

Giacomo Ricci



Spazio aumentato e progetto

riflessione su Virtuale e Architettura

ArchigraficA
2006

Premessa

Questo scritto vuole essere, oltre ad un resoconto della didattica svolta negli ultimi anni, anche una specie di introduzione al significato dell'insegnamento della Progettazione Tecnologica Assistita¹ e al rapporto che si stabilisce tra didattica e ricerca.

Il numero di allievi che hanno fatto riferimento alla PTA nell'elaborazione del loro lavoro di Tesi è andato man mano aumentando nei tre anni dedicati dal candidato a questa disciplina nella Facoltà di Architettura di Napoli e, successivamente, nei sei anni di lavoro presso la Facoltà di Architettura dell'Università di Chieti-Pescara.

Questa circostanza è stata motivo di soddisfazione ma ha comportato, oltre al lavoro di revisione, per così dire, di routine, anche una serie di riflessioni di carattere generale, valide soprattutto sul piano cognitivo-teorico-epistemologico, al fine di centrare, con maggiore precisione, da un lato gli obiettivi specificamente didattici che, congiuntamente, allievi e corso intendono perseguire e, dall'altro, i risvolti teorico-scientifici che attengono più strettamente al campo della ricerca. Il lavoro che relatore e laureando fanno intorno ad un progetto di Tesi in un campo squisitamente sperimentale quale quello della PTA comporta, infatti, una serie di riflessioni teoriche, una serie di "esperimenti" (logici, formali, cognitivi, strutturali); ma, quali che siano l'impegno e lo sforzo produttivo, trattandosi di territori quasi del tutto sconosciuti, non si è mai al sicuro dal rischio di fallire l'obiettivo che ci si è proposti e può accadere che le motivazioni teoriche siano ancora tutte da rischiarare, essendo state motivate le scelte metodologico-progettuali più dall'intuizione che non da ragionamenti limpidi e trasmissibili.

D'altro canto una disciplina come la PTA apre non soltanto uno spazio per riflessioni originali nel campo della didattica e della ricerca ma anche, e soprattutto, nel campo del mestiere di architetto, attesa la vivace richiesta, da parte del mondo del lavoro professionale più avanzato, non solo di giovani architetti esperti del progetto di architettura ma anche di veri e propri manipolatori dei nuovi tools informatici ora disponibili. D'altro canto, tanto per fare un esempio, proprio in campi innovativi come quello di un razionale sfruttamento dei Beni Culturali - di cui il nostro territorio è pieno - in strategie turistiche di ampio respiro, si fa sempre più pressante la richiesta di manipolatori-manager-creatori in grado di definire-inventare ambiti di fruizione sempre più aperti e flessibili nei quali i Beni artistici, culturali e territoriali possano trasformarsi in volani attrattivi capaci di lanciare, in maniera sempre più accorta e "brillante", il mercato del turismo intelligente, attento, cioè, a cogliere del nostro patrimonio artistico-ambientale i risvolti colti, gli spunti di riflessione sul passato, l'attenzione per la memoria e il suo significato.

In altre parole, dopo la grande "sbornia" di architetti progettisti di grandi contenitori compati-

bili con lo sviluppo dell'industrializzazione "selvaggia" degli scorsi cinquant'anni postbellici, ora sembra che tutto si ripieghi in una più accorta contemplazione del significato storico, dei retaggi antichi, in un lento assaporare tutto quello che, in nome di un aggressivo "modernismo", era stato trascurato, avvilito, gettato via, in un usa-e-getta folle, frutto di un vero e proprio delirio consumistico. Sotto questo profilo i giovani architetti, se ben attrezzati di conoscenze - e capacità speculative - informatico-cognitive, potrebbero andare a ricoprire un ruolo centrale nel futuro mercato del lavoro, partecipando pienamente ai suoi sviluppi e in qualità di dirigenti, per così dire, di un progetto soft, in cui il reale, potenziato con il virtuale, potrebbe fornire grandi spazi di intelligibilità della storia degli uomini, grandi possibilità di potenziamento della conoscenza. In questo senso, come ho scritto altrove, il virtuale, secondo una nota definizione di Pierre Levy, rappresenterebbe uno svincolarsi dalla ristrettezza asfittica dell'attuale, riaprendo problemi troppo frettolosamente conclusi e congelati e identificando spazi di ampia riflessione sul come e sul perché la nostra condizione complessiva nel mondo possa e debba cambiare.

Sembrano delinearci, insomma, nuovi orizzonti per l'architettura, tra i quali il mondo del cosiddetto progetto "allargato", con ciò intendendo non soltanto la progettazione dello spazio architettonico, urbano e territoriale (da sempre di competenza degli architetti) ma anche quella dello spazio "virtuale", complesso insieme costituito dallo spazio fisico e da un opportuno corredo software, in grado di aumentare la comprensione, la percezione, la visibilità ed il valore commerciale della penisola e delle sue bellezze che, fin dal settecento, epoca di viaggi e scoperte da parte degli stranieri, ha rappresentato un'ambita meta da raggiungere.

Perché questi obiettivi possano realizzarsi si rende necessaria, a questo punto, una riflessione approfondita sui temi che a queste problematiche generali sembrano collegarsi. Una riflessione che, come insegnano le prospettive della nuova economia e dell'Information Technology, può evolvere in maniera più rapida ed efficiente se supportata dal contributo di tutti quelli che a questi temi dedicano il loro tempo di studio, il loro pensiero e il loro lavoro. Proprio come accade in alcuni casi dell'elaborazione del software Open Source, derivato dalla cooperazione in rete di tanti programmatori, sparsi qua e là nel web, ma attivi e presenti rispetto a precisi obiettivi da raggiungere.

I punti che seguono vogliono fornire una prima fase di riflessione sul lavoro fin qui svolto: le tesi e i lavori più brillanti condotti all'interno del corso di PTA che vengono brevemente presentati più innanzi forniscono un primo fondamentale contributo alla riflessione. I temi affrontati, sia in sede di esercitazione di corso che in sede di elaborazione della laurea, tendono sempre a stabilire un rapporto tra il mondo reale del progetto (soprattutto analizzato sotto il profilo della costruzione concreta e delle tecnologie adoperate) e quello "virtuale" - inteso, s'è detto, come potenziamento-allargamento dello spazio architettonico. Come sono anche scontati i dubbi e gli errori che perseguitano gli allievi e i laureandi i quali, una volta individuati in maniera corretta e passati al vaglio critico, possono fornire interessanti direttive di sviluppo e di ricerca pro-

gettuale.

Ciò premesso, è possibile individuare una serie di punti di discussione fondamentali che permettono avanzamenti progressivi e mirati. Quelli finora emersi sono:

A) **L'obiettivo principale** delle lauree in PTA è quello di mettere a fuoco e sperimentare gli ambiti di competenza della disciplina, i tools di sviluppo disponibili (e quelli ancora da perfezionare o inventare) e quali siano metodologie più adatte da adottare nella definizione del concetto di "spazio virtuale" e nel potenziamento del contenuto informativo connesso agli oggetti di architettura e, più in generale, ai Beni Culturali.

Obiettivo correlato: definire nuovi percorsi lavorativi per i neolaureati di architettura già durante l'elaborazione della laurea. In altre parole, ampliare opportunamente la parola "progetto" verso una comprensibile e condivisibile definizione di "progetto virtuale" o, meglio, "progetto del virtuale".

B) **Virtuale**: certamente vale, nel caso in esame, come già ho anticipato, la definizione di Pierre Levy secondo la quale un processo di virtualizzazione viene visto come un metodo di ampliamento e ridefinizione culturale di un determinato oggetto di studio.

In particolare un Bene Culturale viene proiettato - mediante le tecniche proprie dell'ICT (Information and Communication Technology) in una dimensione più ampia di quella fisica e che a questa si affianca nel processo comunicativo finale.

In questa particolare prospettiva la definizione di "progetto" (e, in particolare per quanto ci riguarda più da vicino, di "progetto di architettura") si amplia notevolmente, venendosi ad identificare come quell'insieme di metodologie cognitive particolarmente orientate all'ampliamento della sfera comunicativa dell'oggetto di studio. Conseguentemente anche il concetto di "spazio" si amplia, non trattandosi più del solo spazio fisico ma anche dello spazio delle probabili relazioni tra il luogo fisico e tutto l'insieme delle possibili conoscenze sul luogo stesso.

In altre parole, in perfetta analogia con la definizione di "ipertesto", si può fornire quella di "iperluogo" o "iperspazio" come insieme delle relazioni che collegano lo spazio fisico ai concetti ed alle conoscenze relative a quel luogo o a quello spazio.

In sintesi: i Beni che entrano a far parte dello spazio fisico divengono, come si è detto, dei potenti attrattori culturali in un preciso ambito (architettonico, di quartiere, urbano, territoriale, paesaggistico, ecc.), determinandone una possibile crescita sia sul mercato globale dei valori culturali che su quello economico-professionale del turismo.

D'altro canto nel settore turistico si prevede che avrà, nei prossimi dieci anni, grande spazio la figura dell'Heritage Promoter cui sarà affidata la promozione dell'attività e dell'immagine turistica a livello locale. Il concetto di Museo "Virtuale" (che è stato oggetto di studio nel corso di PTA degli a.a. 2002-03 e 2003-2004 e che entra a far parte del bagaglio culturale che è alla base della maggior parte delle tesi di laurea finora svolte) e quello di Museo "diffuso", "aperto" o "territoriale" rappresentano, con le dovute precisazioni e delimitazioni di zona d'interesse, degli ampliamenti dei concetti rapidamente esaminati finora.

C) Schema delle fasi di elaborazione della propria tesi di Laurea

C1. Idea di fondo

E' necessario chiarire a se stessi (e, conseguentemente, al relatore che è certamente molto disponibile ma non ha piacere, ogni volta che c'è una revisione, a farsi venire un atroce mal di testa per tentare di capire di che cosa si stia parlando) quale sia l'idea di massima (non importa quanto confusa, improbabile e vaga sia) dalla quale si è spinti. Se volessimo esagerare dovremmo, insomma, tentare di afferrare il "nostro sacro fuoco interiore", il grumo di nascosta poesia che, da qualche parte, se ne sta occultato all'interno del nostro spirito (non in senso alcolico) e scalcia per venire alla luce. Ad esempio qualcuno vuole realizzare un museo della moda o inseguire il concetto di "ambiente della città" del cinema o, ancora, dedicarsi alla costruzione dell'apparato scenografico di lontane civiltà magari molto improbabili (la perduta Atlantide sprofondata nell'oceano non si sa come e quando, le rovine del labirinto di Crosso, ivi compreso il Minotauro, la città di Troia, ecc.)

Atri, ancora, desiderano ricostruire la Biblioteca di Babele, quella de Il nome della rosa di Eco, la mitica biblioteca di Alessandria e quella di tutti i libri che è possibile scrivere.

Sembra, insomma, che il "virtuale" rappresenti una sorta di gate verso il fantastico, l'infinito, l'insondabile, l'effimero, l'utopistico.

Per molti aspetti questa situazione è, per me, di grande interesse e presenta, nonostante la fumosità dei concetti iniziali, un certo indice di verità e tante potenzialità di concreta attuazione.

In altre parole, per dirla in termini estremamente chiari, io non soltanto credo che si possano seguire itinerari come quelli ora rapidamente descritti ma ritengo assolutamente indispensabile partire da un'idea di fondo "visionaria"; ritengo, cioè, che non sia possibile individuare il contenuto innovativo di una tesi di Laurea senza una carica "eversiva" di questo tipo.

"Eversiva" rispetto a cosa? Rispetto ai limiti del progetto di architettura codificato una volta per tutte, un codice sterile perché ormai chiuso (sotto il profilo espressivo, linguistico-semantico, formale, ideale, concettuale) e, dunque, accademico, banale, sciatto anche quando (anzi

soprattutto) segua gli stilemi formali che sono suggeriti, sull'onda della moda, dalle riviste di architettura correnti. Si tratta di linguaggi assai sterili ed entropizzati, destinati a passare di moda in un soffio, in pochi mesi.

Un'idea visionaria "forte" viene dal profondo, per l'appunto, dall'insieme dei nostri desideri. Ma un'idea visionaria ha anch'essa necessità di un certo indice di concretezza, di realizzabilità. Il problema, insomma, è che, per essere credibile, anche un "poeta visionario" (penso a Blake, a Trakl, a Rimbaud, a Baudelaire, a Poe) ha bisogno di un contatto (ed anche molto "forte") con la realtà e con tutte le limitazioni che essa impone.

Molto più concreto deve, dunque, essere un architetto che abbia intenzione di collocarsi, in tempi ragionevolmente brevi, nell'ambito di un mercato quanto mai avaro di commesse, assolutamente magro dal punto di vista pecuniario e sempre più selvaggiamente competitivo.

E' necessario costruire prodotti vendibili, seri, stimolanti, utili che, cioè, assicurino un ritorno economico a chi investe. Insomma, se lo spazio di costruzione dell'architettura fisica, concreta, fatta di mattoni e cemento si è, negli ultimi anni, enormemente ristretto, immergersi nel "virtuale" e nel fantastico non deve rappresentare una fuga dalla realtà e dal mondo del lavoro ma, al contrario, deve rappresentare un ampliamento di questo, rispondendo a domande che, nella committenza stessa, non sono ancora sufficientemente chiare e stimolandone altre nascoste.

Quali?

Rispondere a questa richiesta, durante il processo di costruzione della propria tesi di laurea, significa stabilire un nesso diretto, logico, consequenziale, intelligente (soprattutto dal punto di vista dello sbocco pratico) tra **Idea di Fondo** e **Prodotto da immettere sul mercato**.

Ma come fa un'idea vaga e confusa a stabilire un rapporto diretto con la realtà e con il mercato?

Proviamo a formulare in altro modo questa domanda: c'è qualche settore del mondo e del mercato che è collegabile all'idea di fondo della nostra laurea? Se la risposta è affermativa, il problema può essere avviato a soluzione. Se, al contrario, la risposta è negativa dobbiamo scomporre l'idea generale nelle sue componenti esplicite, implicite, nascoste, vicine o lontane.

La scomposizione può portare ad ottimi risultati perché, una volta spezzata la monoliticità (reale o presunta tale) dell'oggetto di analisi, è possibile concentrarsi su alcuni aspetti del problema ed effettuare raffronti e deduzioni con situazioni analoghe.

Se nemmeno in questo caso si dovesse giungere a qualche risultato logicamente apprezzabile si può procedere cercando idee simili. Ad esempio, nel caso di un'allieva che ha intenzione di

realizzare un museo della poesia, di fronte alla vastità incolmabile del tema è possibile restringere il campo considerando la poesia come un evento raccontato e drammatizzato (le poesie di Ungaretti recitate da lui stesso come eventi assai coinvolgenti o Ginsberg, Keruac ed Orlovsky, ecc.); in questo modo il tema si sposta dall'idea di museo di poesia a quello di una scena (un insieme di scene), un luogo adatto all'evento di drammatizzazione e, dunque, un teatro - anche se in senso lato - dove anche la voce ed il corpo, con la sua gestualità, entrano a far parte della poesia intesa come atto, azione teatrale. In questo modo il tema progettuale comincia ad avere una sua certa concretezza ed un luogo (conosciuto) di sperimentazione che prevede tutta una serie di attività componenti che entrano a definirne la complessità strutturale.

Una volta immessi in questa direzione, l'azione progettuale successiva da compiersi potrebbe essere quella di analizzare tutte le attività componenti con estrema puntualità e pignoleria (da manuale dell'architetto, tanto per intenderci).

L'ideale sarebbe quello di ricostruire il panorama complessivo ed esaustivo di tutto quello che sull'argomento è stato prodotto. Questo per ovvi motivi:

- a. Evitare di scoprire, ancora una volta, la famosissima "acqua calda", di approfondire, cioè, tanti sforzi in un percorso di ricerca già compiuto da qualcun altro (e quasi certamente meglio di noi, ci si può scommettere). Il rischio, in questi casi è quello di fare un flop colossale che, sul piano pratico, si concretizza in mesi di accanito lavoro da cestinare senza alcuna possibilità di appello e con un'infinità di rimpianti e maledizioni.
- b. Avere la possibilità reale di dedicarsi ad aspetti del problema densi di novità lasciati scoperti, per svariati motivi, dalle ricerche che ci hanno preceduti.

Se da tutto quelle che precede non emerge alcuno spiraglio e l'idea iniziale appare sempre più confusa e fumosa allora, gioco forza, conviene cambiare idea. Se ne può parlare con il relatore. Se questi non capisse o trovasse comunque il progetto di tesi inaccettabile e l'idea, al contrario, ancora - non si sa bene perché - continua ad esercitare un certo fascino allora si può provare a cambiare relatore ed iniziare tutto daccapo. E' conveniente, dopo aver cambiato tre o quattro relatori chiedersi se l'idea non debba essere decisamente cestinata.

Come regola generale e in estrema sintesi, l'idea di fondo dalla quale si parte deve essere ancorata ad una nostra motivazione profonda più o meno cosciente. C'è sicuramente una ragione alla base del fascino che una certa idea esercita su di noi. L'optimum sarebbe se l'idea fosse immediatamente perseguibile senza grandi sforzi e facilmente trasformabile in un tema architettonico. Se questo non accade vale la pena effettuare i tentativi prima descritti perché lavorare su una suggestione positiva facilita il lavoro e, soprattutto, ci aiuta a capire meglio che c'è dentro di noi. Il processo nel suo insieme promette bene, sia per il lavoro di tesi che per la nostra soddisfazione personale.

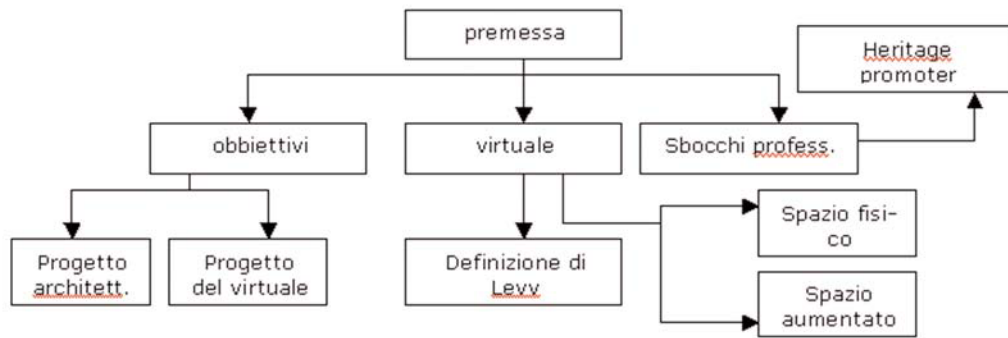
La prima ricerca che effettuai da giovane fu nel campo dell'architettura dell'espressionismo; un tema non troppo ben visto all'epoca (inizio anni settanta); l'idea che mi guidava era vaga e, soprattutto, legata alla simpatia che architetti come Bruno Taut mi facevano per la loro intransigenza utopistica e la loro coerenza visionaria. Da questa mia ostinazione e, dopo non poca fatica, da uno studio durato qualche anno, videro la luce due libri che hanno avuto, per la mia storia personale (e non solo), grande significato e peso.

C2. Il percorso-grafo preliminare o SAM

E' conveniente stendere un grafo (un percorso orientato fatto di NODI ed ARCHI dove, approssimativamente, ad ogni NODO corrisponde un concetto "importante" e ad ogni arco un collegamento (associativo, d'affinità o contrasto, di dipendenza, di filiazione diretta, logico, ecc.)

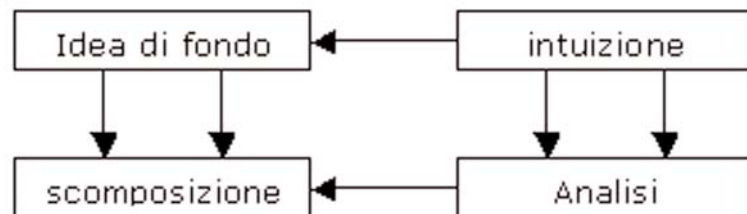
Il primo grafo che conviene eseguire è quello che illustra, soprattutto a se stessi, la strada compiuta fino a quel momento. Lo scopo è, essenzialmente, quello di rendersi conto del percorso che si sta seguendo; vederlo rappresentato sotto forma di grafo permette di verificare la logica che ha caratterizzato in lavoro fino a quel punto, il proprio pensiero in evoluzione, per così dire, e convincersi, innanzitutto, della bontà dell'idea che ci anima. Verificare, nel più breve tempo possibile la qualità del lavoro svolto; comprendere la sua adeguatezza o la sua insufficienza è fondamentale per tutto il percorso successivo. Un'idea cattiva o una buona ma inutilizzabile per l'obiettivo che ci si propone vanno individuate subito e tagliate via senza alcuna pietà. Altrimenti rischieremmo di trascinarci, per mesi, in un percorso sterile. E questo vale anche per l'idea che, eventualmente, dovesse esserci suggerita dal relatore. Il rischio di perdersi in arzigogoli mentali assolutamente inefficaci è tutt'altro che un'improbabile eventualità.

Ad esempio, se volessi tracciare un grafo del ragionamento da me fin qui seguito potrei procedere come segue:



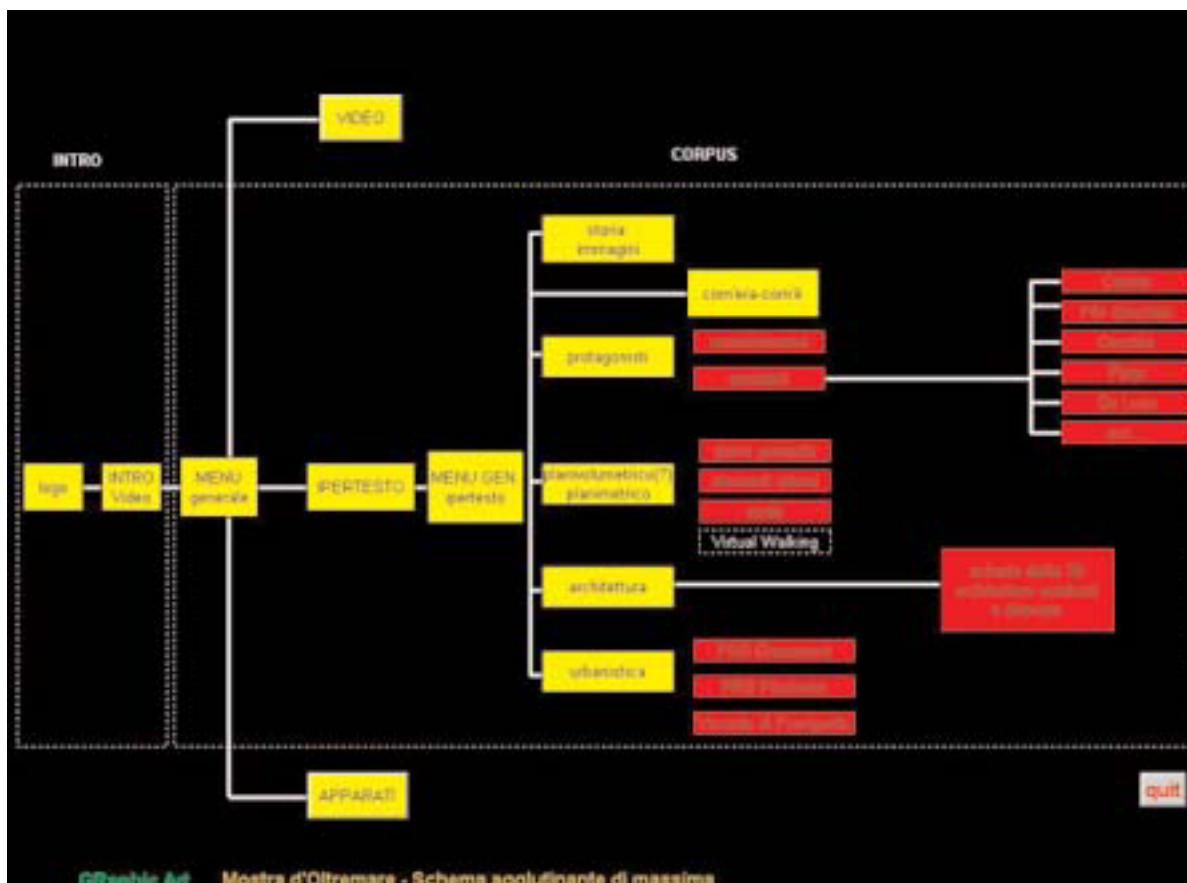
Schema, questo che precede, certamente suscettibile di notevole miglioramento e di ulteriore chiarezza nei suoi passaggi.

Un altro schema logico che è contenuto nel ragionamento precedente, estremamente semplice nella sua formulazione ma molto potente nella sua esemplificazione funzionale e nella sua effettiva utilità è il seguente:



Un SAM (Schema Agglutinante di Massima), al contrario, rappresenta un vero e proprio storyboard come quelli utilizzati nella produzione cinematografica o nella costruzione di animazioni complesse a livello professionale.

Lo schema suggerito durante lo svolgimento del corso, ricordiamolo, è:



Lo schema, anche se riferito al caso particolare del Museo Aperto della Mostra delle Terre d'Oltremare, mostra caratteri di generalità che conviene qui evidenziare nel modo che segue:

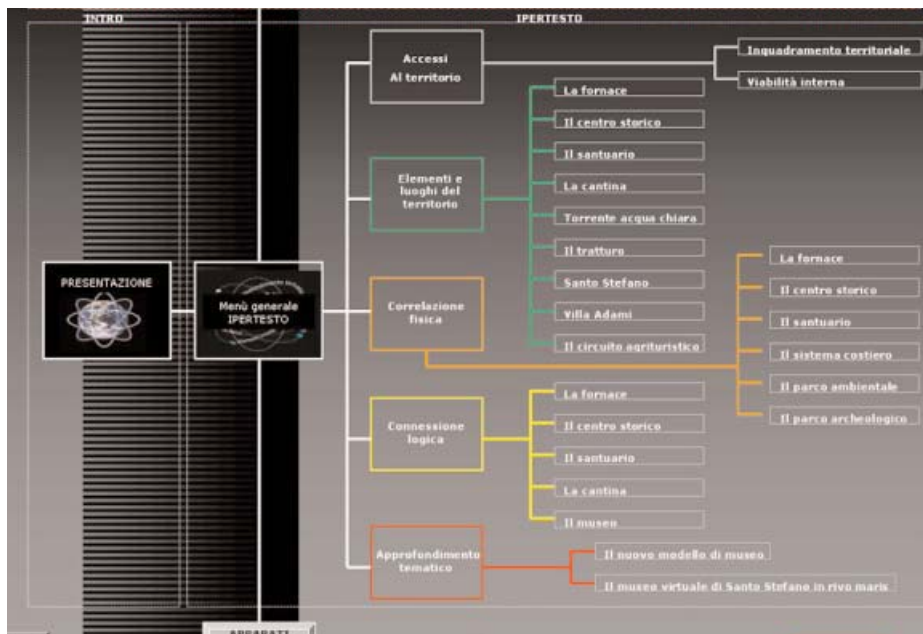
- Un SAM si compone di quattro sezioni importanti: **l'intro**, il **video**, gli apparati e il **corpus**.
- L'intro** è una sezione generalmente non obbligatoria anche se, effettivamente, nella maggior parte dei casi si rivela indispensabile per introdurre il lavoro e spiegarne, per punti estremamente sintetici, il significato e gli obiettivi. Riveste, per analogia, lo stesso ruolo che svolge un abstract iniziale che sintetizza, molto efficacemente ed in termini stringatissimi, il senso del saggio che introduce.
- Il **video** non è obbligatorio perché ripercorre tutto il senso del lavoro ma richiede molta fati-

ca e laboriosità per la sua realizzazione; se ben fatto, però, aumenta notevolmente il valore di tutto il lavoro.

d. Gli **apparati** sono indispensabili e non si devono, per nessuna ragione, omettere perché costituiscono il primo segno evidente del lavoro scientifico che si è condotto, con rimandi, credits, bibliografie e moduli esplicativi di tutti quegli aspetti che lo richiedono.

e. Il **corpus**, come suggerisce il nome, costituisce la parte fondamentale del lavoro e può essere articolato in maniere diversissime a seconda degli obiettivi che ci si propone. Per la sua composizione, però, ci si può rifare a schemi di riferimento di valore generale la cui struttura prevede un ingresso (menu generale dell'ipertesto), una struttura il più delle volte interattiva, l'elenco degli elementi componenti, le singole uscite. Il corpus, da quello che si è detto presenta sempre una struttura ad albero che va dalla radice unica (l'intro) ai vari rami (elementi) che sono a loro volta suddivisi in altre sezioni e così via.

Altro esempio di SAM che conviene esaminare è quello proposto nella tesi di Dell'Oso e Lobascio *Itinerari narrativi tra realtà e simulazioni*; il lavoro di Tesi prende le mosse proprio dall'esposizione del SAM che ne costituisce la prima tavola (schermata) di dialogo e di introduzione allo studio successivo. Lo schema del SAM in questione è molto simile al precedente e di struttura estremamente semplice; proprio per questo, risulta molto efficace dal punto di vista comunicativo.



SAM - Tesi allievi Dell'Oso - Lobascio

Notiamo che lo schema generale rimane costante, sostanzialmente simile a quello proposto in precedenza ma si specializza in un approfondimento strutturale estremamente interessante di sezioni tematiche; queste, infatti, risultano orientate all'esatta individuazione del tema trattato che ha l'obiettivo della costruzione di un museo diffuso: le sezioni in questione sono:

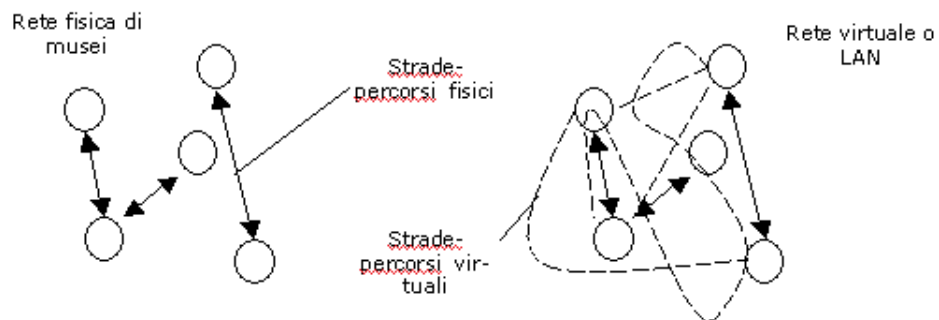
- a. Accessi al territorio
- b. Elementi e luoghi del territorio
- c. Correlazione fisica
- d. Connessione logica
- e. Approfondimento tematico

Le voci a. e b. sono strettamente connesse al tema di laurea che, avendo per oggetto il museo diffuso di un territorio comunale, non può non descrivere, anche se in maniera opportuna e mirata agli effetti che si vogliono conseguire, le caratteristiche dell'area e, cioè, l'accessibilità e gli elementi componenti, che, nel caso particolare, sono: la vecchia fornace non più funzionante, il Centro Storico del paese, il Santuario meta di pellegrinaggi, la Cantina con i prodotti enogastronomici locali, i resti archeologici della basilica paleocristiana di Santo Stefano, l'edificio di Villa Adami, emergenza architettonica di grande rilievo all'interno del territorio comunale e così via.

Le voci c. e d. rappresentano, invece, precise scelte di progetto sul piano strutturale; riferiscono, cioè, di un comportamento logico-concettuale, suggerito dalla docenza e che gli allievi hanno fatto proprio, che immette, all'interno del procedimento progettuale, due elementi di considerevole importanza: un Museo Diffuso, per sua stessa definizione si compone di entità rimarchevoli sotto il profilo culturale, ambientale e delle risorse naturali che il territorio nel suo insieme riesce ad offrire al visitatore; questo articolato complesso di elementi si può, in prima approssimazione scomporre in due gradi settori di importanza:

* la connessione fisica tra gli elementari rimarchevoli e, cioè, gli itinerari esistenti e da progettare o riqualificare che costituiscono le reali vie di percorrenza per i futuri visitatori.

* la connessione logica e, cioè, quella parte affidata al virtuale (al digitale, al software) che connette tra loro entità distanti o scollegate per aumentarne il significato, la percepibilità, la fruizione da parte del visitatore esterno, che le restituisce come modello interpretativo del territorio, ricostruttivo del suo intero patrimonio culturale e che finisce per esercitare, proprio come accade in un museo tradizionale, una forte influenza pedagogica, lasciando segni profondi nell'utente, restituendogli letture ed interpretazioni di significato e ricostruzioni di realtà un tempo vitali ma ora perdute.



In questo senso, l'architetto che ricostruisce o concepisce ex-novo gli itinerari virtuali (e tenta di ricostruirli spazialmente, renderli percepibili sul piano del modello virtuale) è, come già si ricordava, un Heritage Promoter, una figura altamente professionalizzata e competente (mediante il ricorso all'ICT) nell'enfatizzazione delle risorse di un'area geografica in senso pieno, ampio e alto, data la sua specifica conoscenza costruttivo-figurativa e la sua cultura mirata alla comprensione dei sistemi territoriali, urbani, architettonici e dell'ambiente che attraversano e costruiscono l'ossatura di un territorio inteso nel suo insieme strutturale di funzioni, significati e memoria. In questo senso vale pienamente la definizione di "paesaggio come documento"

Per quello che ci interessa in questa sede emergono dalla classificazione ora esaminata una serie di concetti di particolare significato nella stesura di uno spazio aumentato e, per la precisione:

- * il concetto di itinerario fisico come elemento della rete territoriale fisica o connessione fisica (esistente e di progetto)
- * il concetto di itinerario orientato come elemento della connessione logica di rete (LAN o WAN) da realizzarsi con impiego di opportuno software ed hardware. Il concetto di itinerario orientato si suddivide, a sua volta, in quelli preordinati dal progettista o quelli a libera scelta dell'utente. Per il senso di queste ultime affermazioni cfr. il progetto ReMuNa e le sue interne articolazioni.

I due casi riportati sono estremamente diversi tra loro sia dal punto di vista dell'estensione territoriale, sia per gli obiettivi che si propongono. Il progetto di tesi per Casalbordino si occupa di un territorio costituito da elementi e strutture tra loro non omogenee e, in qualche modo, non omologabili. La necessità di fondo è quella di tessere una struttura generale riferita ad un'i-

dea estremamente chiara. La struttura generale è una rete (di computer e di luoghi) e, cioè, una LAN o un insieme di itinerari percorribili, la prima capace di far girare un prodotto software pesante in maniera veloce (ad esempio, le animazioni relative alla ricostruzione della cattedrale di S. Stefano in rivo maris), la seconda in grado di collegare i luoghi ricostruiti in virtuale e smistare gli utenti nel circuito in maniera flessibile e dinamica, ricorrendo a tutta una serie di opportuni servizi (parcheggi, bus locali di dimensioni ristrette ed alimentati ad energie non inquinanti, punti di ristoro, bar, punti di commercio, ecc.).

Dal canto suo la Mostra d'Oltremare di Napoli rappresenta uno straordinario episodio architettonico-urbanistico, riferibile ad un ben determinato periodo storico, che, per sua stessa nascita e definizione strutturale, è omogeneo, perfettamente delimitabile nello spazio dal punto di vista concettuale, fisico, urbano e stilistico-formale.

Mentre nel caso di Casalbordino il concetto portante è quello di Museo Diffuso², nel caso della Mostra d'Oltremare ci troviamo al cospetto di un Museo Aperto, come, ad esempio, è stato ipotizzato per il Centro Storico di Napoli durante lo svolgersi del progetto ReMuNa in questi casi è l'idea generale ad essere esplicita e chiara per la natura dell'insediamento e le circostanze della sua edificazione. Quello della Mostra è un caso particolarmente fortunato per l'evidente chiarezza dell'Idea di fondo.

Vale, a questo punto, riflettere sul fatto che l'oggetto di analisi è molto importante per il successo del discorso che si va a sviluppare nell'ambito della tesi, della sua resa complessiva e, soprattutto, sotto il profilo "politico". Credo che, a questo proposito, sia necessario spiegarsi meglio:

a. economia del discorso che viene svolto: la discussione, la tesi che intendiamo portare innanzi, gli effetti che sarà possibile conseguire, saranno tanto più efficaci e visibili quanto più l'oggetto della nostra attenzione analitica sia prestigioso, non noto e dotato di una sua insindacabile valenza. E', insomma, più vantaggioso scegliere, immettere nel nostro lavoro elementi che contengano, in sé, aspetti di valore. Questo vantaggio, naturalmente, ha immediatamente il suo contrario: se la nostra analisi è debole, sciatta, superficiale, l'effetto risultante sarà ancora più catastrofico. Avremo grandi elementi a nostra disposizione e mostreremo, in maniera inequivocabile, la nostra incapacità di analisi e di concettualizzazione.

b. Profilo politico: vanno evitati tutti quegli oggetti o argomenti sui quali siano stati già svolti discorsi "forti" di cui i membri della commissione di laurea siano a corrente o, peggio, siano coinvolti sul piano professionale, come analisti o progettisti.

Ma, tornando alla stesura del SAM, va tenuto presente che esso fa parte di un documento più complesso che si sarebbe dovuto compilare in via del tutto preliminare. Chi ha seguito il corso sa che intendo fare riferimento al D.D. (Design Document) al prototipo del quale si rimanda nuovamente (cfr. www.archigrafica.org).

Una volta steso il SAM si dovrebbe disporre di uno schema di larga massima rispetto al quale operare e procedere.

E' bene, a questo punto, porre in evidenza che il processo di produzione presenta innumerevoli salti logici. Anzi, per meglio dire, non è tutto basato su di un rigido ragionamento deduttivo. Sarà necessario effettuare "scelte" (veri e propri salti), copiare a piene mani da esperienze simili o assimilabili. E' anche questo ampiamente previsto.

Insomma, va tenuto presente che il percorso che parte dall'Idea di Fondo e giunge agli ultimi esiti del progetto è, in buona sostanza, un percorso creativo: questo significa che non ammette un insieme prefissato di regole univocamente determinate, né, tantomeno, rigidi schemi di riferimento.

Al contrario, molti passaggi sono logici soltanto in apparenza (o, peggio, sono costruiti a posteriori e, cioè, dopo che la soluzione allo step particolare è stata escogitata) esno, alla fine, frutto di pura invenzione, cioè del tutto gratuiti ed intuitivi.

Un'idea, ad esempio, finora molto sfruttata nel corso di PTA e in alcune Tesi, è quella di impostare il primo progetto di pianta dell'oggetto architettonico su di un quadro o, meglio, di una figura piana di riferimento tratta da un'opera grafica famosa (va molto di moda, tra gli allievi, Kandinsky), forse per la natura completamente astratta delle sue opere.

Si tratta di una scelta comunque del tutto gratuita anche se ci si sforza, successivamente, di spiegare, di giustificare, in base all'economia del processo logico seguito, la scelta. Io credo che le scelte siano frutto di sensibilità ("poetica" se si vuole), di suggestioni o di una qualche riecheggiamento, nella coscienza, di chissà quali ricordi da tanto tempo sepolti nel fondo di noi stessi.

Non credo sia necessario cercare di giustificare questi step "creativi" a tutti i costi. Credo, a questo punto, indispensabile ricercare, al contrario, un loro valore formale, una loro pregnanza estetica, un loro impiego nella costruzione delle prime figure compiute di un personale linguaggio espressivo. Qui il riferimento a Le Corbusier cade d'obbligo, alle sue scelte linguistico-formali (i cinque punti della nuova architettura) ma anche a Mies Van de Rohe, al suo gusto per i dettagli tecnologici, alla sua espressività spoglia, scarna di qualsiasi elemento decorativo, alla poetica dei materiali "puri" e così via.

In parole povere: non tutto, anzi molto poco del repertorio linguistico dell'architettura è giustificato dall'oggettività, dalla necessità anche se nell'ultimo secolo il funzionalismo prima e il razionalismo successivamente si sono fatti in quattro per mostrare il contrario.

Queste affermazioni, insomma, valgono anche a dispetto di un'intera epoca storica dell'archi-

tettura nella quale - checché se ne pensi - ancora siamo immersi, caratterizzata da un'ideologia dominante che pretende di discorrere intorno ad un presunto statuto "scientifico" della composizione architettonica basata sull'inoppugnabilità della ricerca in questo settore.

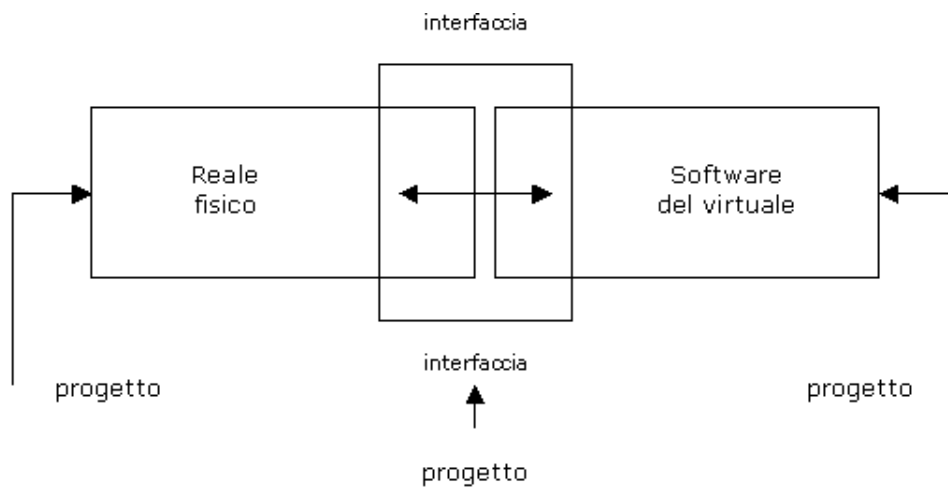
Io credo importante che le scelte di progetto siano pregnanti dal punto di vista estetico, anche se questo termine, negli ultimi anni, è stato trattato alla stregua di una vera e propria "malaparola".

La domanda, a questo punto, potrebbe essere: "Come fare a valutare la gravidanza estetica di una scelta linguistica?"

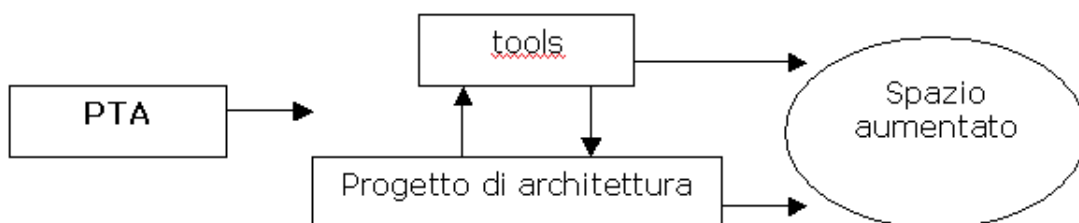
Possibili parametri di valutazione:

- a. Bisogna avere molta cultura (o conoscenza) delle cose dell'arte e dell'architettura di ogni epoca storica.
- b. Bisogna allontanarsi dalle mode "estetico-figurative" del momento (rifiutare, ad esempio, tutto il ciarpame iconografico contenuto nel materiale proposto dalle riviste alla moda). Per quanto mi riguarda non sono abbonato alle riviste di architettura e non seguo, per precisa provocazione culturale, il cosiddetto "dibattito contemporaneo", che si riduce, poi, a questioni banalissime di gusto e di moda.
- c. Bisogna diffidare dei critici del momento: sono dei pessimi architetti (quando non lo siano affatto) e non capiscono nulla di storia dell'architettura.
- d. Bisogna sviluppare un profondo senso della storia e tenere a mente il lavoro dei grandi maestri: Brunelleschi, Raffaello, Michelangelo, Mantegna, Wright, Mies, Behrens, Loos, Taut, ecc. Tra i nostri italiani Scarpa, Michelucci, Piano e così via.
- e. Bisogna procedere per analogie e copiare dalla natura che ci sta attorno e dall'estrema sapienza delle sue soluzioni strutturali.
- f. Bisogna sempre assicurare, nella piena libertà delle scelte linguistiche e formali, il perfetto funzionamento dell'organismo architettonico di progetto.
- g. Bisogna imparare a coniugare reale e virtuale

Quest'ultima affermazione può rappresentarsi con il grafico che segue:



Il grafico mostra che deve esistere, accanto all'iter progettuale dello spazio fisico e dello spazio virtuale, anche un progetto degli strumenti adatti alla realizzazione dello spazio virtuale. Questo vuol dire che, da un lato la disciplina PTA può definirsi come un insieme di metodologie adatte al perfezionamento e realizzazione di tools e teorie (nella fattispecie modelli) atti ad amplificare il processo creativo dello spazio architettonico nonché l'esito finale del processo progettuale e, cioè, lo spazio stesso, ma, dall'altro, avendo a che fare con un processo creativo non può non scontrarsi con gli ampi intervalli di intuizione che lo caratterizzano.

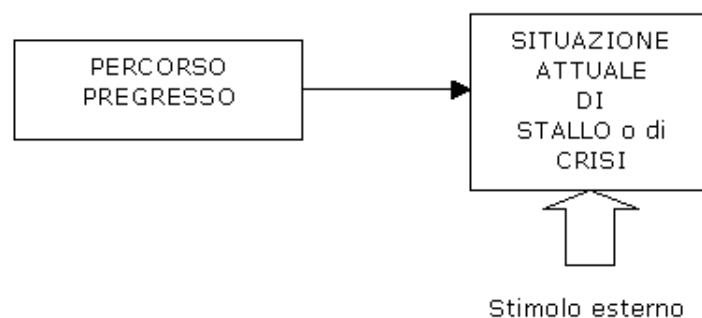


La relazione tra progetto e tools è, dunque, mutua: le specifiche dell'iter progettuale influenzano la formazione di particolari tools opportunamente predisposti, tarati sulle specifiche caratteristiche del progetto e sue determinate richieste; d'altro canto i tools influenzeranno l'iter progettuale cambiandone le modalità procedurali ed ampliandone la sfera d'azione: allo spazio fisico si connette, in maniera sempre più radicata e profonda, quello virtuale-digitale, generando quello che abbiamo definito come "spazio aumentato".

Dicevamo che il processo cognitivo (progettuale), in quanto processo creativo, presenta aspetti per così dire "ineffabili", basati sull'intuizione, su quella che, comunemente, chiamiamo "folgorazione creativa", la lampadina che s'illumina quando Archimede Pitagorico comprende come uscire fuori da una situazione di "crisi". Forse è il concetto di "crisi" che può aiutare molto nell'individuazione delle specifiche caratteristiche del processo creativo in architettura. Una crisi rappresenta una situazione di stallo, una situazione che non fa intravedere uscite.

Ragioniamo: le uscite non si vedono perché la strada fino a quel momento percorsa non ci affida direttamente, e senza sforzo, al passo successivo del nostro procedere. Lo step successivo deve scaturire da qualcosa d'altro.

Di quale "qualcosa" stiamo parlando?



Lo stimolo esterno è l'evento che può permettere il superamento della crisi ma incute paura perché può innescare un tipico meccanismo di feedback che può provocare la messa in discussione di un intervallo di operazioni molto più ampio dello step interessato e, dunque, provocare crisi ancora maggiori nell'intero processo finora messo a punto.

Si può provare a forzare, in ogni caso, la situazione con domande del tipo:

- a. ho raggiunto l'obiettivo stabilito?
- b. Quali condizioni attuali mi permettono di affermare che l'obiettivo non è stato raggiunto?

- c. Esistono elementi interni al sistema che mi permettono di riaprire la situazione?
- d. In caso contrario posso verificare quali elementi dell'obiettivo non sono stati raggiunti?

In altre parole è necessario creare un vero e proprio scontro tra lo step attuale e l'obiettivo. Come?

1. Smantellando, pezzo per pezzo, l'equilibrio raggiunto
2. Basandosi su suggerimenti che vengono da altre regioni della nostra mente [Esistono più regioni nascoste che devono emergere che, nell'attuale, sono come "oscurate". Possono essere rischiarate se mettiamo in discussione l'equilibrio dello step attuale e la sua forma CONCLUSA]
3. Analizziamo processi simili e le soluzioni escogitate dagli attori di questi processi.
4. questo significa che dobbiamo attingere al repertorio organizzato di soluzioni già trovate.
5. Analizziamo il modo di procedere di discipline simili alla nostra e portiamo allo scoperto il processo mentale-cognitivo seguito.
6. Poniamo in essere delle simulazioni; immaginiamo contesti diversi per la nostra azione e verifichiamo se, per caso, l'errore o lo stallo del nostro ragionamento non stia in una cattiva modellizzazione del processo. (a questo punto bisogna rendersi conto che, comunque, il nostro ragionare si è basato su di un modello interpretativo della situazione. Un modello rappresenta un'astrazione della situazione reale, una sua semplificazione cioè. Può darsi - anzi è molto probabile - che il nostro processo di astrazione abbia trascurato aspetti che sembravano secondari e che tali non sono e che abbia enfatizzato, al contrario, aspetti inessenziali per i nostri obiettivi. Vale la pena riformulare il modello di partenza e variarlo se è il caso).
7. Proviamo a procedere per analogie.
8. Buttiamo via tutto ed andiamo al mare in allegra compagnia. (Staccare la spina ad una macchinetta può inizializzare nuovamente il processo permettendo di scorere le cose che non vanno).
9. Teniamo presente che il nostro procedere analitico-creativo è sempre paragonabile (come affermano Einstein ed altri grandi uomini di pensiero) ad un libro giallo:

procedere da indizi per cogliere gli aspetti salienti di una situazione complessa fino a giungere (si spera) alla soluzione finale.

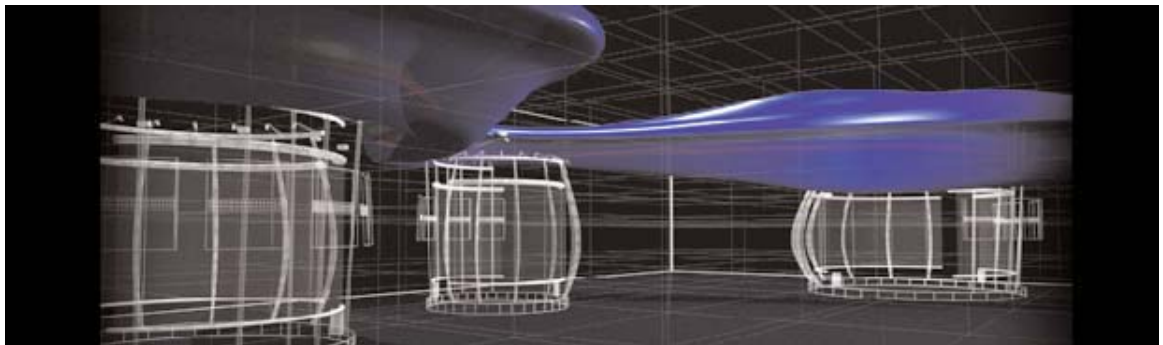
Pensiamo, in ogni caso, in termini strutturali. Il nostro procedere è un ragionare intorno ad una struttura. Descriverla con la maggiore precisione possibile è l'operazione più difficile da compiersi ma anche quella - forse l'unica - che ci fa capire di che cosa stiamo parlando, quali sono i limiti del nostro ragionamento e come oltrepassarli.

Di tutte le tesi da me seguite soltanto poche sono qui di seguito riportate. Ho scelto quelle più significative anche in relazione a quanto s'è finora detto. Ognuna di esse presenta problemi, soluzioni, errori e scelte. A volte tra il problema e la scelta finale sembra ci sia una sorta di salto logico; l'impressione che se ne ricava è che non tutto il problema sia stato contemplato nella soluzione o che una parte delle scelte appaia arbitraria. Non bisogna farne un problema. I problemi con estrema difficoltà di lasciano affrontare e risolvere compiutamente. A noi basta, per svolgere egregiamente il nostro lavoro di architetti, che qualche aspetto dell'intera questione sia stato - non importa se solo parzialmente - rischiarato. Sarà compito degli altri che ci seguono affrontare altri aspetti e apportare il loro contributo. E' un'illusione potente questa che alle soluzioni si arrivi collegialmente e con uno sforzo cumulativo, in una parola con un contributo "illuministico" della ragione di tutti. Forse si tratta di una suggestione o di un'illusione. Ma è bello poterci credere ed affidarsi al trionfo della ragione.

E' probabile che credendoci ciò possa accadere davvero. Intanto noi avremo contribuito, anche se nel nostro piccolo, alla definizione ed alla crescita di una comunità scientifica. E ciò non è affatto cosa da poco.

Iperporto

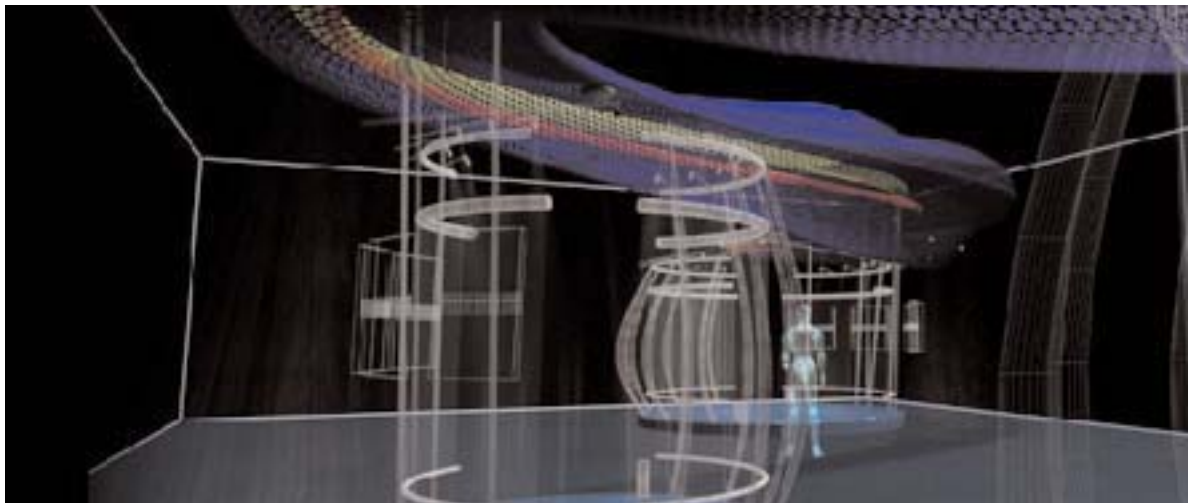
tesi di laurea di Michele Marozzini e Carlo De Mattia
(correlazione con Andrea Vallicelli)



La tesi di Laurea di Marozzini e De Mattia, affronta il problema della costruzione di uno spazio di incontro per telelavoratori. Atteso che il telelavoro rappresenta una condizione di lavoro particolare, che può essere svolto in qualsiasi ambiente (anche da casa propria) questa può sembrare una sorta di contraddizione.



In realtà da analisi approfondite - che la tesi evidenzia in apertura della discussione - è emerso che anche il telelavoro presenta la necessità di uno scambio di idee ad personam, il che significa che si rende necessaria la progettazione di luoghi di incontro che fungano, allo stesso tempo, da luogo di scambio di idee tra tutti coloro che lavorano - in maniera "virtuale" - ad uno stesso progetto e e da poli di interconnessione di rete.



La sperimentazione formale e strutturale degli allievi si orienta, conseguentemente, nella definizione delle caratteristiche morfologiche e strutturali di luoghi di questo tipo.

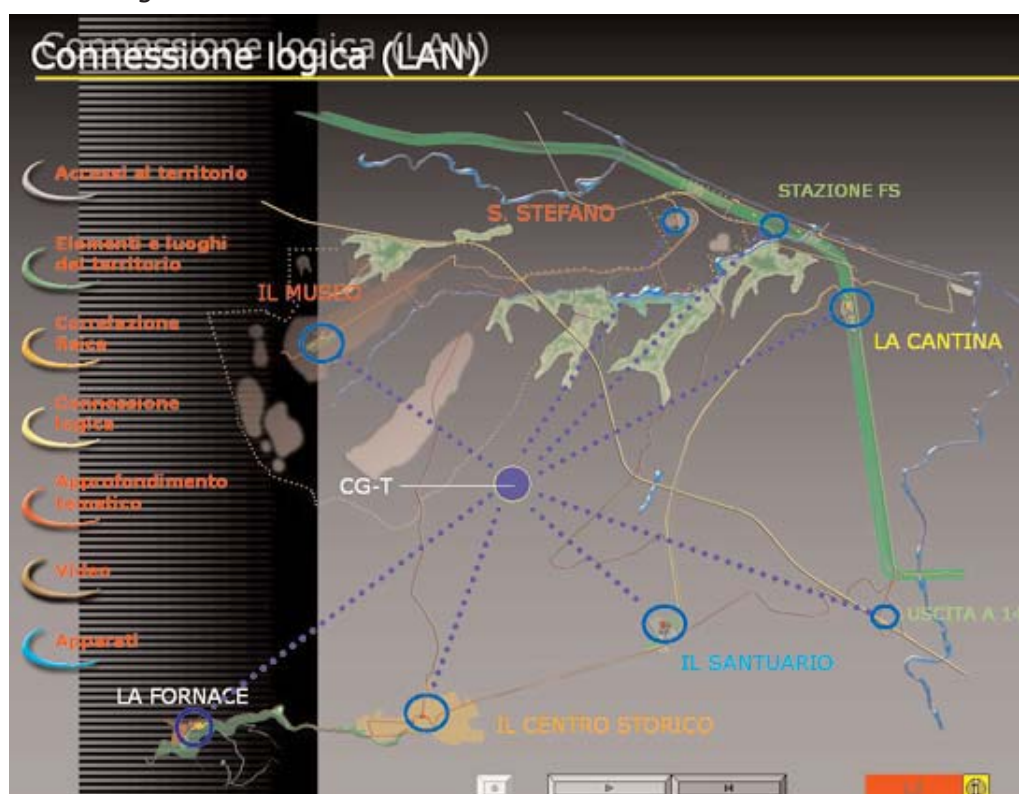
Vengono individuate due sostanziali direzioni di ricerca: da un lato la definizione di mezzi di connessione veloce con la rete che avvengano soprattutto in maniera visuale (tramite "cabine" opportunamente dotate di schermi al plasma e touche screen - a questo proposito la ricerca degli allievi esamina il top degli avanzamenti tecnologici in questo settore), dall'altro l'individuazione di una superficie parametrica - definibile cioè in base ad una formula che tiene conto della distribuzione degli oggetti, degli uomini e quant'altro nello spazio in cui dev'essere installata.

Questo determina la formazione di uno spazio complesso di relazioni di cui la proposta attuata è rappresenta soltanto una delle soluzioni possibili.

Itinerari narrativi tra realtà e simulazione

Ipotesi per la costruzione del Museo diffuso del territorio comunale di Casalbordino

tesi di laurea di Luigi DELL'OSO e Fabio LOBASCIO



L'ipotesi che anima il progetto di tesi è quella di realizzare, mediante l'ausilio delle Tecnologie Informatiche, un Museo diffuso del territorio comunale di Casalbordino, non soltanto utilizzando e progettando le correlazioni fisiche che colleghino tra loro gli elementi caratterizzanti del paesaggio ma anche ricorrendo al concetto di Augmented Space, progettando, cioè, uno spazio di simulazione in grado di integrare e, ove possibile, ampliare il corredo di informazioni atte ad una maggiore comprensione del paesaggio, degli insediamenti umani che in esso si trovano, delle preesistenze artistico-archeologiche, ricorrendo a simulazioni, modellazioni tridimensionali, strutture di dati relazionali e sistemi informativi territoriali complessi.

La struttura del sistema territoriale viene assimilata ad una rete costituita da poli e collegamenti articolata attraverso gli elementi che seguono:

1. accessi al territorio
2. Elementi e luoghi che lo caratterizzano
3. Strutture e percorsi fisici di correlazione esistenti e di progetto
4. Progetto di reti di correlazioni logiche (LAN e WAN)
5. Approfondimento tematico
6. Ricostruzioni tridimensionali
7. Restituzione in Virtual Reality di reperti archeologici ricostruiti secondo criteri scientifici ed attendibili.



Elementi e luoghi caratterizzanti presi in considerazione sono:

SANTO STEFANO

Gli scavi che hanno messo in luce i resti della basilica paleocristiana di S.Stefano datano agli inizi degli anni 70 e, con essi, sono venuti alla luce anche i resti di una stazione di sosta di epoca romana situata lungo una via di comunicazione, ripercorsa parzialmente, nei secoli successivi dal tratturo L'Aquila-Foggia.

IL TRATTURO

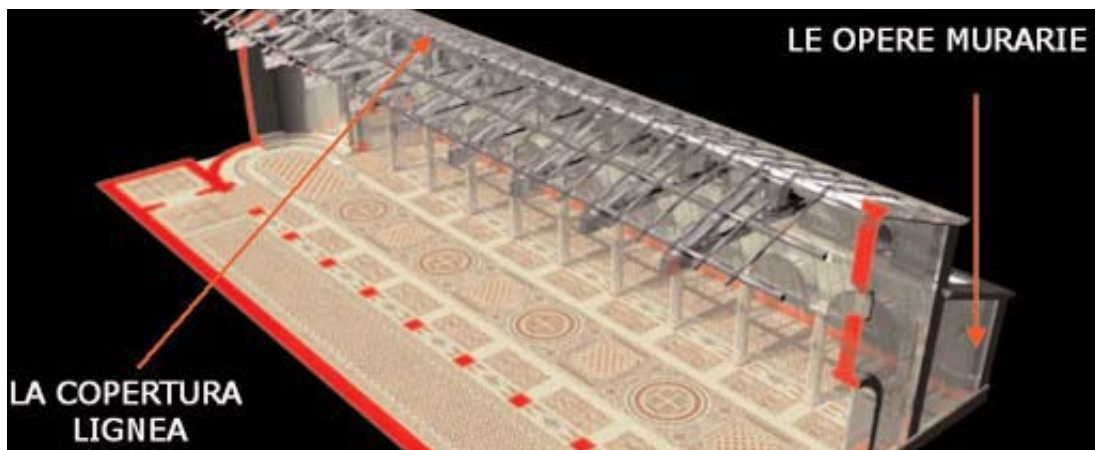
Elemento che sta a testimoniare l'attività della transumanza. In questa regione il tratturo l'Aquila-Foggia si avvicinava al mare. Le più moderne utilizzazioni del territorio tendono a porre

in secondo piano quest'importante testimonianza delle attività degli uomini nel tempo. Si tratta, evidentemente di elemento di rilievo nella definizione del Museo Diffuso di un territorio.

VILLA ADAMI

Palazzo ottocentesco che in un precedente studio sull'area in questione era destinato a sede di un Museo che ospitasse i reperti archeologici risultanti dagli scavi di Santo Stefano e dei siti di epoca romana.

IL SANTUARIO Un elemento importante del territorio -a cneh per la sua funzione di potente attrattore - è il Santuario della Madonna dei Miracoli. Le processioni a tale Santuario, sono raffigurate in alcuni dipinti e disegni del Michetti e di tali processioni parla Gabriele D'Annunzio nella sua opera "il trionfo della morte".



La metodologia adoperata è stata suggerita agli allievi dal relatore in base all'esperienza scientifica da lui acquisita nella ricerca ReMuNa (Rete dei Musei Napoletani) condotta dall'Istituto di Cibernetica del CNR di Napoli, che aveva per oggetto la costruzione della Rete territoriale e telematica dei 18 Musei esistenti in ambito napoletano ivi compreso il Museo aperto di Napoli, con ciò intendendo la restituzione in 3D di tutte le informazioni relative all'architettura in particolare ed ai Beni artistico-ambientali esistenti nel Centro Storico napoletano.

Il metodo adoperato prevede la descrizione dei beni esistenti in un repository centrale mediante il ricorso a metadati (descrizioni di descrizioni) in grado di individuare, in base alle esigenze espresse dall'utente, una selezione in automatico di itinerari guidati attraverso i beni distribuiti sul territorio. La parte più originale della tesi è la restituzione in 3D della basilica paleocristiana di S. Stefano in rivo maris.

Riconversione dell'EX-AURUM

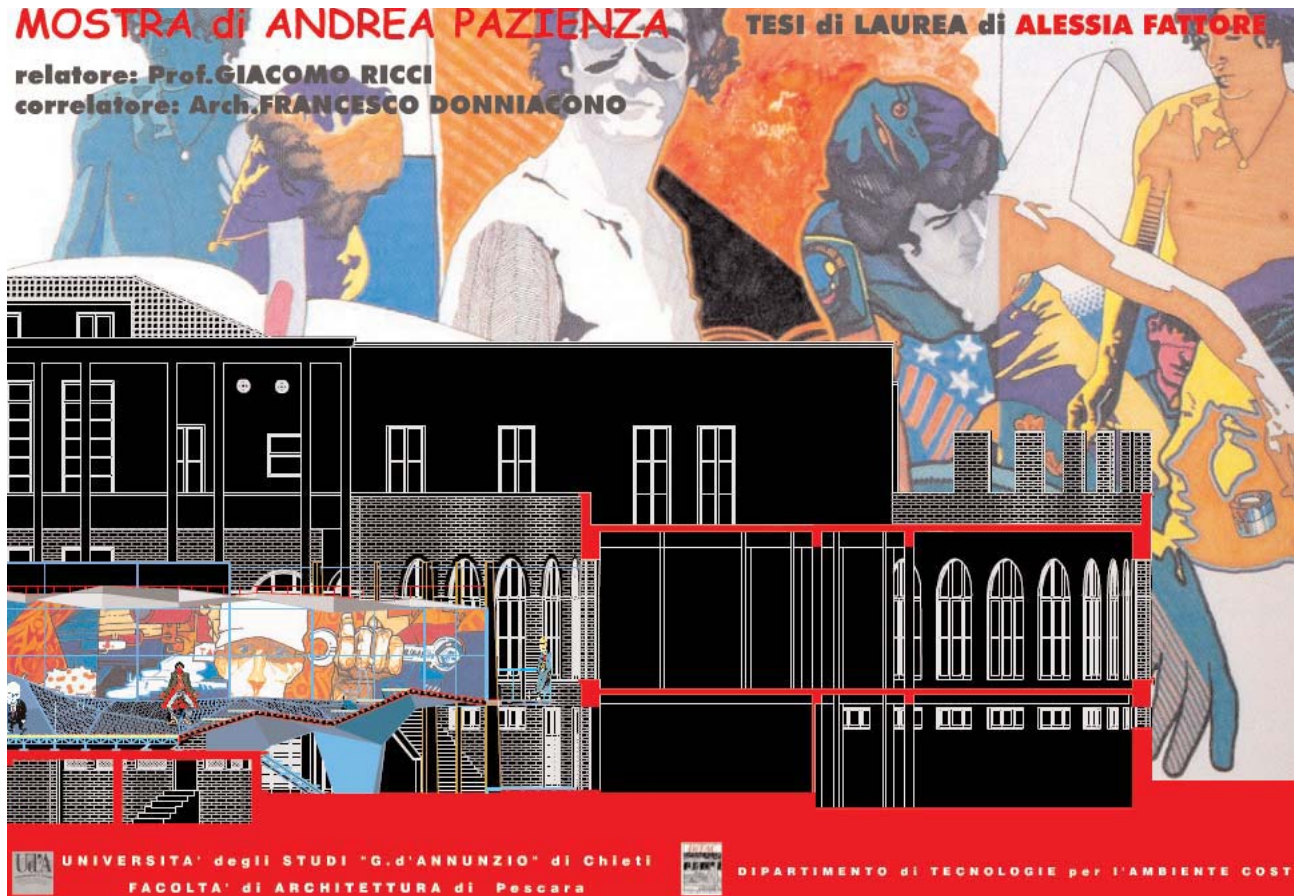
per una mostra dedicata ad Andrea Pazienza

Tesi di laurea di Alessia Fattore

MOSTRA di ANDREA PAZIENZA **TESI di LAUREA di ALESSIA FATTORE**

relatore: Prof. **GIACOMO RICCI**

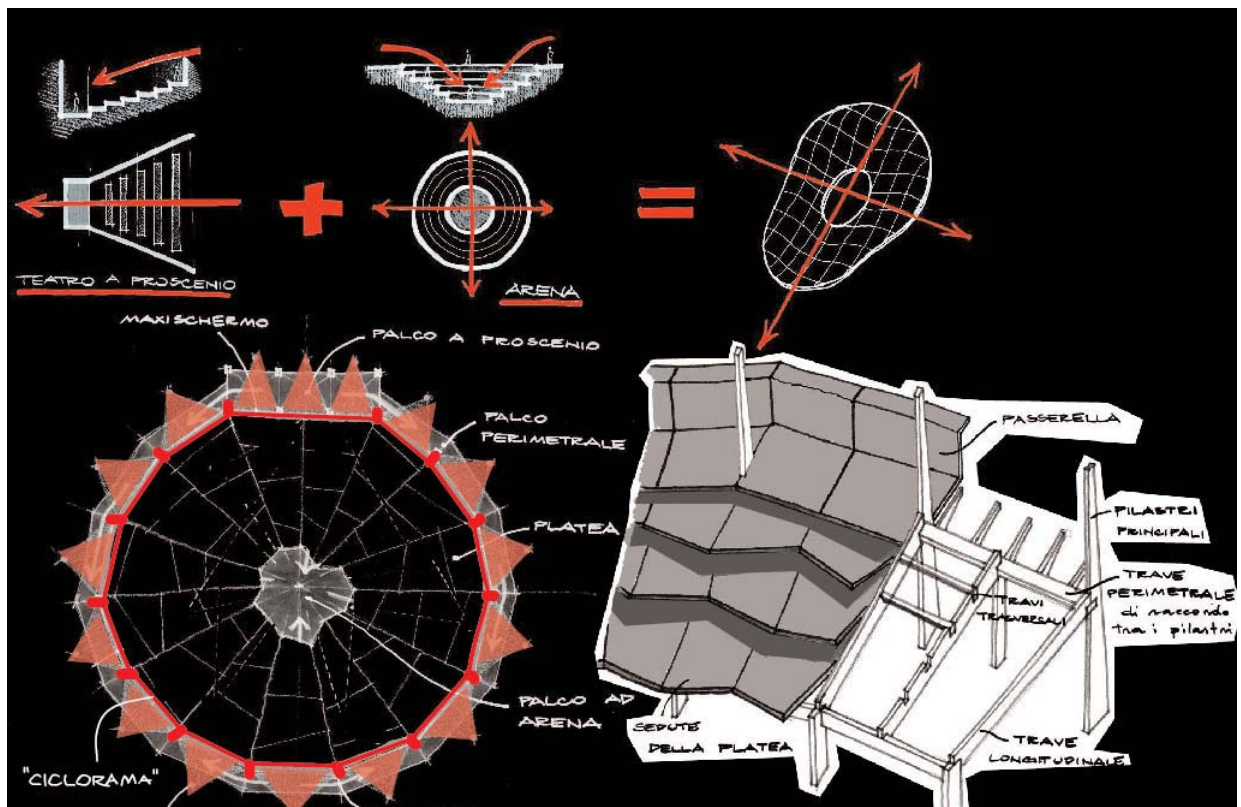
correlatore: Arch. **FRANCESCO DONNIACONO**



Cenni storici

L'oggetto della laurea è la risistemazione dell'edificio dell'ex-AURUM di Pescara, adattando il complesso esistente a spazio per manifestazioni con la realizzazione di una mostra dedicata ad Andrea Pazienza.

L'edificio dell'ex-Aurum deriva da un intervento, ad opera dell'architetto Giovanni Michelucci, risalente alla fine degli anni '30 su di un edificio preesistente, il Kursaal, progettato e realizzato ad opera dell'architetto Antonino Liberi intorno agli anni 1918-19.



Il Kursaal era stato concepito all'interno di un progetto di risistemazione e valorizzazione della Pineta per incrementare il turismo ad opera dell'Amministrazione Comunale intorno al 1900.

A Liberi fu affidato il compito di redigere il Piano regolatore della zona interessata nella quale era prevista la realizzazione di una specie di città-giardino. Polo principale di questa iniziativa era proprio il Kursaal che seguiva, in qualche modo, analoghe iniziative intraprese sulla costa adriatica. Nella sua originaria concezione il Kursaal riprende la tipologia della Villa Marittima, con le sue caratteristiche stilistiche e le sue prerogative funzionali e di orientamento. La zona d'ingresso del Kursaal era rivolta in direzione opposta al mare e, dunque, verso la città di Pescara ed era caratterizzata da un doppio livello caratterizzato da un loggiato centrale ed archi

ai due piani. Lo stile, come era uso all'epoca, riecheggiava le forme e le caratteristiche formali della villa quattrocentesca.

Il Kursaal fu inaugurato nel 1910 ma fallì il suo scopo perché alla sua costruzione non era seguita un'adeguata realizzazione di infrastrutture di tipo balneare nella zona.

Acquistato nel 1919 dai fratelli Pomicio di Francavilla, fu presto trasformato in edificio produttivo e, per la precisione, in fabbrica di liquori.

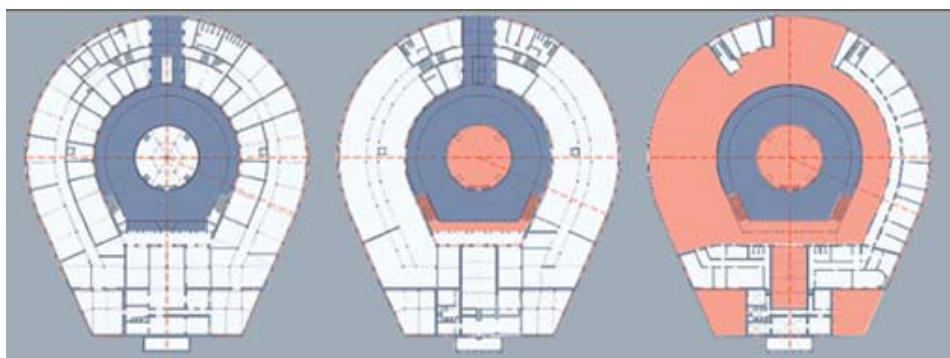
Dopo una ventina d'anni l'edificio non era più sufficiente alle esigenze produttive e venne incaricato Giovanni Michelucci di provvedere al suo ampliamento ed alla sua razionalizzazione. L'idea di Michelucci fu quella di inserire il vecchio Kursaal in una struttura più grande articolata intorno ad una pianta a ferro di cavallo.



L'edificio preesistente subì delle modificazioni ma fu inserito egregiamente, sul piano linguistico, nel nuovo progetto e continuando a mantenere la sua funzione di accesso principale al corpo di fabbrica. Fu realizzato un secondo accesso verso il mare di carattere funzionale che, però, in qualche maniera, attenua la funzione dell'ex-Kursaal. Significativa è la presenza della corte centrale dalla forma circolare.

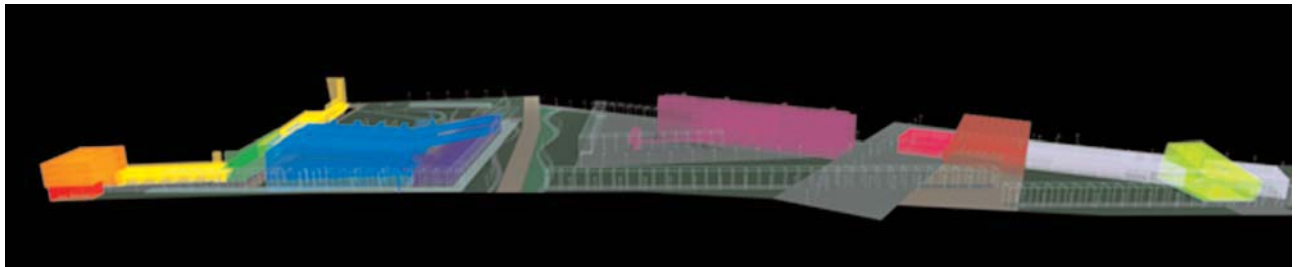
Qualcuno non ha mancato di intravedere, in questo progetto di Michelucci, gli elementi caratteristici del suo linguaggio, successivi al razionalismo della stazione di Firenze, con uno sguar-

do appassionato al passato, non priva di influenze metafisiche. Si tratterebbe di una strada che, pur riferendosi al passato, lo fa in maniera antiaccademica, cercando una mediazione tra moderno e radici della tradizione culturale classica.



Spazio Multimediale delle Comunicazioni

tesi di Elene Di Palma



1. Lineamenti generali

L'area oggetto di analisi occupa una posizione di grande importanza all'interno del tessuto urbano di Casalnuovo.

L'insieme di costruzioni che costituiscono il corpo dell'ex-fabbrica della Moneta e le industrie della Pbgas e della Eridania in procinto di delocalizzazione sono, infatti, ubicate a ridosso del centro storico della città, in una zona che assume il ruolo di cerniera strategica tra ambiti differenti del territorio comunale.

In prossimità della stessa si diramano i principali assi di comunicazione con l'area metropolitana napoletana, determinando le condizioni ottimali per l'accoglienza di strutture di servizio utili tanto al territorio comunale quanto a quello provinciale.

Il progetto parte dal tema di un concorso bandito sull'area ex Moneta per la realizzazione di un centro sportivo, nell'esigenza di confrontarsi con le richieste concrete del territorio e con le risposte che i progettisti operanti su di esso forniscono a tali richieste, ma si estende anche alle aree industriali ad esso adiacenti (Pbgas e Zuccherificio Eridania), nell'idea che vi sia una complementarità tra i due ambiti e soprattutto al fine di affrontare alcuni temi strettamente legati alle tecnologie informatiche: la necessità di dotare il territorio di un polo di ricerca, sviluppo e diffusione di tali tecnologie e, più a monte, gli strumenti che queste tecnologie oggi offrono all'architettura ed i condizionamenti che possono indurvi.

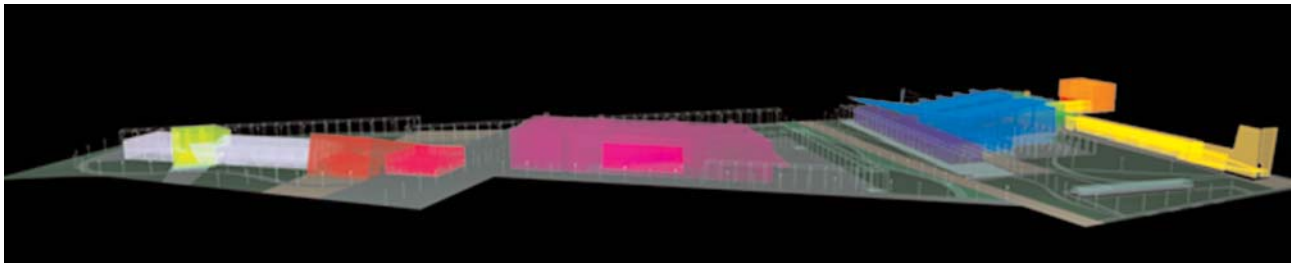
2. Il progetto

Il progetto è partito dal considerare queste fabbriche ed il loro radicamento nel territorio e nell'immaginario collettivo come elementi contraddittori: da lato luoghi del lavoro, del guadagno,

del benessere, dall'altro luoghi chiusi per eccellenza, con i loro muri ciechi, i cancelli che si aprono solo ad orari determinati, con il loro carico di lavoro, fatica, sofferenza, spersonalizzazione. L'intervento è mirato a trasformare un luogo chiuso e respingente in uno spazio aperto, nel quale organizzare ancora una produzione, ma diametralmente opposta: la produzione di attività per il tempo libero, per lo svago, per il gioco, per la comunicazione, per la ricerca, per la cultura, senza tuttavia cancellare la memoria delle passate vicende legate alla fabbrica. Le strutture edilizie pregresse sono state dunque reinterpretate come possibili elementi di rifondazione dello spazio urbano. Il recupero di questi frammenti di archeologia industriale consente dunque di affermare, sul piano ideologico, la possibilità di ottenere due effetti positivi: da un lato la salvaguardia dei valori della memoria mediante una interpretazione poetica dell'architettura del passato, dall'altro la salvaguardia di risorse ambientali mediante il riciclaggio di quanto esiste.

3. Architettura e tecnologie informatiche

Le tecnologie informatiche impongono un iter assolutamente innovativo alla metodologia progettuale. L'architettura materiale si configura come una sorta di campo di applicazione naturale della realtà virtuale, in quanto l'intero ambiente costruito, nel corso della sua strutturazione, che va dall'analisi all'idea al progetto, alla costruzione, alla manutenzione, può essere paragonato ad un sistema di informazioni riproducibile virtualmente.



Il progetto d'architettura può risultare fortemente condizionato dall'uso delle tecnologie informatiche. Si rende dunque necessario specificare quale debba essere l'impostazione teorica che guida l'iter progettuale nel momento in cui il progettista affianca alle proprie capacità logiche, tecnologiche e creative, le logiche e le tecnologie informatiche.

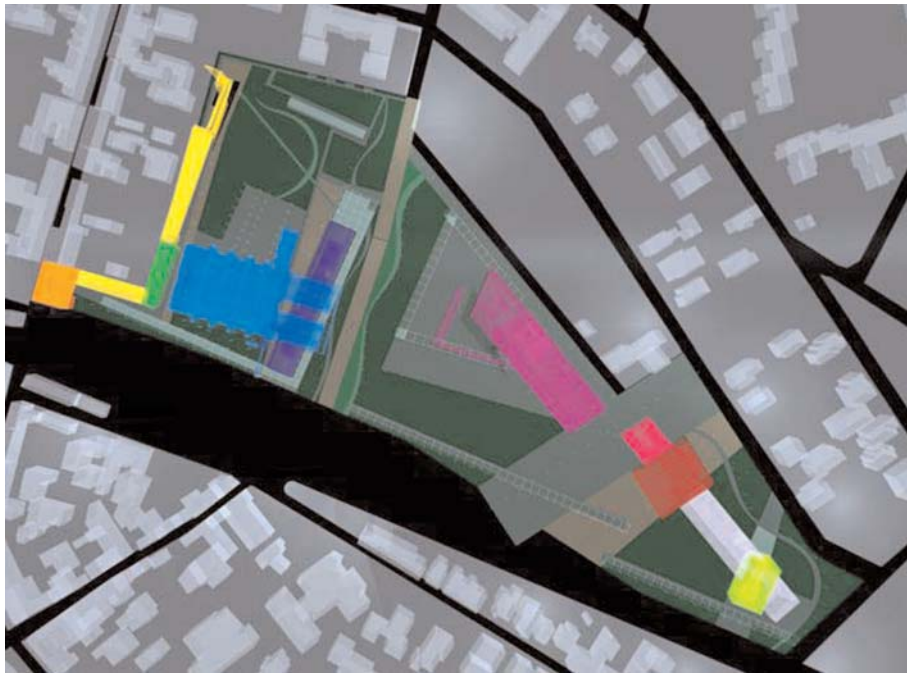
Gerhard Schmit ha scritto un interessante testo relativo alla rivoluzione che i sistemi informatici hanno generato nell'architettura:

L'architettura ha sviluppato nel tempo tecniche di rappresentazione capaci di comunicare idee incisive con mezzi assolutamente astratti.

I confini che separano realtà e astrazione sono sempre più sottili e la tendenza dell'architettura-

ra è quella di allontanarsi dall'arte del costruire edifici per rivolgersi all'arte di creare strutture virtuali.

Tutto ciò potrebbe portare alla materializzazione dell'architettura, che diventerà una sorta di campo di applicazione naturale della realtà virtuale.



Gli ambienti CAD possono divenire autentici strumenti di progettazione. L'applicazione del computer come medium trova la sua forma più naturale nella simulazione interattiva.

L'edificio può essere paragonato ad un sistema di informazioni:

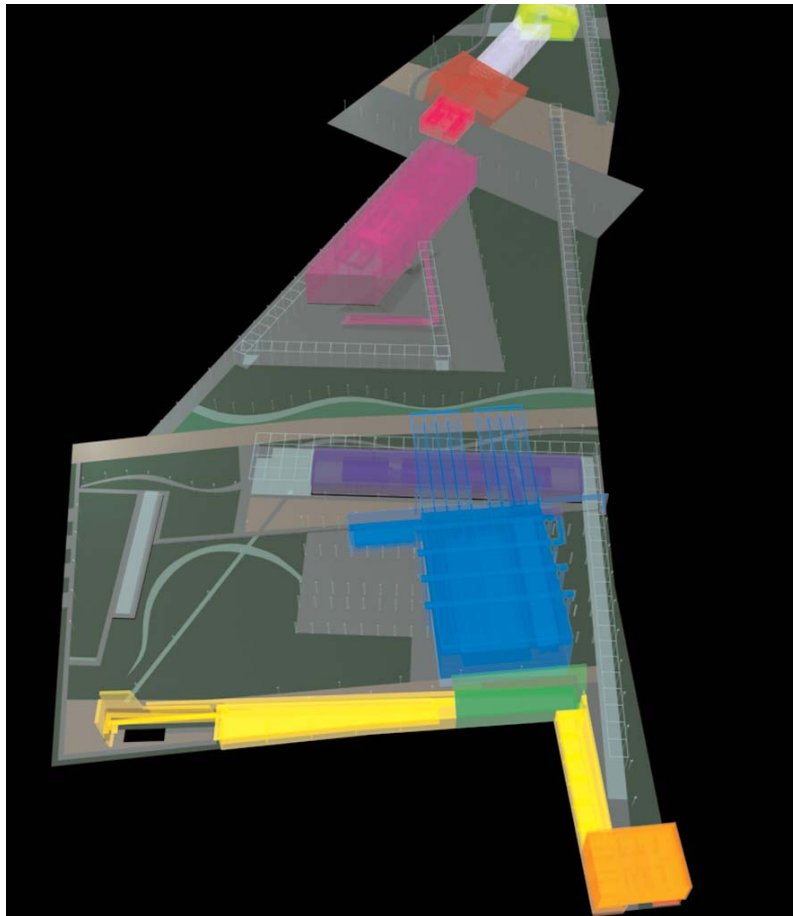
* Il primo stadio include la progettazione, il disegno, la costruzione. Il sito e il contesto sono inseriti in un data-base.

* La seconda fase rappresenta la vita dell'edificio fino alla morte fisica. Le mutazioni e i dati di esercizio sono raccolti anch'essi nel data-base, al fine di rendere ottimale la manutenzione e la gestione della struttura.

* La terza fase consiste nella utilizzazione di tutte le informazioni per le applicazioni future, attraverso una selezione sempre più accurata, proprio come avviene in natura, delle caratteristiche positive e di quelle negative.

Ovviamente lo Schmit si riferisce ad un uso consapevole delle tecnologie informatiche che fornisca un utile ausilio alla conoscenza e all'applicazione delle tecnologie dell'architettura, prima

durante e dopo la realizzazione di qualsiasi struttura. Appare inoltre evidente come egli si riferisca non all'evento eccezionale di architettura, ma a quella miriade di realizzazioni minori, sia in campo pubblico sia privato, che finiscono col caratterizzare il paesaggio della nostra esistenza. In potenza la selezione sempre più accurata delle informazioni della produzione architetto-



nica del passato, individuate come caratteristiche positive e negative, proprio come avviene in natura, potrà essere utilizzata per le applicazioni future, fornendo ai tecnici, ad esempio, degli strumenti per il controllo anche formale di ciò che produrranno, e contemporaneamente uno strumento legislativo che rechi anche dei parametri di qualità più tangibili delle attuali indicazioni di piano, e capaci di indirizzare lo sviluppo del panorama urbano secondo linee meno dominate dalla spontaneità.

Vi sono però anche alcune riflessioni in negativo. Innanzi tutto c'è chiedersi quale significato possa avere il famigerato *genius loci* nell'era dominata dalla realtà virtuale, che non è altro che l'interfaccia informatico dell'ancor più famigerata realtà globale. Se è vero che in tutti i campi della cultura, pur continuando a persistere l'attaccamento al luogo, al tempo, alla tradizione, si è manifestata soprattutto ed ovviamente tra i giovani una comunanza di forme di comportamento, di stili, di linguaggi, dovuta con buona probabilità alla comunanza dei mezzi di espressione e di comunicazione, è impossibile che ciò non si rifletta anche sull'architettura.

Questa generazione, e ancor più le future penseranno e progetteranno non più per quel luogo in quel tempo che appartiene alla coscienza di un singolo ed è condivisa da una comunità ristretta, ma per un luogo in un tempo che appartiene a una coscienza collettiva: attraverso i media l'architettura può essere esportata e fruita ovunque, attraverso modalità che non sono quelle tradizionali ma che sono altrettanto efficaci. Non più il viaggiatore che parte per il gran tour che lo condurrà alla maturazione e alla conoscenza, ma l'oggetto stesso che viaggia sui canali della conoscenza ed interpreta un ruolo da protagonista rispetto ad un contesto che funge semplicemente da sfondo.

Probabilmente in tal modo trovano senso architetture come quelle di Gehry. L'oggetto architettonico, astratto dal contesto locale e riportato in un contesto globale, dà priorità non più agli archetipi strettamente tettonici, ma ad archetipi emozionali e percettivi: la logica forma-funzione cede il passo alla logica forma-sensazione, forma-emozione, forma impulso.

In secondo luogo c'è da chiedersi se l'uomo si evolverà rapidamente nel senso di un'architettura che avrà come unici riferimenti un interno entro il quale l'individuo potrà soddisfare bisogni inevitabili ed un esterno costituito da una rete informatica che non ha null'altro di materico se non ciò che è strettamente necessario per comunicare all'interno la presenza di un esterno possibile, ma non per questo fisicamente tangibile. Oppure se, nonostante l'inevitabilità di un'evoluzione, l'uomo continuerà a necessitare di spazi e oggetti fisici, come accade ormai da millenni.

Le nuove tecnologie consentono sicuramente di aggiungere alla dicotomie tradizionalmente associate all'architettura, quali forma-funzione, tecnica-estetica, ecc. una nuova dicotomia che fino ad oggi non le soppianta ma si fa strada agevolmente: idea di spazio-supporto digitale.

Tuttavia, per quanto il processo di automatizzazione del modo della produzione possa avanzare e l'uomo alienarsi e snaturarsi e ridurre i propri spostamenti agli esigui metri quadri della propria cellula abitativa, comunicando con l'esterno attraverso l'uscio virtuale di una rete telematica, senza alcuna necessità di varcare l'uscio reale del proprio microcosmo, viviamo ancora in un mondo in cui questo scenario rappresenta una possibilità remota, ed il compito dell'ar-

chitetto è quello di mostrarla al pubblico in veste di possibilità, fornendo contemporaneamente la soluzione per problemi tanto antichi quanto reali e impellenti, quali la casa, il lavoro, il tempo libero, i trasporti, la sanità, la scuola, la qualità della vita.

Scendendo dunque ad un livello meno futuribile sulle possibilità dell'informatica e sull'evoluzione dell'architettura in funzione di tali possibilità, vi sono varie considerazioni sui cambiamenti che le tecnologie informatiche possono apportare alla progettazione architettonica. In particolare le tecnologie CAAD e di Virtual Reality introducono una fondamentale innovazione nella metodologia progettuale.

Ancora Gerhard Schmit riporta un metodo di progettazione legato alla casistica che

consiste nel confrontare il problema in esame con problemi analoghi già risolti, adattando questi ultimi alle nuove esigenze. Quando non sia possibile l'adattamento di un unico caso si ricorre alla combinazione di soluzioni parziali.

Tale procedimento consente di evitare la soluzione ripetuta di problemi simili, di evitare di ripetere errori già commessi, di formulare regole generali da declinare in casi speciali

Tale metodologia è già largamente usata in architettura. L'architetto attinge la propria esperienza dall'architettura circostante e i casi ai quali egli può far riferimento nella soluzione di un problema aumentano durante il suo percorso formativo e operativo.

* Inizialmente egli farà ricorso alla copia vera e propria di architetture notevoli.

* In un secondo momento ricorrerà all'adattamento di architetture esistenti ai requisiti geometrici e tipologici del suo caso.

* Infine, dopo successivi livelli di astrazione, potrà giungere a creare nuove architetture.³

Un percorso analogo caratterizza l'uso dei prototipi, sui quali l'architetto può agire in tre modi:

* Il perfezionamento, mediante il quale il prodotto finale viene ricavato dal prototipo regolando le variabili senza cambiarne la struttura.

* L'adattamento, che modifica le variabili, gli elementi e le operazioni progettuali.

* La creazione.

Inoltre bisogna tenere in conto che già la semplice riproduzione di un oggetto, la semplice decomposizione in parti elementari della sua forma, passaggio inevitabile per la successiva ricomposizione in ambiente CAAD o V.R., ne agevola la conoscenza delle logiche compositive e strutturali. L'azione di copia virtuale di architetture notevoli può agevolare il processo di conoscenza ed innescare poi, man mano che ci si appropri dei principi e delle tecniche che sono alla base di tali architetture, un processo di adattamento ai requisiti tipologici e topologici del proprio caso ed infine di creazione di nuove architetture, ma solo qualora essa sia accompagnata da un approccio metodologico che abbia come obiettivo la de-costruzione dell'oggetto architettonico nelle sue parti elementari e significative e la sua ri-costruzione in un ambiente nuovo ed

arricchito di senso e di informazioni.

Nel binomio reale-virtuale è necessario comunque porre l'accento non tanto sul termine realtà, quanto sul termine virtuale. Infatti esso indica una realtà in potenza, in fieri, in divenire, che somma alla complessità della realtà la complessità dell'immaginazione, della creatività e dell'inventiva supportate dalle enormi possibilità degli strumenti informatici.

Gli strumenti di analisi e di verifica dei risultati ottenuti nella sfera virtuale consentono di accertare la fattibilità dell'idea, la sua applicabilità alla sfera del reale, ma non limitano il valore della stessa nel suo campo virtuale, né l'uso degli strumenti citati nei soli campi applicabili alla realtà.

Inoltre le tecnologie informatiche sono spesso utilizzate in maniera riduttiva, ovvero come semplici strumenti di simulazione della realtà, come supporto alla progettazione solo nelle sue fasi terminali, come meri interfaccia grafici per la modellazione e la visualizzazione di forme già date. L'uso del computer si limita ad incrementare l'efficienza e l'impatto visivo del lavoro, emulando però i modi tradizionali di produzione.

Queste tecnologie consentono però di implementare notevolmente le possibilità progettuali, amplificandola creatività e l'inventiva grazie all'introduzione, nell'architettura, di elementi prima impensabili, perché troppo complessi da calcolare o da visualizzare, consentendoci di oltrepassare i nostri limiti percettivi e temporali.

Ne sono un esempio le geometrie non ortogonali, derivate da complesse combinazioni di variabili, da sistemi non lineari o da algoritmi a loro volta frutto di elaborati processi computazionali; la possibilità di affiancare, in un ambiente virtuale, spazi reali e spazi virtuali, trasformando dunque le costanti dell'architettura reale in altrettante variabili; il passaggio da una organizzazione gerarchica dei dati architettonici, conseguente ad una loro elaborazione critica da parte della mente umana, ad una organizzazione in cui tutti i dati si equivalgono, conseguente ad una elaborazione acritica della macchina, che potrebbe consentire, portata all'estremo, la possibilità, una volta ridotti tutti i concetti a elementi semplici, di replicare la natura, generando processi ontologici artificiali.