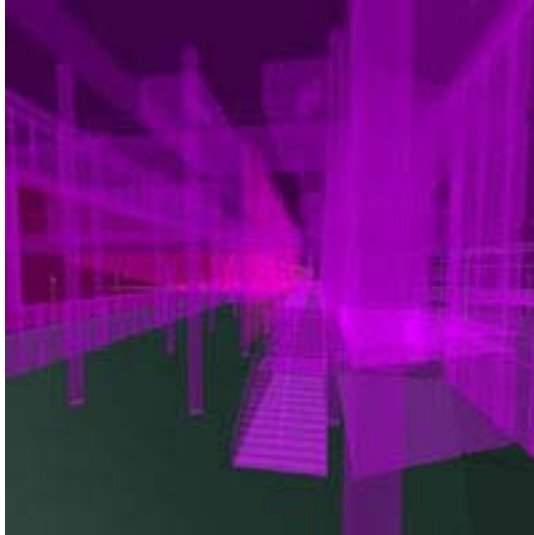


Giacomo Ricci



Spazio Aumentato e Progetto
Riflessioni su Virtuale ed Architettura

© www.archigrafica.org - Giugno 2003

Considerazioni sullo "spazio aumentato"

Le lauree in Progettazione Assistita nella Facoltà di Architettura di Pescara

di Giacomo Ricci

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 nella Facoltà di Architettura di Napoli e, successivamente, negli 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 rischiare, 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 co-

¹ Da questo momento denoteremo, per brevità, questa disciplina con la sigla PTA

gliere 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 compatibili 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 direttrici di sviluppo e di ricerca progettuale.

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

A) L'*obbiettivo 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.

Obbiettivo 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".

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.

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

B1. 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 scaccia 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 perdita 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-semantic, 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.

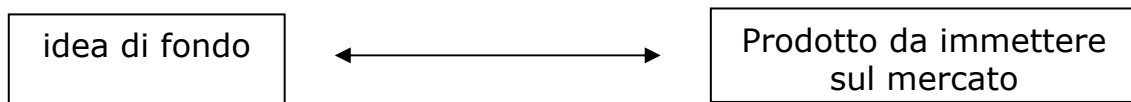
Molto più concreto deve, dunque, essere un architetto che abbia intenzione di collocarsi, in tempi ragionevolmente brevi, nell'ambito di un mercato quanto mai avaro di commesse, assolutamente magro dal punto di vista pecuniario e sempre più selvaggiamente competitivo.

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:



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).

Bisognerebbe a questo punto ricondurre la propria analisi preliminare ad un schema del genere:

premesse

articolazioni

risultati raggiunti

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.

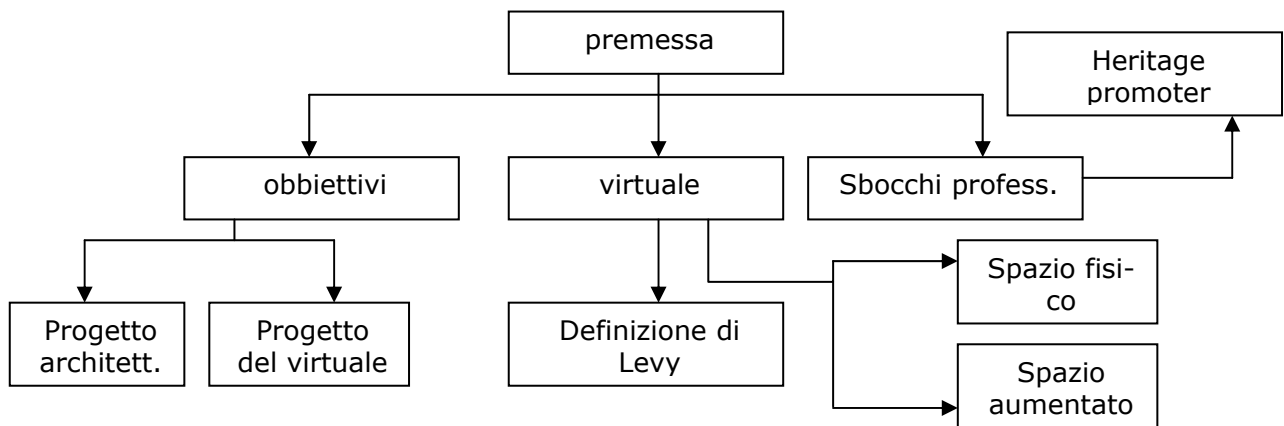
La prima ricerca che effettuai da giovane fu nel campo dell'architettura dell'espressionismo; un tema non troppo ben visto all'epoca (inizio anni settanta); l'idea che mi guidava era vaga e, soprattutto, legata alla simpatia che architetti come Bruno Taut mi facevano per la loro intransigenza utopistica 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.

B2. 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.)

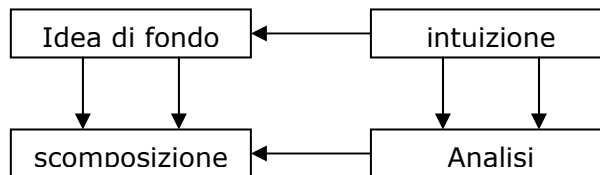
Il primo grafo che conviene eseguire è quello che illustra, soprattutto a se stessi, la strada compiuta fino a quel momento. Lo scopo è, essenzialmente, quello di rendersi conto del percorso che si sta seguendo; vederlo rappresentato sotto forma di grafo permette di verificare la logica che ha caratterizzato 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:



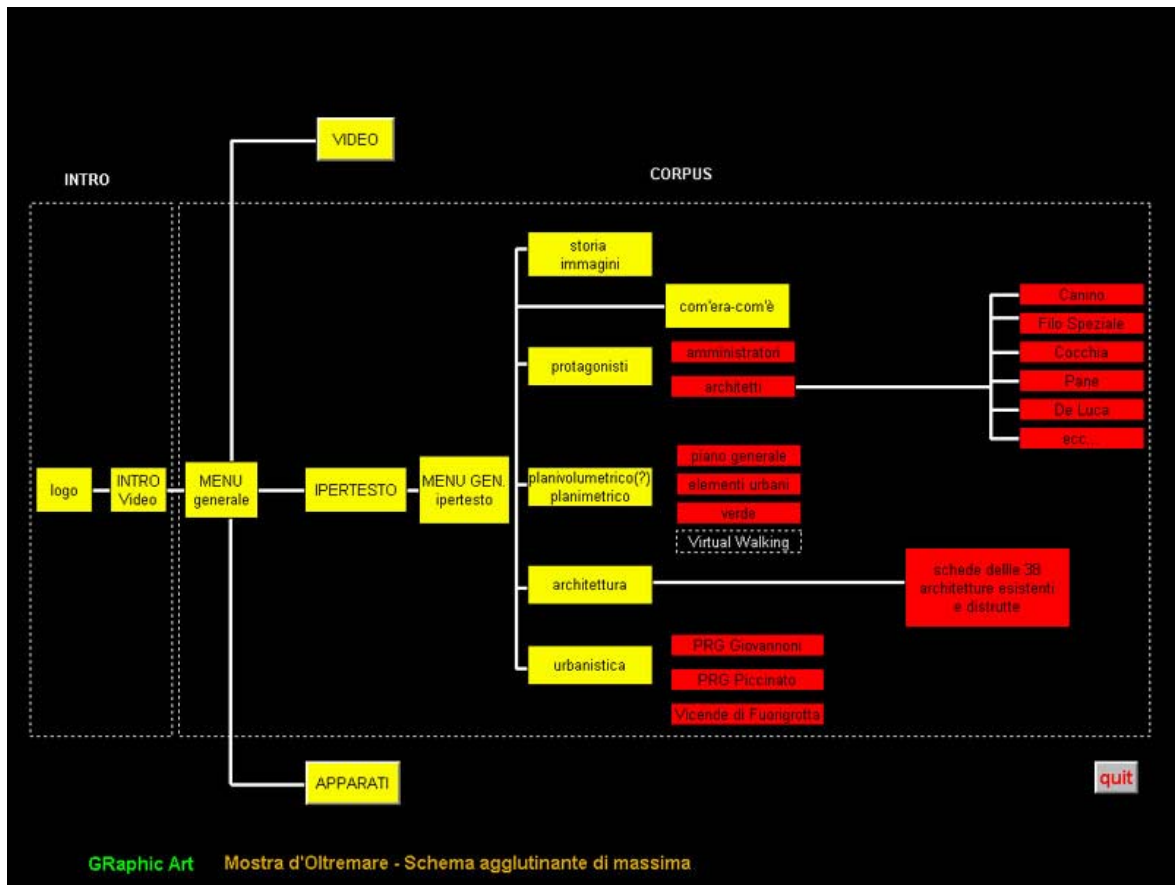
Schema, questo che precede, certamente suscettibile di notevole miglioramento e di ulteriore chiarezza nei suoi passaggi.

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:

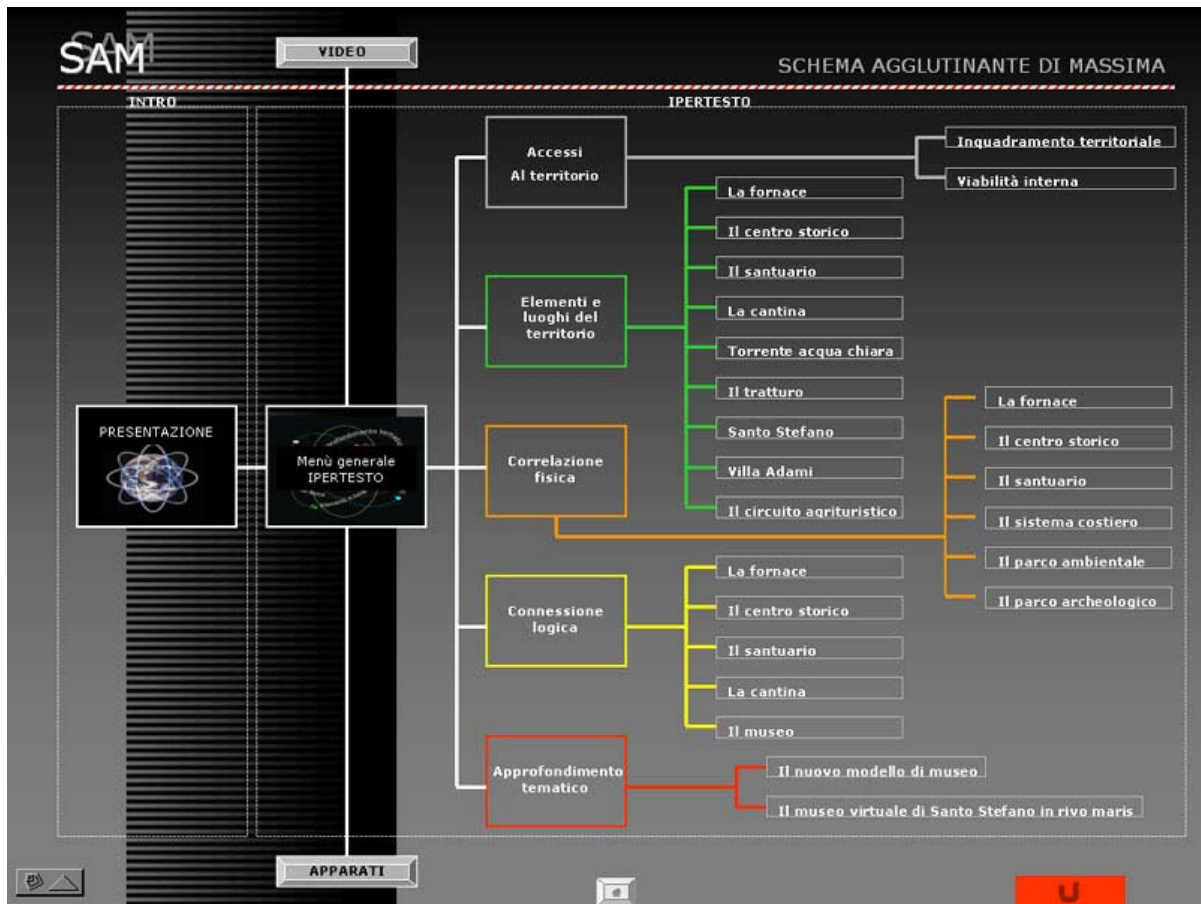


Lo schema, anche se riferito al caso particolare del Museo Aperto della Mostra delle Terre d'Oltremare, mostra caratteri di generalità che conviene qui evidenziare nel modo che segue:

- 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 fatica e laboriosità per la sua realizzazione; se ben fatto, però, aumenta notevolmente il valore di tutto il lavoro.
- 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.
- Il **corpus**, come suggerisce il nome, costituisce la parte fondamentale del lavoro e può essere articolato in maniere diversissime a seconda degli ob-

biettivi 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

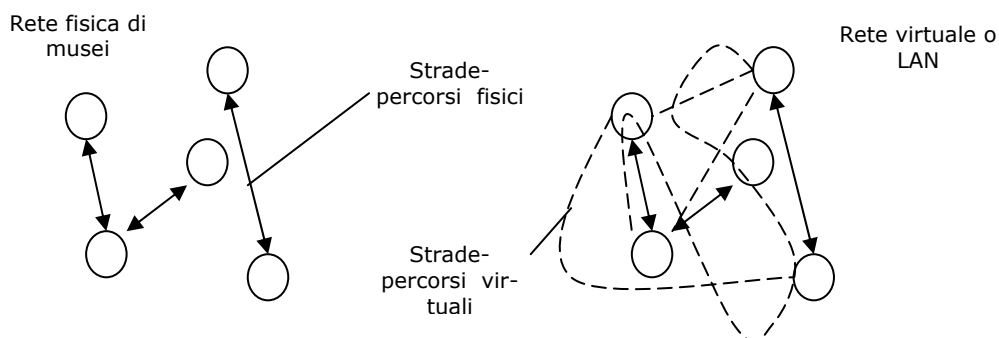
Notiamo che lo schema generale rimane costante, sostanzialmente simile a quello proposto in precedenza ma si specializza in un approfondimento strutturale estremamente interessante di sezioni tematiche; queste, infatti, risultano orientate all'esatta individuazione del tema trattato che ha l'obiettivo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

² I sottoconcetti ordinatori di un Museo Diffuso sono, oltre a quello di itinerario orientato di cui s'è ora fatto cenno, anche quello di Museo Aperto (dei Centri Storici e, più in generale, dei tessuti urbanizzati); per una discussione approfondita di questi temi cfr. il già citato saggio sul Museo diffuso allegato.

la 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'architettura 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.

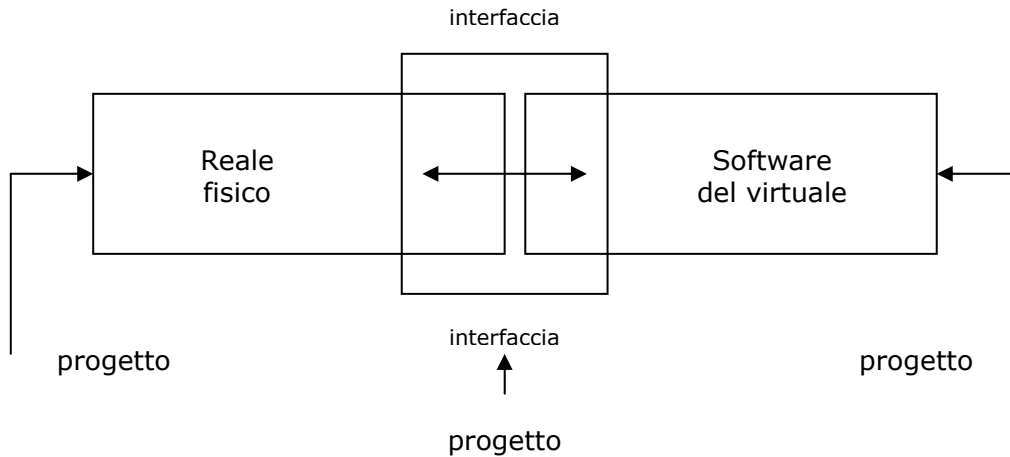
Io credo importante che le scelte di progetto siano pregnanti dal punto di vista estetico, anche se questo termine, negli ultimi anni, è stato trattato alla stregua di una vera e propria "malaparola".

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

Possibili parametri di valutazione:

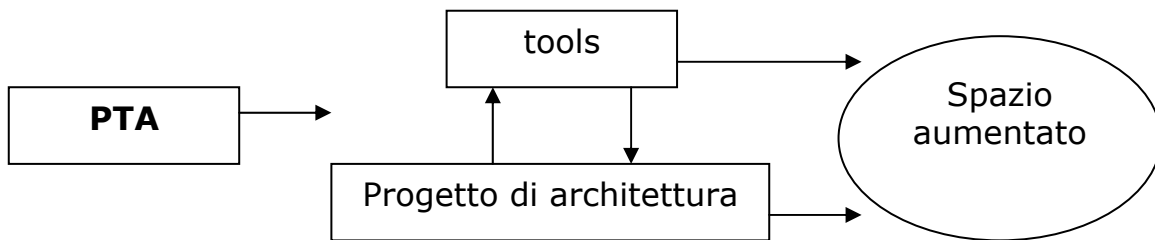
- a. Bisogna avere molta cultura (o conoscenza) delle cose dell'arte e dell'architettura di ogni epoca storica.
- b. Bisogna allontanarsi dalle mode "estetico-figurative" del momento (rifiutare, ad esempio, tutto il ciarpame iconografico contenuto nel materiale proposto dalle riviste alla moda). Per 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.

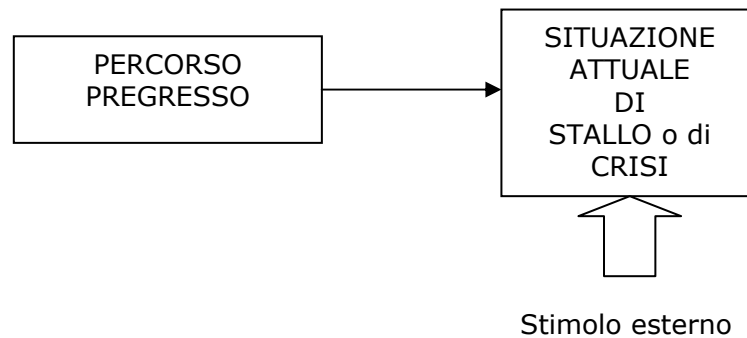


La relazione tra progetto e tools è, dunque, mutua: le specifiche dell'iter progettuale influenzano la formazione di particolari tools opportunamente predisposti, tarati sulle specifiche caratteristiche del progetto e sue determinate richieste; d'altro canto i tools influenzeranno l'iter progettuale 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 scorgere 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.