

L'avvento della comunicazione digitale ha, in generale, modificato i criteri di valutazione del concetto di spazio: da una parte lo spazio reale, fisico, geografico dall'altro quello mentale, percettivo, a-dimensionale, condizionato dal medium.

La sensazione di entrare in relazione con un nuovo ambiente, quello digitale, immaginando di condurre un viaggio al suo "interno" è una suggestione che ci è utile per considerare plausibile, l'esistenza oltre che di un'architettura ispirata dalla cultura digitale di un'architettura per il digitale.

In architettura, sempre più, sembra affermarsi un approccio progettuale che, attraverso l'ausilio di tecniche conformative computazionali, da luogo a forme pensate per vivere nello spazio simulato digitale che non attendono il conferimento di una consistenza materiale.

Il processo di conversione delle molecole in bit ci pone in relazione con una nuova condizione dell'essere, a metà tra metafora e asserzione, tra il possibile e l'astratto, quello determinato dalla natura elettronica della materia.

A tale proposito Tomás Maldonado<sup>1</sup> definisce la condizione attuale "dematerializzata". L'architettura, da raffinato simografo, ha registrato la "vibrazione" provocata dall'avvento delle tecnologie digitali e ha usato i dati acquisiti sia come mezzo in grado di anticipare l'esperienza cognitiva della materia, sia come nuovo strumento di conformazione.

Il fenomeno della digitalizzazione della materia e la conseguente possibilità di renderla veicolo di informazioni ha dato luogo a un generale arricchimento dei linguaggi espressivi attraverso una serie di riconsiderazioni. Pensiamo, ad esempio, a come la tecnologia abbia arricchito di nuovi contenuti i concetti di superficie, di profondità e di volume. La nuova architettura è progettata per essere avvolta da una "pelle sensibile" le cui caratteristiche sono quelle di diventare *iper-superficie*<sup>2</sup>, di *piegarsi*<sup>3</sup>, di diventare tessuto connettivo.

Con Internet, attraverso l'ipertesto, sono tornate di grande attualità tutte le teorie sul valore della scomposizione delle strutture sintattiche, delle potenzialità del-

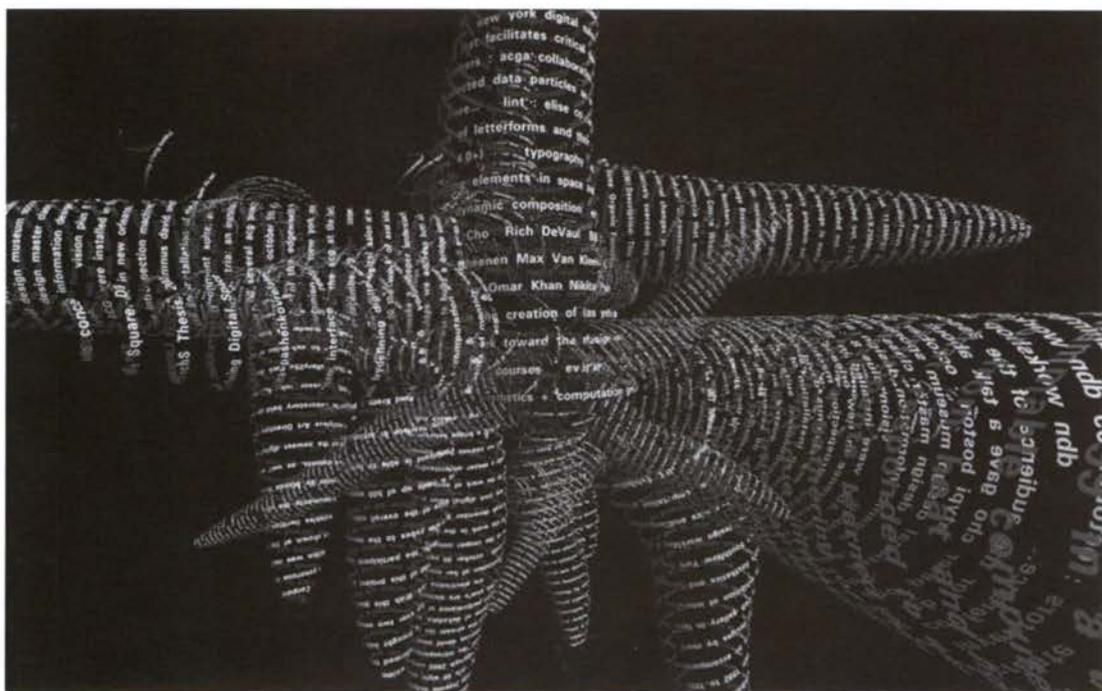
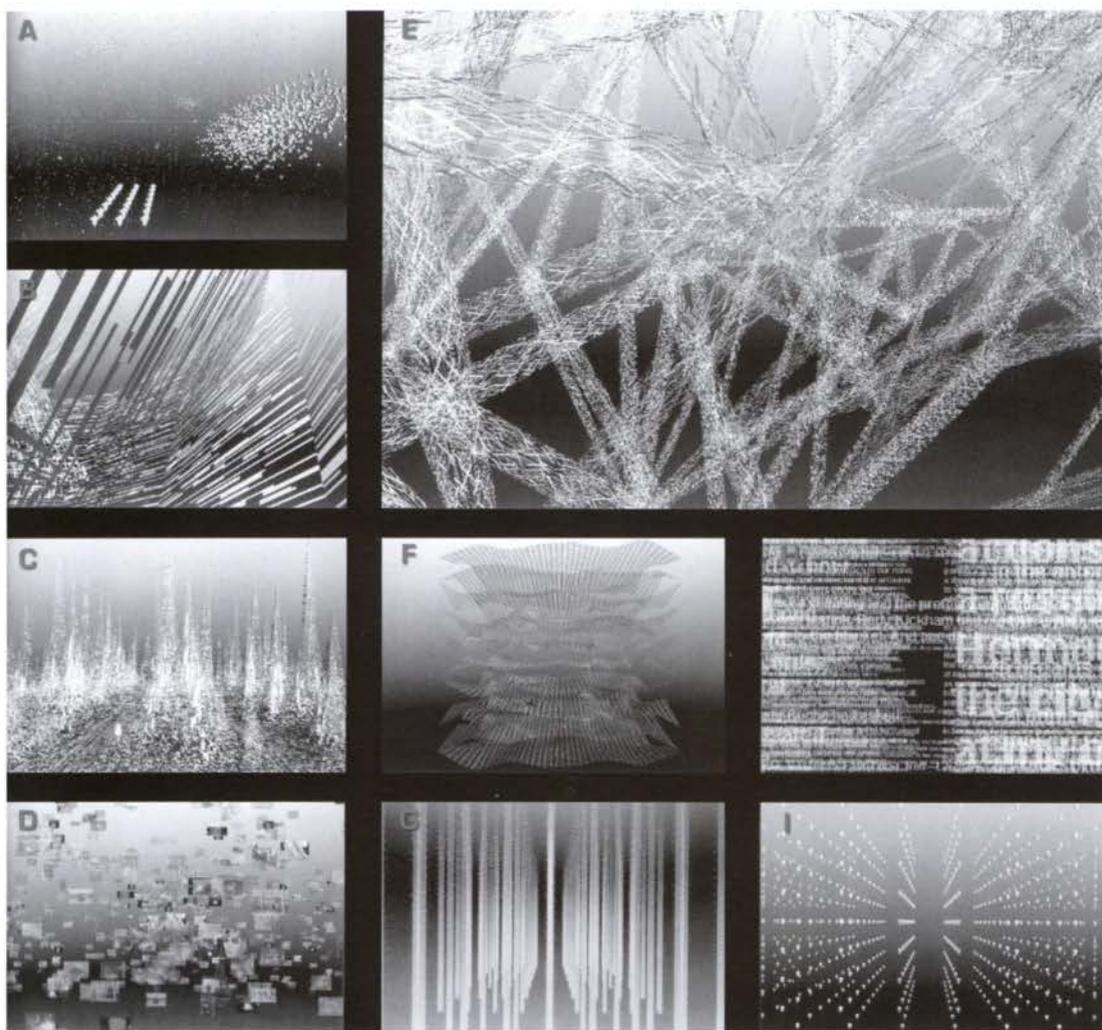
la costruzione logica per frammenti e ritagli, secondo regole non lineari e transitorie di processi interattivi sempre differenti di costruzione del senso, dando luogo a fenomeni di fusione invece che di allontanamento, partecipazione attiva invece che osservazione passiva. Internet è, dopo l'invenzione della stampa e della televisione, il più potente meccanismo per la veicolazione di informazioni mai realizzato. Attraverso la sua evoluzione e diffusione, nel tempo, parole come *link*, *ipertesto*, *connettività*, *dominio*, sono diventate, nel nostro quotidiano, strategiche per definire fenomeni, descrivere immagini mentali e trasmettere la conoscenza.

La comunicazione telematica assume un valore baricentrico nel dibattito contemporaneo sulle ricadute in termini progettuali della cultura digitale esprimendo, tra le altre, una nuova condizione: quella di azzeramento del concetto di prossimità introducendo quello di istantaneità. In altre parole, in rete, ogni distanza è annullata e i percorsi non sono misurabili da parametri dimensionali quali la distanza o il tempo; i luoghi in cui risiedono le informazioni sono compresenti ma non contestuali. L'unico modo per valutare la vicinanza o la distanza tra gli elementi residenti in rete è quella di misurarli attraverso quella che Pierre Lévy definisce la "linea di significazione". Egli precisa che nella civiltà dove stiamo per entrare, nei nuovi territori, il territorio principale è quello semantico, ovvero la zona di significazione. Per esempio, abbiamo la possibilità di trovare un certo sito Web su un certo argomento che sarà vicino ad altri siti Web, ovvero, ci saranno parecchi link tra i due siti, il che vuol dire che il sito avrà in comune con altri siti diverse parole chiave. È quindi in modo semantico che definiremo l'idea di vicinanza. Ci sono altri siti Web che non avranno nessun legame semantico e non troveranno più alcuna parola chiave. Si può quindi dire che i due siti Web sono lontani. In questo senso lontano e vicino non sono distanze fisiche o geografiche, ma distanze semantiche (...) Quel che è interessante è che oggi le identità collettive non si fondano più unicamente su criteri di vicinanza geografica ma

<sup>1</sup> Maldonado Tomás, *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milano 1992.

<sup>2</sup> Perrella Stephen (a cura di), *Hypersurface Architecture II*, in "AD", Academy Editions, vol. 69, n. 9-10, Profile 141, 1999.

<sup>3</sup> Deleuze Gilles, *La piega. Leibniz e il barocco*, Einaudi, Torino 1990; Lynn Greg (a cura di.), *Folding in Architecture*, in "AD", Profile n. 102, Academy Editions, London 1993.



Fumio Matsumoto. I nove mondi tridimensionali del sistema GINGA: Nebula, Ring Network, Forest, Strata, Text, Image, Polyphony, Cemetery. Ognuno dei mondi di GINGA accoglie i dati secondo un preciso criterio di riconoscimento, come ad esempio il tipo di informazione (testo, immagine, suono).

Nebula (A) contiene informazioni distribuite in base alle modalità di identificazione come il codice IP (Internet Protocol) o l'indirizzo URL (Uniform Resource Locator). Ring (B) accoglie informazioni assemblandole in strutture anulari in accordo con il tipo di informazione. Il diametro degli anelli di Ring è determinato dalla frequenza di aggiornamento e dalla quantità contenuti. Network (E) mostra una struttura connettiva determinata da flussi di traffico, i quali hanno dimensione variabile a seconda della quantità di connessioni. Forest (C) è rappresentata da strutture tridimensionali verticali che contengono directory di dati e la loro altezza cambia in funzione di livelli di gerarchia. In Strata (F) è rappresentato l'ordine cronologico delle informazioni attraverso particolari superfici sovrapposte. In Text (H), un archivio di informazioni testuali, è rappresentato da piani sovrapposti determinati dagli stessi documenti. In Image (D) fotografie mappe e dipinti sono sospesi in uno spazio infinito a creare un "labirinto della memoria". In Polyphony (G) i suoni sono convertiti in bits visibili che circondano flussi luminosi che rappresentano artisti, strumenti o tipi di musica. In Cemetery (I) gli avatars deceduti sono conservati secondo uno schema geometrico regolare.