

Informatica e architettura: nasce una nuova estetica?

Esce una serie di libri dedicati al delicato rapporto esistente tra il progettista e i nuovi mezzi informatici. Abbiamo incontrato Antonino Saggio, curatore di questa nuova collana dall'emblematico titolo "La rivoluzione informatica", per parlare dell'iniziativa.

di Riccardo Montenegro

Sei il curatore di una sezione della "Universale di Architettura", la fortunata collana diretta da Bruno Zevi, dedicata al rapporto tra architettura e informatica. Puoi spiegare qual è il tuo progetto e a chi si rivolge questa operazione editoriale?

Scopo della "La rivoluzione informati-

ca" è una nuova coscienza estetica. Il problema su cui gli architetti d'avanguardia stanno lavorando è di peso storico, paragonabile a quello del Bauhaus. Allora si trattava di una ricerca che legasse architettura e design al mondo della macchina e dell'industria, oggi a quello del computer e dell'informazione.

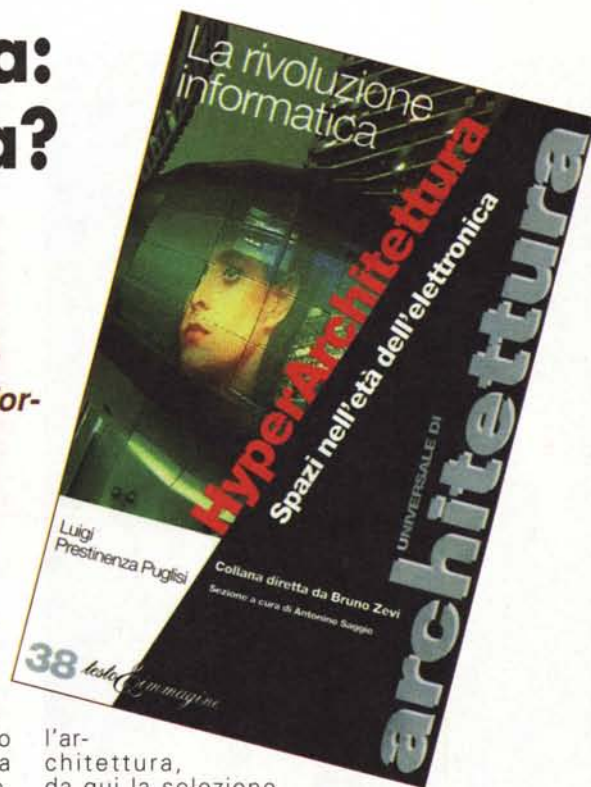
La serie dei volumi della Testo&Immagine si rivolge a quanti cercano nella stessa direzione, vogliono essere informati e vogliono lavorare in questa direzione. Credo che sia una serie unica, almeno nel campo dell'architettura, perché cerca di affrontare il problema non dal punto di vista tecnico, ma da quello di orientamento culturale...

... probabilmente la rapida diffusione dei computer non ha ancora permesso di valutare la capacità di incidere direttamente nel processo progettuale che questo mezzo sembra possedere...

... infatti, tutti conosciamo lo iato tra la disponibilità di potentissimi strumenti hardware e software e la capacità non tanto di farli funzionare, ma di direzionarne le potenzialità entro un progetto di ricerca culturale ed estetica.

Il primo di questi libri, "HyperArchitettura. Spazi nell'età dell'elettronica" di Luigi Prestinenza Puglisi, che ho trovato molto stimolante, si propone di individuare una matrice - se non comune per lo meno condivisibile - riconducibile a certe specificità del mondo informatico di esperienze molto diverse fra loro quali quelle di Koolhaas, Gehry, Libeskind, Eisenman...

Il libro di Prestinenza è un intreccio di tre grandi aree di riflessione: la prima è

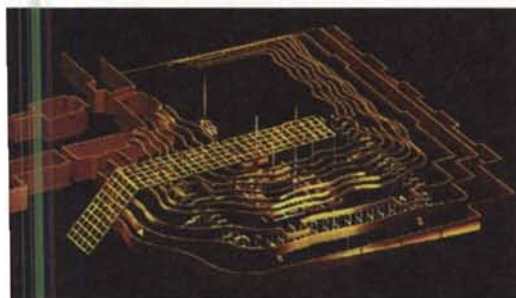


l'architettura, da qui la selezione delle opere e delle personalità che ricordi, la seconda è l'arte figurativa (in particolare il fronte dell'arte concettuale) la terza è la filosofia. È un progetto ambizioso ma che a me pare meravigliosamente riuscito. Infatti Prestinenza padroneggia una scrittura a più strati (agile nella lettura quanto profonda nelle implicazioni) con una struttura "a collage" che evita pesantezze trattatistiche.

Le riflessioni di Prestinenza sono organizzate attraverso tre parole, Proiezione, Mutazione, Simulazione che diventano veri e propri strumenti per la ricerca di una spazialità legata all'elettronica. Da questo punto di vista il lettore troverà nel libro non solo domande, ma anche alcune indicazioni specifiche. Altra caratteristica del libro (che sarà seguita anche negli altri volumi) è l'organizzazione del materiale illustrativo per temi (qui: Il Labirinto, Una Nuova Ecologia, Silenzi e Trasparenze, Edificio come Membrana) che potranno permettere di riassumere i vari sotto-temi e allo stesso tempo di leggere criticamente il materiale illustrativo.

Cosa significa HyperArchitettura?

Si tratta del titolo della postfazione che abbiamo deciso di rilanciare anche in copertina. Il centro del problema è che la nostra epoca ha messaggi sempre più metaforici, traslati, e sempre meno assertivi. Pensiamo alla pubblicità. Questo sapone lava più bianco, questo jeans è



ca" (il nome che è stato scelto per questa sezione della Universale di Architettura) è avvicinare la cultura del progetto ai cambiamenti epocali legati all'elettronica. Sono convinto che grandi trasformazioni ci aspettano. E non riguardano solo le modalità di sviluppo e controllo del progetto, ma anche lo sviluppo di



più resistente, questo dentifricio contiene fluoro. Sono messaggi causa-effetto tipici del mondo industriale (meccanico).

Oggi la pubblicità manda sempre più messaggi traslati. Induce a una associazione tra una serie di elementi e il prodotto. Spesso senza neanche farlo vedere, il prodotto, e spesso senza neanche descriverlo. Si compra prima la narrazione, l'utopia di vita, che il prodotto promette, poi la sua forma e si dà assolutamente per scontato che esso funzioni. Il contenitore stravinca sul contenuto.

È proprio per l'enorme mole di informazioni contenute nel prodotto, e quindi per il know-how che in esso si condensa, che non è più possibile trasmettere razionalmente e tecnicamente tutti i contenuti. Si devono perciò eliminare messaggi statici e assertivi e lanciare messaggi sostanzialmente metaforici, traslati, dinamici come l'elettronica stessa. Rientrano così in gioco le "figure retoriche".

Questo è vero anche per l'architettura?

Certo. Ma mi si consenta di non svelare tutti i nessi e rimandare al libro.

Nella postfazione hai scritto appun-

to di una metaforizzazione in atto nella nuova architettura. Parli di architettura fluida, multimediale... fino a che punto tutto ciò è sostenibile con le funzioni cui gli edifici e gli spazi sono demandati?

Non vedo alcun conflitto. Libeskind fa una "Z" drammatica per raccontare il dramma dell'olocausto nel suo Museo a Berlino, Eisenman un ballo di zolle telluriche per la sua chiesa, Gehry un fiore di loto nel suo auditorium, Domenig crepacci che si scontrano nella sua casa. Sono opere anche perfettamente funzionali. Inoltre vi sono nuovi programmi (per la musica, il tempo libero, l'educazione) che richiedono di per sé nuove strumentazioni concettuali che traggano vantaggio dall'elettronica.

Metafora, concettualità, frammentazione formale, fluidità spaziale... sono concetti che mi fanno pensare ad uno straordinario periodo della storia dell'architettura, il Manierismo, che trovo per molti versi analogo al nostro. Con il palazzo Te Giulio Romano ha realizzato probabilmente la prima architettura destrutturata e ipertestuale, non credi?

Sono abbastanza d'accordo, ma per quel che riguarda l'ipertestualità non è certo la prima. Basta pensare all'architettura gotica, a chi può suggerirne una visita al Duomo di Milano.

Quanto ha influito l'uso del computer nell'architettura di questi ultimi 15-20 anni?

Per rispondere, ribalterei il problema. Quanto l'elettronica ha influito nella organizzazione e strutturazione della società in questi ultimi 15-20 anni? Direi moltissimo. L'architettura è stata in grado di rispondere a queste modifiche solo parzialmente, ma d'altronde il Bauhaus è di 120 anni successivo all'inizio della rivoluzione industriale. Il problema, dal mio punto di vista, è sempre come tradurre le profonde modifiche della società, le crisi che essa ci impone, in valore estetico.

Direi che con l'architettura, soprattutto negli ultimi anni, si sta tentando con forza; soprattutto sta nascendo una coscienza del problema. E questo è un modo di rispondere nuovamente alla tua prima domanda.

Uno degli aspetti più interessanti dell'architettura più recente, sottolineata da numerose analisi critiche, è l'interconnessione con le arti figurative. Secondo te è solo un fatto culturale o è il prodotto di questa nuova sensibilità informatica?

L'elettronica traducendo tutto in bit



tende ad avvicinare e mescolare le diverse discipline. Musica, scultura, architettura, cinema, poesia non sono più così separate come una volta, anche per un fatto squisitamente pratico. In questo senso direi che "la nuova sensibilità informatica" avvicina le varie arti.

Il fenomeno dell'avvicinamento dell'architettura in specie alle arti figurative è naturalmente anche legato ad altri fattori, ma in questa sede ricordare come l'elettronica rappresenti un "naturale calderone" credo sia calzante.

Che posto ha Internet in questo rinnovamento, che è mentale, linguistico, tecnologico ma anche temporale...?

Su questo William Mitchell ha scritto un libro tradotto di recente e quindi non mi dilungo. Credo che ci sia poco da fare: la Rete avvolgerà tutto. Diventerà sistema operativo, sistema comunicativo (televisione, radio, telefono, eccetera), sistema informativo e di simulazione e



Le immagini che illustrano queste pagine sono tratte dal libro "HyperArchitettura" di Luigi Prestinenza Puglisi pubblicato nel 1998 da Testo & Immagine.

Nella prima pagina, schemi progettuali per il Museo Nazionale di Riyadh (1997), Arabia Saudita, di J. Wines e Gruppo SITE.

Nella pagina a fianco, a sinistra, il Museo Guggenheim di Bilbao (1991-1997) di F.O. Gehery.

A destra, "Nudo che scende le scale" n. 2 (1912) di M. Duchamp.

In basso, plastico dell'ampliamento del Victoria and Albert Museum (1996) di Londra di D. Libeskind.

In questa pagina, due immagini notturne di Tokyo.

di controllo e ancora altro. In fondo parlare di HyperArchitettura vuole combattere questo destino tutto e solo virtuale. Vorrebbe essere un modo di portare "dentro" l'architettura (quale fatto reale e spaziale) i valori dell'elettronica e non viceversa.

L'editoria tradizionale ha qualcosa da temere dall'uso della multimedia?

Sino ad ora non molto. Si sta per altro adeguando. Il fatto è che leggere un libro o un giornale è ancora più comodo che esplorare un CD. Le cose cambieranno, forse, quando si inventerà un lettore CD portatile (tipo i video-giochi dei bambini) in cui inserire un minidisco interattivo con il quotidiano, il libro multimediale, l'enciclopedia. Potremmo vedere i risultati su un piccolo e brillantissimo schermo, oppure su un paio di occhiali speciali. Mi sembra l'uovo di Colombo e mi sembra impossibile che qualcuno

non stia già freneticamente lavorando a questa specie di walkman-CD. Anzi, tu lo sai se lo si sta facendo? Se no bisognerebbe dirlo, così qualcuno si mette veramente a farlo. Tutto (o quasi) è possibile nel mondo d'oggi, basta volerlo.

Quali titoli seguiranno a questo dedicato all'HyperArchitettura e con quale cadenza saranno in edicola e in libreria?

La cadenza è varia perché i titoli della "Rivoluzione Informatica" si mescolano alle altre articolazioni dell'Universale di Architettura.

In ogni caso già a maggio del 1998 uscirà un volume di Gerhard Schmitt, che è il direttore del prestigioso Istituto di Caad del Politecnico Federale svizzero di Zurigo.

Schmitt fa il punto sulle ricerche più avanzate al mondo nell'utilizzo del computer in collegamento con la architettura. Il lettore vi troverà sistematizzata per categorie (data, base, intelligenza artificiale, simulazioni, realtà virtuale) un grande patrimonio di esperienze concrete e potrà orientarsi sui campi applicativi e sui possibili sviluppi.

In fase di ultimazione vi è poi il volume di Mirko Galli e Claudia Mühlhoff che hanno lavorato con me a Zurigo nella documentazione e ricostruzione dell'architettura di Giuseppe Terragni. Nel loro libro spiegheranno processo, metodi, finalità e risultati di questo lavoro. Credo che sarà molto interessante tanto nell'aspetto storico-informativo (nel mio libro edito da Laterza erano pubblicati solo una piccola parte dei risultati) che squisi-



tamente metodologico.

Seguirà un volume di Maurizio Pascucci, che si occuperà principalmente delle trasformazioni dell'architettura in rapporto ai mezzi tecnici offerti dall'informatica (sistemi di controllo, virtualità, Internet, eccetera) e uno di Luca Galofaro che spiega come un grande studio di architettura di avanguardia, quello di Peter Eisenman in questo caso, lavora concretamente con il computer.

Altri titoli sono attualmente in fase di programmazione.

In libreria

Otto Riewoldt: "Intelligent Spaces. Architecture for the information age"
Co-ordinating researcher Jennifer Hudson.
Laurence King Publishing, London 1997

Nella seconda metà degli anni Novanta la rivoluzione elettronica sta modificando sia il lavoro che il tempo libero; questa trasformazione ha delle ricadute sulla forma e sulla funzione dell'architettura? L'opera indaga su questo interrogativo attraverso una carrellata panoramica su cinquanta costruzioni progettate in Europa, negli USA e in Estremo Oriente. Opere commissionate da aziende che sono all'avanguardia nei settori dell'information technology, dell'infotainment e del cybertainment. Committenti che richie-

dono un ambiente in linea con le proprie attività e che intendono utilizzare l'architettura per promuovere la propria identità aziendale.

Richieste alle quali è data risposta da architetti ed interior designer, con l'uso di mezzi espressivi particolari: dalla tendenza high tech alla futuristica teatralità.

Il materiale, particolarmente ricco di immagini fotografiche di grande impatto, è sistematizzato nelle categorie: The Multimedia Industry, Advanced Office Environments, Hybrid Constructions, Cybertainment, Knowledge Exchanges.

Precede una prefazione dell'autore e seguono diverse appendici, bibliografia, credits, indici analitici.

(P.M.)

