

Bytes e frames d'architettura

scritto da Enzo Mastrangelo | Ottobre 7, 2003



Pubblichiamo le impressioni di uno studente in visita ad Intimacy Il video in Architettura di Firenze. Ci sembra importante, al di là della profondità degli argomenti e dei commenti, che il messaggio che viene offerto alla considerazione dei futuri architetti promuova la crescita personale più della soggezione strumentale della tecnica e tecnologia.

Giovedì 2/10/2003 ore 19:00 Stazione Leopolda Firenze.

Siamo all'inaugurazione di Intimacy Il video in Architettura.

La mostra ha luogo in un edificio ex-industriale, un fabbricato funzionale ad attività produttive di inizio secolo, ormai smesso. Al piano terreno un'ampia aula sulla quale si spalancano i piani superiori e, lungo tutto il perimetro, le balconate del primo e del secondo piano.

Al piano terreno DEEP INSIDE dove sono presenti più di 50 studi di architettura provenienti da tutto il mondo, mentre al primo piano ed al secondo (entrambi ballatoi) SPOT ON SCHOOLS: 19 università di tutto il pianeta espongono le loro più avanzate tecnologie e le ricerche più disinvoltate dal punto di vista elettronico.

L'obiettivo esporre idee e progetti mediante l'utilizzo dei media i quali devono arrivare al pubblico con un linguaggio eloquente quale quello del filmato o della realtà virtuale, per facilitarne la comprensione e quindi la discussione. Il tema promuovere e fomentare il dibattito sulla rappresentazione e sull'architettura, coscienti della rivoluzione informatica del progetto ancora in atto (e credo resterà sempre in atto dato il vorticoso svilupparsi delle tecnologie).

L'Italia presente con alcune delle nostre università. Segnaliamo il corso Laboratorio di Progettazione Assistita Prima Facoltà di Architettura Ludovico Quadroni, La

Sapienza, Roma, docente Antonino Saggio, dove l'installazione è un intricato tessuto di fili dai quali pendono sulle spalle dei visitatori vere cartoline raffiguranti i progetti sviluppati dagli studenti con l'aiuto del computer, scritte e spedite alla sede del docente, come se gli stessi avessero visitato i loro progetti, mentre sul pavimento il talco raccoglie le orme al nostro passaggio.

Un'altra esposizione che ci colpisce è quella dell'università di Auckland, University of Auckland, School of Architecture, New Zealand, docenti Judy Cockeram e Jules Moloney. Qui, oltre al rendering ed ai disegni, gli studenti hanno sviluppato un software che permette la navigazione in tempo reale all'interno di mondi 3d a volte fluidi, a volte rigidi e spigolosi, con una naturalezza di movimento di altissima qualità. Il lavoro è ancor più pregevole se pensiamo che all'interno del mondo esistono diverse aree/solidi cliccabili le quali ci permettono di lasciare messaggi leggibili dai visitatori i quali, in questo modo, modificano e cambiano il mondo 3d iniziale. Una sorta di forum che rigenera e modifica senza limite il mondo virtuale che lo rappresenta. Ancora restiamo affascinati dalla bella installazione dell'università di Camerino, Facoltà di Architettura di Ascoli Piceno, EIDOLAB, laboratorio di Eidomatica, docenti: Francesco Cervellini, Elena Ippoliti che presentano lavori ispirati al celebre progetto House X di Peter Eisenman, stampato su cuscini sopra i quali ci accomodiamo per godere del bel filmato di grafica virtuale proiettato su di una superficie composta da listelli di laminato plastico bianco e disposti ad onda per coinvolgere ed eludere ogni nostra aspettativa. Ancora un altro progetto sviluppato su diverse strisce di acciaio di altezza circa 30 cm ed avvolte a comporre una ruota, sul cui interno sono incollati disegni e modellini. Le ruote sono appese al soffitto ad un'altezza tale da dover abbassare e poi rialzare la testa all'interno di elementi dove appaiono i progetti disposti a 360 gradi. Ottima metafora dell'entrare all'interno dell'idea progettuale, così come molte altre idee, dettate dalla creatività, ancora una volta centrale rispetto ad ogni strumento. Se il titolo della mostra evento BEYOND MEDIA Il Video in Architettura, possiamo dire che il video o il computer sono e restano, come la matita ed il tecnigrafo, strumenti i cui effetti dipendono principalmente dalla creatività dell'uomo. Probabilmente se i grandi artisti del passato avessero potuto usare il computer forse avrebbero creato le stesse cose che crearono senza. Ma oggi, nel mondo globale dell'informazione libera, di internet, il ruolo dei media è diventato centrale. Io posso esprimere su internet le mie idee a milioni di individui ed essi sono liberi di considerarmi o meno. Riflettendo bene mi accorgo che l'uomo è artefice del suo futuro, compresi gli strumenti che sa inventare.

(Enzo Mastrangelo - 7/10/2003)