



"Educatorium",
Rem Koolhaas, Utrecht, Netherlands

Barbara Ferrari, 2000



architettura

*vision concept, building concept,
progettazione urbanistica,
architettura, ambientale, d'interni,
disegni esecutivi*

grafica

*progetto marchi, corporate identity,
3d rendering, prodotti multimediali,
editoriali, allestimenti*

design

*concept creation,
sviluppo del prodotto, packaging*

Barbara Ferrari (Legnano, 1970), architetto,

si laurea con lode presso il Politecnico di Milano con una tesi dal titolo "Microluoghi variabili" che viene premiata nel 1998 con il Compasso d'Oro ed esposta al Palazzo dell'Arte di Milano.

Collabora dal 1994 al 1999 con il Centro Ricerche di Domus Academy realizzando multimedia per Alias, Editoriale Domus, Future Concept Lab.

Dal 2000 al 2003 è Architectural Design Director in Total Tool per progetti 3M, Autogrill, Saporiti.

Collabora come docente a contratto con il Politecnico di Milano, occupandosi anche di varie ricerche presso il dipartimento di Disegno Industriale e Tecnologia dell'Architettura (BEST) con il gruppo di Guido Nardi (1936-2002), Anna Mangiarotti, Andrea Campioli e Marisa Bertoldini.

Opera come libero professionista incaricato nell'ambito dell'edilizia pubblica e privata, indirizzando la propria attività alla ricerca e allo sviluppo dei temi relativi alla sostenibilità ambientale dell'organismo architettonico e della sensorialità nel progetto.

Partecipa a numerosi concorsi alcuni dei quali ricevono premiazioni e segnalazioni.

Scriva articoli sulla tecnologia dell'architettura.
Vive a Legnano.

_ESPLORAZIONE

Progettare è un'attività animata da una ricerca continua, sollecitata dall'evoluzione delle esigenze, dei modi d'abitare e d'usare ambienti e oggetti. L'esplorazione progettuale è dunque rivolta non solo a proporre soluzioni ma anche a individuare necessità, ad anticipare scenari di cambiamento e a promuovere modelli possibili.

_ECOCOMPATIBILITA'

Lo spazio costruito è elemento regolatore di flussi di scambio tra interno ed esterno, così la progettazione deve individuare tecnologie e strategie da applicare a tipologie, forme, oggetti e relazioni con l'ambiente - rapporto con l'aria, con la vegetazione, con il sole, con i materiali - per garantire una corretta gestione dell'energia prodotta, utilizzata e risparmiata e una adeguata compatibilità ambientale.

_EMOZIONALITA'

La molteplicità degli stimoli sensoriali rappresenta una caratteristica fondamentale per il comfort psico-fisico degli spazi abitati e degli oggetti. La progettazione fortemente caratterizzata matericamente, cromaticamente e sensorialmente, garantisce molte qualità aggiunte rispetto alla progettazione che considera esclusivamente la componente funzionale.

_ECONOMIA

Risparmiare è sempre etico. L'ottimizzazione delle risorse economiche in relazione alle logiche di progetto, a quelle di mercato, al consumo delle risorse ambientali, alla economia degli sforzi delle risorse umane (chiarezza progettuale-esigenze di cantiere, analisi dei costi) garantisce progetti che cercano di limitare il proprio impatto in senso allargato.

_RELAZIONABILITA'

Spazi e oggetti prendono importanza dal tipo di relazione che l'uomo intrattiene con essi. Questo contatto con le cose comprende due modalità di esperienze complementari e non alternative: quella euclidea (direzione, misura, distanza) e quella sensoriale (dimensione tattile, olfattiva, sonora, visiva, microclimatica). I progetti devono essere adeguati sia nella fruizione fisica che in quella percettiva.

_EURITMIA

La disposizione armoniosa degli elementi che compongono lo spazio è data dall'uso di materiali e volumi diversi, di luci e colori accostati tra loro per contrasto o per somiglianza. Gli ambienti così studiati risultano sempre cangianti, fatti di suggestioni profonde, di qualità impalpabili o di matericità forti.