

L'architettura – come ogni altra attività svolta quotidianamente – negli ultimi venti anni del XX secolo ha subito un profondo mutamento innescato dall'avanzamento tecnologico del calcolo informatico. L'automazione di operazioni elementari che, organizzate in sistemi, coprono funzioni più complesse, ha reso possibile numerose applicazioni che sembravano destinate al solo campo teorico fino a qualche decennio prima: la ricerca scientifica, l'organizzazione delle informazioni e la comunicazione sono i primi campi nei quali è stato possibile un rilevante passo avanti grazie alle tecnologie informatiche. Va ricordato, però, che sostanziali contributi teorici per lo sviluppo dei primi calcolatori informatici risalgono a Pascal, Leibniz e Descartes: citando pensatori e matematici non contemporanei, che non sono coinvolti direttamente nella realizzazione dei primi computer, sottolineiamo la differente natura insita nel termine *tecnologia* che indica una procedura di modifica di un oggetto o stato reale ma allo stesso tempo è una manifestazione della conoscenza, e come tale, espressione del pensiero¹.

Il rapporto tra l'architettura e le tecnologie digitali è interessante sia nelle modalità di pensiero che negli effetti concreti; tralasciare gli strumenti che permettono o, alle volte, inducono processi evolutivi del progetto significherebbe darne una interpretazione dogmatica che poco serve alla comprensione di questo complesso fenomeno.

Fisico e digitale

Nel fortunato ossimoro “realtà virtuale” è chiaro che al termine *virtuale*, per contrasto col termine *reale*, è dato il significato di immateriale, etereo, che risiede ed esiste solo sotto forma digitale. Questo però non è l'unico significato che *virtuale* può assumere: in ambito filosofico-letterario la *potenzialità* di un oggetto o di una condizione virtuale pare sia la sfumatura di maggiore interesse, tanto che, per citare un esempio, Pierre Levy contrappone al virtuale l'*attuale*².

Questa differenza, seppur non basilare, deve indurre alcune riflessioni a chi si inte-

¹ Cfr. T. Maldonado, *Reale e Virtuale*, Feltrinelli, Milano 1991, pp. 12-15.

² P. Levy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, La Découverte, Paris, 1995. (trad. it. M. Colò, M. Di Sopra, *Il Virtuale*, Cortina Ed., Milano 1997) Levy individua quattro modi di essere che, secondo distinzioni e pertinenze, coesistono in qualunque fenomeno concreto. I modi sono: *possibile e reale*, se riferito alla sostanza rispettivamente latente o manifesta, *virtuale e attuale*, se riferito all'evento, pp. 129-137.

Digital Tectonics # 3

Digital Tectonics # 8

