

Premessa

Iper testo e Metodo

«*Stiamo navigando in un momento di trapasso da una prima fase di applicazione dell'informatica nei suoi aspetti più evidenti e superficiali a una fase molto più matura, in cui l'informatica sta entrando direttamente nell'essenza stessa dell'architettura.*»
(A. Saggio)

L'attività professionale svolta durante questi anni, mi ha portato a sperimentare le contaminazioni tra le competenze universitarie di architettura e l'informatica; più precisamente tra architettura ed internet. E' stata l'architettura, principalmente, a contaminare il lavoro di *web design*. Infatti, la creazione dei *siti internet* è stata sempre approcciata, da me, con il *rigore* proprio della progettazione architettonica. Questo percorso ha portato, necessariamente, a chiedermi quali fossero le aree di *interferenza* ed *interazione* più profonda tra i due ambiti e, soprattutto, **quale potesse essere il contributo di un sito internet all'architettura.**

La ricerca
Da qui l'esigenza di una ricerca che indagasse le connessioni tra gli **elementi comuni ai due ambiti**. L'indagine ha portato a riflettere su cosa significasse "rigore" in progettazione e quale peculiarità di internet presentasse significative *analogie* con l'architettura.

Metodo
La lettura di "Eisenman digitale" (L. Galofaro) ha focalizzato l'attenzione sul **rigore**, conseguenziale all'applicazione di un metodo al flusso progettuale in architettura. "Comporre l'architettura" (F. Purini) ha fornito l'elemento di partenza dell'intero percorso di ricerca: l'**importanza della "prima mossa"** nel processo compositivo. La natura del metodo, così fortemente strutturata, ha offerto lo spunto per una riflessione sull'**essenza di internet**.

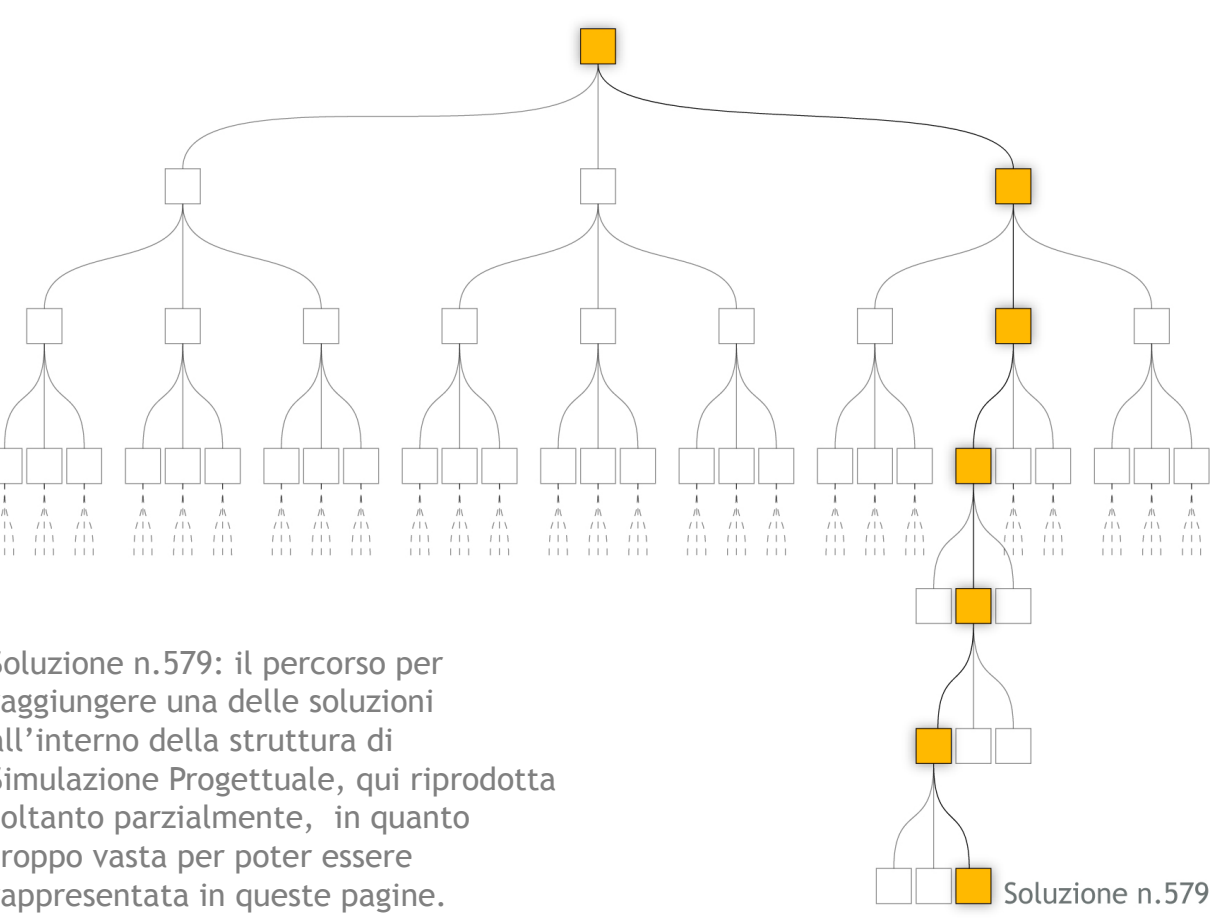
Internet
E' una immensa rete, a livello globale, che si fonda concettualmente sulla **connessione**. Il collegamento tra l'utente (colui che "entra" in internet) e la rete avviene attraverso il computer; lo spostamento all'interno del suo "spazio", invece, è possibile grazie alle **connessioni ipertestuali**.

Iper testo
Un ipertesto è un documento, il cui contenuto può essere sia testuale che grafico, collegato ad uno o più documenti da **connessioni** di senso logico: i **link**. Questi sono porzioni di testo, o immagini, evidenziate rispetto al contesto, cliccando sui quali si raggiunge il documento ad essi connesso. L'insieme dei **link** determina la struttura dell'ipertesto. Da un lato, quindi, la natura strutturale dell'ipertesto, dall'altra la struttura del modello di funzionamento derivante dall'applicazione di un metodo alla progettazione. Proprio nella **strutturalità** è stato riscontrato l'**elemento di analogia** tra architettura ed internet.

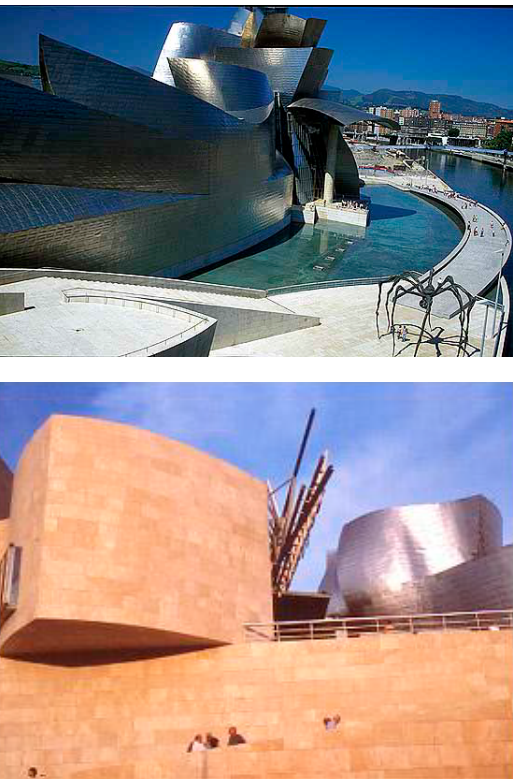
Modello
Muovendo da queste basi, la ricerca ha sviluppato un **ideal-tipo: un modello che non offre soluzioni ad un problema progettuale specifico, ma che è in grado di esprimere il meccanismo alla base della ricerca di qualsiasi soluzione progettuale**. Gli elementi fondanti di tale modello sono: **scelta, reciprocità, responsabilità, additività e sistematicità**. Il progettista, nell'affrontare un tema progettuale, si trova di fronte ad obiettivi e vincoli. L'interpretazione dei dati lo porta ad effettuare delle **scelte**. Dalla prima, ne deriveranno altre, ad essa legate dalla condizione di **reciprocità**. Infatti, se da un lato, è la scelta a determinare l'esistenza delle successive opzioni, dall'altro è in queste opzioni soltanto che la scelta manifesta il suo **essere-stata-scelta**. Questo processo può essere efficacemente rappresentato da una **serie di biforcazioni in successione**. Imboccarne una, significa scegliere una direzione e, conseguenzialmente, **non-scegliere** tutte le possibili altre. La progettazione deve necessariamente svolgersi all'interno di una finestra di tempo definita. Questo implica l'impossibilità di verificare tutte le biforcazioni. Di conseguenza, il progettista dovrà scegliere con **responsabilità**, proprio in considerazione della quantità di soluzioni **non-scelte** che una scelta comporta. Ogni scelta rappresenta una pietra sulla quale continuare a costruire. La successione delle decisioni costituisce il flusso progettuale, che segue il principio dell'**additività, della stratificazione** delle operazioni effettuate sugli elementi di una composizione. L'applicazione di un metodo significa, inoltre, **sistematicità**, cioè coerenza nell'applicazione di un insieme organico di regole e principi al processo progettuale.

Simulazione Progettuale
Simulazione Progettuale è un sito internet che coniuga ipertesto e metodo in architettura poiché è esso stesso un ipertesto e quindi necessariamente basato su una struttura; è strutturato secondo le regole del metodo progettuale; il suo contenuto è di natura progettuale. L'interazione con *Simulazione Progettuale* pone l'utente al centro del processo decisionale, la cui visualizzazione rende più consapevole l'importanza della scelta e dei nodi decisionali.

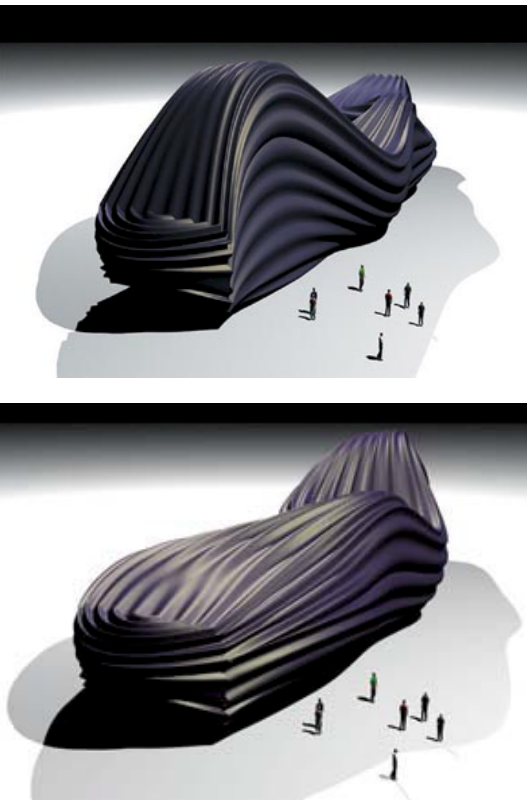
Le soluzioni di *Simulazione Progettuale* rappresentano, metaforicamente, le **potenzialità di un tema compositivo**. L'esistenza di una soluzione, intesa come attualizzazione del tema, come sua reale concretizzazione, è responsabilità esclusiva dell'utente di *Simulazione Progettuale*: delle sue **scelte**.



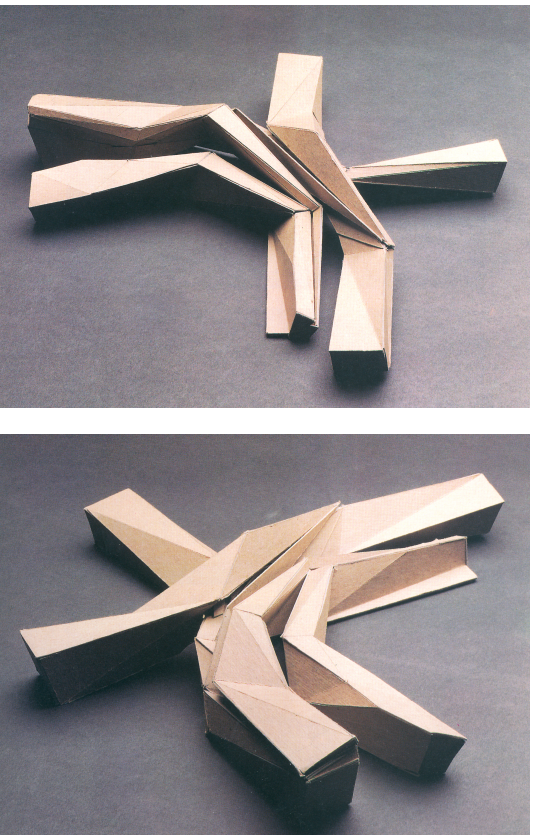
La ricerca Iper testo e Metodo ha evidenziato come la natura strutturale dell'ipertesto sia utile alla comprensione del processo progettuale. «L'attualizzazione del virtuale, la sua formale definizione, sono indipendenti dalle limitazioni geometriche, dalle proporzioni e dai vincoli architettonici.» (P. Eisenman)



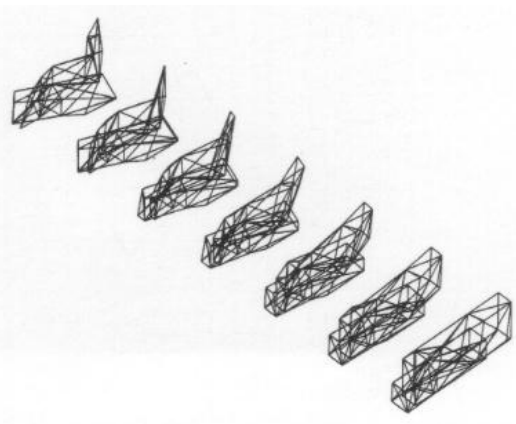
Frank O. Gehry, "Guggenheim Museum Bilbao": il computer come estensione operativa dell'architetto grazie alla quale è possibile controllare la complessità di un progetto non realizzabile senza l'ausilio dello strumento informatico



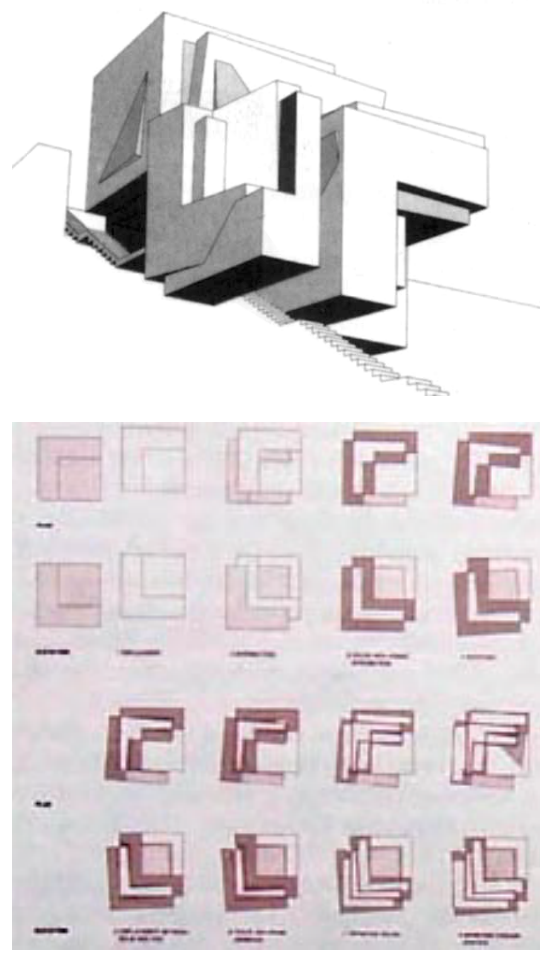
Kas Oosterhuis, "Trans_Port 2001": il computer come estensione concettuale del progettista attraverso cui poter sperimentare nuove spazialità e nuove soluzioni legate ad una applicazione "epidermica" della tecnologia in grado di modificare dinamicamente la forma stessa dell'edificio in funzione di un flusso di informazioni proveniente direttamente da internet e gestite dagli utenti del sito web



P. Eisenman, "BFL Software Headquarter", utilizzo per analogia: i cristalli liquidi, che si trovano in una condizione naturale di interstitialità (solido-liquida), generano diagrammi utilizzati per deformare lo spazio architettonico interstiziale



P. Eisenman, Biblioteca per la Piazza delle Riunioni a Ginevra: la forma dell'edificio emerge da una sovrapposizione in successione di solidi e vuoti che danno vita ad una relazione complessa di spazi interstiziali, ai quali vengono assegnate le funzioni della biblioteca.



P. Eisenman, "Casa Guardiola": utilizzo delle operazioni bouleane su una forma ad "L" fatta vibrare sia in pianta che in sezione per la definizione degli spazi interstiziali del progetto