



R O M A

COSMO | MATERIA | CULTURA

Quaderni del Dottorato di Ricerca in Architettura - Teorie e Progetto
Dipartimento di Architettura e Progetto
Facoltà di Architettura "Sapienza" di Roma

ROMA
COSMO | MATERIA | CULTURA
Proiezioni trasversali per il progetto della città

A cura di:
Matteo Baldissara, Marta Montori, Teodora M. M. Piccinno

Quaderni del Dottorato di Ricerca in Architettura - Teorie e Progetto
Dipartimento di Architettura e Progetto
Facoltà di Architettura "Sapienza" Università di Roma

Coordinatore del Dottorato e del Seminario prof. Antonino Saggio

Comitato scientifico:
Maurizio Bradaschia, Antonella Greco, Paola Gregory



Vita Nostra Edizioni

ROMA COSMO | MATERIA | CULTURA
Proiezioni trasversali per il progetto della città
A cura di: Matteo Baldissara, Marta Montori, Teodora M. M. Piccinno

Comitato scientifico
Maurizio Bradaschia, Antonella Greco, Paola Gregory

Prima edizione maggio 2016
Quaderni del Dottorato di Ricerca in Architettura -Teorie e Progetto Dipartimento di
Architettura e Progetto Sapienza Università di Roma Roma 2016 - Coordinatore prof.
Antonino Saggio

Terza Edizione 21 Settembre 2023

Editore: Vita Nostra Edizioni
piazza Grecia 61, 00196 Roma tel. 06 97615923
www.vitanostraedizioni.it

Parole chiave: arte, roma, Archeologia, Iran Paesaggio, cultura, Informatica
Collana: «nuove sostanze»

Indice

Nota introduttiva	5
cosmo	
INCONSCI COSMICI di Giovanna De Sanctis Ricciardone	8
LA NATURA SIMBOLICA E ARCHETIPICA DELL'ATTO CREATIVO di Rosetta Angelini	24
SFIDA ALLA GRAVITÀ di Marta Montori e Andrea Valeriani	36
materia	
SILENZI MATERICI di Luigi Franciosini	52
IL VISIBILE E L'INVISIBILE. UNA DUPLICE ISTANZA PER LA FORMA ARCHITETTONICA di Giovanni Rocco Cellini e Teodora M. M. Piccinno	74
VUOTO / MATERIA. IL SENSO PRIMO DELLO SPAZIO di Alessandro Brunelli e Livio Carriero	86

cultura

PAESAGGI CULTURALI

di Antonino Saggio

102

LA COSTRUZIONE CULTURALE DELLA REALTÀ

di Matteo Baldissara

116

L'IMPRONTA DEL PAESAGGIO

di Lelio Di Loreto e Mickael Milocco

126

SIMBOLO TRA IL MONDO CELESTE E TERRESTRE

di Elnaz Ghazi

136

Nota introduttiva

Questo libro nasce nell'ambito di un seminario di dottorato tenuto dal prof. Antonino Saggio, coordinatore del Dottorato di ricerca in Architettura - Teorie e Progetto presso "Sapienza" Università degli Studi di Roma. La struttura del seminario ha visto i dottorandi coinvolti in un lavoro di ricerca collettivo articolato intorno tre macro temi: cosmo, materia e cultura. Dopo una prima fase di ricerca che ha impegnato i dottorandi a livello individuale, sono state invitate all'interno della struttura seminariale alcune personalità del mondo dell'architettura e dell'arte - legati in diversi modi alla città di Roma e in essa operanti - a tenere delle *lectures* su uno dei temi di ricerca prescelti.

Il primo intervento è stato quello dell'architetto e artista Giovanna De Sanctis Ricciardone, che ha condiviso con i dottorandi la propria esperienza, concentrando la propria presentazione sul tema degli archetipi individuali. Il secondo intervento è stato quello dell'architetto Luigi Franciosini, che ha analizzato a fondo il tema del progetto di architettura aprendo temi di estremo interesse come quello del rapporto tra paesaggio e memoria, o tra traccia e disvelamento. L'ultimo intervento è stato dello stesso prof. Antonino Saggio, il cui obiettivo è stato quello di disegnare un anello concettuale che potesse raccordare le diverse conferenze con i temi di ricerca individuali e costruire un'impalcatura culturale in grado di sostenere l'intero lavoro.

Il libro si compone dunque di tre sezioni, relative ai tre temi di ricerca generale, ognuna caratterizzata dalla medesima struttura: l'intervento del relatore determina il campo di analisi, mettendo in gioco temi di grande rilevanza che saranno successivamente approfonditi nei saggi redatti dai dottorandi. I temi affrontati in questo libro sono, per loro natura, ampi e presentano un alto grado di eterogeneità, ma sono tutti ricollegati da un'apertura, che ogni saggio offre in maniera propria, sulla città di Roma, sulla sua storia o sui suoi possibili sviluppi.

Desideriamo rivolgere un sincero ringraziamento ai relatori che hanno partecipato al seminario, ai dottorandi che hanno contribuito alla realizzazione di questo volume e, in particolare, al prof. Antonino Saggio per averci seguito ed aiutato, dandoci la possibilità e il supporto necessario a portare a conclusione un lavoro che è stato intenso ma estremamente appagante.

Matteo Baldissara
Marta Montori
Teodora M. M. Piccinno

COSMO | MATERIA | **CULTURA**

Paesaggi culturali
Antonino Saggio

La costruzione culturale della realtà
Matteo Baldissara

L'impronta del paesaggio
Mickeal Milocco, Lelio Di Loreto

Il simbolo tra il mondo terrestre e celeste
Elnaz Ghazi





PAESAGGI CULTURALI

di Antonino Saggio

Trascrizione della conferenza del 16/05/2015

All'interno del seminario Linee di Ricerca, tenuto nel contesto del Dottorato di ricerca Teorie e Progetto dell'Università degli Studi di Roma - Sapienza, abbiamo svolto un lavoro concentrato su tre condensatori di significato: cosmo, materia e cultura. Per ogni nucleo tematico abbiamo selezionato un relatore che potesse tenere una conferenza, sulla cui base i dottorandi hanno impostato un lavoro di approfondimento personale. I primi due relatori sono dunque stati l'architetto ed artista Giovanna De Sanctis e l'architetto e professore Luigi Franciosini.

Tenutesi le prime due conferenze, dopo alcune settimane di riflessione, abbiamo ipotizzato che, dato il carattere molto personale e specifico dei primi due interventi, una maniera efficace per creare una spirale di raccordo concettuale tra le diverse esperienze potesse essere un mio intervento mirato per questo contesto specifico. L'intento di questo intervento è quindi di riprendere alcuni temi già affrontati ed aprirne di nuovi, per creare una sorta di anello concettuale tra gli argomenti. Con questa idea il testo che segue si organizza su quattro parole chiave, ognuna con una propria definizione.

Le parole su cui ci concentreremo saranno quindi "informazione", "paesaggio", "imprinting" e "cultura". Per ogni parola ho dato una mia personale definizione: alcune di queste derivano dalla mia esperienza di ricerca e sono state più volte testate, altre sono sfide che rimangono aperte a nuovi sviluppi.

Informazione

Partiamo dal concetto di informazione, intesa come "applicazione di una convenzione ad un dato". Questa è la definizione su cui ho lavorato per molti anni, ed ha superato molte verifiche (A. Saggio, *Introduzione alla Rivoluzione informatica in Architettura*, Carocci, 2007). È una definizione che nasce in antitesi all'idea che lo strumento informatico abbia un valore puramente pratico, mentre credo che la sua importanza sia molto più profonda e rilevante, di carattere generativo e concettuale.

Le applicazioni operative di questa definizione sono molte, ma una che ritengo particolarmente interessante, riguarda il concetto di scena nativa dell'architettura. È un concetto sul quale iniziammo a lavorare molti anni fa, quando il gruppo nITro venne invitato ad un'occasione espositiva a Firenze, il "Giardino sonoro". L'iniziativa

A sinistra: La scena nativa dell'architettura, Charles Eisen, in Laugier, *Essai Sur l'Architecture*, 1755
e un'immagine dell'installazione Tecno Primitivo, del gruppo nITro

era stata organizzata da due interessanti personaggi: Stefano Passerotti e Lorenzo Brusci, musicista, filosofo ed esperto di media. Questo straordinario giardino, situato sulle colline fiorentine, veniva utilizzato come campo di sperimentazione per ibridazioni tra digitale e vegetale, per creare una serie di prodotti ibridi naturali ed architettonici. In questa occasione il gruppo nTro iniziò a lavorare sul concetto di scena nativa, partendo dal celebre frontespizio del volume *"Essai sur l'architecture"* di Laugier. Nel frontespizio una donna, seduta sulle rovine dell'architettura barocca, mostra le regole dalle quali ricominciare per la costruzione di una nuova idea di architettura, incarnate da una capanna di legno. Lavorando esattamente su questo concetto il gruppo nTro, con Carducci e Ampolo, realizzò una capanna primitiva, evidentemente arricchita da uno stretto rapporto con l'idea di informazione: un nuovo spazio nativo nel festival dell'architettura vegetale e dell'informatica. La capanna prevedeva l'implementazione del sistema Arduino: l'abitante della struttura percepiva non solo uno spazio fisico, ma anche uno spazio dell'informazione, attivabile attraverso i movimenti del corpo. Grazie a sensori di prossimità il sistema leggeva quindi i movimenti dell'utente, restituendo un'informazione di tipo musicale. Lorenzo Brusci ci aiutò a combinare le tracce attivabili secondo un sistema di modulazione del suono in rapporto ai movimenti del corpo, non semplicemente combinando tracce differenti in maniera casuale. Lo spazio che si crea è dunque ibrido, uno spazio dell'informazione in cui elementi invisibili ma concreti trasformano la nostra esperienza dell'essere nello spazio.

La scena
nativa
dell'architettura

Molti anni fa, un dottorando mi disse: "Professore, non capisco perché crede tanto nella centralità dell'informazione per l'architettura. L'idea primitiva di spazio non è quella di riparare, di proteggere?". La mia risposta istintiva fu che no, non era così. Ma per argomentare in maniera più efficace la mia idea ho dovuto pensare ad una scena nativa dell'architettura diversa da quella di Laugier e basata sul concetto di informazione.

Partiamo dall'assunto che se noi osserviamo un dato, un dato qualunque, un qualunque elemento della realtà, esso è contenitore di un'infinità quantità di informazioni. Il dato, in quanto tale, è analizzabile all'infinito. È nell'atto in cui noi riusciamo ad estrarre da questo dato un singolo elemento di informazione, applichiamo cioè a un dato del reale una convenzione, che noi estrapoliamo dalla infinita complessità del reale una differenza. Questo è il salto che trasforma il dato in informazione.

Poniamo che il dato che noi stiamo analizzando sia il cielo stellato. Le stelle rappresentano il caos di dati del reale ma, nel momento in cui capisco che una stella è fissa ho estratto dal caos un piccolo punto informativo.

Luoghi archetipici dell'architettura, luoghi in cui è avvenuto il passaggio da dato a informazione esistono. Pensate alle alture dove dal primo picchetto per segnalare "quella" stella si è passati al menhir, al cromlech, al tempio, alla chiesa, al santuario.

Uno di questi luoghi, che per me ha un valore eccezionale, è il tempio di Vesta a Tivoli. È un luogo in cui si confrontano molti elementi della natura del paesaggio laziale, della stratificazione storica, arricchiti dalla presenza di disegni del Piranesi. Non posso fare a meno di leggere questo luogo come luogo della nascita dell'architettura: il luogo di trasformazione da dato a informazione, occupato sin dagli albori dell'umanità, una sorta di luogo primigenio. La controprova di questa idea dell'architettura,

ovvero quello che l'architettura nasce per dare significato al mondo e per trasformare quindi un dato in informazione, è il Pantheon, la quintessenza dell'architettura. E ci piove dentro. E ci piove dentro perché il Pantheon non è il luogo primigenio dell'architettura come riparo, ma una grandissima macchina per dare significato al mondo, al rapporto tra terra e cielo.

Un altro evento che mi colpì fortemente fu una visita a Santa Sofia a Costantinopoli, che possiamo considerare una delle dieci architetture più importanti della storia, un'architettura tutta romana nella sua essenza. La visita avvenne in una contingenza particolare: ero stato invitato ad un convegno cui partecipavano alcuni astronauti ed esperti della NASA ed un alto ponteggio divideva esattamente a metà lo spazio interno di Santa Sofia. Gli astronauti, nelle loro relazioni, parlavano di uno spazio differente, uno spazio senza gravità, in cui qualunque punto era raggiungibile, utilizzabile. Allora ho pensato che quel grande ponteggio che divideva lo spazio della chiesa, e che io vedevo come una matrice di punti nello spazio, fosse una matrice immateriale, informativa. Una matrice in grado di attivare quella porzione di spazio in maniera sensoriale, in senso informativo, mentre l'altra metà rappresentava lo spazio come lo si percepisce all'interno della nostra costruzione fisica, che è una costruzione in tre dimensioni.

Imprinting

Una seconda parola chiave all'interno di questo ragionamento è senza dubbio imprinting. È un tema che ho affrontato in molte occasioni, in maniera sotterranea e che guida anche alcuni ragionamenti del testo "Architettura e Modernità" (Carocci, 2010), ma non ho mai scritto un saggio unitario sull'argomento, né mai ne ho dato una definizione concisa e puntuale. Il mio metodo di lavoro è fortemente deduttivo: si basa sul formulare ipotesi che progressivamente vengono adattate e corrette, verificando il loro funzionamento in ogni fase. Allo stesso modo lavoro sulle nuove definizioni di concetti complessi, in un processo di avvicinamento che gradualmente si configura. Cosa è dunque l'imprinting? "È la presenza di figure native, impresse nella mente nei primi anni di vita, e che ritornano in infinite rinegoziazioni durante l'età adulta, come una sorta di paradiso perduto o di terra promessa da ricreare costantemente, in nuove infinite presenze". È una definizione non del tutto limata, ma che supera in maniera convincente diverse prove. La scelta delle parole è senz'altro particolare, pesata, e ciò che rende chiaro il concetto è la parola "rinegoziazioni". Un termine preso in prestito dal mondo dell'informatica, ma che svolge un ruolo fondamentale: definisce il carattere progressivo dell'imprinting, lo connota come un atto dell'età adulta, potenzialmente infinito. È un concetto la cui efficacia è immediatamente riscontrabile quando ci si riferisce ad alcuni grandi architetti: penso a Terragni, a Wright, ad Aalto, a quanto del loro paesaggio nativo, attraverso le infinite rinegoziazioni che la vita ha portato, sia ancora leggibile nelle loro architetture. Non vi è dubbio che il paesaggio dei laghi finlandesi sia riscontrabile nelle opere di Aalto, o che il tema della città di fondazione abbia delle eco nei lavori di Terragni.

Naturalmente il concetto di imprinting non è necessariamente individuale, riferito alla sfera personale, ma si può applicare, con le dovute distinzioni, alla storia delle civiltà, o comunque al rapporto tra architettura, evoluzione storica e paesaggio. Cominciai a fare questo ragionamento molti anni fa, quando, in occasione di un convegno, mi fu chiesto di scrivere un saggio sull'architettura siciliana. Per far capire alcuni caratteri particolari di quest'architettura impostai un ragionamento di respiro più ampio, riflettendo su come una possibile divisione dell'architettura italiana sia quella per macro aree. In particolare pensai

di riflettere sull'area del nord Italia, quella padana, sull'area centrale, e quindi sull'architettura romana ed etrusca, e sull'area del sud, di derivazione greca. Un simile ragionamento era stato avviato anche da Franco Purini ("Un paese senza paesaggio", Casabella 575-576, 1991), che leggeva in ognuna di queste aree un particolare atteggiamento nei confronti della rappresentazione e del progetto di architettura.

Nella regione settentrionale l'assunto è, in qualche maniera, artificiale: l'architettura si pone come fatto di organizzazione e dominio, di controllo del territorio ed in forma essenzialmente geometrica. Il paesaggio nativo di quest'area è perciò quello dell'accampamento romano, del cardo decumano. È chiaro come questa idea rimbalzi attraverso infinite rinegoziazioni, ma sempre lasciando una presenza evidente, leggibile tanto nel neoclassicismo lombardo quanto nel lavoro di Terragni. Senza un simile costruito mentale, che rappresenta in sé stesso un vero scatto cognitivo, è impossibile leggere in maniera adeguata il lavoro di Aldo Rossi, e capire perché nasca in quell'area culturale specifica. Ad ogni modo è evidente che, per concezione stessa dell'architettura, lo strumento di progetto e rappresentazione più significativo in quest'area sia la pianta.

Al sud lo scenario è radicalmente diverso: l'architettura non è più un atto di controllo della natura e del luogo, ma piuttosto è intesa come fosse un altare. Il rapporto che si instaura con la natura rimane perciò, in qualche modo, dialettico, ma l'atto architettonico è un inno al trascendente. L'architettura è, in questo senso, Agalma (*αγαλμα*), offerta votiva. Elemento naturale ed elemento architettonico sono coesistenti, ma sempre distinti, con quest'ultimo che vive nella dimensione verticale. Non a caso l'architettura del sud è l'architettura del chiaroscuro, dominata dai prospetti. Un esempio in grado di rappresentare in maniera efficace l'intero ragionamento è la villa Malaparte a Capri: il rapporto dialettico con la natura, la riconoscibilità dell'elemento architettonico, la sua forza data nell'atto della rappresentazione in prospettiva, specialmente da quello sul mare.

L'architettura dell'Italia centrale è invece fortemente connotata dall'aspetto sezionale: è l'architettura della stratificazione, in un rapporto di commistione densa con la natura, anzi, con la terra. Dico denso, perché ricco non solo dal punto di vista del rapporto fisico, ma di quello emotivo, spirituale: ecologico, inteso come rapporto che contempla un ragionamento complessivo. Al centro il fatto architettonico, il fatto processionale ed il fatto simbolico sono fortemente legati all'idea che la natura trasmetta realmente informazioni, che parli veramente, ed è proprio l'architettura la disciplina chiamata costantemente ad interpretare, a trasformare ed a dare significato a questi messaggi. Anche Roma può essere letta come la Roma delle stratificazioni, la Roma dei frammenti, degli innesti, la Roma, in un certo senso, profondamente anti romana, intendendo dire che non possiede quelle caratteristiche di classicità, simmetria e ordine che Roma esporta. Il grande autore di questa lettura sezionale della città è senza dubbio Piranesi che, scontrandosi con l'inizio del tentativo di neoclassicizzazione della città, si trova in prima linea a rivendicare una Roma profondamente diversa, una Roma essenzialmente etrusca, una Roma sezionale. Non è certo un caso che un altro grande personaggio che ne fa una lettura simile, moltissimi anni più tardi, sia Alessandro Anselmi.

A destra: Il cantiere di ristrutturazione della chiesa di Santa Sofia a Istanbul. (Foto di Shane Hawke)



In questo senso non posso che leggere il concetto di imprinting in maniera dialettica con quello di memoria. Di più: la definizione di imprinting nasce in reale opposizione a quella visione della memoria come magazzino preformato, chiuso, dal quale attingere singoli elementi. Il nodo di questa opposizione, per riprendere la definizione iniziale, è proprio nell'idea di rinegoziazione: anche la memoria subisce un processo evolutivo e di continuo ripensamento. Il fatto di dover ripensare criticamente il nostro imprinting costituisce a tutti gli effetti un atto adulto della pratica architettonica, frutto di un rapporto estremamente più denso, certamente più difficile, ma anche molto più ricco e maturo della semplice memoria.

Paesaggio

La terza parola chiave è una delle più importanti per il dibattito architettonico contemporaneo: si tratta del paesaggio. Ragionando sempre in maniera dialettica mi sento di dire che la mia definizione di questa parola nasca in opposizione ai concetti di ambiente, di *environment*, di tecnologia. Non perché, come del tutto ovvio, queste componenti non siano parte in causa della miscela, ma perché i singoli ingredienti non possono essere in alcun modo sostituiti alla magia dell'insieme, una magia catalizzante.



Il tempio di Vesta a Tivoli

In questo modo paesaggio è una parola che si rivendica completamente all'interno del dibattito culturale, artistico, estetico e quindi architettonico. Qual è dunque la definizione di paesaggio? Il paesaggio è "la rappresentazione estetica, condivisa collettivamente e culturalmente, ma in costante evoluzione, di una parte del mondo". Questa definizione deriva dal libro *"Introduzione alla rivoluzione informatica in architettura"* (Carocci, 2007). Qual è la chiave di questa definizione? Certo nella definizione ogni parola pesa, ma il concetto fondamentale è quello di rappresentazione. Il paesaggio nasce in un determinato momento storico, come costruito mentale. Il momento è quello in cui, nel palazzo comunale di Siena, vengono dipinti due straordinari affreschi dei fratelli Lorenzetti. L'importanza fondativa di questi due affreschi è quella di introdurre un'idea che fino ad allora non era mai esistita. L'idea particolare che esista un insieme antropico in cui gli elementi della natura, gli elementi della coltivazione, gli elementi della urbanizzazione leggera delle campagne e quella più forte della città creano un'immagine nuova, creano, appunto, il paesaggio. Nasce un insieme di immagini e di valori, nasce una rappresentazione estetica condivisa collettivamente e culturalmente. Il motivo per cui gli affreschi sono nel palazzo



Ortofoto della città di Como

del municipio risiede proprio nella condivisione. Non si ha concetto di paesaggio se non è condiviso storicamente e culturalmente. Quindi è facile capire il perché quando si pensa al paesaggio si pensa alla Toscana. Quasi tutto il mondo pensa al paesaggio toscano perché è la scena nativa del concetto stesso di paesaggio. Tuttavia il paesaggio non è solo assimilabile al paesaggio toscano! Il paesaggio in quanto rappresentazione estetica e di condivisione di valori varia: esso è continuamente rinegoziato, continuamente ripensato. Ad esempio, esiste una estetica del paesaggio industriale e meccanico che è stata consolidata da Cezanne, dal futurismo e da Antonioni, e non dubitiamo che esista una capacità di interpretare ancora altri i paesaggi con canoni ancora differenti. Con la definizione che abbiamo discusso, si afferma la necessità di una rappresentazione estetica che attraverso lo sguardo della pittura, della fotografia, del cinema, crei una immagine. Senza questa rappresentazione estetica il paesaggio non c'è. Alcuni architetti contemporanei hanno creato, esattamente con il loro lavoro, un nuovo paesaggio. Zaha Hadid, per esempio, ha un'idea fortissima di paesaggio. Non a caso sente il bisogno di rappresentarlo esteticamente e ciò è visibile in tutta la prima fase del suo lavoro. Quando comincia a crearlo con le sue architetture, comincia a diventare cosa vera e diventa un paesaggio condiviso culturalmente e socialmente. Oggi abbiamo la concezione di un paesaggio "infrastrutturale" dinamico e filamentoso grazie al suo lavoro! Cosa fanno i grandi artisti? I grandi portano a guardare ciò che esiste e si conosce con uno sguardo nuovo. Creano un'ipotesi di paesaggio della città contemporanea e hanno la forza di scovare le potenzialità, portando la cultura contemporanea ad accettarlo come nuova modalità operativa di trasformazione del reale. Non si può capire Frank O. Gehry se non si tiene conto del suo interesse per il *cheapscape*, per il paesaggio povero, per il paesaggio secondario residuale e della pop art. Chi avrebbe mai pensato che questo tipo di paesaggio potesse diventare elemento dell'architettura? Invece lo è diventato ed è diventato un modo di operare in situazioni specifiche, specialmente nella fase di Gehry tra fine degli anni 80 e inizio degli anni 90 del Novecento. Oggi esiste una fase nebulosa in cui comincia a prendere forma una nuova idea. Noi sappiamo molto bene come operare all'interno del paesaggio dei Lorenzetti e possiamo fare un piano di come operare anche all'interno delle coordinate del mondo astratto, industriale, cezanniano o del paesaggio infrastrutturale della Hadid o del *cheapscape* di Gehry. Ma qui parliamo di un'idea che non si è ancora affermata. Un'idea che non è ancora esattamente definita e non è ancora collettivamente e culturalmente condivisa. Questo campo di ricerca interessa, nell'architettura contemporanea, soprattutto chi studia il rapporto tra architettura e informatica.

Esiste un paesaggio mentale non ancora conclamato su cui si può lavorare. Ci sono una serie di architetti di nuova generazione, quelli che abbiamo definito più di una volta "nati con il computer", che cercano di dare forma a un paesaggio nuovo, un paesaggio nativo di una nuova era, un paesaggio dell'informazione.

Quali sono le componenti fondamentali di questo paesaggio? Innanzitutto all'interno di questo mondo assumono grande valore le informazioni, che ne costituiscono la vera e propria materia prima. Le informazioni si configurano si modellano in forme significative, poi si muovono e si radunano in maniera diversa.

A destra: Veduta dell'Aventino sulla strada detta di Marmorata. , G. B. Piranesi



Si sente, si capisce e si intuisce, dentro questo paesaggio mentale, una grande distanza dal passato. Oggi, e ancor più domani, sono le informazioni che costituiscono un'imprescindibile valore di un mondo contemporaneo che spinge per prendere forma anche in architettura.

Un secondo aspetto di questo paesaggio contemporaneo è la similitudine con un argomento che, sempre più continuamente, si vive: il paesaggio di oggi non è solo quello della metropoli contemporanea, nella sua declinazione e nelle sue varianti nel mondo, ma anche e soprattutto quello che vediamo ogni minuto sugli schermi dei nostri computer e nelle nostre protesi tecnologiche. Un paesaggio fatto di salti, di sovrapposizioni, fatto di interconnessioni dinamiche di dati che creano informazioni, un paesaggio dell'interattività.

E infine c'è un terzo elemento nel paesaggio mentale che prende forma nelle menti degli artisti e degli architetti nuovi, ed è quello di una natura riconquistata, di una natura partecipe del mondo contemporaneo. Questa natura riconquistata si muove nella complessità di manipolazioni elettroniche del nostro corpo e si presenta come una sorella attiva ed intelligente accanto all'architettura. Questi nuovi argomenti cercano da anni una sintesi in un'opera di architettura: informazione, interattività e natura. Stiamo provando a muoverci in questo territorio, tuttavia, non siamo sicuri se si arriverà ad affermare l'idea condivisa di un nuovo paesaggio dell'interattività. Fortunatamente, pensando ad alcuni lavori di Toyo Ito e di Diller + Scofidio, sembra che alcuni semi siano stati gettati. L'architettura in questi casi si interfaccia con questi tre parametri: informazione, interattività e natura in maniera totalmente diversa dal passato.

Questa installazione, TreeIT, di cui speriamo di avere nuove versioni, è una installazione del gruppo nITro che a nostro giudizio ha tentato di dire qualcosa su queste tre parole: informazione, interattività e natura.

L'installazione vuole sensibilizzare il pubblico al problema del grave inquinamento dei terreni nella zona del lago di Vico. Questo argomento era stato affrontato da uno dei membri del gruppo, Dario Pompei, che durante la sua tesi di laurea aveva proposto un'operazione sistemica che prevedeva ad un tempo una riforestazione attiva, la decontaminazione e la bonifica e la creazione di percorsi pensili su passerelle in legno. Questi percorsi valorizzavano la zona delle pendici del lago creando delle micro architetture inserite nel contesto con uno sviluppo compatibile con le vocazioni naturalistiche dell'area. L'idea dell'installazione era dunque quella di costruire un richiamo alla passerella nel parco, arricchita di un carattere interattivo. Ciò attiva le tre parole chiave che interessano: informazione, natura e interattività. La pedana è caratterizzata da canne che si illuminano attraverso dispositivi elettronici che in realtà sono memoria di tutta una operazione vegetale del progetto madre.

A destra: Villa Malaparte a Capri (Foto di Gloria Saravia Ortiz)





Cultura

Passiamo dunque all'ultima parola: la cultura. L'idea che la cultura riguardi il passato è una delle idee più errate, più sbagliate e più perniciose che si possano immaginare. Io ho cercato di razionalizzare questa idea per dargli una definizione che, come tutte le definizioni, prevede un aggiustamento. È la prima volta che la propongo in un intervento pubblico.

"La cultura è la costruzione di una capacità di orientamento, che basandosi sulla comprensione critica del passato, guarda alla costruzione del futuro."

Analizziamo alcune parole chiave della definizione. La parola fondamentale è orientamento ma è importantissima per la struttura della definizione anche la ripetizione, per ben due volte, dell'idea di costruzione a cui naturalmente noi come architetti siamo particolarmente interessati.

Allora, bisogna fare dei test, per capire se questa ipotesi di definizione possa funzionare. Perché a noi non importa, in questo contesto e in questo approccio che l'abbia detta Hegel o che Pico della Mirandola ne abbia dato un'altra definizione. Quello che a noi interessa, in questo contesto, è "se funziona". Ci apre delle possibilità? Questa analisi ci aiuta? Proprio come un progetto: se funziona mi amplia, mi arricchisce, apre nuovi orizzonti.

Proponiamo allora un semplice test: immaginate di trovarvi nella foresta amazzonica. Ogni passo, ogni centimetro è un pericolo mortale. Saremmo assolutamente persi, non potremmo fare niente. Perché? Perché della foresta amazzonica non abbiamo "cultura". Immaginatevi invece che nella stessa situazione ci sia un indigeno. L'indigeno è perfettamente in grado di muoversi, sa dove andare, cosa evitare, cosa raccogliere: è capace di attivare quel territorio. Cos'ha dunque l'indigeno che io non ho? L'indigeno ha la "cultura" di quel luogo. Cultura, chiaramente, come capacità di orientamento, generata dalla comprensione critica del passato. Intere generazioni hanno sperimentato, prima del nostro indigeno, i pericoli della foresta amazzonica, ed è proprio la valutazione di questa esperienza che solidifica la cultura. La solidifica, certo, ma non la caratterizza in maniera assoluta. Il grande salto logico è esattamente questo: è chiaro che la cultura si basa sul passato, ma, partendo dalla stratificazione, opera una funzione operativa sempre rivolta "alla costruzione del futuro". Nel caso più semplice "costruzione del futuro" come raggiungere il villaggio o cacciare per sopravvivere.

Questa visione della cultura si oppone all'idea di cultura come accumulo di nozioni, e si configura come un metodo, più che una direzione specifica. D'altronde tutte e quattro le parole proposte, "informazione", "imprinting", "paesaggio" e "cultura", condividono una analoga attenzione: quella di stimolare il pensiero creativo e progettuale.





Quale cultura?

Una
prospettiva
cognitiva

LA COSTRUZIONE CULTURALE DELLA REALTÀ

Dalla cultura individuale a quella partecipativa

di Matteo Baldissara

"L'idea che la cultura riguardi il passato è una delle idee più pericolose, più sbagliate e perniciose che si possano immaginare. Cosa fanno i grandi? I grandi portano il mondo a riguardare ciò che esiste e si conosce con sguardo nuovo, trasformandolo così in un valore condiviso culturalmente".

Antonino Saggio, Conferenza, Aula Fiorentino, Sapienza, Facoltà di Architettura,
Roma 16 maggio 2015

Non esiste un'unica definizione del concetto di cultura: a partire dal XIX secolo molte discipline ne hanno indagato significato, origine e sviluppo con metodologie specifiche e prospettive tra loro differenti. Scienze cognitive, psicologia culturale, antropologia, sociologia, filosofia, pedagogia hanno analizzato i singoli fattori che concorrono alla formazione culturale dell'individuo e del nucleo sociale in cui esso si sviluppa. Tra le definizioni più note riportiamo quella dell'antropologia classica, per cui *"la cultura, o civiltà, intesa nel suo ampio senso etnografico, è quell'insieme complesso che include la conoscenza, le credenze, l'arte, la morale, il diritto, il costume e qualsiasi altra capacità e abitudine acquisita dall'uomo come membro di una società"*¹ e quella di uso comune, tratta dal dizionario Treccani, per cui la cultura è *"l'insieme delle cognizioni intellettuali che, acquisite attraverso lo studio, la lettura, l'esperienza, l'influenza dell'ambiente e rielaborate in modo soggettivo e autonomo diventano elemento costitutivo della personalità, contribuendo ad arricchire lo spirito, a sviluppare o migliorare le facoltà individuali, specialmente la capacità di giudizio"*. Una prima sostanziale differenza: l'approccio antropologico privilegia il carattere etnografico e collettivo della cultura, mentre la seconda definizione ne evidenzia quello personale ed evolutivo, ed ha dunque derivazioni pedagogico-istituzionali. Le due componenti non sono in realtà disgiunte, riverberano invece in un unico campo in mutue interazioni e modifiche, in un rapporto le cui gerarchie cambiano a seconda del contesto. Con l'obiettivo di analizzare i rapporti tra i due caratteri della cultura per arrivare ad una definizione preminentemente operativa e riportare dunque il ragionamento nel campo architettonico, si farà riferimento al sistema delle scienze cognitive, ed in particolare a quella psicologica.²

Lo stretto rapporto tra comportamento, cultura, simbolo ed esperienza è attentamente analizzato da Marta Olivetti Belardinelli, all'interno del libro *"La costruzione della realtà come problema psicologico"*. Il primo dato che emerge dall'analisi cognitiva del processo di costruzione della realtà che un individuo, e successivamente una società, compie è che, dal punto di vista della psicologia empirica, il

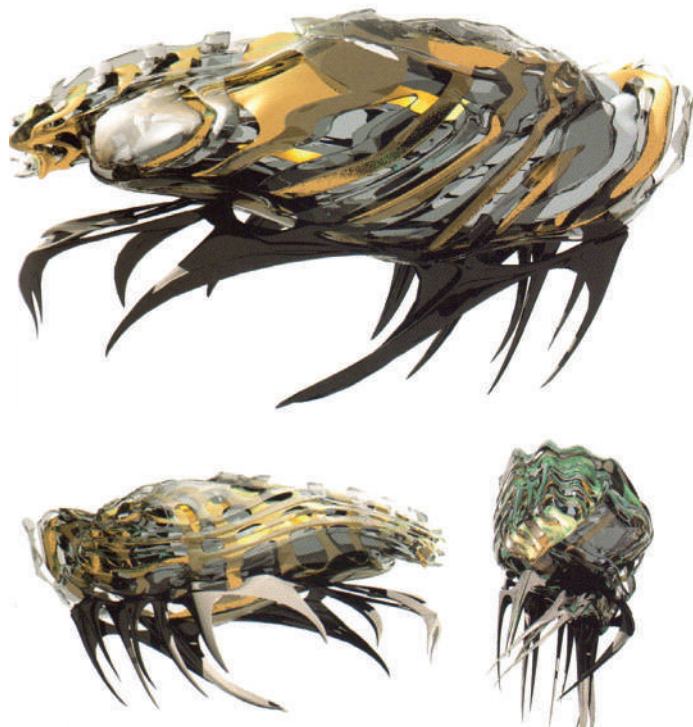
A sinistra: Luigi Franciosini, Parco della Collina della Pace Peppino Impastato, 2004 -2007

dato del reale è assolutamente soggettivo. In maniera più specifica: *“il realismo della psicologia è limitato all'ammissione della possibilità da parte di una variabile esterna di influenzare l'interno del sistema [individuo]”*.³ È un dato di fondamentale importanza perché consente di determinare quali siano i fattori che determinano lo sviluppo dell'esperienza soggettiva e quindi della cultura dell'individuo, che sono in parte innati, in parte portati del comportamento. L'esperienza soggettiva non può essere derivato di uno solo dei due fattori altrimenti si avrebbe, nel primo caso, un individuo completamente culturale dalla nascita e, nel secondo, un individuo che rappresenta un sistema totalmente aperto e disordinato in cui il fattore soggettivo dell'esperienza sarebbe annullato dal sistema di valori che gli viene trasmesso. Dunque, come già sostenevano i transizionalisti, i fattori funzionali e di esperienza agiscono in concomitanza con i fattori strutturali. In questo senso possiamo affermare che alle dizioni soggetto-oggetto e organismo-ambiente si venga gradualmente a sostituire la dizione individuo-cultura.⁴ Occorre dunque iniziare a creare una definizione del termine nell'ottica delle scienze cognitive. La formulazione classica vede la cultura come la somma totale degli atteggiamenti, delle idee e degli schemi di comportamento di una società.⁵ In questa definizione l'attenzione è fortemente centrata sugli aspetti immateriali della cultura, cioè le idee e gli atteggiamenti, ma lo sviluppo delle teorie cognitive ha evidenziato come esista un rapporto di continue e mutue modificazioni tra aspetti materiali e immateriali di una società. In particolare appare evidente come l'avvento di un determinato bene materiale possa influenzare non solo l'aspetto esperienziale, ma la concezione della realtà come oggetto del pensiero, ma su questo torneremo ancora più avanti. L'altro elemento di sviluppo fondamentale per la formulazione di una definizione coerente di cultura è il rapporto di quest'ultima con il simbolo. È infatti l'uso dei simboli che rende possibile la trasmissione della cultura di generazione in generazione e da individuo a individuo, sia in quanto ne garantisce la significanza, sia in quanto, sintetizzandone i significati, ne rende possibile la cumulatività attraverso i secoli di esperienza progressiva.⁶ Il nodo di collegamento tra la sfera culturale individuale e quella collettiva è dunque il simbolo: è con esso che la cultura diviene super individuale, partecipata. Sulla base di tutti questi elementi, possiamo arrivare dunque ad una formulazione della definizione: *“la cultura è un sistema omeostatico di forze in equilibrio dinamico con funzione di costanza adattiva”*, che riguarda tanto il singolo individuo quanto il gruppo di individui. Ed è proprio nel rapporto tra soggetto e gruppo che questa definizione trova un risvolto assai interessante: essendo la cultura così intesa un prodotto dell'interazione di gruppo, essa è un portato della società, pertanto, tanto logicamente quanto storicamente, è naturale che alcune parti della società siano in grado di anticipare la cultura.

Il complesso quadro sin qua delineato ci ha permesso di comprendere le numerose questioni che riguardano il tema della cultura e di delinearne in maniera generale i tratti costitutivi. Cerchiamo ora di rendere operative queste considerazioni, appoggiandoci anche alla definizione di cultura che, da architetto e critico, da A. Saggio, interpretandola come *“la costruzione di una capacità di orientamento, che basandosi sulla comprensione del passato, guarda alla costruzione del futuro”*. Sulla base delle riflessioni già avviate, possiamo individuare alcune affinità tra questa definizione e quella psicologico-cognitiva: in primo luogo la presenza di fattori esperienziali individuali e di fattori strutturali passati. Esiste altresì una forte analogia tra quella capacità di orientamento, che è il nodo fondamentale della

Architettura e
cultura
partecipativa

visione di A. Saggio, e gli schemi di comportamento che già R. Linton individuava come caratteristici di una determinata cultura. Ciò che quest'ultima definizione aggiunge rispetto alle precedenti è la proiezione del futuro come derivato naturale del concetto stesso. Aggiungiamo dunque un terzo elemento ai due costitutivi della cultura (esperienza e fattori innati): il valore costruttivo e propulsivo della stessa. Veniamo ora all'aspetto architettonico della questione: in che modo l'evoluzione culturale ha avuto la capacità di orientare gli sviluppi architettonici del nostro tempo? È stato già evidenziato come gli aspetti fondamentali da tenere in considerazione siano tanto materiali quanto immateriali e come le relazioni tra di essi non siano mai univoche. Uno degli aspetti materiali che maggiormente ha contribuito all'evoluzione della nostra capacità di orientamento è senza dubbio il calcolatore automatico. L'invenzione dei computer e il loro sviluppo non ha solo introdotto nuove possibilità all'interno del nostro campo di azione, ma cambiato il modo in cui percepiamo il reale, come lo costruiamo: la commistione tra digitale e reale è qualcosa che, oggi, fa parte non solo del nostro immaginario, ma della nostra struttura di pensiero. È evidente come un simile cambiamento non potesse che rivoluzionare, insieme alla nostra costruzione del reale, l'idea di architettura di un'intera generazione. *"Con l'introduzione del CAAD,*



AlloBio, Credit Marcos Novak

fin dalle prime fasi concettuali della pratica architettonica, e attraverso tecniche di modellazione e visualizzazione innovative, possono essere impiegate complesse formule matematiche per descrivere lo spazio e sviluppare la forma".⁷ Lo strumento non solo ci consente di rileggere ciò che conosciamo attraverso la sua rappresentazione digitale, ma, al contrario, ci permette di pensare in maniera digitale, creando qualcosa che in nessuna maniera saremmo riusciti a creare senza di esso: cambia, in effetti, gli equilibri del nostro sistema culturale, proiettandoci in nuovi scenari costruttivi, al cui interno solo chi ha compiuto il salto cognitivo è in grado di orientarsi. Il computer dunque non può essere considerato solo come uno strumento di supporto all'attività di pensiero, e di progetto in particolare, ma come elemento generativo e propulsivo, perché non solo ci fornisce gli strumenti per realizzare cose che altrimenti non saremmo stati in grado di fare, ma, cambiando la nostra struttura cognitiva, ci consente di immaginarne di nuove. L'altro elemento, che è in realtà per metà immateriale e per metà assai concreto è la nascita dell'ICT (Information and communication technology). Come è noto i primi studi sulla possibilità di creare un sistema di comunicazione digitale, che utilizzasse quindi calcolatori automatici, iniziarono nella prima metà degli anni '60, quando il ministero della difesa americano lanciò il programma ARPA, una rete di trasmissione di dati a grandi distanze. Il progetto si sviluppò molto rapidamente, fin quando, nel 1991, Tim Berners-Lee, ricercatore del CERN di Ginevra, creò il World Wide Web, un sistema di pubblicazione di contenuti (testi, audio, video, immagini) organizzati in siti web con link reciproci, in modo da formare un grande ipertesto.⁸ Le ripercussioni della creazione della rete internet sono vastissime, e si può affermare senza paura di smentite che abbiano cambiato in maniera significativa l'articolazione



Diller Scofidio+Renfro, High Line, New York, 2002

della nostra struttura sociale. Si pensi ad esempio alla nascita delle cosiddette comunità virtuali: gruppi on line di persone che, accomunati da interessi, gusti o comportamenti di consumo, condividono risorse e informazioni, si organizzano e si mobilitano in maniera comune per raggiungere specifici obiettivi.⁹ Internet è stato in grado di farci passare da un modello di comunità ascrivibile (in cui le affiliazioni hanno carattere territoriale, familiare) ad un modello affiliativo (in cui le relazioni sono basate sulla comunanza di interessi). Il cambiamento che più direttamente riguarda il tema in analisi è stato rilevato da H. Jenkins, ed è lo sviluppo di quella che è stata definita cultura partecipativa. Jenkins sostiene, sulla scia di quanto sostenuto da Rheingold, che i media digitali abbiano contribuito alla nascita di un insieme di pratiche culturali volte alla produzione concertata di contenuti e proposte, favorendo in questo modo un'ibridazione tra le dinamiche di domanda e offerta.¹⁰ Ancora una volta queste grandi rivoluzioni hanno un impatto diretto sulla produzione architettonica: si pensi ad esempio al caso della High Line di New York. In un'area degradata di Manhattan, la ferrovia sopraelevata ed abbandonata della West Side Line caratterizzava il paesaggio urbano. In risposta alle numerose ipotesi di demolizione paventate dall'amministrazione, un gruppo di cittadini crea un movimento per proporre un'alternativa più sostenibile: la creazione di un parco lineare che viaggi sulla linea ferroviaria. Il resto è storia: dal successo del progetto di Diller+Scofidio, al vertiginoso aumento di valore delle zone limitrofe, il processo ha innescato un circolo virtuoso che ha risanato l'intera zona. È solo uno dei casi dei processi bottom-up, di partecipazione condivisa, che hanno contribuito a trasformare le nostre città: si pensi ad esempio al recente progetto per la riqualificazione dello Sprea a Berlino.¹¹



Progetto GRAFT + Kleihues + Kleihues, Residenze ed uffici nell'area Holzmarkt, Berlino, 2014

Una nuova
cultura per
Roma

Nel panorama italiano, ed ancora maggiormente in quello romano, trovare validi esempi di processi bottom-up che abbiano condotto a buoni risultati architettonici è forse più complesso che in altri paesi. Eppure, specialmente se ci si muove su canali culturali alternativi a quelli istituzionali, qualcosa si muove. In un simile scenario nasce infatti il progetto Metropoliz, la città meticcica: in uno spazio recuperato di una ex fabbrica lungo la via Prenestina, nasce una comunità multiculturale autogestita, capace di creare un microcosmo culturale di grande interesse. Sebbene dal punto di vista strettamente architettonico il progetto Metropoliz non si componga di tanti interventi (tra cui si ricordano quelli del gruppo Geologica), il modello culturale messo in atto è stato capace di innestare un circuito propositivo: molti artisti si sono interessati al progetto creando opere ed installazioni per questo spazio meticcio, tanto da dare vita un vero e proprio museo, il Museo dell'altro e dell'altrove (MAAM). Un processo parallelo alla via istituzionale, dunque, capace anche di grandi imprese. Capace persino, come ci raccontano Fabrizio Boni e Giorgio de Finis nel loro film Space Metropoliz, di arrivare sulla luna.

Anche se, dal punto di vista istituzionale, i processi bottom-up non formano ancora una realtà importante nel panorama romano, molti municipi della capitale hanno avviato negli ultimi anni processi di progettazione partecipata, coinvolgendo comitati di quartiere, associazioni culturali, associazioni per la difesa del territorio e gli assessorati di Roma Capitale. Nascono così, ad esempio, i gruppi per la progettazione partecipata di Via Giulia, quelli per il recupero del Parco Papareschi, quelli per la riqualificazione di Piazza Vittorio. Processi simili sono ancora un ibrido che ricorda più i metodi tradizionali di progettazione che quelli bottom-up e, ad oggi, non hanno ancora prodotto risultati evidenti sul territorio, ma rappresentano certamente un passo in avanti verso la costruzione di una cultura partecipativa. Un caso i cui risultati sono stati eccellenti ed interessanti da analizzare, sebbene non sia un caso di processo bottom-up, è quello del parco di Collina della Pace, disegnato dall'architetto L. Franciosini,



Luigi Franciosini, Parco della Collina della Pace Peppino Impastato, 2004 -2007

Il Parco della
Collina della
Pace

con una forte e costante partecipazione degli abitanti del luogo. La storia del parco, che è allo stesso tempo un simbolo culturale, non poteva che richiamare la partecipazione dei residenti: negli anni '70 fu lo scenario di un'importante manifestazione per la pace, da cui prese il nome; nel 2001 fu confiscato ad un ex membro della Banda della Magliana e, attraverso la legge 109/1996, restituito alla comunità come bene pubblico ed intitolato a Peppino Impastato. Per molti anni il parco è stato compromesso dalla presenza di un edificio di imponente cubatura e di una strada che lo divideva a metà, oggi è stato recuperato attraverso una serie di terrazzamenti che rimodellano la collina, la riqualificazione di due casali già presenti sull'area, la creazione di un nuovo sistema di mobilità ciclo-pedonale e di spazi pubblici. Il cuore dell'intero progetto è una grande piazza sopraelevata, dalla quale poter osservare tanto l'agro romano quanto il nuovo paesaggio del parco, e che è diventata un punto di ritrovo fondamentale per la cittadinanza.

È dunque nel passaggio da una costruzione individuale del reale ad una collettiva e partecipata, attraverso le interazioni tra individuo e società, che la cultura emerge e progredisce.



Luigi Franciosini, Parco della Collina della Pace Peppino Impastato, 2004 -2007

note

(1) Tylor, Edward Burnett. *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom*. Princeton, 1871, 45.

(2) È necessario, data la vastità della disciplina, definire in maniera sintetica il campo della psicologia cognitivo comportamentale per capirne specificità e interesse in questo contesto. La nascita del metodo cognitivo si fa risalire alla metà degli anni cinquanta, come sviluppo antitetico alla scuola comportamentista e strettamente correlato al lavoro di C. Shannon del 1948 sulla teoria dell'informazione (Shannon 1948) e alle nuove ricerche sulla cibernetica. Il metodo cognitivista, almeno nella sua prima fase, presentava aspetti caratteristici che segnavano un profondo scarto rispetto agli altri approcci: l'interdisciplinarietà, in primo luogo; si interessava inoltre dei processi cognitivi (la percezione, l'attenzione, la memoria, il linguaggio, il pensiero, la creatività), che erano stati trascurati dai comportamentisti; concepiva la mente come un elaboratore di informazione, avente un'organizzazione prefissata di tipo sequenziale e una capacità limitata di elaborazione lungo i propri canali di trasmissione (Sternberg 1996). Nei suoi sviluppi più recenti il metodo cognitivo ha esteso questi principi alle dinamiche sociali in cui si sviluppa il pensiero, studiando l'interazione tra cognizione, contesto sociale e comportamento, componenti fondamentali della cultura (Zimmerman e Schunk, 2003).

(3) Von Foerster, Heinz. *On self organized system and his environment*, in Yavits e Cameron. New York: Springer New York, 2003.

(4) Olivetti Belardinelli, Marta. *La costruzione della realtà come problema psicologico*. Torino: Bollati Boringhieri, 1986.

(5) Linton, Ralph. *The Cultural background of personality*. London: Routledge, 2013.

(6) Olivetti Belardinelli. *La costruzione della realtà come problema psicologico*.

(7) ongratz, Christian e Perbellini, Maria Rita. *Nati con il Computer*. Torino: Testo & Immagine, 1999, 19.

(8) De Blasio, Emiliana. *Democrazia digitale*. Roma: LUISS University Press, 2014.

(9) Rheingold, Howard. *Comunità virtuali: parlare, incontrarsi e vivere nel cyberspazio*. Milano: Sperling&Kupfer, 1994.

(10) Jenkins, Henry. *Cultura convergente*. Milano: Apogeo, 2007.

(11) Saggio, Antonino. "Dal fiume alla città" in *L'architetto*. Roma: Giugno 2015.

selezione bibliografica

De Blasio, Emiliana. *Democrazia digitale*. Roma: LUISS University Press, 2014.

Jenkins, Henry. *Cultura convergente*. Milano: Apogeo, 2007.

Linton, Ralph. *The Cultural background of personality*. London: Routledge, 2013.

Neisser, Ulric. *Cognitive Psychology*. New York: Appleton-Century-Crofts, 1967.

Olivetti Belardinelli, Marta. *La costruzione della realtà come problema psicologico*. Torino: Bollati Boringhieri, 1986.

Pongratz, Christian e Perbellini, Maria Rita. *Nati con il Computer*. Torino: Testo & Immagine, 1999.

Rheingold, Howard. *Comunità virtuali: parlare, incontrarsi e vivere nel cyberspazio*. Milano: Sperling&Kupfer, 1994.

Saggio, Antonino. "Dal fiume alla città" in *L'architetto*. Roma: Giugno 2015.

Shannon, Claude. *Una teoria matematica della comunicazione*. New York: Bell System Technical Journal, 1948.

Sternberg, Robert. *Cognitive Psychology*. Belmont: Wadsworth Publishing, 1996.

Tylor, Edward Burnett. *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom*. Princeton, 1871.

Von Foerster, Heinz. *On self organized system and his environment, in Yavits e Cameron*. New York: Springer New York, 2003.

Zimmerman, Barry J, e Schunk, Dale H. *Educational psychology: A century of contributions*. Mahwah: Erlbaum, 2003.



SENZA DAVVERA OGNI VOM FRATICO CAMINI.
GLAVORANDO SEMINI CASCUNO.
MENTRE CHE TAL COMUNDO.
MANTERRA OVVERA TIGNORIA.
CHEL ALEVATA AREGI OGNI BALIA.



Introduzione

L'IMPRONTA DEL PAESAGGIO

di Lelio di Loreto e Mickedal Milocco

“Non posso che leggere il concetto di imprinting in maniera dialettica con quello di memoria: la definizione di imprinting nasce in reale opposizione a quella visione della memoria come magazzino preformato, chiuso, dal quale attingere singoli elementi. Il nodo di questa opposizione, per riprendere la definizione iniziale, è proprio nell'idea di rinegoziazione: anche la memoria subisce un processo evolutivo e di continuo ripensamento. Il fatto di dover ripensare criticamente il nostro imprinting costituisce a tutti gli effetti un atto adulto della pratica architettonica, frutto di un rapporto con la memoria estremamente più denso, certamente più difficile, ma anche molto più maturo.”

“Non si ha concetto di paesaggio se non è condiviso storicamente e culturalmente. Quindi è facile capire il perché quando si pensa al paesaggio si pensa alla Toscana: è la scena nativa del paesaggio. Tuttavia il paesaggio in quanto rappresentazione estetica del mondo varia, e guai se non variasse; esso è continuamente rinegoziato, continuamente ripensato.”

Antonino Saggio, Conferenza, Aula Fiorentino, Sapienza, Facoltà di Architettura, Roma 23 maggio 2015

Ad oggi, dopo anni di dibattito, l'estetica del paesaggio risulta essere ancora un argomento meritevole di attenzione. In questo breve scritto, vogliamo aprire una nuova finestra su questo tema, ponendolo in relazione con il concetto di imprinting, inteso come momento primo di assimilazione di ogni tipo di esperienza sensoriale, culturale e sociale.

La domande che ci poniamo sono: può esistere un punto di connessione tra i concetti di imprinting e paesaggio? E se esiste, che possibilità e che tipo di relazione mette a sistema due concetti allo stesso tempo così simili e così differenti? Come si sta evolvendo il concetto di paesaggio nella contemporaneità e nel prossimo futuro?

Dopo aver illustrato, attraverso alcuni esempi, che esiste un legame indissolubile tra imprinting e paesaggio, tale che l'uno non può essere compreso senza l'altro,

A sinistra: Ambrogio Lorenzetti, Effetti del buon governo in campagna, 1338-1339, Sala della Pace, Palazzo Pubblico, Siena

si propone di analizzare il concetto di paesaggio nell'epoca virtuale a favore di una visione più ampia capace di svelare connessioni sociali e culturali di sicuro interesse.

Imprinting,
rinegoziazione
e paesaggio

Per comprendere il legame tra il concetto di paesaggio e di imprinting occorre analizzare il significato di alcune parole chiave.

A. Saggio definisce l'imprinting come *"la presenza di figure native, impresse nella mente nei primi anni di vita e che ritornano in infinite rinegoziazioni durante l'età adulta, come una sorta di paradiso perduto o di terra promessa da ricreare costantemente, in nuove infinite presenze"*.¹ Tutto ruota intorno al concetto di rinegoziazione, ossia di una continua e soggettiva reinterpretazione della realtà attraverso la propria innata e primigenia conoscenza delle cose.

L'idea di imprinting è rintracciabile, pur se mai esplicitata, anche nell'interpretazione di F. Purini di un'Italia divisa in tre macro-aree non caratterizzate da un'identità, ma da un sentire comune: un orientamento che le porta ad aver un particolare approccio architettonico.

Per esplorare più a fondo il ruolo delle figure native è indispensabile comprendere prima che cosa sia la "memoria"; o meglio, è necessario affermare con certezza cosa essa non è. Pensare alla memoria come un magazzino dal quale attingere nel momento del bisogno rappresenta una chiusura mentale che porta a un annullamento del processo creativo tale da non permettere la comprensione dell'ampiezza dell'insieme culturale al quale si sta facendo riferimento. Attraverso il processo di rinegoziazione è invece possibile dare corpo e sostanza a un processo rigenerativo della memoria che apre ad un'evoluzione che genera situazioni stimolanti e, sotto l'effetto di un continuo processo di ripensamento, fa emergere dinamiche celate nel nostro inconscio.

Infine, si definisce paesaggio *"la rappresentazione estetica condivisa collettivamente e culturalmente ma in costante evoluzione di una parte del mondo visibile"*.

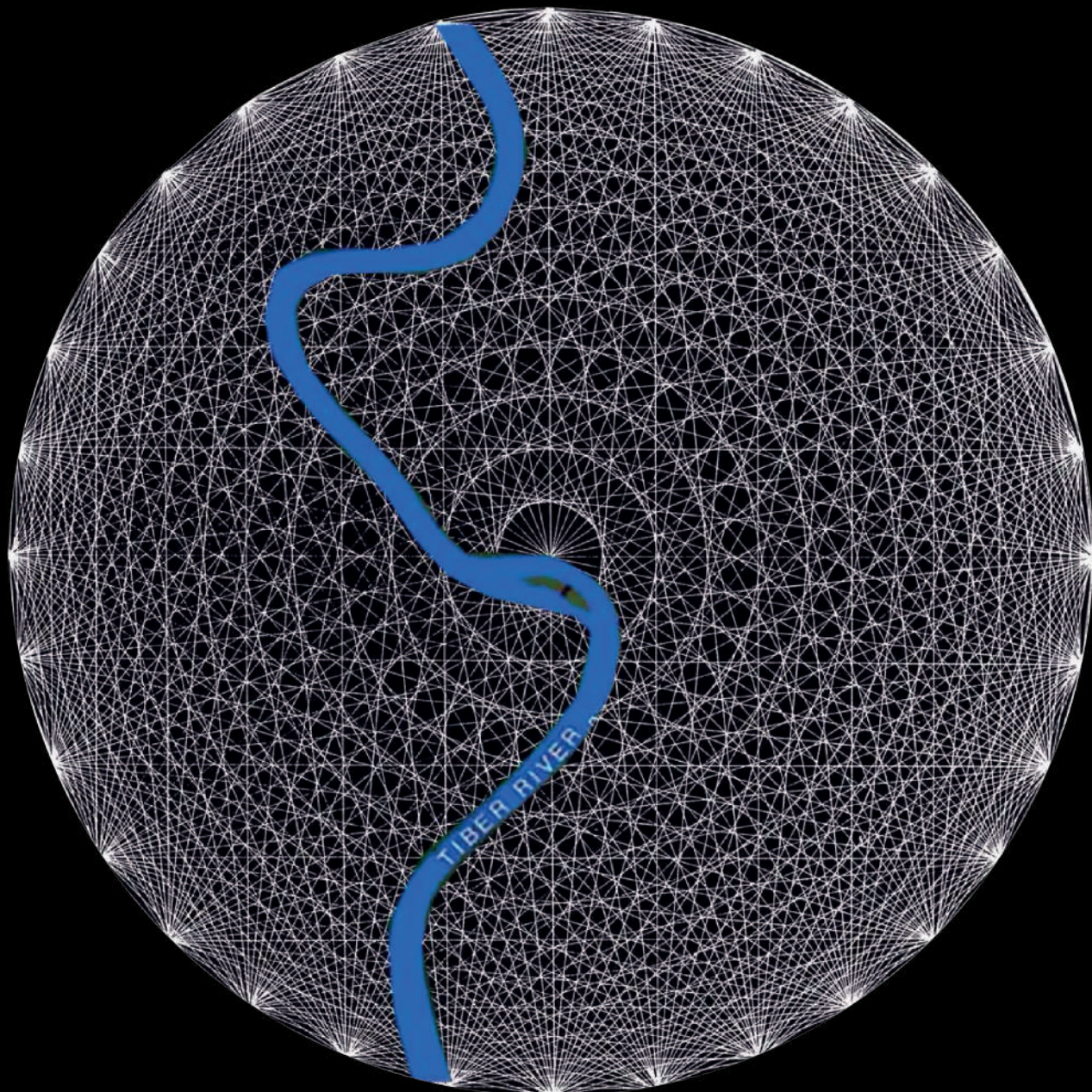
Tra memoria e
paesaggio:
esempi per
nuove
interpretazioni

Il luogo dove spesso si palesa il frutto del rapporto dialettico tra imprinting/paesaggio e memoria è l'arte. Non a caso l'arte è spesso il luogo dell'esplicitazione delle stratificazioni mentali e culturali dell'uomo. La lettura della città di Roma di Piero Meogrossi può essere portata ad esempio: la visione di un'archeologia rinnovata e introiettata nel futuro apre a una riflessione sul ruolo che la memoria può assumere nella cultura contemporanea, dove l'oggetto artistico viene visto come il frutto di un atto di rinegoziazione di immagini più o meno note.

In questo processo ad interessare non è più il ritrovamento archeologico in quanto tale, testimonianza di un passato glorioso e irripetibile, ma gli elementi dell'opera che diventano la base per generare un futuro innovativo: l'atto non è più quello di riprodurre iconograficamente l'archeologia nella sua grandezza ma quello di produrre un'idea a partire da essa.

Rilevante, all'interno del pensiero di Meogrossi, è constatare quanto salga il livello di complessità nel momento in cui ci si misura con il paesaggio urbano. Se l'imprinting si lega indissolubilmente al concetto

A destra: Piero Meogrossi, *Rete neo antica per Roma Mediterranea* (Credits: Piero Meogrossi)



di memoria, il paesaggio è collegato inderogabilmente alla condivisione culturale dell'immagine che si ha di esso. Come dice l'architetto, la possibilità di trasferire nel paesaggio urbano contemporaneo gli antichi codici geo-astronomici al fine di far nascere una coscienza civica e culturale legata al bene comune, passa attraverso la rinegoziazione delle reti strutturanti il paesaggio urbano antico, ma anche a quelle del paesaggio contemporaneo: le reti informatiche.

Come già anticipato, la parola che lega il moto di questi due costrutti mentali (paesaggio/imprinting) è evidentemente rinegoziazione. L'atto del rinegoziare è il motore immobile che genera tutti i collegamenti successivi nella messa a sistema di due concetti che altrimenti apparirebbero separati. L'esempio di Meogrossi risulta particolarmente calzante poiché riesce a sintetizzare chiaramente il rapporto che si instaura tra paesaggio e imprinting. Tuttavia il suo legame con la città storica, se da un lato ci aiuta a comprendere le possibilità di avere un prodotto (progetto) di qualità, dall'altro, essendo un processo già sintetizzato all'interno di un'opera finita e completa, non ci permette di sezionare e guardare all'interno le problematiche relative all'attivazione del processo di sintesi e a localizzare il punto di collisione e contatto tra imprinting e paesaggio.

Come punto di partenza per la comprensione del concetto di paesaggio, è utile delineare come lo stesso muti al mutare dell'interpretazione artistica, architettonica e culturale che l'uomo dà di esso. Per fare questo basterebbe considerare che il concetto di paesaggio nasce nel momento in cui l'uomo ne dà una rappresentazione. Il paesaggio toscano² dipinto dai Lorenzetti, ad esempio, è un momento di



Gilles Clement, Jardin du Musée du quai Branly a Parigi (Credits: Gilles Clement)

Il Paesaggio di
Gilles
Clement

rappresentazione artistica che si rivela essere anche un momento di condivisione di un'idea. Non a caso viene esposto nel Palazzo Pubblico di Siena.

Il fatto che ad oggi sia cambiato non solo il soggetto della rappresentazione, ma anche il luogo della condivisione, come ad esempio le gallerie d'arte o semplicemente internet, ci fa comprendere la variabilità dell'idea di paesaggio. A conferma di ciò, è necessario considerare come l'idea di paesaggio abbia subito variazioni legate al contesto storico, sociale e tecnologico. Ad esempio, ci si può legare alla differente filosofia di paesaggio proposta da G. Clément³ e metterla a sistema con il contesto in cui si colloca il suo pensiero, per comprendere come nel tempo sia esistita una evoluzione radicale dell'idea di paesaggio e di quanto essa sia legata agli sviluppi ambientali e culturali della città contemporanea. Se infatti analizziamo il pensiero di Clément, troviamo un concetto innovativo: il Terzo Paesaggio. Viene descritto come un mutamento dinamico all'interno dello spazio residuale caratterizzato da dinamiche incredibilmente veloci o estremamente lente, che vanno a generare situazioni di biodiversità sempre inedite e differenti. La novità introdotta da Clément è collocare la natura in una posizione diversa. Il paesaggista riesce a fuggire sia dall'utopia della città possibile in perfetta simbiosi con la natura, sia dall'eterotopia⁴ dell'altrove rispetto alla città in una scissione definitiva e irrealizzabile. La proposta nel Terzo Paesaggio è un metodo che asseconda la ambiente e va contro la sua regolazione attraverso la creazione di modelli. Tuttavia questo lasciare le cose alla loro evoluzione non significa non modificare il paesaggio, bensì intervenire in accordo con il sistema naturale in modo sapiente ma soprattutto dedut-



Gilles Clement, Giardini del Terzo Paesaggio a Saint Nazaire (Credits: Gilles Clement)

tivo. Si agisce per esperienza, che diventa nel giardino planetario di G. Clément il veicolo attraverso il quale l'uomo ha la possibilità di orientarsi all'interno del mondo fenomenico e quindi di avere cultura delle cose.

Questi ragionamenti di Clément sono qui riportati al fine di sottolineare come il concetto di paesaggio vada per l'appunto continuamente rinegoziato. Se, come già introdotto, paesaggio è *"la rappresentazione estetica condivisa collettivamente e culturalmente ma in costante evoluzione di una parte del mondo"*, come da definizione di Saggio, è evidente come la rappresentazione estetica del paesaggio vari in relazione con il tempo. Gropius, Mies e Le Corbusier vivono l'epoca della rivoluzione industriale e per loro il paesaggio ha quelle medesime caratteristiche meccaniche, Ghery vive l'epoca della globalizzazione, della super produzione ma soprattutto l'epoca del surplus dalla produzione che genera il *cheap scape* e dunque Clément vive l'epoca in cui il paesaggio è ciò che la città non fagocita, è ciò che rimane, è città residuale, è Junkspace, è Terzo Paesaggio o in qualsiasi altro modo lo si voglia chiamare. Da qui è facile il collegamento con l'arte che come il paesaggio varia a seconda di ciò che viene rappresentato esteticamente. Se con Ghery c'era il gusto pop, con Clément c'è il gusto dell'arte del riciclo che si può ritrovare, ad esempio, nella così detta Arte Povera.

In sintesi, il concetto di paesaggio non è e non può essere un concetto statico, ma dinamico caratterizzato da salti che producono una relazione non-lineare con il tempo e quindi in un divenire discontinuo e imprevedibile. Allora come è possibile rappresentare una condizione umana in continuo divenire? La risposta è nell'imprinting, ovvero nell'impronta riconoscibile universalmente che determina una precisa area in uno specifico punto temporale. Se è vero dunque che il paesaggio rappresenta un determinato momento storico e che la storia è in continuo movimento, si può dire che l'imprinting determina un collegamento a ritroso all'interno dell'evoluzione del concetto di paesaggio.

Il paesaggio virtuale: nuove interpretazioni del paesaggio nell'era di internet

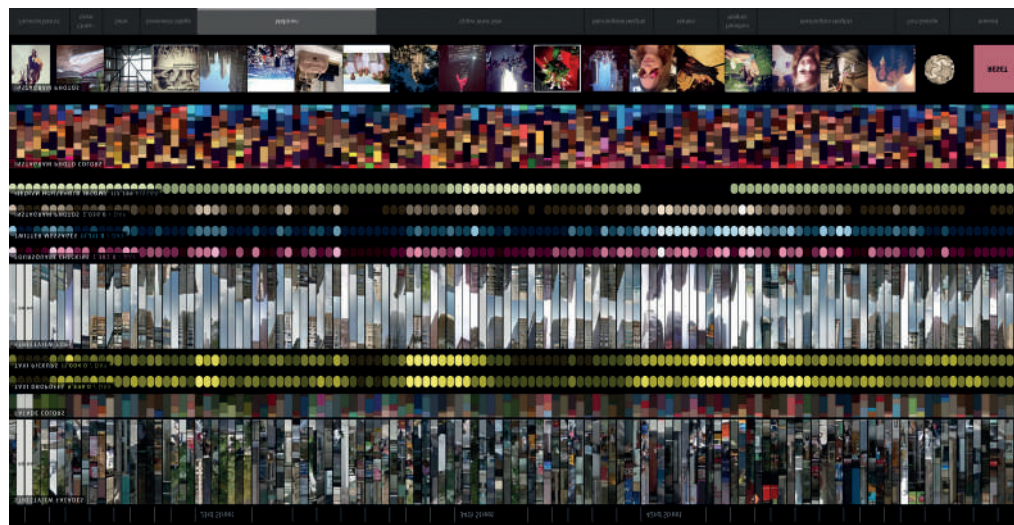
Il termine virtuale è usato con diversi significati: dal latino *virtus*, in riferimento alla virtù nel senso di forza; in campo filosofico e scientifico viene usato come sinonimo di potenziale, che può accadere; è particolarmente usato in informatica e ha il significato di simulato, non reale.

Questa realtà virtuale, che riguarda l'idea di città e di paesaggio diviene paesaggio potenziale (ossia uno o più paesaggi possibili).

Il concetto di paesaggio si sviluppa sicuramente sulle considerazioni fatte in precedenza, ma si duplica anche in relazione alla dilagante esigenza di ubiquità del vivere contemporaneo.

Ne è un esempio lo sviluppo delle nuove tecnologie e dei social network. Infatti, prima il paesaggio tendeva ad essere "monofunzionale" come quello dei Lorenzetti che è agricolo o quello del Movimento Moderno che era industriale. Oggi i paesaggi sono ibridi, multifunzionali personalizzabili e "visitabili" in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo; si generano, così, diverse esperienze di paesaggio che vertono verso un *lper-abitare*⁵ il tempo e lo spazio.

L'obiettivo è la ricerca di una autonoma sensibilità che permette all'uomo di immaginare e progettare il paesaggio. Dopo aver definito questo concetto e il suo rapporto con il tempo e dopo aver compreso a fondo le innovative ragioni per le quali è conveniente parlare di imprinting piuttosto che di identità, cerchiamo di individuare quali modalità predilige l'uomo contemporaneo per esercitare il suo diritto di espressione.



Lev Manovich, Lab Software Studies, Urban Data Visualization Project (Credits: Lev Manovich)

Evoluzione del
paesaggio

Se l'evoluzione del concetto di paesaggio subisce delle accelerazioni, possiamo sicuramente affermare di essere all'interno di una di queste, dettate dall'avvento dell'epoca informatica.

Il concetto di paesaggio si è, infatti, evoluto spostandosi all'interno di un altro insieme sensoriale. L'avvento dell'informatica, ha portato cambiamenti radicali nel modo di relazionarsi delle persone. La nascita dei social network e di altre piattaforme di condivisione ha creato nuovi spazi virtuali all'interno dei quali l'uomo può interfacciarsi con utenti in modo del tutto autonomo. Possiamo sostenere, dunque, che lo spazio virtuale sia il primo territorio che ha effettivamente abbattuto ogni genere di barriera (geografica, temporale e spaziale).

In un recente saggio, scritto all'interno della realtà dell'istituto Strelka di Mosca, Lev Manovich fa delle considerazioni sulle potenzialità dei media digitali e di come essi rientrano all'interno di un processo di evoluzione culturale del tutto naturale.

Il suo pensiero parte dal concetto dall'assenza della gerarchia. Siamo tutti uguali di fronte ad internet. Per questo un ragazzino potrebbe creare il più importante social network e una ragazza sedicenne che partecipa al sito DeviantArt può diventare una fotografa di Vogue. In sintesi, la sua ricerca riesce ad analizzare la complessità dei rapporti sociali umani attraverso le diverse piattaforme informatiche (Twitter, Instagram, Flickr, Pinterest, e così via) e all'interno di un universo individuale riesce ad individuare dei gruppi che si creano autonomamente nel web.

Il nocciolo della questione passa dunque per l'assenza di gerarchia che in questo caso è la rinegoziazione del futuro, da noi ricercata, che fa compiere al paesaggio dei salti che l'uomo riesce a produrre in uno spazio nuovo e libero da vincoli di qualsiasi tipo.

Questo paesaggio che si sta materializzando è caratterizzato da gruppi di utenti che si riuniscono indipendentemente dalla loro posizione geografica, dalle loro tradizioni e abitudini. Le comunità si riuniscono intorno a un "sentire comune" che le rende complici e solidali. È il concetto di imprinting che è stato rinegoziato dalla nuove generazioni, le cosiddette "nate con il computer", le quali hanno integrato, con un naturale processo culturale, l'informatica nella loro scena nativa diventando automaticamente parte di un nuovo spazio libero da obsoleti costrutti mentali limitanti, ma caratterizzato da flussi di informazioni che permettono libere aggregazioni. Per la prima volta l'uomo è veramente padrone di scegliere. Tutte le barriere si sono dissolte.

Il concetto di paesaggio subisce non uno, ma una serie infinita di salti. La rappresentazione del paesaggio è divenuta trasversale e affiliativa. Attraverso la condivisione il popolo del web può decidere quale immagine di paesaggio lo rappresenta maggiormente ed è così che uno user può per giunta raggiungere un discreto successo globale.

Ciò non deve stupirci. Se il paesaggio è la rappresentazione condivisa di un costrutto mentale, il web è il nuovo luogo della condivisione proprio come a suo tempo lo era stato il palazzo comunale di Siena per i Lorenzetti.

Teoricamente, grazie alla velocità di scambio di dati e informazioni dell'epoca contemporanea, il concetto di paesaggio, associato a quello virtuale, potrebbe evolvere in maniera ancora più rapida. Acquisisce dunque maggiore interesse l'importanza della "condivisione del sapere" e del "vedere" anche grazie a portali, già citati, come Flickr o Deviantart. Queste sono alcune delle pagine portatrici di immagini universalmente condivisibili le quali stanno diventando sempre più parte integrante del (nuovo) paesaggio universale o di quello che si potrebbe definire come iper-paesaggio.

note

(1) Cfr. Saggio, Antonino. *Paesaggi Culturali*, 102.

(2) Ambrogio Lorenzetti, *Effetti del buon governo in campagna*, 1338-1339, Sala della Pace, Palazzo Pubblico, Siena.

(3) Clement, Gilles. *Il Terzo Paesaggio*. Macerata: Quodlibet, 2005.

(4) Foucault, Michel. *Eterotopie*. Milano: Mimesis, 2010.

(5) Cfr. Bugatti, Antonio. *Progettare il sottosuolo-Underground design. Nella città densa e nel paesaggio- In the dense city and in the landscape*. Milano: Maggioli, 2010.

selezione bibliografica

Assunto, Rosario. *Un riassuntivo bilancio teoretico*. Palermo: Novecento, 1994.

Bartolozzi, Giacomo. *Malattia italiana dell'identità*. Milano: www.antithesi.info, 2004, <http://www.antithesi.info/testi/testo.pdf>.
[asp?ID=373](http://www.antithesi.info/testi/testo.pdf)

Bonesio, Luisa. *Il paesaggio come luogo dell'abitare, Paesaggio identità e comunità tra locale e globale*. Reggio Emilia: Diabasis, 2007.

Bugatti, Antonio. *Progettare il sottosuolo-Underground design. Nella città densa e nel paesaggio- In the dense city and in the landscape*. Milano: Maggioli, 2010.

Clement, Gilles. *Il Terzo Paesaggio*. Macerata: Quodlibet, 2005.

D'Angelo, Paolo (a cura di). *Estetica e Paesaggio*. Bologna: Il Mulino, 2009.

Focault, Michel. *Eterotopie*. Milano: Mimesis, 2010.

Frempton, Kenneth. "Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance", in *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Port Townsend: Hal Foster, Bay Press, 1983.

Manovich, Lev. *Instagram is a Window into people's thoughts and imaginations*. Mosca: www.strelka.com, 2015, www.strelka.com/en/magazine/2015/06/03/interview-lev-manovich-lev-manovich

Marucci, Giovanni et al. "Paesaggi d'architettura mediterranea", in *Architetturacittà* n. 7/8. Camerino: Agorà Edizioni, 2003.

Rilke, Rainer Maria. *Worpswede. I postimpressionisti tedeschi e la pittura di paesaggio*. Milano: Claudio Gallone, 1998.

Ritter, Joachim. *Paesaggio. La funzione dell'estetico nella società moderna*. Genova: Marietti, 1997.

Roger, Alain. *Court traité du paysage*. Paris: Gallimard, 1997.

Saggio, Antonino. *Introduzione alla rivoluzione informatica in architettura*. Roma: Carrocci, 2007.

Simmel, Georg. *Filosofia del paesaggio*. Bologna: Il Mulino, 1985.

Zumbo, Luigi. *Gli spazi di relazione delle città del Mediterraneo. Processi di modernizzazione e salvaguardia dell'identità mediterranea*. Tesi di Dottorato, Università Federico II di Napoli, 2005.

nuove sostanze

Louis Sauer
The Architect of Low-rise High-density Housing
Antonino Saggio

Alessandro Anselmi
Frammenti di futuro
a cura di
Rosetta Angelini Carla Molinari Eride Caramia

UNStudio
Diagramma struttura modello pelle ibridazione
a cura di
Gaetano De Francesco Elnaz Ghazi Isabella Santarelli

Roma
Cosmo | Cateria | Cultura
a cura di
Matteo Baldissara, Marta Montori, Teodora M. M. Piccinno

Not By Design Alone
A Scrapbook to Help Me Remember
A Life As An Architect
Louis Sauer

