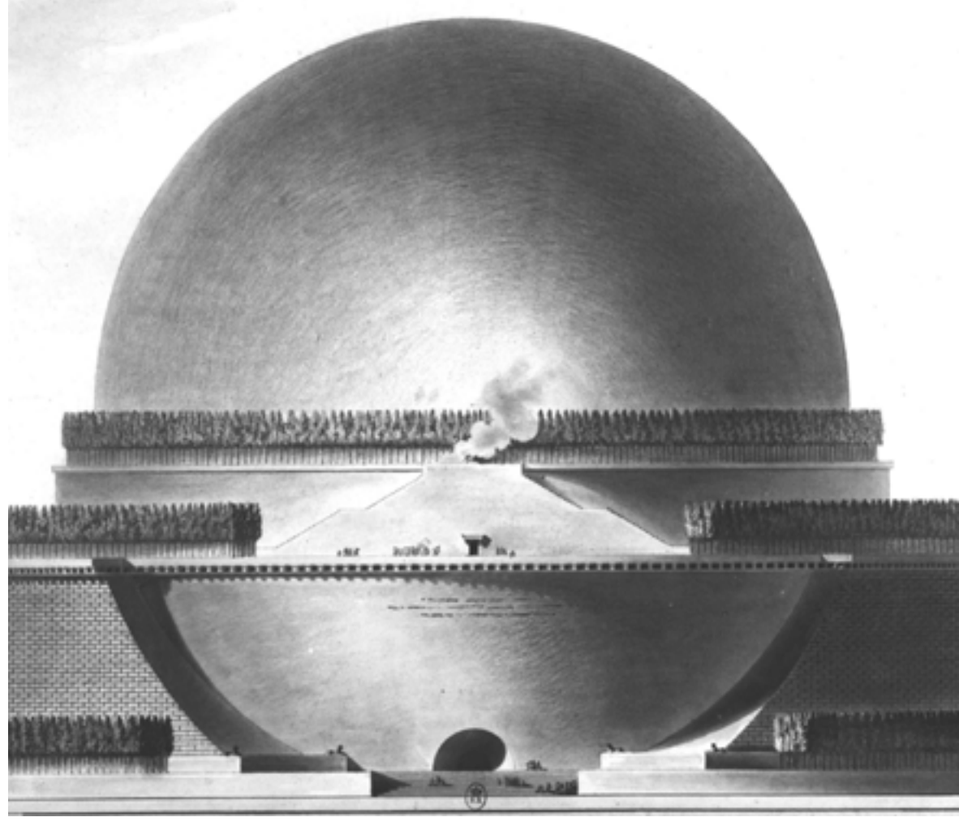
Alessandro Romito

Architettura virtuale
/ virtual architecture

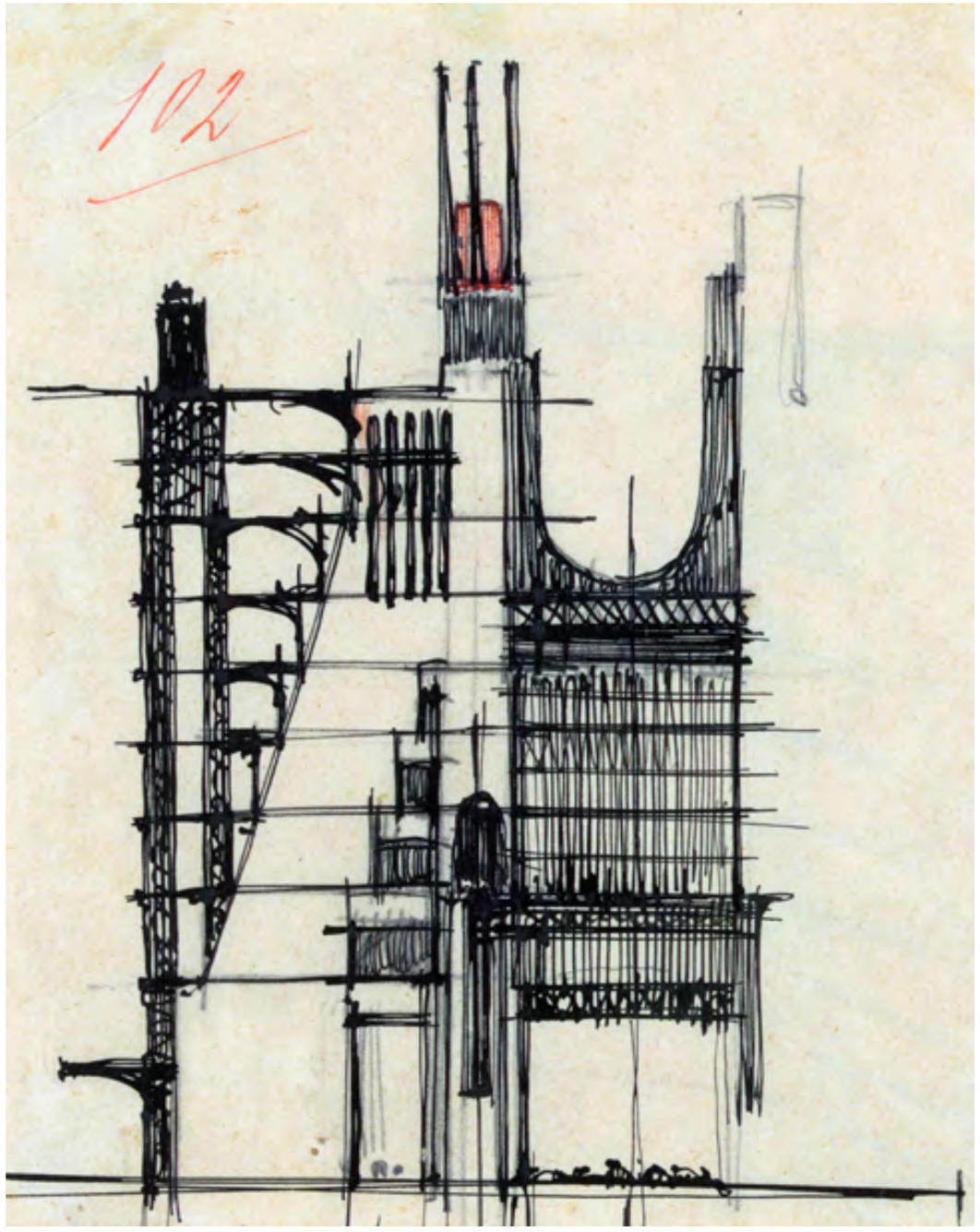
Sul finire del 1700 in pieno neoclassicismo, quella che allora si definiva solo progettazione “Architettonica” e che oggi chiamiamo “design” (intendendo tutta la coralità del disegno/progetto architettonico), sperimentò un nuovo ideale utopico e simbolico, che si definì “visionario”.
Cento anni dopo l’architettura “Futurista”, in pieno sviluppo industriale sperimenterà lo stesso desiderio di ideali.
Passano ancora 100 anni e l’uomo contemporaneo si ritrova a desiderare il medesimo cambio culturale, idealizzandolo in visioni di città e architetture il cui design, fonde a mio parere, tutte le atmosfere “visionarie” delle correnti culturali succitate.
L’uomo del passato come l’uomo contemporaneo, ad intervalli culturali quasi regolari, ha espresso attraverso l’architettura prima e dopo con il design, il desiderio di cercare nuovi spazi formali che riflettessero l’ideale filosofico che i loro contemporanei sperimentavano in forma scritta.
Gli architetti ed i designer hanno questa vocazione ludica e morale nel voler inventare e concretizzare al tempo stesso ciò che gli intellettuali “filosofeggiano”. La visone di un mondo ideale, nella maggior parte dei casi, è rimasta una sperimentazione su carta ma che ha espresso la massima potenzialità tecnologia con i mezzi che ogni epoca consentiva.
Ma ciò che è rimasto sulla carta (solo disegnato) ha dato un grande impulso e stimolo alla ricerca dei metodi per realizzare la grandiosità degli edifici “visionari” degli architetti del 700 e alla verticalizzazione degli edifici immaginati dagli architetti “futuristi” del 900.
Nel ventunesimo secolo quello che gli architetti progettano, immaginando città ideali e fantastiche, realizzate solo virtualmente nei video games, saranno un giorno quello che i disegni degli architetti Boulle e Sant’Elia (solo per citarne alcuni), furono per noi; ovvero esempi e sperimentazioni di un mondo disegnato (allora), virtuale (oggi) ma che non mancherà, oggi come allora, di stimolarci nel trovare i mezzi per costruirli.
Dal disegno su carta al web design, la rappresentazione geometrica della forma letteraria di una società è ancora oggi l’espressione del desiderio di evasione intellettuale. Oggi però si può distinguere l’architettura digitale (di supporto alla progettazione di ambienti o edifici) dall’architettura virtuale, molto vicina all’architettura visionaria e futuristica.
Gli studi professionali disegnano architettura virtuale su incarico di società specializzate nella realizzazione di video games sempre più realistici che riflettono quel medesimo desiderio dell’uomo del passato di vivere spazi e paesaggi “visionari”.
Il desiderio umano non cambia ed è per questo che nulla può essere ancora inventato, ma è ciò che viene immaginato che può inventare nuovi mezzi e nuove opportunità per una società apparentemente realizzata e definita.

At the end of 1700 during the neoclassicist age, what was then defined only as architectural design, today instead called design (meaning all the choral nature of the design/architectural project), experienced a new utopian and symbolic ideal, while defining itself as visionary.
One hundred years later, futuristic architecture, in full industrial development, experiences the same desire for these very ideals.
The years passed, and other 100 years later, contemporary man finds himself wanting the same cultural change, idealizing it in visions of cities and architecture whose design merges, in my opinion, the visionary atmospheres of the cultural currents mentioned above .
The man of past ages, as well as contemporary man, at almost regular cultural intervals, expressed through architecture and then design, their desire to look for new formal spaces in order to reflect the philosophical ideal that their contemporaries expressed in written form. Architects and designers in fact have this very playful and moral vocation in wanting to invent and concretize at the same time what intellectuals instead philosophize. In the majority of cases, the vision of an ideal world, has remained an experimentation on paper expressing although the maximum technological potential with the means that each era allowed. But it has to be said that what has remained on paper (only drawn) has given a great impulse and stimulus to the research of methods capable to realize the grandeur of the visionary buildings of eighteenth century architects and to the verticalness of the imagined buildings of twentieth century futurist architects.
In the twenty-first century, what architects design, by imagining ideal and imaginary cities, virtually expressed in video games, will one day be what the designs of architects Boulle and Sant'Elia (only to name a few) were for us; that is, examples and experiments of a virtual (at that time) designed world (today) which today will not fail to stimulate us in finding the means to build them.
From paper drawings to web design, the geometric representation of the literary form of a society is still today expression of the very desire for intellectual evasion.
Today, however, we can distinguish digital architecture (supporting the design of environments or buildings) from virtual architecture, very close to visionary and futuristic architecture.
Professional studios design virtual architecture on behalf of companies specialized in creating increasingly realistic video games that reflect the same desire of our ancestors to live visionary spaces and landscapes.
Human desire does not change and that is why nothing can still be invented. It is what is imagined that can invent new means and new opportunities for a seemingly realized and defined society.



Boulèe Cènotaphe à Newton

©Riproduzione riservata



Sant'Elia Appartamento (1914)

الرؤية – الهندسة المعمارية الغير موجودة

في نهاية القرن الثامن عشر نشأت رؤية جديدة "للهندسة المعمارية و هي ما نسميه الآن ب"تصميم" ، و هي هندسة مثالية ورمزية ، وبعد مرور مائة عام ، عبرت الهندسة المعمارة" المستقبلية "، التي كانت في تطور صناعي كامل ، بنفس الرغبة في الهندسة المعمارية العليا. بعد مرور قرن آخر، عبر الإنسان المعاصر عن رغبته في نفس هذا التغير الثقافي، او بالأحرى عن الرؤية المثالية من الهندسة المعمارية التي تمزج، حسب رأيي الخاص، بين الهندسة و التصميم، كل الاجواء "البصيرة" للتيارات الثقافية المذكورة أعلاه. عبّر سوى الانسان في الماضي سوى في الحاضر من خلال الهندسة المعمارية عن الرغبة في العثور عن مساحات رسمية جديدة تعكس المثل الأعلى الفلسفي الذي معاصريهم لقد جربوا في شكل مكتوب. إن المهندسين المعماريين والمصممين لديهم هذه المهنة البديهية والأخلاقية في الرغبة في الابتكار. ظلت رؤية العالم المثالي ، في معظم الحالات ، تجربة على الورق فقط، لكنها عبرت عن أقصى إمكانات التكنولوجية بالوسائل التي سمح بها كل عصر. ولكن ما تبقى على بطاقة (تعادل فقط) أعطت زخما كبيرا والتحفيز للبحث عن طرق لتحقيق عظمة المباني "الرؤى" من ٧٠٠ المعماريين المباني يتصور من قبل ٩٠٠ مهندس منتميون الى حركة"المستقبلية" . في القرن الحادي والعشرين تخيل المهندسين مدن مثالية ورائعة تم بنائها فقط في ألعاب الفيديو (الشكل ٣)، و سوف تكون هذه المدن في يوما ما كما كانت تبدو لنا رسومات مهندسين بول و سانت إيليا (على سبيل المثال). اليوم يبدأ من الرسم الورقي إلى تصميم الويب ، و لكن لازالت
الهندسة تمثل الشكل الأدبي للمجتمع و هي تعبر عن الرغبة في التهرب الفكري.
اليوم ، ومع ذلك ، يمكننا التمييز بين الهندسة الرقمية (دعم تصميم البيئات أو المباني) من الهندسة الافتراضية ، قريبة جدا من العمارة المستقبلية. تقوم الاستوديوهات الاحترافية بتصميم العمارة الافتراضية نيابة عن الشركات المتخصصة في إنشاء ألعاب فيديو واقعية بشكل متزايد تعكس رغبة رجل الماضي في العيش في الفضاءات"المثالية" والمناظر الطبيعية.
لا تتغير رغبة الإنسان وهذا هو السبب في أنه لا يزال من الممكن اختراع أي شيء ، ولكن ما يمكن تخيله هو أنه يمكن أن يخترع وسائل جديدة وفرصًا جديدة لمجتمع مُحَقَّق ومعزَّفًا على ما يبدو.