



economista

cui, anche se il potere si è democratizzato, gli edifici che rappresentano l'autorità - sia militare, sia civile, sia religiosa - devono conservare le loro caratteristiche di fasto e devono incutere un timoroso rispetto.

In ogni epoca, gli edifici più importanti, in un modo o nell'altro si distinguono dagli altri.

Il problema fondamentale nel racchiudere lo spazio è quello di trovare i mezzi per farlo. Nelle civiltà primitive il modo più semplice sembrava quello di scavare la terra o di sovrapporre le pietre: entrambi i mezzi simulavano la struttura naturale della caverna.

Se analizziamo la pianta di un tipico edificio odierno e lo spogliamo del suo stile, ignorando l'esistenza di una finestra continua o di una serie di finestre singole, ignorando se sia pietra o mattone o acciaio o vetroresina, liscio e levigato, o sbalzato e merlato, noi troviamo sempre i soliti elementi compositivi.

Dalle sue origini, l'arte della costruzione ha acquistato lo stesso carattere mistico di molte altre arti. Come le arti complementari all'architettura sono indivisibili dalle altre arti utili e queste coincidono con le belle arti, così il progetto architettonico è intimamente connesso con l'attività artigianale.

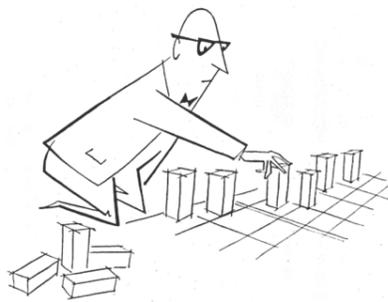
Ma la creazione dell'architettura, così come si intende comunemente, è una invenzione umana e la irregolarità della sua evoluzione ha talvolta come risultato la stessa mancanza umana di logica.

La nostra vita e i modi di sfruttare le cose cambiano anno per anno ed i mezzi per risolvere i problemi cambiano mese per mese.

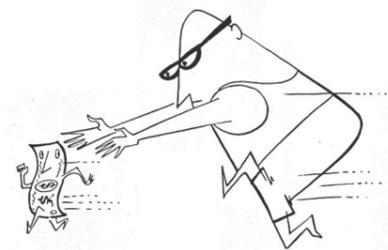
L'architettura dell'era tecnologica non è semplice.

Il cemento armato offre la possibilità di creare enormi travi a sbalzo; lo spazio libero da colonne ha una stretta connotazione con la semplicità meccanica; il vetro, più di ogni altro materiale finora scoperto, consente di raggiungere visivamente le cose.

L'occhio non si può soffermare su qualche linea singola perché ogni elemento differenziato costituisce un *avvenimento*.



urbanista



controllore di spesa

Esiste una sottile distinzione fra *buona* architettura e *grande* architettura.

Spesso la grande architettura viene confusa con l'imponenza; perché le cattedrali devono essere necessariamente progettate molto più artificialmente delle chiese parrocchiali?

Lo stimolo dell'architettura ha anche una dimensione temporale; la moda influisce sugli edifici come sulle belle arti, sugli scritti e sul modo di vestire.

A questo livello il progetto diventa una questione di ergonomia. Noi tutti sappiamo bene come lo spazio di una stanza possa variare con lo spostamento dei mobili: questo è un fatto puramente psicologico, perché le componenti sono sempre le stesse. Lo stesso accade per molti edifici di cui possiamo osservare le componenti (muri e porte) che però sono immobili.

Oggi nella progettazione la ricerca si rivolge ad una architettura flessibile di parti mobili e intercambiabili. In questo modo il vincolo artificioso della solidità, eredità del passato, potrebbe scomparire.

Il processo dell'edificazione deriva da una serie di idee astratte da una parte, una serie di coercizioni dall'altra e, in mezzo, un certo numero di condizioni variabili che devono essere soddisfatte.

Capita sempre più di rado che la persona che commissiona un edificio lo usi poi personalmente o che un singolo progettista porti tutto il processo alla conclusione. Con questa disseminazione di responsabilità, potrebbe venire un momento in cui l'architettura stessa sia il risultato della ottimizzazione di una serie di equazioni, tutte basate su formule, per la soddisfazione di richieste ottimali per persone sconosciute.

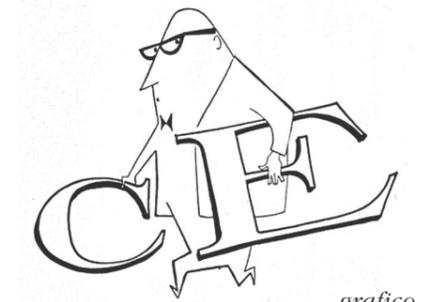
Un'altra interpretazione potrebbe essere quella per cui l'intero processo debba essere portato al limite tecnologico e la conoscenza sociologica che ora noi abbiamo debba vivificarsi di nuovo nell'architettura.

Una volta all'architetto veniva delegato l'intero processo per cui poteva controllare la migliore riuscita dell'intero edificio.

La gente di solito pensa che nella fase iniziale



designer



grafico



artista