

Immagine & Architettura

Imagen & Arquitectura

S i l v i a T u m i n o

(traducción de Aldo Mattiello)

L'architettura è un fatto d'arte; un fenomeno che suscita emozione, al di fuori dei problemi di costruzione, al di là di essi. La Costruzione è per tener sù: l'Architettura è per commuovere.

Le Corbusier

Immagino che tutti noi, almeno una volta, abbiamo disegnato una casa forse fin da bambini o forse in età più adulta.

Questa di fianco probabilmente, è una delle immagini più semplici ed elementari che noi possiamo osservare, ma nonostante questo, si riescono a cogliere tutti gli aspetti salienti di un'abitazione, perché in effetti da questi pochi e grossolani tratti riusciamo ad evocare l'immagine di una grande casa rosa, con molte finestre, con un tetto rosso a falde e con un grande giardino fiorito.

Affermato ciò, si può dimostrare che anche una bambina può fornire un'immagine evocativa del costruito e questo non per minimizzare il percorso intrapreso da coloro che hanno scelto la strada che porta all'arte dell'architettura, ovvero l'arte del fabbricare.

In questa disciplina, nata per soddisfare i più elementari fabbisogni dell'essere umano, giocano un ruolo molto importante sia l'aspetto artistico sia l'aspetto tecnico. Infatti nel progettare e realizzare l'architettura si fondono, creatività e calcolo, pertanto si può sostenere che questo procedimento nasca da intuizioni irrazionali e da deduzioni e razionali. L'idea architettonica si delinea come un disegno della mente, come un'immagine appunto, e questa cresce sempre più, raffigurandosi sotto il gusto e l'attento volere espressivo del progettista.

Un progetto, infatti, nasce per tentativi oltre che per programmazione. Viene definita una prima immagine che si fissa sulla carta (oggi anche su supporti più tecnologici, quali quelli informatici degli schermi touchscreen), attraverso schizzi, come faceva Leonardo e da qui le idee e le immagini vengono elaborate nel tentativo di affinare con il tempo l'oggetto di studio.

La arquitectura es arte que produce emociones alejadas de los problemas de la construcción, lejos de estos. La construcción es el juntar piezas; la arquitectura es para conmover.

Le Corbusier

Imagino que todos nosotros, al menos una vez, hemos dibujado una casa tal vez de niños o un poco más mayores.

La casita que se muestra en la figura probablemente es una de las imágenes más sencillas y elementales que podemos observar pero, no obstante, en ella se consigue recoger todos los aspectos destacables de una casa porque de hecho con esas pocas, pero importantes, características se consigue evocar una gran casa rosada, con muchas ventanas, con un techo grande e irregular y con un gran jardín con flores.

Dicho esto, se puede demostrar que también una niña pequeña puede proporcionar una imagen evocadora de lo construido sin el resultado de minimizar la trayectoria llevada a cabo por los que han elegido el camino que conduce al arte de la arquitectura o el arte de la construcción.

En la disciplina de la arquitectura, nacida para satisfacer las necesidades más elementales del ser humano, juegan un papel muy importante tanto el aspecto artístico como el aspecto técnico. De hecho, para proyectar y hacer arquitectura ésta se fundamenta de creatividad y cálculo por lo que se puede inferir que este procedimiento puede nacer de intuiciones irracionales a la vez que de deducciones y razonamientos. La idea arquitectónica se perfila como un dibujo en la mente, como una imagen que crece y va adquiriendo las características proporcionadas por el gusto estético y la expresividad del diseñador.

Un proyecto, de hecho, nace más por intentos que por programación. Viene definido por una primera imagen que se fija sobre el papel (hoy día también en soportes más tecnológicos tales como ordenadores con pantalla táctil), a través de bocetos, como lo hizo Leonardo, y de ahí las ideas e imágenes se elaboran con la idea tentadora de ir perfilando con el tiempo el objeto de estudio.



Violetta - *La mia casa* - Genova (Italia)

Lo schizzo, quindi, è molto importante perché è l'immagine di partenza è ciò che si butta fuori: una prima ipotesi che preannuncia il progetto.

Il potere evocativo dell'immagine offre indubbiamente uno sterminato campo dal quale provengono le molteplici e diverse soluzioni architettoniche ed è, sicuramente, alla base dell'embrionale forma progettuale che accompagna alla realizzazione di ciò che si è scelto o ipotizzato di realizzare.

L'architettura proprio per sua natura ha bisogno di mantenere vivo costantemente ed in tutte le sue fasi, il rapporto con ciò che ha fornito l'immaginazione e di conseguenza con l'immagine che ne scaturisce.

E' compito del progettista, nella vastità delle scelte a lui offerte, saper cogliere quella giusta, quella che offrirà l'immagine migliore per se stesso e per gli altri, quella che possa offrire una rappresentazione nuova, accattivante e suggestiva.

Da qui si può concludere sostenendo che l'immagine, il pensiero, è la fiamma che accende il motore dell'architettura, ma è vero anche il contrario, ovvero l'architettura che mette in moto in ognuno di noi una serie di immagini.

Perché l'intenzionalità espressiva del progettista oltre che ad aver scaturito in lui un'immagine, ne offre una di rimando anche agli spettatori e di questo bisogna sempre tenere conto. Non si può, infatti, evitare di considerare la grande importanza della sensibilità che il potenziale fruitore o più semplicemente l'osservatore hanno in questo frangente.

In questo modo, si arriva ad ottenere una finalità suggestiva ed al tempo stesso utile e didattica, per appassionare ed avvicinare tutti o quasi a questa forma d'arte immensa, ricca di storia e di sfaccettature, di caratteri decisi e di leggeri tratti, che innegabilmente ha connotazioni affascinanti e che, infondo, tutti noi in qualche modo viviamo e ne siamo facenti parte.

El boceto por tanto es muy importante porque es la imagen de partida que resalta a la vista: una primera hipótesis que predice y anuncia el proyecto.

El poder evocador de la imagen ofrece sin duda un campo ilimitado del cual provienen múltiples soluciones arquitectónicas diferentes y es, seguramente, la base de la forma primitiva de diseño que acompaña a la realización de lo que se ha elegido o especulado para llevar a cabo.

La arquitectura por su naturaleza necesita mantener viva constantemente y en todas sus fases la relación de lo que se ha generado con la imaginación y con la imagen que brota de ella.

Y la tarea del diseñador, en las multitudes opciones que se le ofertan, es saber escoger aquella correcta, esa que ofrecerá la mejor imagen para sí mismo y para los demás, aquella que pueda ofrecer una representación nueva, atractiva y con encanto.

De esto se puede concluir que la imagen y la mente creativas son las llamas que encienden el motor de la arquitectura. Pero es verdad también lo opuesto; es decir, la arquitectura se pone en marcha en cada uno de nosotros aportando y gestando una serie de imágenes.

La intención expresiva del diseñador además de ofrecer una imagen de él da lugar a una imagen personal también del público con el que interacciona y esta reciprocidad siempre hay que tenerla en cuenta. No se puede, de hecho, evitar la gran importancia de la sensibilidad que el usuario potencial o, simplemente, el observador tiene en estos temas.

De esta manera, se puede llegar a conseguir un objetivo final con encanto y belleza y al mismo tiempo útil y didáctico, para apasionar y acercar a la mayoría de todos nosotros este gran arte, rico en historia y facetas, de rasgos sutiles y determinados, con connotaciones fascinantes y que de algún modo nos afecta a todos puesto que en el fondo todos nosotros de algún modo lo vivimos y formamos parte de él.



Leonardo da Vinci - *Schizzi del progetto di chiesa a pianta centrale a cinque cupole*



Antoni Gaudí - Casa Milà detta la Pedrera - Barcellona (Spagna)



Frank O. Gehry - Museo Guggenheim - Bilbao (Spagna)

Silvia Tumino es arquitecta