



**POLITECNICO
DI TORINO**

Tesi meritoria

**CORSO DI LAUREA IN
ARCHITETTURA COSTRUZIONE CITTA'**

Abstract

Spazio. Il futuro è tutto nella comunicazione

Relatore

Massimiliano Lo Turco

Co Relatori

Silvia Gron
Matteo Del Giudice

Candidato

Mario Daudò
Stefano Grisoglio

Dicembre 2017

Può la realtà virtuale aiutare e potenziare le capacità progettuali disponibili al giorno d'oggi per l'architetto?

Per rispondere a questa domanda abbiamo deciso di progettare uno spazio di culto, una cappella da collocare in un contesto dai forti tratti distintivi come la Preikestolen, situata in Norvegia.

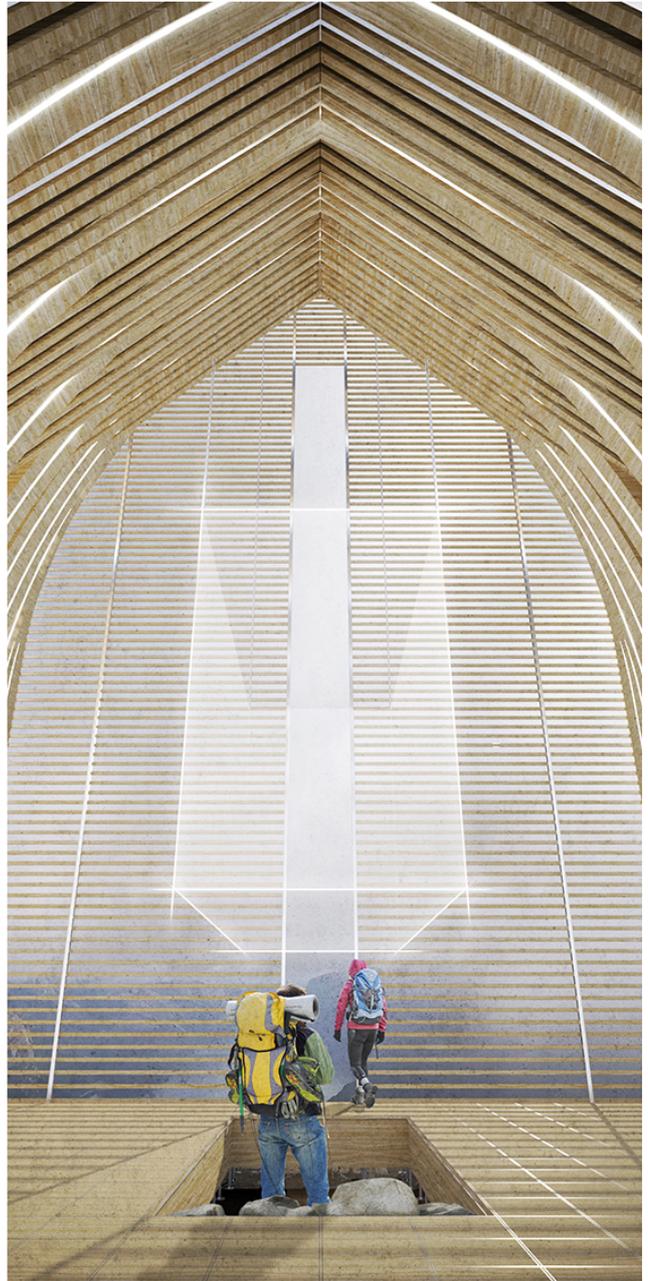
Rivolgere lo sguardo al futuro è un'azione necessaria, specialmente per quanto riguarda la nostra sfera professionale, ma rimane comunque necessario mantenere un collegamento solido con il passato. Studiare e ricercare informazioni riguardo la storia della tradizione architettonica norvegese non ci è sembrato sufficiente a comprendere appieno le implicazioni che il nostro gesto architettonico avrebbe avuto su un contesto del genere, motivo per cui abbiamo deciso di volare in Norvegia, come avrebbero fatto i giovani artisti del XVII secolo nei loro Grand Tour in attraverso l'Europa. Il contatto diretto con il contesto ci ha permesso, oltre a meglio comprendere le possibilità di interazione tra l'architettura e la natura, l'importante e per noi particolare rapporto esistente tra i norvegesi e la religione, diverso da quello presente in uno stato come l'Italia.

La fase progettuale ha quindi avuto inizio direttamente sul sito, cercando di assorbire immagini e sensazioni rilevando dimensioni e caratteristiche dello spazio a nostra disposizione.

Il progetto parte con la creazione di diversi modelli rappresentanti la nostra idea di spazio sacro. Otto diverse soluzioni che si sono rivelate molto utili per visualizzare le emozioni che le loro forme suscitavano ai nostri occhi durante l'esperienza di realtà virtuale. Poter vivere il progetto in scala 1:1 in ambiente virtuale a partire da questa fase iniziale è stato un elemento progettuale cruciale per operare una scelta tra le diverse opzioni.

L'utilizzo del metodo BIM per la creazione del modello ci ha permesso di ottenere un completo controllo delle geometrie a partire dai primi modelli fino ad arrivare alla forma definitiva, con la forma dei portali che compongono la cappella ottenuta mediante una famiglia completamente parametrica. La progettazione ha visto continui controlli incrociati tra ciò che veniva modificato sullo schermo del PC e ciò che veniva percepito attraverso il visore VR per ottenere una qualità dello spazio progettato, fino nei più piccoli dettagli adatto ad un contesto del genere e ad una destinazione d'uso non usuale.

La risposta alla domanda iniziale è quindi un deciso SI'. La realtà virtuale ci ha permesso di arricchire il processo progettuale della componente emotiva derivante dalla diretta simulazione dello spazio, per concretizzare e trasformare l'idea in itinere, con modalità che nessun metodo di rappresentazione utilizzato finora può lontanamente pensare di raggiungere.



Per ulteriori informazioni contattare:
Mario Daudo, m.daudo93@gmail.com
Stefano Grisoglio, stefanogrisoglioit@gmail.it