



a cura di Paolo Martegani
e Riccardo Montenegro

Inviare le vostre lettere per posta alla redazione indicando il titolo della rubrica "Informatica e Architettura" o direttamente ai curatori via e-mail: martegan@uniroma3.it ric_mont@mix.it

Architettura in Rete

Frank Owen Gehry

<http://www.kultur.net.dk/homes/gldok/calif/build/waltdis.htm>

Protagonista tra i più discussi dell'architettura contemporanea, Frank O. Gehry (1929), canadese di nascita ma trasferitosi a Los Angeles con la famiglia giovanissimo, è il caposcuola del "decostruttivismo", metodo progettuale che scomponendo l'unità spaziale architettonica fa esplodere plasticamente le varie parti dell'edificio riaccostandole poi con apparente casualità di forme e materiali alle stregua delle prime composizioni cubiste - il cosiddetto "cubismo analitico" - di Picasso e Braque.

Non sono molti i siti che ospitano le opere di Gehry, tra questi vi presentiamo quello più interessante che offre una buona informazione su alcune delle opere più famose del maestro americano, tra cui l'Auditorium Walt Disney (1988) di Los Angeles, comprensiva di una sala per 2.400 persone e numerosi spazi ricreativi e commerciali, e il Chat-Day-Mojo, le cui parti sono state costruite a più riprese, la prima nel 1975 e l'altra dal 1986 al 1991, tra i due edifici si erge una provocatoria scultura-abitabile di Clay Oldenburg che raffigura un gigantesco binocolo nel quale sono state allestite due sale per riunioni. Le schede informative sulle opere sono in inglese corredate da tre fotografie di media grandezza ma di buona qualità.

FRANK O. GEHRY & ASSOCIATES
Walt Disney Concert Hall
Los Angeles
1997

Located in a historically rich cultural precinct downtown, the Walt Disney Concert Hall is the prominent focal point of the Los Angeles Music Center. The Concert Hall will be sited on Harbor Street Hill at the intersection of Main Street and Third Avenue, adjacent to the existing Music Center of Los Angeles. The 300,000 square foot project began as an award-winning competition. During which many of the Professional Design teams were established. These include an open and accessible space, including a playground and facilities suitable for the building's relationship to the Music Center's existing Dorothy Chandler Pavilion, a performance space featuring a large stage, and a large public plaza. Many design proposals were evaluated based on the program, most notably the Hall's shape, its form, and the architectural and historical significance of a number of other 19th-century buildings.

The Concert Hall will now be sited in the middle of the city, which consists of one city block. The majority of the site will be devoted to parking, accessible not only from the Hall but from the adjacent streets, providing no more than the minimum vehicle requirements. An entry plaza will be located at the corner of Main and Third to allow the facility to be visible from the street, and a secondary entry plaza will be located at the corner of Second and Third.

Photo Courtesy: MCA
© 1997

Cosa succede

TEMPO DI CONVEGNI ALLO SMAU CADD

Si è concluso lo scorso 28 febbraio l'edizione 1998 dello Smau-CADD, la manifestazione rivolta a chi è interessato alla Computer Aided Technology a fini professionali. Parte integrante della rassegna è stato il programma di convegni tra i cui argomenti anche tematiche legate all'industrial design.

La giornata di apertura si è aperta con la cerimonia di premiazione del 30° Premio Smau Industrial Design che dal 1968 individua ogni anno, fra tutti i prodotti presentati allo Smau, "gli oggetti che meglio di altri integrano gli aspetti tecnologici e funzionali con quelli non meno importanti della forma e della comunicazione". In occasione di questa si è svolta la tavola rotonda dedicata a: "Il design virtuale".

Dal progetto alla rappresentazione" in cui sono stati presentati progetti ed esperienze di lavoro con il Cad nella progettazione e nel design. Secondo Lorenzo Ramaciotti, Direttore Generale di Pininfarina Studi e Ricerche, tra i relatori della tavola rotonda "L'uso del computer ha moltiplicato le potenzialità di rappresentazione realistica e dettagliata del prodotto per una comprensione e una comunicazione più facile e completa del progetto... La rappresentazione virtuale - ha specificato - si può applicare a ogni tipo di progetto, ma è particolarmente utile dove la costruzione di prototipi fisici è impegnativa o addirittura impossibile".

Altro convegno interessante quello su "Realtà virtuale e simulazio-

ne nello sviluppo prodotti". Allacciandosi ad una tematica molto attuale come quella della gestione e sviluppo nuovi prodotti si è focalizzata l'attenzione su quelle tecnologie, quali la modellazione, la simulazione, la navigazione e l'animazione, che possano rendere visibili ed accessibili, anche in modo immersivo, prodotti complessi per verificarne l'idoneità, la congruenza, l'accessibilità dei componenti, l'assemblaggio, lo smontaggio, il riciclo e il riuso. Il convegno "Dal disegno alla modellazione solida" ha sviluppato altre interessanti riflessioni: anche se si parla spesso di modellazione in 3D sono i sistemi di disegno 2D quelli più diffusi e per i quali esiste una cultura molto più radicata.

Al contrario diversi software oggi utilizzano i concetti di modelli solidi, il cui uso rientra all'interno di un approccio innovativo per la costruzione, la modificazione e la verifica di prototipi virtuali da cui poter derivare informazioni e documenti con grande flessibilità. Diverse sono le perplessità sollevate da più parti circa l'opportunità di passare all'uso di questi nuovi software di disegno: ma il problema è essenzialmente di carattere culturale, legato com'è alla centralità del documento fisico - che un software bidimensionale realizza senza problemi - come supporto e medium di comunicazione tradizionale di informazioni. In questo ambito il convegno ha affrontato con relatori provenienti dalle principali aziende temi su argomenti come la possibilità di integrazione tra i due approcci, la possibilità di comunicare con altri sistemi, la possibilità di valutare e scegliere i sistemi più adatti alle proprie esigenze, il recupero del patrimonio di modelli 2D già realizzati.