il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ

Chi modella il mondo nuovo?

Riceviamo e pubblichiamo una riflessione sul futuro dell'architettura in rapporto a un'innovazione che sembra spostarsi sempre più verso il mondo virtuale

Quando ero studente di architettura vivevo nella convinzione d'imparare una **disciplina**, anzi, un'arte in grado di **cambiare il mondo**. Ero convinto di essere sulla frontiera del sapere umano e di essere destinato a spingere io stesso quella frontiera sempre più in avanti. Studiando le gesta dei maestri del Novecento, da Le Corbusier ad Alvar Aalto a Louis Khan, sentivo piccoli brividi ad immaginarli negli anni dieci, trenta, cinquanta del Novecento intenti ad inventare un modo nuovo di mostrarsi al mondo e di generare forme, spazio, vita. Confrontando, ad esempio, le case di Adolf Loos o Aalto con quelle coeve che s'intravedono nelle foto, mi entusiasmavo al pensiero del senso del moderno e dell'innovazione che quegli architetti stavano introducendo nella società. E di questa energia innovativa io, insieme ai miei colleghi aspiranti architetti, sentivo di essere l'erede, destinato a plasmare un mondo nuovo. 1923, 1933, 2021. **Cento anni sono passati** e mi fermo un momento a guardare **dove è andato il mondo** e **chi modella il mondo nuovo**. Non sono gli architetti e non è l'architettura: **sono i programmatori, gli inventori di realtà virtuali, gli studiosi d'intelligenza artificiale**; sono coloro i quali sono in grado di maneggiare le masse di dati, quelli che inventano e disegnano gli **spazi digitali d'interazione fra le persone**. Mi pare che

l'architettura che abbonda sulle riviste sia una costruzione di *maquillage* ma non una vera invenzione di spazi di vita.
Mi soffermo a riguardare il mio modo di lavorare di questi anni, soprattutto all'inizio, e ho ben presente la mia **fede nel voler scavare strade nuove nella sensibilità del mondo materiale**. Mi ricordo che quando ho pensato di utilizzare la terracotta vicino al ferro o il cemento vicino al legno stavo facendo esperimenti con la percezione, convinto d'inventare e studiare cose fondamentali.
E poi **leggo dell'ultima invenzione di** Unreal Engine, il motore per costruire videogiochi (e non solo): *metahumans*, un'interfaccia per definire *digital humans*, visi, corpi, espressioni, carnagione, trama della pelle per restituire facce arrabbiate, allegre o corrucciate estremamente realistiche. E penso che lì, **in quei laboratori, si fa l'innovazione**, che sono quei programmatori, insieme a modellatori, artisti e ricercatori, dottorandi, dottorati, studenti che **si disegnano modi nuovi per gli uomini d'interagire con il mondo**.
Che ne è della mia architettura? Degli spazi nuovi? Delle superfici e dello spazio del benessere? Lo spazio della vita si disegna nella mescolanza con gli **spazi della mente proiettati nel virtuale**. Ed io vorrei essere lì a studiare e ad insegnare ai computer ad interagire con gli umani, ad essere umani essi stessi per ampliare i nostri spazi; e fare tutto ciò per comprendere sempre noi stessi.

E così, mentre continuo a svolgere il mio lavoro, **penso e ripenso a che strada prendere**, come riportarmi sul binario dell'innovazione e della costruzione di un mondo nuovo, in cui divertirmi ad ampliare gli orizzonti. Ho sempre pensato che l'universo in espansione sia materialmente il nostro sguardo che rimbalza sempre più lontano. Sarà possibile fare in modo che la sensibilità delle immagini di Max Lowe (qui a fianco, "Brick and concrete"), sia messa nelle condizioni di **avere ancora un impatto sulla società**? C'è un frastuono assordante.
Ho sempre pensato che la frontiera più avanzata dell'innovazione fosse l'arte. Nel farlo pensavo ad opere, pitture, sculture e installazioni ma, **forse, oggi l'arte si esprime fra righe di codice** e nel manipolare fin nelle fondamenta il nostro essere nel mondo a disegnare reti

inesplorate, interazione fra umani, sensi nuovi.

Immagine di copertina: una città costruita con il videogioco Townscaper

Autore

Davide Vizzini

Davide Vizzini (1975) si è laureato in Architettura al Politecnico di Milano, ha fondato DVDV Studio di Architettura (dvdvarch) nel 2010. Ha collaborato con l'artista tedesco Andreas Golinski per varie installazioni d'arte contemporanea. Rivolge le sue domande sul misterioso rapporto tra forma, sensi e pensieri, alla filosofia di Meralau-Ponty, alle riflessioni sul legame fra poesia, cuore e spazio di Maria Zambrano, al design dei maestri del design italiano, Ettore Sottsass, Vico Magistretti, Umberto Riva, alle fotografie di Mimmo Jodice, ad ogni pensiero che possa dare una risposta su ciò che occorre in essenza alla vita dell'essere umani.