han de tenir com a primera qualitat la de saber expressar totes les potencialitats del projecte en poc espai, i en aquest sentit és fonamental l'eficàcia de la representació

RDT: En aquest dibuix, quina és la importància del color i la imatge?

Paola: Un dibuix en blanc i negre també pot ser molt eficaç.. no és tant una qüestió de colors. Potser, mirant de manera retrospectiva, es pot dir que per nosaltres és de totes maneres un component important

RDT: Quins aspectes del vostres dibuixos voldríeu millorar?

Paola: No som nosaltres els que ho han de dir

RDT: Pots escollir tres arquitectes els dibuixos dels quals hagin constituït alguna vegada un model per tu?

Paola: Potser és més fàcil dir que no són Daniel Libeskind, Frank Ghery, e Peter Eisenman... almenys com a mètode, certament no com a resultat!

URBANLAB RESPON AL QUESTIONARI DE RDT

Respon Alessandra Capuano

RDT: En el vostre treball quin paper té el dibuix informàtic en la fase inicial del projecte, en la seva materialització i en la seva difusió posterior?

Alessandra: En la fase inicial del treball no utilitzen l'ordinador. El projecte es concretitza parlant de les idees i fent croquis a mà alçada. En quant la idea comença a prendre forma, entra en joc l'ordinador per dimensionar el projecte i col·locar-lo exactament en el lloc previst. Llavors la hipòtesi del projecte comença a conformar-se i deformar-se en funció de les relacions que volem establir amb el lloc

RDT: Com es relaciona o completa aquest ús amb altres mitjans expressius com el dibuix a mà, les maquetes o els fotomuntatges?

Alessandra: Utilitzem molt les maquetes per verificar l'impacte tridimensional del projecte, tant en fase d'estudi com en la de representació final. La fem generalment amb materials senzills... A la fase d'estudi ens ajuda a entendre la correcció dels volums, les relacions amb l'entorn, la composició... En la fase final, sovint hem manipulat la foto d'una maqueta per utilitzar-la en lloc del render 3D. Ens agrada aquest sistema perquè ofereix una major immediatesa i, malgrat la seva abstracció, la foto de la maqueta és paradoxalment més realista, menys falsa

RDT: A la practica, tots els components del grup utilitzen l'ordinador per dibuixar?

Alessandra: No, l'ordinador l'utilitzen sobretot els mes joves col·laboradors del nostre despatx... Jo vaig aprendre a utilitzar-lo pels dibuixos 2D i a la elaboració d'imatges, fotomuntatges, acolorar dibuixos,... Orazio sempre ha tingut bona ma pels croquis. Junts aconseguim un bon plantejament del projecte. Per a les elaboracions més complexes des del punt de vista gràfic confiem en l'equip dels nostres col·laboradors més joves

RDT: En el grup com s'estructura la producció dels dibuixos? hi ha un responsable? és el mateix del projecte?

Alessandra: Ens alternem en la responsabilitat del projecte. El que és responsable del projecte porta també els temes de representació. No obstant, això es fa compartint absolutament les decisions en les diferents fases del projecte, amb una contínua confrontació dialèctica

RDT: De quina manera creieu que els sistemes informàtics de representació han canviat la manera de projectar?

Alessandra: Crec que la manera de projectar ha canviat moltíssim amb l'ús de l'ordinador. Així com ha canviat la manera d'escriure un text. Avui em sento incapaç d'escriure un text a ma, perquè confio moltíssim en la possibilitat de canviar fàcilment la seqüència dels pensaments i de corregir i millorar per fases la forma, i això m'ajuda a ser molt més ràpida, immediata i eficaç en el raonament. Així ha canviat la manera de desenvolupar el projecte. L'ordinador permet una comprovació ràpida de la formació y deformació d'una idea, donant facilitat i llibertat per l'elecció de la solució que sembla més adequada. També permet representar de manera més fàcil el projecte. Si és necessari una comunicació mes divulgativa, permet la possibilitat d'un acostament del projecte a la realitat. Si, en canvi, és important una comunicació mes teòrica o analítica, l'ordinador permet una fàcil descomposició del projecte en les seves parts compositives o estructurals. Finalment, la fàcil duplicació d'imatges admet correccions ràpides i senzilles que segurament ajuden al perfeccionament d'un projecte sense grans despeses d'energia

RDT: Què en penseu del dibuix dels concursos?

Alessandra: El paper del dibuix en els concursos és el de ser captivadors i teatrals, però també han

d'oferir una immediata i fàcil comprensió del projecte

RDT: En aquest dibuix, quina és la importància del color i la imatge?

Alessandra: Color i imatge depenen del tipus de comunicació que es vol realitzar. No són elements indispensables, sinó instruments de transmissió o de narració

RDT: Quins aspectes del vostres dibuixos voldríeu millorar?

Alessandra: El projecte i el dibuix també són experimentació i diversió. Per tant representen per nosaltres un camp de constant d'exercici i comprovació

RDT: Pots escollir tres arquitectes els dibuixos dels quals hagin constituït alguna vegada un model per tu?

Alessandra: Mirem molt el que s'ha fet abans de nosaltres, sense grans distincions entre contemporaneïtat o arquitectes del passat. Uns i altres poden ser font d'inspiració, sempre però en l'intent de fer nostra la selecció.



Universitat Politècnica de Catalunya



Escola Tècnica Superior
d'Arquitectura del Vallès



Col·legi d'Arquitectes de Catalunya



Centre d'Aplicacions Informàtiques a la
Representació de l'Arquitectura i el Territori
CAIRAT

LES RAONS DEL DIBUIX TÈCNIC

© CAIRAT

Dipòsit Legal: B-53267-2006
I.S.B.N.: 84-608-0545-X

APsT architettura es va fundar el 1999 per: **Gianluca Andreoletti** nascut a Roma el 15/06/65, titulat a "La Sapienza" de Roma i doctor de recerca en teoria de l'arquitectura per la Universitat de "La Sapienza" de Roma, on és professor de projectes. **Maximiliano Pintore**: nascut a Roma el 05/09/67, titulat a "La Sapienza" de Roma en 1996. Ha rebut el premi a la millor tesi "Fondazione Almagià" en 1997. Ha estat seleccionat en el premi de pintura de l'Accademia di S. Luca en la edició de 2001. **Stefano Tonucci**: nascut a Roma el 11/06/67 es va titular a "La Sapienza" en 1999. En 1993 va obtenir la beca d'estudis "Erasmus" a la Strathclyde University

de Glasgow. Ha participat en la redacció del *Nuovo Manuale dell'architettura*, dirigit per Bruno Zevi. El procés de la seva investigació professional, partint de la lectura i reinterpretació del context arquitectònic i artístic dels anys de la segona postguerra, intenta una superació a través d'una reducció extrema, al límit zero, dels mateixos pressupostos fundacionals, a la llum de temàtiques que es renoven continuament, com les lligades als aspectes relacionals, més que funcionals o materials i més que estilístics de l'arquitectura contemporània



www.rdm-studio.it

RDM Studio, avui format per **Paola Veronica Dell'Aira**, **Paola Misino** (arquitectes associades) i **Virginio Melaranci**, va néixer el 1993 junt a **Gaetano Di Gesu** i **Massimo Rosolini**. L'equip, amb seu a Roma, es dedica a l'arquitectura i l'urbanisme amb especial atenció a l'experimentació de programes complexos i està principalment compromès en obres d'arquitectura pública. Ha obtingut el reconeixement en concursos nacionals i internacionals entre els quals hi ha el primer premi a European 3, la selecció entre els 10 finalistes del concurs internacional per a la nova seu IUAV de Venècia, el primer premi del concurs del Lungomare

Marconi a Santa Marinella (Roma) i el primer premi pel concurs internacional del Lungomare de Fregene (Fiumicino). Entre les obres que desenvolupa actualment hi ha la requalificació de la zona de Santa Maria in Valle Porclaneta (Magliano dei Marsi -AQ), l'edifici experimental de bio-arquitectura per a 6 apartaments públics amb un centre social annex (Atessa -CH), el Parc Sforza Cesarini, amb la restauració del palau, (Genzano - RM) i el Lungomare Marconi a Santa Marinella (Roma) – primera fase

T-studio, fundat el 1990, està format per **Giancarlo Fantilli**, **Roberto Grio**, **Mariaugusta Mainiero**, **Renato Quadarella**, **Giovanni Pogliani**, **Guendalina Salimei** i, des de 2004, **Francesca Contuzzi**. L'estudi s'ha convertit amb el temps en un laboratori, un "grup" obert al treball de recerca que, mitjançant aportacions diverses, treu saba nova de la discussió del temes compartits. Els projectes redactats en equip o individualment, neixen sempre de la discussió comú. El grup s'ocupa de la projectació arquitectònica, urbana i ambiental, el disseny interior i el grafisme multimèdia. Particularment desenvolupa activitats docents i de

recerca en algunes facultats d'arquitectura, italianes i estrangeres. L'estudi ha guanyat nombrosos concursos nacionals i internacionals entre els quals el Premi Roma Arquitectura 2002, el concurs nacional per a la requalificació del "interfaccia Porto-città" a Marina di Carrara, el concurs nacional "Abitare e Anziani" a Pesaro, el concurs de projecte per a l'execució de la requalificació urbanística, arquitectònica i funcional de la zona monumental del port de Nàpols, el concurs d'idees per a la requalificació del Lungomare de Roma, "area a vocazione naturalistica", i el concurs internacional d'idees "Valorazione Fronte Mare a Zona Bagni Lido" a Rapallo.



www.tstudio.net



L'estudi d'arquitectura **Urbanlab** va ser fundat al 2004 per **Alessandra Capuano** i **Orazio Carpenzano**, units professionalment des de 1991. En els concursos, projectes professionals i a l'àmbit de la recerca universitària desenvolupen la relació entre arquitectura, paisatge i ciutat, a les diferents escales del projecte, i l'atenció als temes culturals i figuratius de la contemporaneïtat. Ambdós són professors de composició arquitectònica i urbana a la Università degli Studi di Roma "La Sapienza". **Alessandra Capuano** va néixer a Milà, en el 1958, es va titulà a Roma i va fer un màster a la Columbia University de Nova York. Ha donat classes

a nombroses universitats nord-americanes a Roma, Ithaca N.Y., Columbus Oh., Montreal i Niza. És autora de *Temi e figure dell'architettura romana 1944-2004* (Roma, 2005), *Iconologia della facciata nell'architettura italiana* (Roma, 1995), i co-autora de *Italia gli ultimi trent'anni* (Bologna, 1988). **Orazio Carpenzano** va néixer a Modica en el 1958 i es va titular al IUAV en el 1982. Actualment dirigeix l'Istituto Quasar de Roma. Ha ideat i produït l'escenografia de Physico, Sylvatica i Pycta per Altroteatro de Lucia Latour. És autor de *Porte Metropolitane per Roma* (Roma, 2002) i *Idea, immagine e architettura* (Roma, 1993).



Hewlett-Packard Development Company