

ARCHITETTURA

Metropoli figlie della virtualità

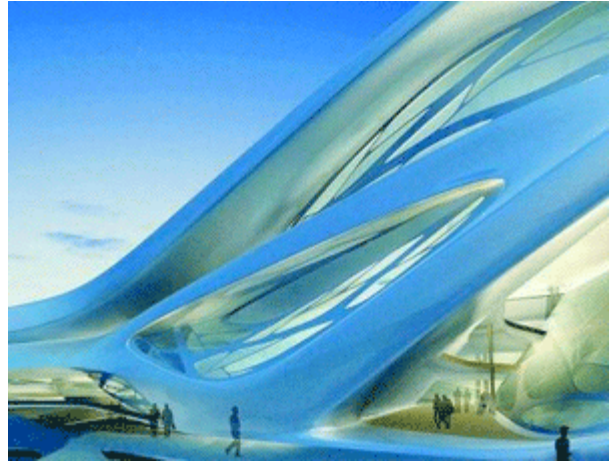
La logica cineplastica ispira i progetti dei grandi, dal Foreign Office Architects a Zaha Hadid. Con la rivoluzione digitale la staticità tradizionale lascia il posto alla percezione dinamica e multipla degli spazi

TINO SCHAEGLER E MICHAEL BROWN

La scena d'apertura di «Fight Club», il film di David Fincher, è tutto tranne che convenzionale. Comincia quando emergiamo, in formato microscopico, da un poro del viso del protagonista. Poi, con un salto inatteso, precipitiamo di 20 piani, fino al livello della strada, e ci infiliamo attraverso l'asfalto nel parcheggio sotterraneo.

Invece di costruire lo spazio con fotogrammi successivi, la telecamera di Fincher ricorre a rapide sequenze, ricostruendo la nostra visione del mondo in forme surreali. Di più. Superando anche la nostra esperienza standard dell'architettura, introduce un'indissolubile fusione di spazio e di tempo.

Il concetto di spazio cineplastico si basa su una sinfonia di impulsi che definiamo come «percezione spaziale». E' attraverso i nostri occhi che non smettono mai di muoversi - scansionando colore, proporzioni e ritmi - che definiamo il mondo intorno a noi. Proprio come una telecamera in perenne movimento, sperimentiamo il nostro personalissimo film, con i volumi della realtà che si dispiegano come un fluido inarrestabile.



Esempi straordinari

L'architettura cineplastica tratta il tempo come la dimensione naturale della forma. E' un'architettura in cui la forma stessa diventa dinamica grazie al tempo. Ma solo pochi edifici - straordinari - riescono a incorporare gli elementi del movimento e del ritmo. Sono la Biblioteca Nazionale di Berlino, disegnata da Hans Scharoun, il Guggenheim Museum di Frank Lloyd Wright a New York e in Giappone lo Yokohama International Port Terminal, realizzato dal Foreign Office Architects. Sono, in realtà, eccezioni, modellate dai movimenti di differenti velocità e capaci di celebrare una sintesi straordinaria di tempi e di forme. Concepite secondo la logica cineplastica, determinano le percezioni dell'osservatore, pilotando gli sguardi e variandoli in continuazione, a seconda dei momenti e della posizione.

Presentano solo alcune parti del tutto, mentre ne nascondono altre, fino a svelarle in un momento successivo. L'esperienza dell'edificio, in poche parole, diventa inseparabile dal movimento che ne accompagna la visione.

Ora diventa sempre più evidente che le tecniche e le stesse concezioni del cinema si stanno incrociando con quelle dell'architettura, creando una nuova idea - molto più complessa - dello spazio. Rompendo la progressione dello spazio-tempo, le sceneggiature puntano sempre di più alla fluidità. E già Le Corbusier e Bernard Tschumi hanno applicato questa logica al disegno di Villa Meyer e a quello del Parc de la Villette. Entrambi sono esempi di un design concepito come una complessa sequenza di fotogrammi.

Ma sono le più recenti esplorazioni di Zaha Hadid nelle dimensioni della prospettiva a diventare emblematiche. Come ha scritto Patrik Schumacher in «Digital Hadid», il disegno iniziale si è evoluto in uno strumento sofisticato in grado di sviluppare vere forme espressioniste. Non a caso, i suoi studi pittorici fondono prospettive multiple in una realtà distorta, continua e animata. Queste immagini, così, diventano altrettanti tentativi di emulare l'esperienza del movimento in una struttura architettonica, rivelando una continua successione di punti di vista, sempre diversi.

Oggi le tecnologie digitali hanno reso possibile il «trattamento» della percezione dinamica e la sua inclusione nel processo creativo del design, mentre le tecniche di ideazione e progettazione hanno aperto la strada a geometrie inedite. Non solo. I software per l'animazione, sviluppati per l'industria cinematografica, stanno spalancando opportunità straordinarie, che solo adesso cominciano a essere seriamente esplorate.

Simulazioni preventive

Una tecnica sfruttata da Fincher prevede l'uso intensivo della «pre-visualizzazione»: si tratta di animazioni in 3D che aiutano il regista, creando una versione grezza delle sequenze del film. Non a caso, «Fight Club» e anche «Panic Room» esibiscono serie e serie di movimenti di telecamera incredibilmente complessi e rapidi, inconcepibili senza le simulazioni preventive. Così l'occhio elettronico penetra i palazzi e gli spazi con un dinamismo senza precedenti.

La «pre-vis» dà quindi la possibilità di un design a 4D, vale a dire in tempo reale, racchiudendo enormi promesse per la progettazione di autentiche entità architettoniche spazio-temporali.

Ma anche un'altra tecnologia integra l'hi tech dei videogiochi con quella cinematografica. James Cameron e Robert Zemeckis sono stati

tra i primi a fare uso delle «telecamere virtuali» per costruire set anch'essi virtuali e scomporre i movimenti degli attori. Il regista può muoversi nello spazio, confrontare allo stesso tempo la scena reale e quella virtuale, con livelli di libertà e creatività sempre più elevati.

Com'è facile immaginare, queste applicazioni si stanno gradualmente trasferendo anche nell'universo architettonico. E' recentissimo, per esempio, il sistema «4D Modelling», che inserisce la percezione dinamica al centro del design digitale. Originariamente studiato per un avanzatissimo videogame di football americano, il sistema ingloba la visione ubiqua del «protagonista», dando vita a numerosi punti di vista che simulano tutti i movimenti possibili del personaggio stesso.

Il risultato? Spazi virtuali che rivelano la loro profondità e varietà attraverso i movimenti di un giocatore sul campo, trasformando lo stadio in una vera e propria architettura cineplastica.

Esperienze del genere stanno rivoluzionando l'uso delle simulazioni nella progettazione architettonica. Il 4D, infatti, permette ai designer di sviluppare i loro progetti in forma narrativa, sempre più vicina a quella che caratterizza il lavoro dell'animatore invece che a quella del costruttore tradizionale. L'architettura, così, si sviluppa come un evento, integrando aspetti continuamente variabili, comprese le luci, i materiali e le superfici.

Valutazione interattiva

Non è quindi difficile prevedere un futuro in cui le due tecnologie si fonderanno, permettendo la valutazione interattiva di un progetto e in tempo reale. Prima ancora della costruzione in sé, gli architetti potranno pensare al movimento dentro e fuori l'edificio.

E' chiaro che, già oggi, esiste un intenso scambio tra cinema e architettura. La fertilizzazione reciproca fornirà via via strumenti e concetti per ispirare sia i designer, ansiosi di creare spazi innovativi, sia il pubblico, che li cerca con entusiasmo crescente.

Copyright ©2007 La Stampa