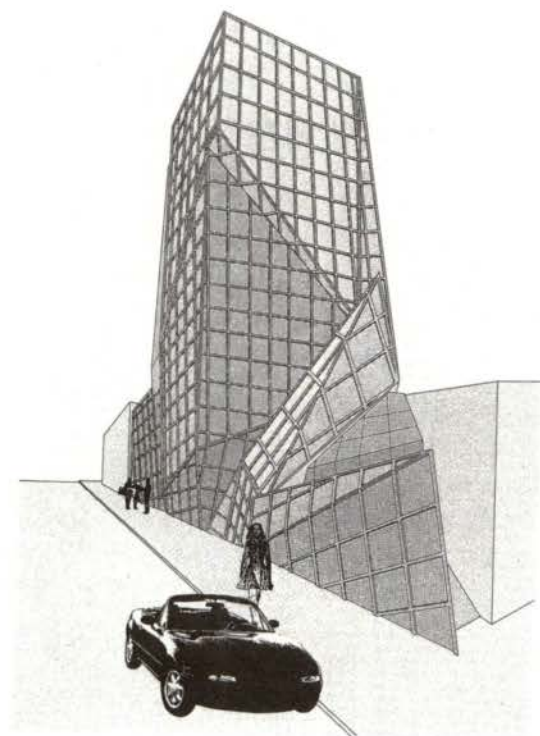


«Ricordate quell'indovinello per bambini in cui si lavora a un *penny* al giorno per un mese, ma ogni giorno la paga viene raddoppiata? Iniziando a lavorare con questo meraviglioso sistema il giorno di Capodanno, l'ultimo giorno di gennaio si guadagnano più di 10 milioni di dollari al giorno. Questa è la parte che tutti conosciamo. Ciò che spesso dimentichiamo è che guadagneremmo soltanto 1.3 milioni di dollari se gennaio fosse di soli tre giorni più corto (come febbraio). In questo caso, l'entrata complessiva per l'intero mese di febbraio sarebbe grosso modo pari a 2.6 milioni di dollari, invece dei 21 milioni di dollari che avremmo guadagnato in totale nel solo mese di gennaio. Quando si ha a che fare con una funzione esponenziale, gli ultimi tre giorni possono essere davvero molto importanti! E noi, nella storia della diffusione dei computer e delle telecomunicazioni digitali, siamo non lontani da questi ultimi tre giorni.»¹

La diffusione degli ausili informatici provoca profondi cambiamenti in ogni tipo di attività. Anche il lavoro dell'architetto ne è rivoluzionato. Tutte le fasi di gestione dell'attività professionale, dalle stime economiche ai capitolati, dalla parte amministrativa alla vera e propria progettazione architettonica, strutturale, impiantistica, sono indubitabilmente quanto radicalmente modificate dal computer. Finora la nostra attenzione è stata però monopolizzata dai cambiamenti di ordine quantitativo (prevalentemente connessi, in architettura, a un registro di ordine rappresentativo o, se si vuole, spettacolare). Si tratta di fenomeni notevoli, che non possono non affascinare, ma, tuttavia, non così importanti quanto quelli di ordine qualitativo (connessi cioè, nel nostro settore, a un registro di ordine propriamente conformativo). Riteniamo insomma che l'esteso apparato tecnico-scientifico che si va oggi dispiegando davanti a noi (ci riferiamo segnatamente alla diffusione del ciberspazio e a tutte le forme, più o meno avanzate, di realtà virtuale) tenderà, prima o poi, a far sentire i suoi



1. Peter Eisenman. *Alteka Office Building*, Tokyo 1990.

effetti sull'ordine reale delle cose, sulla fenomenologia fisica dell'architettura.

Quali gli indotti oggi immediatamente riscontrabili sulle metodologie di progettazione? In primo luogo va rilevato che la realtà virtuale (supremo ossimoro) non produce disegni ma spazi virtuali, mettendo in crisi il principale strumento adottato dai progettisti: il disegno. In secondo luogo va sottolineata l'introduzione della dimensione temporale nella fruizione del progetto, annullando una storica differenza fra l'architettura e la sua rappresentazione. L'architetto può incidere direttamente sull'edificio – simulato – che sta progettando. Può facilmente modificare la geometria degli spazi, alzare e abbassare i soffitti, cambiare forma e dimensioni agli infissi (magari scegliendo all'interno di un più o meno esteso menù di possibilità), intervenire sui colori, sulle grane e sulle tessiture dei materiali di finitura, sugli elementi d'arredo, controllare gli effet-

¹N.Negroponte, *Being digital*, Hodder & Stoughton, London 1995, p. 5.



2. John Johansen. *The Metamorphic Capsule*, 1991.

