

“Il movimento moderno, nel suo splendido intento di riportare l'architettura nel campo che le è proprio, ha messo al bando la decorazione degli edifici, insistendo sulla tesi che gli unici valori architettonici legittimi sono quelli volumetrici e spaziali”¹.

Il nostro tempo ci impone di verificare quale accezione stiano avendo, in questa fase, i termini volume e spazio.

Tra lo spazio fisico e lo spazio virtuale

Alcune ricerche contemporanee si muovono negli “interstizi” che stanno tra gli ambiti tradizionali dell'architettura e quelli più recenti, ma già codificati, del digitale. L'idea sempre più chiara che sta emergendo è che *la tecnologia sta progressivamente aumentando la porzione visibile del mondo.*

Significa che “non esiste un'architettura virtuale, in opposizione con la realtà. La virtualità, lo spazio virtuale, è un'estensione dello spazio reale, soltanto che cambia l'ambiente di lavoro dell'architettura, e anche lo spazio stesso si trasforma a causa di questa estensione. (...) I computer di oggi non sono che delle protesi che ci consentono di penetrare in questo spazio virtuale, il quale viene ad aggiungersi allo spazio reale e certamente non si trova in opposizione o in contraddizione con esso. Quindi si può creare architettura per uno spazio virtuale, ma un'architettura virtuale vera e propria non esiste.”²

Marcos Novak è il padre di quella che è stata definita *transarchitettura*. La sua opinione è che l'architetto del futuro dovrà avere la capacità di pensare lo spazio e di costruirlo nel mondo reale così come nel mondo virtuale.

Novak³ sintetizza in tre punti le premesse alla *transarchitettura*:

- lo sviluppo senza precedenti delle forme urbane e architettoniche nello spazio digitale (globale, pubblico, non fisico) che costruisce “luoghi” senza avere un territorio, e grandi città multiutente con migliaia di abitanti ma senza architetti;

- la comunicazione cellulare, le fibre ottiche e i satelliti sono i simboli di una tecnologia che pervade il pianeta. La “virtua-

lità” è un ambito che si manifesta in ogni aspetto della nostra esistenza, non solo nella Rete ma anche negli spazi fisici attraverso percorsi non-continui, immagini non-retiniche, uno spazio-tempo non euclideo sovrapposto alla familiare realtà euclidea;

– il modo di progettare è cambiato, “il Piano è morto”: la rappresentazione è stata resa operativa, ed è l'interfaccia in simulazioni dinamiche. Il modello informatico diventa così contemporaneamente la descrizione dell'oggetto e il codice con cui quell'oggetto verrà automaticamente realizzato come prototipo.

Queste tre condizioni (il nuovo spazio virtuale, la percezione spaziotemporale radicalmente alterata, i nuovi modi di concepire e realizzare forme architettoniche) dovrebbero confluire in una nuova idea di architettura: digitale e fisico, virtuale e reale, diventeranno nella *transarchitettura* sempre più intrecciati.

È un'architettura concepita come algoritmo, un “sistema di calcolo” che la rende intelligente e interattiva, lo spazio adattato all'uomo in un tempo che è istantaneo, ed è aperta alla telepresenza globale grazie alle “estensioni” dei siti remoti nella Rete. La non localizzazione e la molteplicità delle relazioni segna un fondamentale cambiamento da quello che fu il punto di vista centrale, fisso e privilegiato, di Alberti. Quando il concetto di topologia, che studia le relazioni tra invarianti, si scontra con la computazione digitale, che riconsidera sempre tutti i termini come variabili, ne risulta “sconfitta”, e si crea una nuova entità concettuale: l'idea di “topologia variabile”. Questa, come l'architettura liquida o la vita artificiale, è una condizione nella quale la stabilità non è un forma ma un principio generativo, un “algoritmo meta-formale”.

Dunque, secondo una definizione sintetica, la *transarchitettura* è una architettura multilineare, multifunzionale, che tesse informazioni e materia, virtuale e fisico, possibile e reale.

“Il nostro futuro allora sarà forse animato da queste trans-architetture interattive, dinamiche entità in movimento, misteriose quanto affascinanti forme organiche”⁴.

¹ Bruno Zevi, *Saper vedere l'architettura*, Einaudi, Torino, 1948.

² Ammar Eloueini, *Architettura virtuale: nuova frontiera dello spazio*, del 12.12.98 nella biblioteca digitale di Mediamente.

³ Marcos Novak, *Transarchitectures and the transmodern*, www.asa-art.com/virtus/textnov.htm.

⁴ nel servizio *Architettura virtuale, transarchitettura*, del 4.2.99, in Mediamente architetture, al sito www.mediamente.rai.it.

Il senso di questi spazi e di queste architetture è assolutamente chiaro per i loro creatori: la città cambia completamente perchè viene aggiunto uno spazio nuovo allo spazio reale, quello della virtualità.

Così nella sua dimensione estrema la virtualità esce dalle tecnologie che la sostengono e si proietta sulle nostre architetture e città. Nello stesso modo in cui un monitor può visualizzare infinite forme a seconda del software di base, le città possono contenere infinite architetture virtuali.

Ecco così che la funzione di questo ideale schermo non è la registrazione della realtà, ma la conoscenza: mostra immagini di eventi mai accaduti, ma dei quali gli elementi costitutivi sono abbastanza noti da entrare nella computazione⁵.

Uno dei Manifesti della *transarchitettura* presenti in Rete recita che "...fisico e virtuale rimandano con forza l'uno all'altro, contaminandosi con concetti e pratiche che sono a volte marginali, a volte rivoluzionari, sempre trasformativi. (...) Chi sono gli architetti dei nuovi mondi? Che tipo di spazio stanno disegnando, e come lo stanno costruendo? Tecnologi, designer e utenti realizzano sulle aree non costruite della Rete realtà virtuali e altri paesaggi digitali, in cui la partecipazione è una autogenesi, è la costruzione di un processo. A dispetto dell'uso delle tradizionali metafore spaziali, queste nozioni di spazio non sono più sufficienti a descrivere le architetture di questi nuovi paesaggi. (...) Il termine *transarchitettura* è stato adottato pensando ad una via possibile per la costruzione di spazi ibridi fisico-virtuali. Teorizzazione e progettazione di spazi digitali disegnano molti possibili scenari nell'arte e nelle scienze..."⁶.

Diventa immediato pensare agli esperimenti di Vita Artificiale ("vivi" si vogliono gli spazi nascenti della Rete) il cui sogno è riprodurre all'interno del computer organismi matematici in grado di evolversi secondo regole simili a quelle della vita biologica. Oppure all' "arte generativa", la ricerca artistica che si propone di creare strutture complesse a partire da combinazioni di elementi semplici che evolvono nello "spazio accelerato" del computer.

L'autogenesi delle comunità che stan-

no a cavallo dei due mondi riconoscono la necessità di ridisegnare gli scenari in cui esistere, proiezione della loro originale condizione 'in divenire'. Conoscere la propria realtà e intervenire modellandola sono infatti due azioni coincidenti.

Cronaca dai territori virtuali

La rivoluzione informatica ci sta restituendo un concetto di spazio sempre più basato su una percezione rinnovata del mondo che ci circonda.

Questa originale condizione dipende da un lato dalla progressiva dispersione spaziale della città (la periferia non può più essere considerata il luogo opposto al centro della città, perchè la periferia è una struttura essa stessa policentrica⁷), dall'altro dall'evoluzione della rete telematica mondiale, alternativa alla comunicazione tradizionale perchè porta alla "moltiplicazione degli eventi, la loro smaterializzazione e al contempo la loro capacità di realizzare un transito immediato tra territori distanti e diversi"⁸.

Il rapporto tra persone distanti tra loro crea un progressivo scollamento tra i due concetti di *spazio* e *luogo*⁹: il tempo reale (il *live*, il nuovo tempo della comunicazione) impone la compressione spazio-temporale della vita, elimina l'estensione, le distanze, cioè le proprietà spaziali con cui l'architetto poteva operare¹⁰.

La compressione spazio-temporale è la condizione della smaterializzazione, cioè della originale fase transitiva in atto che non ha senso intendere quale paradigma edificabile, ma solo nei termini di una necessaria presa di coscienza che l'architetto deve compiere.

Il movimento avviene verso una meta per ora sconosciuta, attraverso due precisi "luoghi", consecutivi, i quali costituiscono le necessarie premesse alle ipotesi transarchitetoniche: le *città digitali* e le *città virtuali*.

Queste prime sono semplicemente la "rappresentazione" del modo in cui la rete telematica si innesta fisicamente negli organismi metropolitani esistenti, diven-

⁵ Marcos NovaK, *Transarchitectures and Hypersurfaces*, in *Il Progetto* n. 5, 1999.

⁶ www.lacn.org/lacn/trans/mnframe.html.

⁷ Tiziana Villani, *Il territorio performance*, in *Millepiani* n. 7, 1996.

⁸ *ibidem*.

⁹ *ibidem*.

¹⁰ Paul Virilio, *Il tempo mondiale*, in *Domus* n. 800, 1998.