POLITECNICO DI TORINO
FACOLTA' DI ARCHITETTURA 2
Corso di Laurea in Architettura
Tesi meritevoli di pubblicazione

Modelli e progetto di architettura
di Luca Lo Bianco
Relatori: Alfredo Ronchetta, Piergiorgio Tosoni

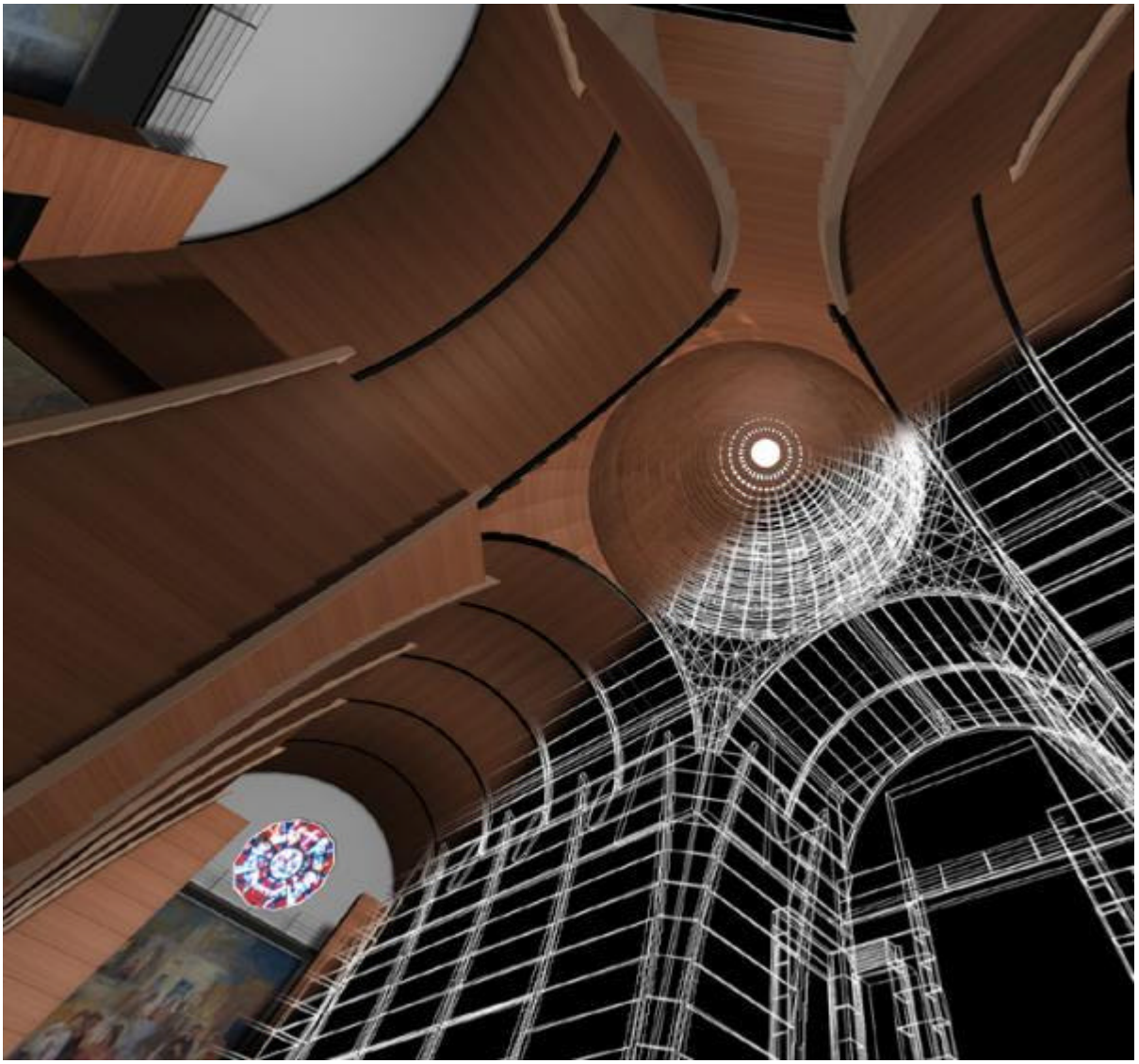

Figura 1: Luca Lo Bianco, Render della Basilica di Colle Don Bosco, progetto Studio Trucco, 2000

L'Architettura e gli strumenti informatici, rivolti all'elaborazione grafica, sono ormai da considerarsi un binomio inscindibile.
La tesi propone un'indagine su cosa comporti l'utilizzo di tali strumenti: perché, se è vero che alcune applicazioni influenzano, solo o prioritariamente, l'ambito della produttività (per es. il CAAD 2D), altre condizionano in modo esteso la relazione idea-progetto ponendo interrogativi di grande significato e rilevante importanza operativa.

Si fa riferimento, in particolare, al modello tridimensionale che, grazie alle sue potenzialità, consente una verifica immediata della fattibilità e della validità del prodotto finale. Attraverso i sistemi di modellazione matematica e di elaborazione in ambienti virtuali è possibile come mai prima d'ora visualizzare, con estremo dettaglio, un progetto che vive magari ancora solo nella mente dell'architetto.
Si delinea in tal modo un procedimento estremamente flessibile che può far convivere l'idea del progetto e il suo risultato finale.

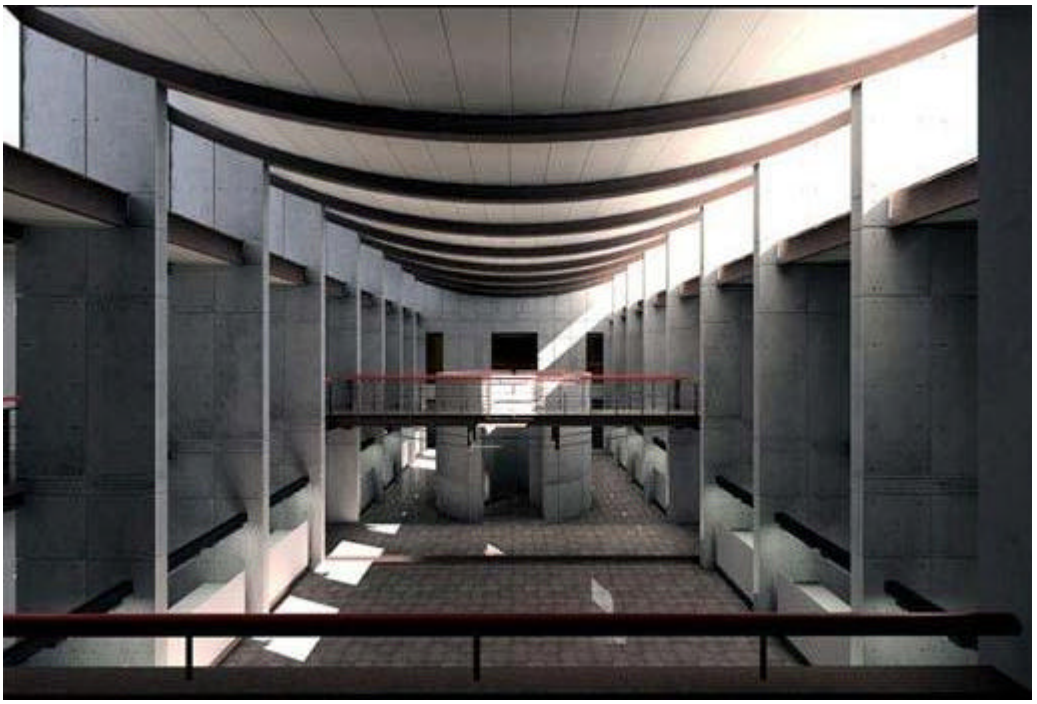

Figura 2: Guillermo, Render iperrealistico ottenuto con Lightscape, 2001, in Autodesk Gallery Image, 2001

La ricerca inizia con lo studio delle tappe fondamentali che hanno consentito lo sviluppo della computer graphic per poi analizzare i ruoli consolidati e gli utilizzi possibili del modello virtuale in Architettura.
Seguono degli approfondimenti relativi allo stretto legame esistente tra l'idea progettuale ed il disegno. Cosa possa comportare l'utilizzo del medium digitale interessa gran parte delle riflessioni condotte, cercando di capire se esistano, o meno, i presupposti per la definizione di un nuovo modo di concepire lo spazio e la sua progettazione.
Sono inoltre affrontate tematiche quali i meccanismi che fanno delle immagini uno strumento così efficace e la possibilità di superare finalmente il gap che storicamente separa la tridimensionalità dello spazio architettonico dalla bidimensionalità della sua rappresentazione.
Completano il percorso opinioni autorevoli nelle quali architetti, e non, affrontano le problematiche connesse all'utilizzo delle nuove tecnologie e resoconti di esperienze progettuali in cui il modello 3D abbia svolto un ruolo fondamentale.
Ho ritenuto opportuno concludere la tesi formulando tre domande, alle quali probabilmente solo il tempo darà risposta definitiva, ma sulle quali penso valga la pena di riflettere fin da subito.

In questa sede penso possa essere interessante proporre integralmente il testo della prima:

Qualunque tecnica di espressione non può essere considerata neutrale ma, prima della colonizzazione informatica, essa rappresentava distintamente il modo di fare qualcosa, non la cosa che doveva essere fatta.
Computer e software, nonostante le loro (almeno in apparenza) infinite possibilità, per diversi motivi non rappresentano certo un esempio di "neutralità" nel momento in cui vengano prodotte realtà compositive.
"Nell'era dell'estetizzazione tecnologica diffusa è sempre più difficile per l'espressione e per le tecniche sottrarsi alla condizione di dispersione della propria energia nel mondo freddo dell'elettronica ornamentale". (V.Gregotti)
Quali i rischi di una fiducia incondizionata nei confronti di una tecnica che tende a trasformare l'espressione in procedure?

"…E poi non c'è anche il caso in cui giochiamo e ci facciamo le regole mentre andiamo avanti?" Ludwig Wittgenstein

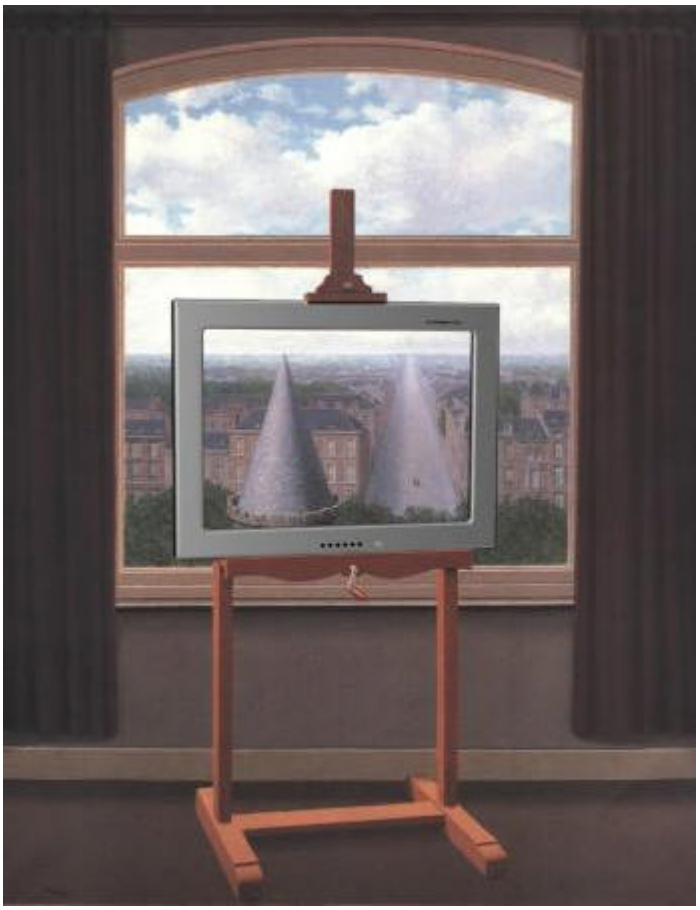

Figura 3: Luca Lo Bianco, Epilogo, 2001 –
Fotoritocco digitale di Renè Magritte, Les promenades d'Euclide (1955),
Minneapolis, Minneapolis Institute of Arts

Per ulteriori informazioni: e-mail: lobl@libero.it