

Architettura digitale 2.0. Un viaggio da Gehry a Ingels

Francesco Fiotti

Abstract

The Guggenheim Museum Bilbao designed by Gehry marks a turning point in the 20th century architecture, able to transform not only a city, but above all the role of the architect, his place within society, the architectural practice: the digital age starts.

Today, twenty years after its opening, the architectural language seems to be moving towards a new evolution. Just as technology becomes available to everyone BIG's work shows us how even the architecture makes more intuitive, close at hand.

Keywords: Digital, Archistar, Evolution

Le rivoluzioni non si annunciano, accadono.

Si insinuano come un fluido tra le crepe del reale, i suoi nodi insoliti, per ridefinirne limiti e contorni; raggiungono in profondità i suoi ingranaggi fino a sovvertirne i principi con una forza tanto più dirompente quanto più invano tentiamo di opporci ad esse.

Che ci si trovi di fronte ad un fenomeno artistico, scientifico o sociale le rivoluzioni costituiscono un implacabile agente di mutamento. Impossibile prevederne gli effetti.

Le date, i luoghi semmai possono aiutarci in seguito, a debita distanza, solo quando l'energia si è dissipata, come indispensabile riferimento per orientarci all'interno di uno scenario nuovo, inaspettato e consentirci di intercettare linee di forza, ricostruire traiettorie provando a comprenderne più a fondo le dinamiche.

In ogni rivoluzione distinguiamo infatti eventi in grado di segnare inequivocabilmente una fase di passaggio, un punto di svolta, che catalizzando le energie ne amplificano il respiro in direzioni imprevedibili.

Anche la nostra rivoluzione ha il suo nodo cruciale; una data, un luogo e i suoi protagonisti.

La data è il 18 ottobre del 1997, il luogo Bilbao, l'occasione la presentazione al mondo del nuovo Guggenheim Museum ad opera di Frank O. Gehry.

Da quella grigia giornata di autunno il museo si ancora maestoso e spettacolare alle viscere della città storica; le sue pieghe sorprendenti di titanio si riflettono sulla superficie increspata del Nervión e l'acqua su di esse, in un gioco di rimandi continui; da quella data la sua esperienza taglierà in due la storia recente dell'architettura come il fiume la città; da quel giorno niente sarà più come prima.

Bilbao e il suo alieno

La città innanzitutto. Bilbao, vivace e orgoglioso capoluogo della regione basca è a quel tempo una città in trasformazione, che attraversa una profonda crisi d'identità legata alla chiusura negli anni Ottanta di molte industrie siderurgiche e navali. La strategia di rinascita punta a riconvertire la vocazione industriale in una nuova identità urbana legata allo sviluppo del turismo.

La scommessa delle istituzioni locali passa attraverso la realizzazione di una serie di infrastrutture ed edifici di rilievo, come metropolitana e aeroporto, in grado di sostenere le proprie aspirazioni di crescita. Tra gli interventi previsti il più ambizioso è senza dubbio il museo d'arte contemporanea da realizzarsi in un'area di magazzini dismessi. Thomas Krens, direttore della Fondazione Guggenheim, individua per quest'opera la procedura del concorso ad inviti che vede coinvolti oltre Gehry, anche Arata Isozaki e Coop Himmelb(l)au. Come è noto a vincere sarà il progetto più innovativo e rivoluzionario tra quelli presentati.

La proposta di Gehry non lascia indifferenti e attira da subito l'attenzione da più parti.

A partire dal groviglio dei primi schizzi assistiamo negli anni al susseguirsi incalzante di posizioni in netto contrasto tra chi acclama l'edificio come il segno delle potenzialità dei tempi nuovi e chi lo ritiene un baraccone alieno che offende la città storica.

Architetti, artisti, autorità, critici o comuni cittadini nessuno si sottrae all'acceso dibattito ponendo di volta in volta l'attenzione su diversi aspetti: il rapporto tra contenitore e contenuto, i costi e la reperibilità dei fondi, la scelta dei materiali utilizzati in funzione della manutenzione dell'edificio, i reali benefici dell'intera operazione.

Tutto lo scetticismo, i dubbi che ne hanno accompagnato la realizzazione vengono spazzati via nel momento in cui il museo viene affidato alla città e al mondo iniziando così il suo viaggio.

Il Guggenheim fonde architettura, paesaggio, scultura, costruzione, scenografia in una nuova sintesi. Il successo di questi anni, ben oltre ogni più ottimistica attesa, ha proiettato Bilbao tra le grandi capitali del turismo mondiale del nuovo secolo. L'alieno è diventato il nuovo simbolo della città e ora, se non ci fosse, nessuno comprenderebbe Bilbao.



Frank O. Gehry, **Guggenheim Museum**, vista dal fiume. © foto di Carmela Scala



Frank O. Gehry, **Guggenheim Museum**, atrio. © foto di Francesco Fiotti

Maestri e Archistar

Quando completa il Guggenheim Gehry non è certamente uno sconosciuto. Ha già ricevuto il Pritzker nel 1989 e realizzato alcuni edifici di rilievo internazionale come il Vitra Museum a Weil am Rhein ed il Nationale-Nederlanden di Praga. Tuttavia sarà solo con quest'opera che arriverà la definitiva consacrazione.

Sarebbe però riduttivo ritenere che la popolarità ed il clamore suscitati dal Guggenheim abbiano riguardato soltanto la vicenda personale dell'architetto canadese.

L'esperienza di Bilbao ha profondamente cambiato il ruolo dell'architetto in senso molto più ampio coinvolgendo il suo stesso posto all'interno della società.

Il successo, la fama e la riconoscibilità pubblica che ad esse si accompagnano non rappresentano episodi inediti nel panorama dell'architettura e certe inflessioni divistiche che le alimentano ci restituiscono i tratti della personalità di alcuni grandi maestri del Novecento.

Quando si attraversava il deserto dell'Arizona giungendo a Taliesin al visitatore bastava vedere se la bandiera era alzata per capire che Wright era allo studio. Anche gli aneddoti associati alla realizzazione dei grandi capolavori ne hanno accresciuto il mito rimanendo indissolubilmente legati alla loro vicenda quasi come storie epiche da raccontare seduti attorno a un fuoco, come quando, di fronte alle perplessità di committenti ed artisti sulla concreta possibilità di appendere i quadri sulle pareti curve ed inclinate del Guggenheim di New York, lo stesso Wright rispondeva che l'edificio era di per sé un'opera d'arte, senza il bisogno di accoglierne altre.

Il sapiente utilizzo poi dei mezzi di comunicazione per attirare l'attenzione è un espediente che non sfugge ad un giovane Le Corbusier che all'inizio della sua carriera, nel tracciare il manifesto dell'Esprit Nouveau, si inventa un attacco contro un 'antagonista' all'epoca ben più famoso, Pablo Picasso. Se invece pensiamo all'utilizzo dello slogan non possiamo non citare il *Less is More* di Mies. Fondamentale è distinguersi, essere identificabili e riconoscibili ben al di là del valore delle proprie opere, per questo diventa essenziale anche una certa attenzione al proprio aspetto fisico. Tornano così alla mente gli occhiali di Le Corbusier, vero marchio inconfondibile della sua personalità.

Tuttavia se ci riferiamo a Louis Kahn e alle circostanze legate alla sua morte avvenuta a New York nel 1974, scopriamo che il suo corpo rimase non identificato per giorni come riportano le cronache dell'epoca, e questo nonostante la fama ed il suo aspetto particolarissimo.

In un episodio del 2005 dal titolo "Homer un canarino in gabbia!" ritroviamo i Simpson mentre trascorrono una tranquilla giornata nella vicina Shelbyville. La piacevole gita ha uno scossone quando, durante la rappresentazione di un musical locale, i nostri protagonisti scoprono la pessima reputazione che accompagna gli abitanti di Springfield.

Decisi a risollevarne il clima culturale e l'immagine cittadina i membri del Comitato delle attività culturali si riuniscono immediatamente e Marge, in qualità di Presidente, propone di realizzare un nuovo auditorium affidando la progettazione a Gehry. Il noto architetto aprendo la cassetta della posta, tra una bolletta e l'altra, viene attirato dalla lettera; la apre e inizia a leggere. Per nulla interessato però alla richiesta della piccola cittadina Gehry accartocchia il foglio e lo lancia per terra, ma improvvisamente la sua attenzione viene rapita dalle forme 'geniali' quanto involontarie che il suo gesto ha prodotto. Decide così di lanciarsi con entusiasmo nella nuova sfida e presenta il progetto alla città.

L'episodio scorre poi attraverso altre lucide ed esilaranti trovate che toccano nodi critici della riflessione architettonica contemporanea come la costruzione dell'edificio, il suo utilizzo, il ruolo della committenza e il rapporto con la città, temi che meriterebbero un approfondimento specifico.

Quello che però qui preme sottolineare è come Gehry sia il primo architetto ad apparire come guest star nei Simpson al pari di rockstar, divi del piccolo e grande schermo, sportivi o presidenti (ed ex) degli Stati Uniti e di come ciò non sia casuale.

I Simpson sono infatti la più brillante e longeva serie animata degli ultimi decenni, una centrifuga che mescola cultura bassa ed alta, pancia e testa scandite da una comicità su più livelli che ci restituisce una geniale rappresentazione della società americana e non, con la sua pluralità di sfumature e contraddizioni, i suoi difetti e a volte qualche pregio.

Uno dei principali meccanismi utilizzati qui come nella maggior parte dell'ironia televisiva più recente è proprio quello della citazione. I Simpson celebrano (o demoliscono) dunque Gehry, l'impatto senza precedenti della sua opera, ma al contempo stanno celebrando (o demolendo) l'architettura. Nel dopo Bilbao l'architetto esce dal recinto degli addetti ai lavori per diventare una vera celebrità: i maestri lasciano spazio alle archistar, riconoscibili ed identificabili dalla massa di spettatori.

L'archistar campeggia nelle campagne pubblicitarie, negli eventi mondani, è ospite televisivo. Ma è l'architettura stessa ad attrarre i mezzi di comunicazione, facendosi fotogenica, telegenica per occupare copertine di giornali, spot televisivi o apparire sul grande schermo.

Non vi è marchio di prestigio, in particolare nel settore automobilistico, che in questi anni non abbia legato il proprio messaggio di eleganza, affidabilità, stile, bellezza all'immagine di un'architettura sullo sfondo.

Un nuovo ordine

Alla fine degli anni Ottanta lo studio Gehry conta circa 20 collaboratori, 2 pc, 1 work processor e 1 pc per la contabilità. Quando si affrontano progetti più complessi i calcoli e le verifiche strutturali vengono affidati a professionisti esterni specializzati. A quel tempo lo studio è impegnato nella definizione della Walt Disney Concert Hall di Los Angeles. La vicenda legata alla sua realizzazione rappresenta la tappa più tormentata del percorso professionale di Gehry. La complessità del progetto, i dubbi sulla reale capacità di gestirne il processo e contenere i costi generano una serie di incomprensioni con la committenza che portano all'interruzione del progetto.

L'esperienza frustrante della Walt Disney Concert Hall spinge Gehry a puntare con decisione a una radicale trasformazione organizzativa dello studio individuando in Jim Glymph la personalità capace di tracciare la nuova rotta. Jim accetta la sfida a condizione di poter sviluppare all'interno dello studio le competenze tecniche necessarie per seguire il progetto dall'inizio alla fine del processo creativo. Sarà l'intuito di Glymph ad intravedere in CATIA, software creato per l'industria aerospaziale e progettato per rappresentare forme tridimensionali complesse, lo strumento in grado di adattare la tecnologia informatica al modo di lavorare di Gehry e non il contrario.

Inizia così un lungo periodo di sperimentazione. Per molto tempo non vi è traccia di programmi di grafica e rendering all'interno dello studio, nessuna immagine accattivante, nessuna concessione formale. Tutte le energie sono concentrate sulla definizione di un nuovo modo di lavorare.

Come abbiamo imparato il metodo di Gehry si fonda sulla dialettica tra disegno e modello: a partire da un'idea iniziale, lo schizzo viene 'tradotto' in una serie di plastici a varie scale, generando nuove opportunità per ritornare poi ancora al disegno. Il computer, grazie al lavoro perfezionato in questi anni entra nel processo creativo amplificandone le possibilità. Il modello viene scansito e digitalizzato; da questo momento ogni cambiamento permette di prevedere costi e gestire gli esecutivi di forme complesse direttamente con i fornitori.

Con Bilbao la tecnologia informatica entra nel progetto in maniera sistematica in ogni fase di definizione dell'opera. Non si tratta quindi del successo professionale di un architetto o della grandiosità di un edificio, o per lo meno non soltanto di questo. Ci troviamo di fronte ad un'esperienza diversa, inedita, un vero e proprio uragano che libera energia creativa consegnandoci un nuovo ordine. Dopo il successo del Guggenheim anche le aziende di software, dapprima non interessate al panorama dell'architettura, ne hanno visto l'enorme potenziale di sviluppo. Di lì a poco gli architetti più sensibili al linguaggio delle tecnologie digitali come Zaha Hadid, Coop Himmelb(l)au, UNStudio, Peter Cook e altri assimileranno i nuovi strumenti, ciascuno seguendo la propria poetica, per realizzare le proprie visioni più audaci.

Oggi a vent'anni di distanza la visione pionieristica di quei giorni è divenuta realtà; i software hanno trasformato la pratica professionale dell'architetto; oggi tutti possono produrre forme complesse.

Per provare a comprendere i riflessi della rivoluzione digitale sul linguaggio architettonico apriamo lo sguardo su uno degli studi più interessanti dello scenario internazionale.

Evoluzione vs rivoluzione

Talento emergente della seconda generazione OMA/Koolhaas, Bjarke Ingels avvia nel 2001 lo studio PLOT insieme al collega Julien De Smedt. I lavori di questa prima fase richiamano fin da subito l'attenzione della critica e dei media grazie anche ad una serie di premi e riconoscimenti internazionali. Successivamente, archiviata l'iniziale esperienza, i due separeranno i propri destini e Ingels fonderà il Bjarke Ingels Group nel 2005 con sede a Copenhagen.

BIG segna la definitiva consacrazione del giovane architetto danese, tracciando nel giro di pochi anni una delle traiettorie più sorprendenti ed innovative del panorama dell'architettura contemporanea. Oggi poco più che quarantenne Ingels è una delle archistar più celebrate ed influenti con decine di progetti realizzati o in corso di realizzazione in ogni angolo del pianeta; la sua creatura in costante crescita può contare su un staff di centinaia di collaboratori distribuiti tra Copenhagen, New York e Londra.

Per tentare di comprendere meglio il fenomeno BIG è chiaro che non può essere sufficiente riferirsi ai soli canoni del progetto o della qualità dell'opera. In un'epoca in cui l'architettura e i suoi protagonisti entrano nei meccanismi della citazione postmoderna la figura dell'architetto risulta radicalmente trasformata e la sua capacità oltre che strategia di comunicazione appaiono molto più decisive che in passato.

Yes Is More è il testo che raccoglie per la prima volta in maniera organica i lavori di BIG e ne annuncia il programma. Il libro introduce ciascun progetto attraverso il linguaggio del fumetto: disegni, plastici, foto compongono i fotogrammi di una sequenza in cui è lo stesso Ingels ad entrare nello schema narrativo trascinandoci all'interno della genesi delle sue opere.

La struttura del libro a fumetto rappresenta un modo originale di raccontare l'architettura, sicuramente efficace nel raggiungere un'ampia fetta di pubblico. Non più una serie di trattati o saggi teorici per presentare la propria ricerca, ma un'idea di architettura riconducibile a pochi concetti chiave espressi in un linguaggio comprensibile a tutti.

In quest'ottica più agile e diretta può ritornare utile il ricorso allo slogan. La missione dello studio danese è evidente già dalla prime pagine del libro dove si analizza il pensiero di alcuni grandi interpreti dell'architettura moderna e contemporanea, ma non solo. A partire infatti dal celebre *Less is More* di Mies assistiamo ad una vera e propria evoluzione darwiniana dello slogan che affianca Venturi, Johnson e Koolhaas ad Obama con il suo *Yes We Can*, per approdare ad una nuova sintesi: *Yes is More!*

Ingels è uno Yes Man dunque, in un'accezione tuttavia distante da quella dettata dal senso comune, intendendolo piuttosto come icona del nuovo radicalismo. L'idea tradizionale dell'architetto radicale è quella del ribelle che lotta contro il sistema. Le diverse correnti e gli 'ismi' spesso si definiscono più in base a ciò che negano che a ciò che sostengono; ma se ogni generazione si limita a dire l'opposto della precedente ne rimane pur sempre seguace, privandosi della possibilità di trovare ciò che più le appartiene, la sua reale specificità.

Più che alla rivoluzione la missione di BIG è ispirata all'evoluzione: solo inglobando senza compromessi esigenze ed interessi contrastanti nel processo progettuale le idee superstiti evolveranno, attraverso mutazioni ed incroci, in una specie architettonica nuova.

L'architettura si adatta al cambiamento come si adatta la specie umana. Non ha più senso scegliere tra pubblico e privato, città e campagna, spazio libero e costruito, ateo e religioso; l'idea di inclusione apre le porte alla 'bigamia architettonica', accondiscendente verso tutti gli aspetti della vita con l'obiettivo di creare luoghi perfetti per l'uomo.

Architetture ibride

Questo processo evolutivo è evidente nei lavori di BIG. Ciascun progetto è sempre il risultato di una trasformazione di un volume elementare iniziale in un organismo in grado di adattarsi di volta in volta alle specifiche forze in gioco siano esse di tipo sociale, geomorfologiche, legate all'orientamento, al rapporto con il tessuto urbano o alla complessità del programma.

Villa Gug è un progetto per una casa unifamiliare inserita all'interno di un'area verde. L'idea di partenza è quella di un semplice parallelepipedo, una sequenza lineare di ambienti in successione dal garage al living room. Il nastro poi si sviluppa avvitandosi su se stesso 'come un serpente', definendo così un giardino centrale sul quale affacciano gli ambienti interni. La curvatura sfrutta la pendenza del terreno in modo che le due estremità si trovino alla fine sovrapposte.

L'andamento morfologico è il movente che delinea anche la soluzione del Kistefos Museum non lontano da Oslo. Collocato all'interno del Kistefos Sculpture Park lo spazio espositivo si propone come un'estensione dello stesso piuttosto che come una destinazione, un luogo da attraversare anziché un punto di arrivo. Da qui la scelta di posizionarlo in corrispondenza del fiume. Il museo è concepito come un ponte che abbraccia le due sponde. La semplice torsione del volume lungo il suo asse longitudinale consente di raggiungere comodamente le differenti quote dei due argini: basso a sud, in pendenza a nord. Ne derivano così due diverse tipologie di gallerie: una verticale su più livelli verso sud, l'altra ampia orizzontale a nord, collegate attraverso lo spazio di torsione centrale.

Lo stesso principio regola la definizione degli spazi del Kimball Art Center, anche se questa volta la deformazione avviene lungo l'asse verticale. Il rapporto con il tessuto urbano suggerisce infatti differenti orientamenti per le due gallerie principali, inferiore e superiore. Il raccordo tra i due volumi ci restituisce l'immagine finale di un blocco in legno che partendo dal basso si sviluppa ruotando intorno al proprio asse.

Nel Yongsan International Business District a Seul il parallelepipedo non viene deformato, ma tagliato e riassembleto. Le due alte torri infatti sono dapprima accorciate e successivamente collegate orizzontalmente proprio mediante gli elementi inizialmente rimossi che si trasformano così in edifici ponte capaci di creare connessioni e spazi comuni su più livelli, con tetti giardino o aree per attività all'aperto.

Il West 57th Street rappresenta una riflessione tipologica sui temi del grattacielo e dell'edificio a corte. Collocato lungo la sponda ovest di Manhattan l'edificio si inserisce nel tessuto urbano occupando il lotto rettangolare con un impianto a corte centrale. L'idea di sollevare lo spigolo nord-ovest genera un volume asimmetrico, un paraboloide iperbolico in copertura che ridisegna lo skyline verso il fiume. La deformazione dettata dall'esigenza di aumentare la densità insediativa in linea con le torri circostanti dà vita ad un nuovo ibrido, un modello che media le due tipologie originarie e consente allo stesso tempo di accogliere la luce naturale all'interno della corte, oltre che di spalancare la visuale verso l'Hudson.

La necessità di sfruttare al meglio l'orientamento e l'esposizione è il principio che conforma anche l'8-Tallet, un vasto edificio-quartiere realizzato a Copenaghen. Questa volta però l'angolo del complesso viene spinto giù. La variazione definisce inoltre un andamento in saliscendi nella promenade in copertura che intende richiamare il profilo dei monti.

Nell'Expo 2010 Danish Pavilion per Shanghai il circuito diventa l'essenza del progetto. In un Paese caratterizzato da una crescita economica senza precedenti ed una conseguente espansione metropolitana BIG celebra la cultura danese con un padiglione che non presenta prodotti, ma propone l'idea di un moderno stile di vita che coniuga sostenibilità e sviluppo urbano, immaginato come un percorso ciclabile continuo che si avvolge su se stesso in un doppio loop tra interno ed esterno.

Il Maritime Youth House di Copenaghen invece costituisce la prima riflessione sul tema del tappeto elastico. Il progetto seppur di limitate dimensioni si trova ad affrontare sin da subito la complessità del programma. In primo luogo il problema dell'inquinamento del terreno e poi, non secondarie, le richieste conflittuali della committenza. L'edificio infatti ospita contemporaneamente un club di vela, con l'esigenza di ampi spazi per ormeggiare le imbarcazioni e un centro giovanile, che necessita di

aree all'aperto per giocare. La risposta è la creazione di un paesaggio ondulato: una volta staccato il pontile dal suolo il piano viene modellato con delle dune che in alcuni punti si sollevano per accogliere al di sotto le barche, in altri si sovrappongono agli ambienti interni consentendo di aumentare ed articolare gli spazi all'aperto per il gioco.

Il recente Serpentine Pavilion esplora il principio della modularità. L'iniziale parete verticale viene separata e suddivisa come i lembi di una cerniera in due piani ondulati. L'effetto è ottenuto spingendo alternativamente gli elementi base posizionati in basso verso l'esterno seguendo traiettorie curvilinee. Questa operazione apre la parete iniziale in due superfici elastiche che generano uno spazio sinuoso al loro interno. Siamo di fronte ad una variante della superficie elastica, che da continua diviene modulare. Lo slittamento tra gli elementi origina inoltre a partire dal basso delle gradonate per accogliere i visitatori.

La parete che genera le Walter Towers pensate per Praga forma una barriera che protegge la città dal rumore del traffico. La rigidità di partenza è attenuata attraverso una serie di interventi che creano leggerezza e movimento. Il blocco viene dapprima tagliato verso il basso e le due porzioni separate facendole slittare una in avanti, l'altra indietro in modo da creare un varco. In un secondo momento il volume viene tagliato con due incisioni anche in alto trasformando gradualmente la tipologia per sfruttare al meglio vista e soleggiamento.



BIG, Villa Gug, render. © immagine da BIG Bjarke Ingels Group



BIG, Kistefos Museum, modello. © modello da BIG Bjarke Ingels Group



BIG, Yongsan International Business District, render. © immagine da BIG Bjarke Ingels Group



BIG, West 57th Street, vista aerea. © foto di Iwan Baan



BIG, Expo 2010 Danish Pavilion, vista dall'alto. © foto di Iwan Baan



BIG, **Walter Towers**, render. © immagine da BIG Bjarke Ingels Group

BIGapp

Come emerge da questi progetti il principio ‘evolutivo’ regola il processo creativo e sembra ruotare intorno ad alcuni temi ricorrenti che ritroviamo in tutti i lavori dello studio danese: l’idea del circuito ad anello, quella del tappeto elastico inteso sia come superficie continua che modulare, l’assemblaggio o la suddivisione di elementi, il sollevamento o l’abbassamento di porzioni di un volume, la torsione e la flessione.

Tale metodologia operativa viene chiarita di volta in volta da una sequenza di schemi e diagrammi che accompagnano la presentazione di ciascun progetto, una sorta di storyboard che ne racconta la trasformazione dall’idea iniziale fino alla sua configurazione finale.

Questa strategia comunicativa, che accomuna BIG ad altri studi di rilevanza internazionale come JDS (non a caso dell’ex compagno di viaggio Julien De Smedt) o 3XN, rappresenta un aspetto non secondario dell’attenzione che la ricerca di Bjarke Ingels e soci ha mostrato di meritare in questi anni. Basti pensare che in rete è addirittura possibile trovare forum e video che illustrano come realizzare diagrammi funzionali in perfetto stile BIG.

Ma è il linguaggio stesso che dialoga con la tecnologia su piani differenti rispetto al recente passato. Distante dai virtuosismi che hanno caratterizzato i primi anni della rivoluzione digitale il lavoro di Ingels sembra spostare la nostra l’attenzione dal progetto al processo con il risultato di un’architettura comprensibile a tutti.

Mentre Gehry crea forme che prima erano letteralmente inconcepibili e che solo grazie alle potenzialità del digitale possono diventare gestibili e dunque realizzabili, Ingels ha la straordinaria capacità di assorbire la complessità in architetture dirette, chiare, coinvolgenti che possiedono il fascino di apparire fin da subito come la soluzione più ovvia al problema di partenza.

In un'epoca in cui la tecnologia ha raggiunto ogni angolo del pianeta e può essere utilizzata da chiunque senza il bisogno di conoscere il linguaggio informatico, anche l'architettura della seconda età digitale diventa più intuitiva, a portata di mano.

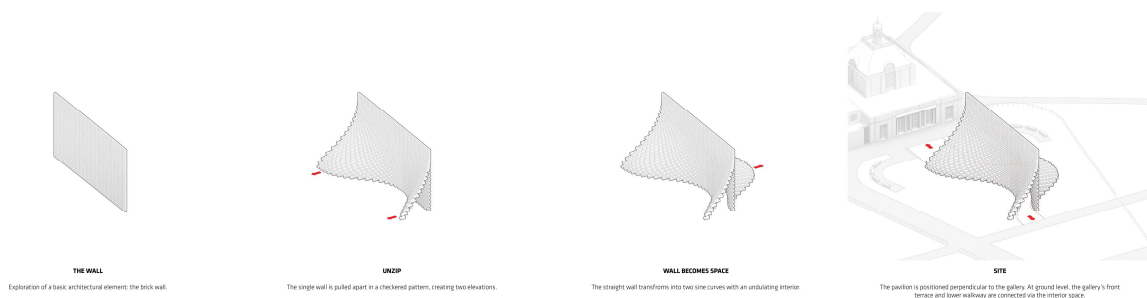
Con BIG il progetto è come un app in grado di adattarsi con semplici mosse alle condizioni del luogo in cui si inserisce. Osservarne l'evoluzione è come seguire un tutorial di modellazione 3D. I fattori in gioco che conformano il volume finale sono assimilabili a pochi comandi cad, utilizzati singolarmente o in combinazione tra di loro: tira su (lift up), spingi giù (push down), torci (twist), fletti (bend), unisci (merge), suddividi (split), loop.

Gehry inventa forme che prima non esistevano, che si riteneva fossero irrealizzabili e che destano stupore e ammirazione in chi osserva; in esse intravediamo il gesto unico e irripetibile del genio.

L'architettura di Ingels, condensando le variabili in movimenti che tutti possono non solo comprendere ma anche ripetere, riduce la distanza tra creatore e fruitore avvicinandoci al gesto creativo. E' la semplificazione dell'architettura democratica, un'architettura per tutti.



Frank O. Gehry, **Guggenheim Museum**, particolare di facciata. © foto di Carmela Scala



BIG, **Serpentine Pavilion**, diagrammi. © immagine da BIG Bjarke Ingels Group