

## La forza delle immagini

*La rivoluzione informatica di questo fine millennio sta modificando, attraverso un uso interattivo delle immagini, i tradizionali sistemi progettuali.*

*Una nuova creatività si fa strada insieme ad un rinnovato rapporto con i fruitori*

**di Riccardo Montenegro**

Tra i tanti cambiamenti in atto, connessi all'impiego del computer, quelli che riguardano le immagini sono certamente tra i più significativi. In primo luogo, le immagini hanno cessato di essere passive ma possono interagire con chi le osserva, aumentando enormemente sia i loro significati sia le potenzialità comunicative. Inoltre, le possibilità offerte dalle costruzioni tridimensionali, attraverso le animazioni e la realtà virtuale, hanno permesso di entrare all'interno delle immagini per esplorare virtualmente uno spazio apparentemente reale ma inesistente.

### **Dalla macchina per disegnare alla macchina per creare**

Tra le prime, ad usare queste nuove possibilità di elaborazione e manipolazione delle immagini sono state, ed era ovvio che accadesse, la pubblicità e le industrie dello spettacolo; il cinema innanzi tutto e con un certo ritardo la televisione, hanno potuto rinnovare il repertorio dei trucchi e degli effetti speciali con risultati spesso eccezionali.

Negli altri campi artistici, si sono mostrati abbastanza tempestivi nell'adottare i sistemi digitali i graphic designer,



*Nella pagina a fianco rendering di un edificio (Matiu Carr, Architecture Property and Planning)  
In alto a sinistra, modello planivolumetrico di una biblioteca (progetto di D. Young, Univ. di Auckland, Nuova Zelanda).  
A destra, ricostruzione del Padiglione di Barcellona di Mies van der Rohe (Matiu Carr, Architecture Property and Planning).  
Sopra, il modello fotorealistico di un telefono cellulare della Motorola.*

più lenti e meno ricettivi sono stati gli architetti e gli industrial designer.

Bisogna anche dire che nei primi tempi l'uso professionale del computer nel campo della progettazione era quasi esclusivamente legato al disegno automatico, in sostanza la "macchina" era considerata solo un mezzo alternativo per disegnare, più comodo e veloce del tradizionale tecnigrafo e non molto di più. Le immagini poi, erano semplici e poco accattivanti: per ottenere risultati di buona qualità si doveva ricorrere a sistemi complessi e molto costosi.

Ma è bastato poco tempo, e con l'avvento di processori più veloci e potenti, la grande varietà di software disponibile per i progettisti, i costi sempre più accessibili hanno reso l'utilizzazione di un computer di medio livello soddisfacente e tale da raggiungere risultati di notevole qualità grafica.

Le potenzialità del digitale fino a ieri latenti o difficilmente raggiungibili e oggi largamente disponibili, possono offrire ai progettisti ulteriori chances al loro bagaglio professionale, specialmente nelle due delicatissime fasi che i sistemi tradizionali di progettazione non avevano risolto completamente: la verifica dell'opera da parte del progettista e la



Prospettiva virtuale del ristorante Carlucci a Chicago, arch. J. Eastman, realizzazione fotorealistica di A. Fuerschke. Le immagini sintetiche permettono il controllo totale dell'arredamento, sia nella decorazione che nella disposizione delle luci, permettendo alla committenza di valutare tutti gli aspetti del progetto.

do, perché non può verificarli se non costruendo l'opera o un suo modello in scala ridotta. Ma poiché la conoscenza di uno spazio dipende dall'esperienza, e questa ci è data solo dall'attraversamento dello spazio stesso, soltanto a cose fatte ci si poteva rendere conto se erano stati raggiunti i risultati estetici e funzionali previsti. Oggi la simulazione, resa possibile dalla realtà virtuale e dalle animazioni in 3D, permette al progettista un livello di riflessione su ciò che sta creando e, anche se ciò che vede non è la realtà, è qualcosa che gli somiglia molto, più di tutti i metodi precedenti, modellini compresi.

### Un nuovo modo di comunicare

E questi mezzi, se sono in grado di convincere il progettista, risulteranno certamente efficaci anche per comunicare al committente le qualità formali e spaziali del progetto più di cento disegni tecnici e decine di coloratissime prospettive. Senza contare che la grande quantità di librerie disponibili consentono di modificare velocemente i componenti, le finiture, la qualità e il colore

comunicazione del lavoro a committenti e ai fruitori. Fasi queste assolutamente indispensabili e ovviamente precedenti alla realizzazione dell'opera.

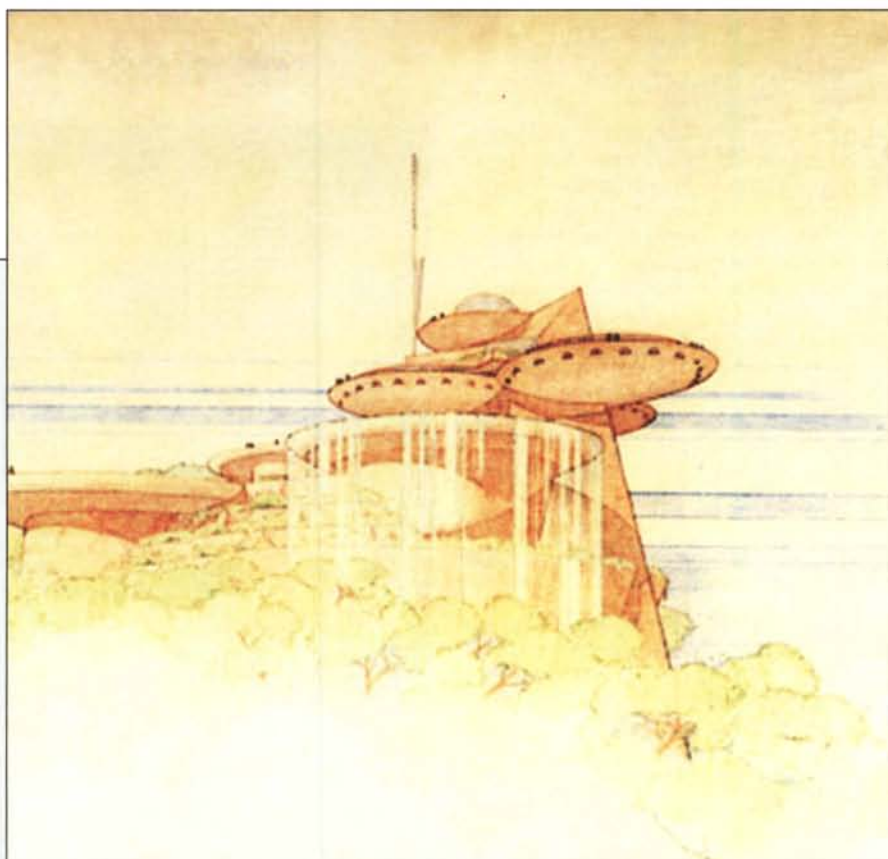
Con i sistemi tradizionali, il progettista, non può avere, se non intuitivamente, una piena coscienza della qualità degli spazi architettonici che sta crean-

## Alla ricerca di F. L. Wright

### Tra Internet e CD-ROM

La popolarità e la fortuna critica di Frank Lloyd Wright (1869-1959), il grande architetto americano, tra i padri fondatori del Movimento Moderno, sembra non venir meno neppure con l'avvento dei nuovi media che, anzi, hanno dedicato la sua figura carismatica una serie di siti in Internet. Nel cyberspazio si possono trovare notizie, elenchi cronologici delle opere, selezione dei suoi lavori con fotografie recenti, ricostruzioni fotorealistiche e disegni originali (qui a lato uno schizzo dell'Huntington Club).

Chi volesse un elenco più dettagliato di questi siti può trovarli nella pagina riservata





Le Terme di Adriano a Leptis Magna, in primo piano la vasca per l'immersione nella sala del frigidarium (ricostruzione di B. Rattenbury). La restituzione virtuale dei monumenti archeologici, oltre che un valido esempio di divulgazione culturale, rappresenta una delle applicazioni più affascinanti dei mezzi informatici.

delle superfici, i rivestimenti, la disposizione dei mobili nella progettazione degli interni oppure la forma, i materiali e i colori nell'industrial design.

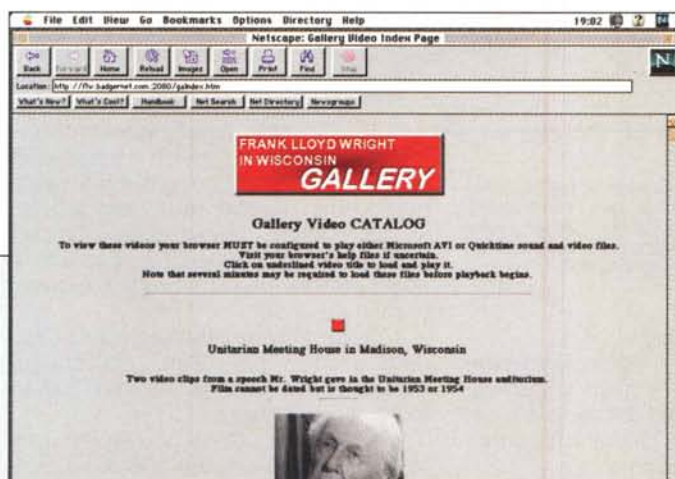
La forza delle immagini è talmente

grande che sarà in grado, e non pochi segni ci confermano che il processo è in atto, di trasformare il lavoro stesso dell'architetto, permettendogli di attingere maggiormente alla fantasia, per-

ché i mezzi informatici gli danno la possibilità, non solo di sollecitarla, ma, ed è ciò che più conta, di controllarla per renderla più oggettiva e quindi condivisibile da coloro che ne saranno gli utilizzatori.

Ma non è solo questo l'aspetto su cui vale la pena di riflettere, è possibile che i committenti sollecitati dai mezzi informatici ad una maggiore comprensione dello spazio urbano e domestico, siano in grado di interfacciarsi con il processo progettuale interagendo con esso ed evitare ciò che spesso si verifica: una frattura tra le opere, magari culturalmente molto avanzate, e coloro ai quali queste sono destinate, che pur non ignorando la storia, ritengono il presente, e come dargli torto, degno della massima attenzione.

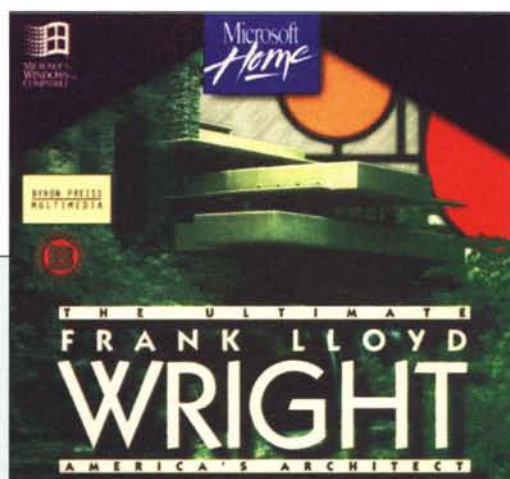
Un altro non secondario aspetto dell'uso del computer è la ricostruzione tridimensionale di monumenti antichi: grazie alla realtà virtuale (come nel noto lavoro dedicato a "Le basiliche di San Pietro" realizzato dalla Infobyte di Roma) possono essere visitati in lungo e in largo, in uno spazio che simula quello del loro massimo splendore.



a Wright dal server fiorentino  
<http://www.dada.it/wright.html>

Più interessanti degli altri ci sono sembrati il sito di una fondazione che ha sede nello stato il cui Wright è nato, dal nome *F.L.W. in Wisconsin*, (in alto una videata) il cui indirizzo in Internet è:

<http://flw.badgernet.com:2080/galindex.htm> che presenta dei video di alcuni edifici di Wright, tra cui la famosa casa sulla cascata e la sua casa-studio di Taliensin, di queste ed altre opere sono disponibili una serie di fotografie in formato jpe.



L'altro sito da visitare, con indirizzo Internet:

<http://www.primenet.com/~byoder/artof-flw.htm>, offre invece una bella serie di disegni di Wright sempre in formato jpe.

Ancora a Wright è dedicato un bel CD-ROM (sopra è riprodotta la copertina), realizzata dalla Microsoft, che consente di esplorare in modo interattivo l'intera l'attività del maestro. Il contenuto è organizzato in diversi ambienti: dall'esame degli elementi strutturali a i riferimenti bibliografici, dalle opere ai tempi e così via.

La navigazione interattiva offre ulteriori motivi di interesse e consente di passare in rassegna una mappa degli Stati Uniti individuando le localizzazioni delle opere.

I continui possibili link trasversali facilitano una lettura ipertestuale di notevole interesse. Il progetto dell'interfaccia, che si ispira, per la grafica e il lettering, al tipico stile wrightiano aggiunge valore anche formale al media. Molto interessante è anche la parte audio che, un'immersione totale, ci restituisce l'atmosfera di un'epoca facendoci ascoltare la viva voce del grande architetto.