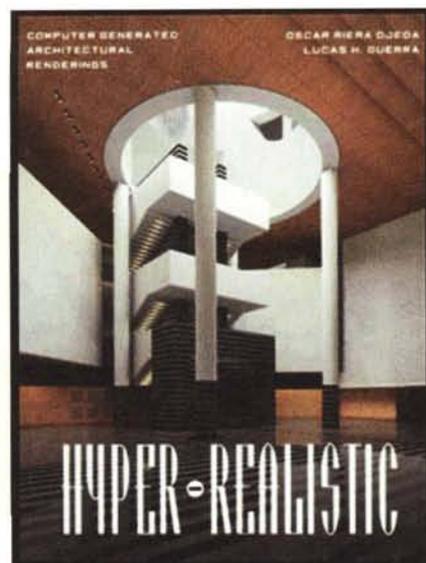


Architettura on CD

La recensione di "HYPER-REALISTIC", un CD di grande interesse sia per i contenuti che per gli aspetti multimediali con cui sono presentati, offre l'occasione per alcune considerazioni sullo stato dell'arte in questo settore.

di Paolo Martegani



"Hyper-Realistic" è un CD dell'ultima generazione, privilegia: infatti, più di quanto non sia stato fatto finora, le potenzialità offerte dal mezzo inteso come supporto multimediale utilizzandolo per la comunicazione di contenuti, oltre che disciplinarmente interessanti, particolarmente idonei a questo tipo di presentazione. I contenuti sono costituiti dalle opere di alcune delle più prestigiose firme dell'architettura contemporanea, prevalentemente sotto forma di modelli solidi, rendering ed altre elaborazioni di tipo digitale.

I percorsi

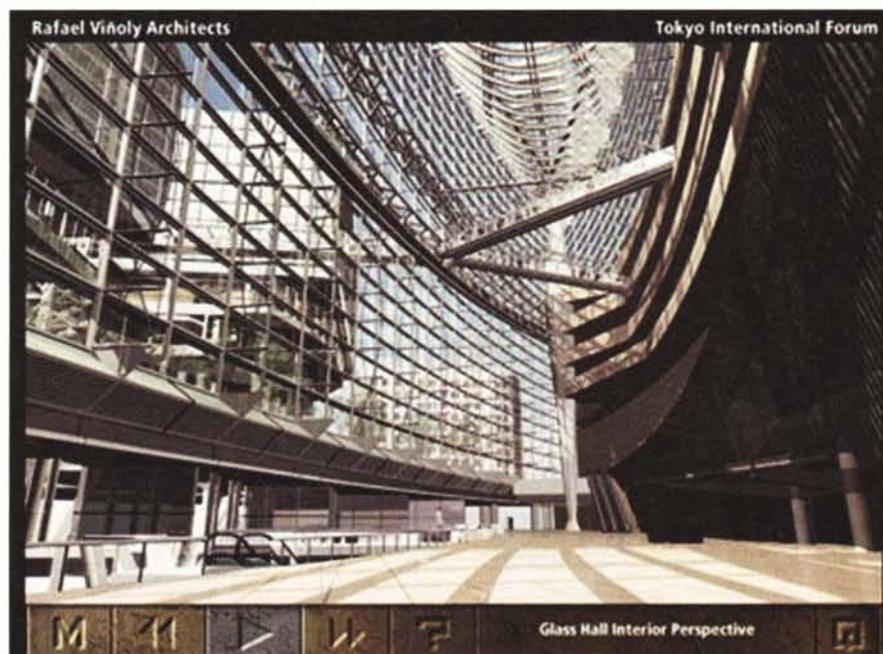
Il CD è in lingua inglese, si apre con un indice dal quale è possibile accedere a quattro settori. Con una grafica molto curata il primo, "introduction", consente l'accesso a temi dai titoli programmatici: Just the Beginning of the Change (Oscar Riera Ojeda); A.C.-After Computer Era (Lucas H. Guerra); New Technologies-Lost Values (Kent Larson). Ciascuno dei tre argomenti è illustrato ed integrato con audio, animazioni, talvolta realtà virtuale e si conclude con un profilo dell'autore.

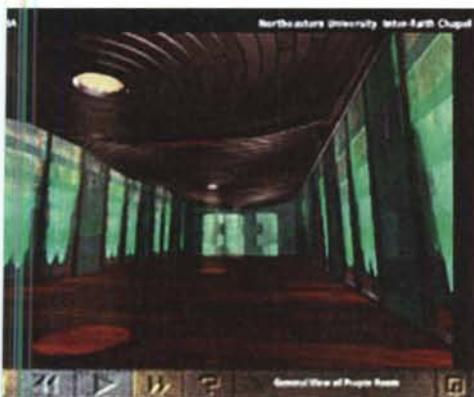
Il secondo percorso, "architects", è il

più ricco. Con strumenti di navigazione di una comprensibilità immediata, rende accessibili dodici lavori di altrettanti studi di fama internazionale. Ciascuna opera è "navigabile" attraverso relazioni descrittive, schizzi di studio, disegni di presentazione, slide del modello, fotografie dal vivo, immagini di sintesi e animazioni. Per esemplificare ecco alcune delle opere presenti con i rispettivi progettisti: Tokyo International Forum, Rafael Viñoly; One Market San Francisco California, Cesar Pelli & Associates; Swiss Bank Corporation, Skidmore, Owings & Merrill; Greater Buffalo International Airport, Kohn Pedersen Fox & Associates.

Il terzo percorso, "essays", con una impostazione altrettanto chiara e ricca, presenta alcune interessanti applicazioni della multimedialità che vanno dalla modellazione in 3D dei progetti architettonici per le olimpiadi ad Istanbul, alla rivisitazione digitale dello Unity Temple di Wright; dalla visione cinematografica dell'architettura attraverso la renderizzazione digitale, all'iperrealismo appunto.

L'ultimo; "credits", è molto ben strutturato e consente di individuare tutte le informazioni su: architetti, opere, autori, grafici, software, ecc., attraverso la selezione di mini-immagini. Questo sistema è molto pratico perché consente di leg-





tura", MGE Communications, cataloghi di produzioni e infine gli stradari che aprono alla cartografia tematica.

*Pagina a fianco.
In alto, l'illustrazione di apertura del CD che offre un buon esempio dei contenuti: qualità architettonica e accuratezza delle immagini di sintesi.*

I problemi del medium

Qualsiasi supporto di informazione nuovo deve confrontarsi con quanto preesiste. Il confronto a volte può essere molto arduo specie se è svolto contro il supporto per antonomasia, il libro, che ha avuto secoli per perfezionarsi e presenta ovvi vantaggi.

A sinistra, l'impostazione grafico-multimediale, opera di Double Deck Studios, si avvale di un fondo nero che mette in risalto le immagini.

In basso, una vista d'insieme del Tokyo International Forum.

*In questa pagina.
In alto, Northeastern University Inter-Faith Chapel, vista d'insieme, Ben Carthy.*

Al centro, la Connecting Hall del Greater Buffalo International Airport.

In basso a destra, Cesar Pelli & Associates, lampade-scultura all'interno dello One Market, R. Narracci.

gere quello che interessa, senza subire elencazioni interminabili e spesso indesiderate.

In sintesi un buon lavoro che contribuisce all'elevazione dello standard in questo settore.

CD di architettura

Non sono moltissimi, eppure è già possibile individuarne una sistemazione per gruppi.

Le monografie: "Frank Lloyd Wright" della Microsoft; "Italian Design", Editoria Elettronica Editel; "I Protagonisti del Design Italiano", Editoriale Domus; "Le Corbusier", Infinitum Publications France.

È ancora in circolazione un CD-I, dove la "I" sta per Interactive, "Mario Botta architect", di grande pregio ma di difficile diffusione per il mancato successo del supporto della Philips.

Le guide: "Roma", Editoriale Domus, "Firenze", Comune di Firenze e Alinari, "Venezia"; sono per ora le città oggetto di interpretazione digitale che con l'ausilio di interfacce fortemente interattive costituiscono una linea evolutiva di sicuro sviluppo.

Gli strumenti di lavoro: "Banca Dati Multimediale Architettura e Edilizia", Editoria Elettronica, "Arredata e Dettagli CAD", A.P.I.C.E., "Internet@architettura",



La necessità di postazioni di lettura, ergonomicamente soddisfacenti, in numero sufficiente, acusticamente isolate, creano problemi di spazi, di impianti, di controllo, di manutenzione che si traducono anche in costi economici che risultano proibitivi per molte strutture.

Un altro aspetto su cui è necessario lavorare è la confezione/documentazione cartacea, che ancora non ha raggiunto una forma ed una capacità di comunicazione soddisfacenti.

L'obsolescenza poi rappresenta un altro problema. Qualunque acquisto in campo informatico, ma anche elettronico, sia una apparecchiatura hardware che qualcosa di riferibile al software, entro pochi mesi viene superato da prodotti più economici con prestazioni migliori e questo vale anche per i CD. I continui annunci di nuove apparecchiature dalle caratteristiche stupefacenti o con capa-

cià di integrare la televisione ed il suo monitor con i lettori di CD, oltre che con il collegamento ad Internet, se da un lato aumentano l'interesse, dall'altro creano confusione che spesso si trasforma in un rinvio.

Non si può certo bloccare l'evoluzione; quindi per convincere all'acquisto di CD, in presenza di tutti questi inconvenienti, il contenuto deve essere particolarmente interessante, presentato in modo da utilizzare le caratteristiche della multimedialità ed infine il costo deve essere incoraggiante. Per ora tutti e tre questi requisiti raramente sono presenti nello stesso prodotto, ma il trend è in questa direzione.

"Hyper-Realistic Computer Generated Architectural Renderings" di Oscar Riera Ojeda, Lucas H. Guerra. Pubblicato dalla Rockport Publisher Massachusetts - USA

