

Da sempre ogni sorta di processo progettuale si esplica nell'elaborazione di numerose e differenti informazioni raccolte dal progettista con atto selettivo, in ottemperanza ad un prefissato obiettivo orientato alla modificazione del reale.

In particolare oggi, più di ogni altro momento storico, l'informazione riveste ruolo esclusivo nella progettazione tanto da risultare in campo architettonico un elemento sostanziale e di sicuro rinnovamento per l'attività stessa. Infatti, estremizzando il discorso, è possibile riferirsi all'architettura telematica, ossia a certi edifici considerati come videoterminali ai quali vengono trasmessi messaggi letti da chiunque¹, alla stregua di giganteschi apparati tele-pubblicitari², oppure sul piano sperimentale, ricordiamo gli studi raccolti da Malgorzata Miskiewicz-Bugajski³.

Ma il discorso che qui si affronterà verterà essenzialmente su certi aspetti del processo progettuale, il cui incipit avviene nelle aule accademiche⁴. In particolare considereremo lo sconfinato contesto della elaborazione, in senso grafico e illustrativo, delle informazioni soffermandoci soprattutto sulla prima fase, quella della lettura e interpretazione creativa del reale. S'intende cioè affrontare alcune questioni inerenti il ruolo della figurazione dell'architettura in ragione alle potenzialità offerte dal computer, a cui si riconosce la capacità di aver modificato i precetti della rappresentazione e di esercitare cambiamenti in coloro i quali usano tale strumento.

Uno, nessuno, centomila punti di vista

Tutto parte, come si è detto, dalla raccolta dei dati, dalla scelta fra una moltitudine di dati, ossia dalla delimitazione del campo di osservazione, quale momento rilevante nella determinazione del valore orientativo del progetto⁵. Risulta chiaro, infatti, quanto l'impiego di taluni dati consentano meglio di altri di descrivere in modo adeguato una determinata condizione fenomenica di partenza, alienando eventuali forme di ambiguità e orientando lo sviluppo progettuale.

Per questo si riconosce ruolo sostanziale al *corpus* dei dati informativi desunto,

per vario ordine e grado, in parte dalla realtà fisica che ci circonda e in parte dall'atto ideativo⁶, in virtù di un rapporto simbiotico tra fisicità materica e attività intellettuale innescato dall'atto creativo. «L'informazione – ha osservato Norbert Wiener – è importante come fase del continuo processo con il quale noi osserviamo il mondo esterno e rendiamo il nostro comportamento operante su di esso»⁷, pertanto essa è energia, causa di un fare legato principalmente all'esistenza del sociale.

La realtà che ci circonda ha fattori stimolatori di esigenze e desideri, ma è anche la fonte dalla quale è possibile attingere spunti per avviare un processo progettuale; senza dimenticare che alla fine l'esito concreto del progetto, il cosiddetto prodotto, chiuderà il circolo divenendo parte di quella realtà da cui si è generata l'idea.

Su due piatti di una bilancia abbiamo allora l'architettura esistente e l'architettura immaginata: due aspetti di un medesimo impegno a cui da sempre sono chiamati gli architetti quando devono intervenire, anche se talvolta solo idealmente, sulla città. Volumi materici concreti a fronte di immagini pensate: gli uni da comprendere nei loro molteplici aspetti e da riprodurre graficamente al fine di poter operare, le altre da definire nei molteplici aspetti strettamente interrelati alla realizzazione fisica dell'oggetto.

È difficile scindere nell'atto progettuale queste due componenti del reale, trovare i limiti d'ambito propri di ognuno, in quanto nella conformazione grafica dell'idea il progettista parte sempre da qualcosa che ha o ha avuto un rapporto con l'esistente, mentre nella lettura di un fenomeno è sempre insita un'organizzazione propositiva. L'origine dei due processi, in ogni caso, ha sostegno nelle immagini visive e mentali che l'operatore va raccogliendo e struttura nel corso del tempo, secondo chiari intenti. Immagini che pur essendo incoerenti sotto l'aspetto fisico, come immagini video, veloci e impalpabili, sono legate indissolubilmente al pensiero e alla memoria, e pertanto acquistano corpo ed esistenza allorché

¹ Il riferimento è ovviamente all'edificio del Nasdaq in Times Square a New York e ai progetti di Diller+Scofidio, ma anche, in modo più semplice, al progetto di Rafael Moneo per il Museo d'Arte di Houston (con la facciata a grandi lettere e il *Donor wall* all'interno).

² Si pensi alle mega insegne luminose che campeggiano in Times Square a New York o della città di Tokyo.

³ Pubblicati da Gerhard Schmitt, *Information Architecture. Basi e futuro del CAAD*, testo & immagine, Torino 1998.

⁴ Sono riflessioni che scaturiscono dall'aver seguito una serie di lavori svolti dagli allievi architetti nell'ambito del corso di Disegno dell'architettura, cattedra del prof. Livio Sacchi, presso l'Università degli Studi di Chieti.

⁵ È opportuno ricordare che nella *teoria dell'informazione* il valore dell'informazione "non va identificato con la nozione che mi viene comunicata" in quanto non conta. "L'informazione non è tanto ciò che viene detto, ma ciò che può essere detto". Cfr. U. Eco, *La struttura assente*, Bompiani, Milano 1968, p. 24 e sgg.

⁶ Si veda a proposito dei diversi tipi di informazioni, le quattro categorie esplicitate da Gerhard Schmitt in *Information*, cit., p. 10 e sgg.

⁷ N. Wiener, *Introduzione alla cibernetica*, Boringhieri, Torino, 1997, p. 152. Secondo l'accezione cibernetica l'informazione è un comando, un dato o semplicemente un segnale inviato da un congegno trasmittente a un congegno ricevente secondo un certo codice, distinguibile da altri segnali inviati, assieme ai quali costituisce un messaggio.