

Le ricerche che seguono sono state redatte da un gruppo di studio operante presso la facoltà di Architettura di Pescara e, in particolare, all'interno del corso di Disegno dell'architettura tenuto da Livio Sacchi e di Disegno digitale tenuto da Maurizio Unali, del dottorato di ricerca in Rappresentazione e rilievo dell'architettura e dell'ambiente e del Laboratorio di Disegno digitale, di cui fanno parte laureandi come Alessandro Luigini e Beniamino Attoma Pepe, neolaureati come Lorenzo Martella, dottorandi come Marco Brizzi, Giovanni Caffio, Fabio Mazzeo, Luca Milan e Francesco Ruperto (che qui presenta un lavoro redatto in collaborazione con Stanislao Cantono di Ceva).

Ciò che altrove abbiamo indicato come la "pervasività" del disegno digitale in architettura¹, ha in realtà sullo sfondo un fenomeno molto più generale: la sfera digitale è prima di tutto una metatecnologia, che ha significativamente modificato – e continua rapidamente a modificare – le nostre strutture culturali. Giuseppe Longo, attento studioso di teoria dell'informazione, osserva in proposito: «La flessibilità dell'informatica e il suo contenuto insieme concretissimo e impalpabile – l'informazione – la distinguono dalle altre tecnologie. Potendo essere impiegata in ingegneria edile come in fisica, in letteratura e in medicina, essa si presenta come una metatecnologia, come un guscio strutturato ma vuoto, suscettibile di ricevere un contenuto di volta in volta diverso. Una tecnologia metodologica, insomma, e catalizzante, da applicare alle altre per accelerarne le fasi progettuali e di sviluppo o per migliorarne gli aspetti di conduzione e di controllo. Questo carattere "meta" dell'informatica le consente di applicarsi anche a se stessa, in un circuito retroattivo che esalta la rapidità di sviluppo, la complessità dei dispositivi e la potenza dei linguaggi, in una spirale di cui non è facile prevedere gli esiti. Il calcolatore serve non solo a progettare automobili e a gestire le banche dati, ma anche a disegnare i microcircuiti e a scrivere i programmi che faranno funzionare altri calcolatori più potenti e veloci.»² Una tecnologia che significa insomma nei confronti di altre tecnologie, permeando di sé la natura degli uomini e delle società oltre che i modi con cui essi interagiscono con l'ambiente o, in una parola, con il loro stesso destino culturale.

In architettura, in particolare, l'aspetto probabilmente più interessante della questione è costituito dai cambiamenti che la diffusione degli ausili informatici provoca sulla dimensione creativa, sia sul piano didattico che su quello più ampiamente progettuale. Sul primo la tensione provocata dal digitale è tangibile: se la gran parte delle scuole (e dei docenti) assistono più o meno impotenti all'aumento del divario tra tali sperimentazioni e il proprio lavoro, alcune di esse si sono rapidamente trasformate in avanzati centri di ricerca (Columbia, UCLA, MIT, Bartlett, Berlage ecc.), favorendo la crescita dei Media Lab, i laboratori di progettazione ipermediale. Ma non si tratta tanto di porsi un problema di "resistenza" o "rincorsa al nuovo", quanto piuttosto di un più ampio problema di politica culturale: «la questione di fondo diviene allora: deve la scuola opporsi (quasi per principio o per vocazione) alle perturbazioni culturali esterne, adottando una serie di filtri e di circoli di retroazione negativa che smorzino le novità e tendano alla conservazione, accettando solo le innovazioni collaudate e di lungo periodo; oppure deve innestarsi in presa diretta o quasi sulla società, adottando, o almeno non inibendo, una serie di amplificatori e di circoli di retroazione positiva, per favorirne le tendenze?»³. Sul secondo invece (ma i due ambiti, quello didattico e quello progettuale, sono difficilmente separabili), se da una parte siamo certi delle grandi e ovviamente ancora non del tutto immaginabili possibilità offerte dal disegno e dalla cultura digitale in termini specifici di conformazione dello spazio architettonico, ci sembra opportuno, dall'altra, segnalare alcuni fra gli aspetti sui quali invece bisogna essere particolarmente vigili.

La quantità di informazione a disposizione, potenzialmente infinita, non corrisponde automaticamente a un effettivo controllo qualitativo di essa. «Non possono non venire alla mente le profetiche parole di Goethe: "È dal volume di dati di cui l'uomo dispone che la nostra epoca trae un sentimento immeritato di superio-

¹Cfr. L. Sacchi, *La convergenza al digitale*, in M. Unali, *Pixel d'architettura*, Kappa, Roma 2002.

²G.O. Longo, *Il nuovo Golem, Come il computer cambia la nostra cultura*, Laterza, Roma-Bari 1998, pp. 4-5.

³Ivi, p. 84.