



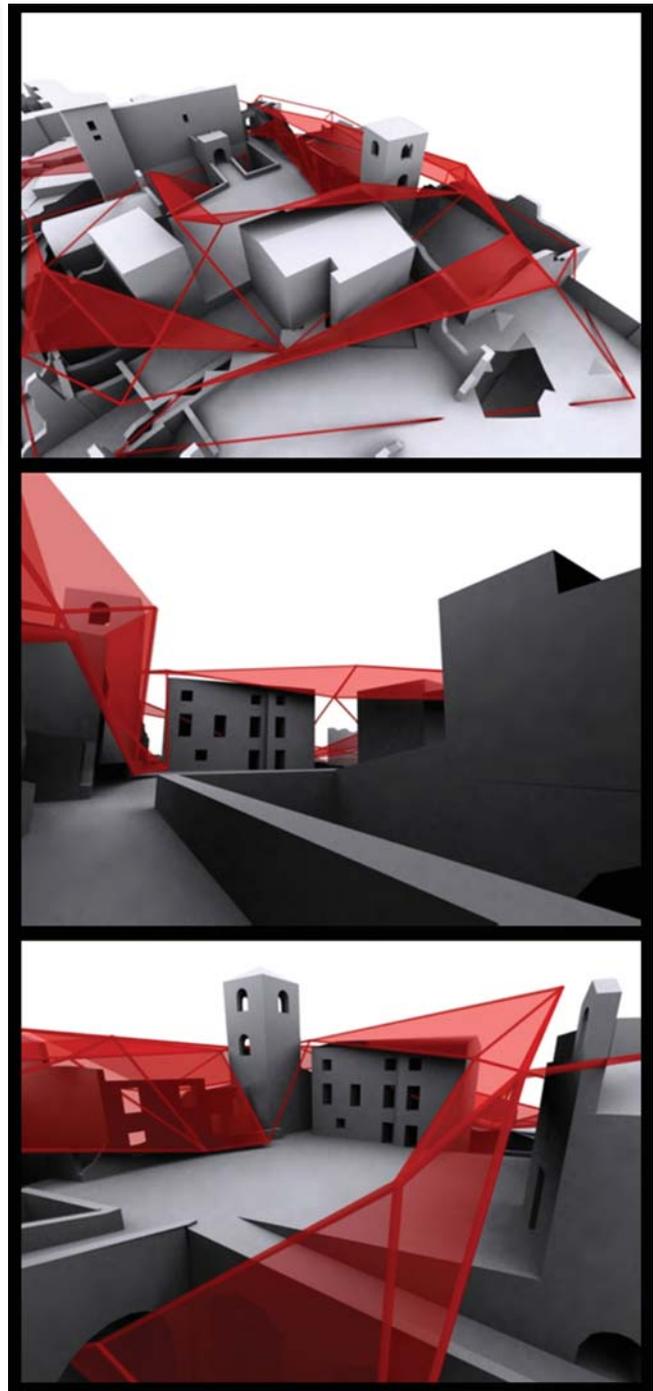
Figure 1-2-3 - L'arte di ridare la vita. Progetto per il paese medioevale abbandonato di Celleno (VT) Progetto di Caterina Naglieri, Cosimo Pellicchia, Alessandro Marinelli. Corso di Informatica e Architettura del prof. Saggio, "Sapienza" Università di Roma.

Cerchiamo di riflettere su cosa questo significhi per il nostro tema. E cioè quale sia l'impatto della *Information Technology* nel contesto dei paesi abbandonati, (un tema molto importante e di continua attualità in Italia anche in rapporto ad eventi calamitosi) e per molti dei siti archeologici che per una ragione o per l'altra sono letteralmente abbandonati a se stessi, in particolare nel Sud d'Italia.

La distanza dalle infrastrutture principali di comunicazione e la difficile accessibilità dovuta all'orografia di molti antichi paesi italiani, è oggi potenzialmente superata dalle ubiquità e immaterialità delle informazioni elettroniche. Oggi importa molto meno di una volta che questi paesi e questi remoti siti archeologici (come ad esempio il centro antico di Gioiosa Guardia in provincia di Messina, di interesse in quanto collocato nel territorio del nostro *Sicily lab*), non siano legati fisicamente al *centro* delle reti infrastrutturali, proprio perché attraverso l'elettronica il centro si materializza dove c'è l'azione.

Com'è ben noto questa caratteristica è di ordine strutturale e caratterizza la base *economica* della nostra società. Il famoso sociologo Alvin Toffler quasi tre decenni fa definì nel suo omonimo libro del 1980 questa fase dello sviluppo economico come *Terza ondata* o *Società dell'Informazione*. Il valore economico principale delle società è oggi rappresentato *esattamente* dalle informazioni, e questa forza economica si condensa nei computer e nei vari sistemi d'informazione e di telecomunicazione.

Naturalmente l'esistenza di *pre-condizioni* favorevoli (vivere in una Società delle Informazioni e usufruire di una tecnologia legata alle telecomunicazioni, come abbiamo detto sopra) non si trasforma automaticamente nello sviluppo di soluzioni effettivamente praticabili. È naturalmente necessario individuare strategie economiche, ma anche culturali, idonee a potenziare un insieme di azioni di valorizzazione. Preme inoltre considerare che in Italia sono in atto ormai da diversi anni fenomeni di speculazione sui centri abbandonati che, venduti per intero a società straniere, vengono trasformati in complessi - spesso con un ampio ricorso al falso antico - e dati in gestione a organizzazioni internazionali che li usano quasi esclusivamente quali *resort* di lusso o come centri congressi. Se da una parte attività di questo tipo sono positive in zone economiche particolarmente svantaggiate, bisogna anche dire che il modello di sviluppo che si pensa più virtuoso per i centri abbandonati e sotto utilizzati indica una struttura economica ben più complessa e articolata. Una struttura in cui accanto alla valorizzazione culturale e storica dei centri si articola l'attivazione di attività produttive anche legate all'IT che va-



lorizzi le forze giovani e creative di questi centri e non solo l'economia dell'ospitalità e del turismo. Sono assolutamente illuminanti in tal senso l'esperienza del *NIAUSI* (*North West Institute & Civita Institute* www.northwestinstitute.com) - presso il quale il sottoscritto, durante un convegno, ha tenuto una relazione su questi temi - ed i contributi dei fondatori i professori Anthony Costa Heywood e Astra Zarina (purtroppo scomparsa nell'agosto del 2008, a Civita di Bagnoregio).

In ogni caso, anche se azioni culturali, sociali ed economiche devono essere intraprese in maniera mirata, condivisa e arricchente in modo effettivo le situazioni di base, la presenza della Società dell'Informazione e i nuovi mezzi informatici aprono incredibili prospettive di rilancio, sviluppo e valorizzazione di questi piccoli centri, e segnano una autentica inversione di rotta nella loro percezione e uso rispetto alla fase industriale della nostra società. Nuove entusiasmanti scommesse si aprono proprio in queste condizioni che da periferiche possono tornare a diventare attive e partecipi in scala non solo locale ma globale.

LE POSSIBILITÀ DI TRASFORMAZIONE E CARATTERIZZAZIONE DEGLI AMBIENTI URBANI IN RAPPORTO ALL'IT

Veniamo ora ad esaminare il ruolo legato all'IT in questi contesti. Un fenomeno intrinsecamente legato alla Società dell'Informazione è che sempre più individui possono diventare *creatori di messaggi* (anche estetici) e non solo passivi recettori. Dai blog agli spazi condivisi in rete di *MySpace*, dai filmati *Youtube* alle immagini e ai video di *Flickr*, la capacità di diventare *creatori* però non si muove solo *dentro* il computer. Queste attività trascinano *fuori* dal computer per muoversi invece all'interno i processi di creazione dell'ambiente urbano. I piccoli centri sembrano poter essere dei naturali condensatori di queste nuove possibilità connesse alla tecnologia anche perché proprio essi sono da sempre portatori di una sorta di esteticità diffusa. Tutti notano la rincorsa che avviene in questi contesti tra chi ha i fiori più belli alla finestra, o le tendine più aggraziate, ma naturalmente oggi questa caratteristica si estende e si diffonde attraverso la tecnologia.

Un aspetto centrale delle tecnologie informatiche è quello di poter operare trasfigurando gli spazi e le situazioni; si è in grado di operare rendendo attivo uno strato di informazioni che può creare una sorta di *augmented reality*: una realtà più densa, più ricca, più stratificata di quella che si percepisce con i soli sensi.

Questo avviene a molteplici livelli. Il primo e più facile da comprendere è la sovrapposizione di uno strato di proiezioni all'esistente. Attraverso proiezioni (che possono avere anche un forte tasso estetico attraverso l'elaborazione di cosiddetti video contestuali) si sovrappone alla realtà uno strato informativo che può addirittura trasformare il significato dei luoghi: far vivere allo stesso tempo il passato arcaico se non geologico e allo stesso tempo una possibile trasformazione contemporanea. Operare con questa tecnologia *light*, leggera e immateriale, nei centri storici può produrre un grande effetto, ma anche delle utilizzazioni pratiche in una serie di occasioni (la più semplice è quella teatrale e scenografica, oppure museale e storica, oppure ambientale e turistica oppure prettamente artistica-installativa). Questo strato informativo e proiettivo sovrapposto all'esistente può avere anche importantissimi risvolti economici nell'area della pubblicità sia di produzioni locali che remote.

Il secondo livello di utilizzo dell'IT in questi contesti è quello dell'aumento del tasso informativo vero e proprio dei luoghi. La chiamiamo *deep information*, per intenderci. Attraverso i microchip consentiti dalla tecnologia RFID (acronimo di *Radio Frequency Identification*) i singoli elementi di un paesaggio urbano (i portoni, gli stemmi, i dipinti, le decorazioni, le sculture etc.) possono essere indicizzati. Quale può essere il portato *strutturale* ed economico di questa nuova condizione legata alle potenzialità dell'IT? Si pensi ad uno dei mali endemici di questi centri. "*La vista nel nostro paese dura mezz'ora*", dicono i negozianti. Ma attraverso la tecnologia RFID la visita può durare potenzialmente settimane! Si rifletta: a un visitatore viene fornito un palmare con audio e video di qualità. Girando per il paese o per il sito archeologico - specie se semi-abbandonato come a Gioiosa Guardia per esempio - egli si farà raccontare la storia delle porte (visto che è questo, per esempio quello che gli interessa, per iniziare) per passare poi alla storia dell'esodo, a quella della pestilenza, ai *cunti*, ai miracoli dei Santi, e così via. Avrà inserti di letteratura, film e quant'altro, potrà leggere articoli di stampa o interi libri. Tutti stimoli *in situ*, attivabili dall'utente a suo piacere girando e ricevendo i messaggi che potrà di volta in volta attivare o scegliendo di attivare solo particolari set informativi. Potrebbe passare anche

settimane in un paese abbandonato, esplorando giorno per giorno storia, tradizione, cibi, monumenti.

Porgo l'idea, che ritengo sia originale, a chi vorrà implementarla. Abbiamo trasmesso nel passato molte idee di questo tipo attraverso la collana *IT Revolution in Architecture*, i convegni e la didattica e non mi risulta che ad oggi questa idea sia stata affrontata. Basta fare una ricerca in internet per scoprire che accoppiando le parole "RFID" e "Centro storico" non esce nulla di significativo e spesso si pensa a questa tecnologia in ambiti quali: il controllo dell'avanzamento della produzione negli stabilimenti, la biglietteria elettronica nel trasporto pubblico locale, l'identificazione degli animali, il controllo degli accessi, il ticketing in strutture pubbliche e private (autostrade, stazioni sciistiche, piscine, spiagge, aziende, ecc.), la tracciabilità delle merci, la logistica del magazzino, l'identificazione di pazienti in ambito ospedaliero, la gestione degli *asset*, la gestione di punti di vendita, le applicazioni volte a potenziare le funzionalità del prodotto. Veniamo ora al terzo livello di rapporto tra IT e piccoli centri o siti archeologici. Si tratta di combinare i due livelli precedenti (quello *proiettivo trasformativo* e quello *informativo profondo*) con il concetto di interattività. Si tratta cioè di rendere l'ambiente modellabile interattivamente al mutare dei desideri degli utenti. Lo spazio può essere, infatti, effettivamente sensibile, dotato e ricco di informazioni che si possono attivare non solo nel proprio palmare, ma anche veramente, fisicamente su se stesso. Lo spazio urbano si può cioè effettivamente trasformare momentaneamente con la tecnologia. Informazioni storiche, ma anche informazioni riguardo quello che si sta svolgendo in altre parti del mondo, possono diventare parte attiva della scena urbana. Si consideri inoltre che la tecnologia di oggi consente proiezioni anche ologrammatiche che simulano una presenza tridimensionale *vera* di attori, personaggi del passato nello spazio. Si pensi alla possibilità di lavoro collaborativo a distanza (la chirurgia a distanza è realtà). Si tratta di capire come innestare tutte queste possibilità insieme con le altre: dal recupero e consolidamento, alla messa in sicurezza, dai sistemi di mantenimento e monitoraggio, a un'ingegneria e ad un restauro sempre più preventivo e naturalistico, da uno sviluppo di strategie socio economiche adatte a questi contesti, sino al ruolo attivo del momento creativo e artistico.



Figura 4 - Jam Frequency. Il Gasometro di Roma come trasmettitore di Informazioni. Progetto di Marco Olivieri, Federico Pitzalis, Janni Gordon, Alessandro Marinelli. Corso di Informatica e Architettura prof. Saggio, Sapienza Università di Roma.

ALCUNE POSSIBILI ESEMPLIFICAZIONI DEL RUOLO DELL'IT NEI CONTESTI DEI CENTRI ABBANDONATI.

Naturalmente, tutto ciò che abbiamo detto non sono pure idee, ma *progetti* che si muovono, ad esempio nell'attività che mi riguarda, essenzialmente in tre sfere. La prima è quella all'interno della cattedra alla Sapienza di Roma (Facoltà di Architettura "L. Quadroni") *IT e Progettazione architettonica* e nei workshop condotti a Gioiosa Marea dal 2006 nel *Sicily lab*; la seconda è la collana *IT Revolution in Architecture* (una collana internazionale da me diretta dal 1998 giunta al XXXV volume per Birkhäuser, Edilstampa), la terza è

nel gruppo di ricerca www.nitrosaggio.net, che sviluppa anche praticamente alcune di queste idee.

Un esempio di progetto utile a comprendere il ruolo trasformativo di proiezioni e suoni è *Architettura come spettacolo*. Il *Gasometro a Texpo* del gruppo *Jam frequency* (M. Olivieri, F. Pitzalis, F. Gordon, A. Marinelli) propone una *macchina scenica* di grande interesse e suggestione come *landmark* per Roma, trasformando il grande gasometro sulle rive del Tevere in un emettitore di informazioni. I sistemi delle nebulizzazioni, delle proiezioni, delle luci e dei suoni sono studiati sia dal punto di vista tecnologico che dal punto di vista delle possibili

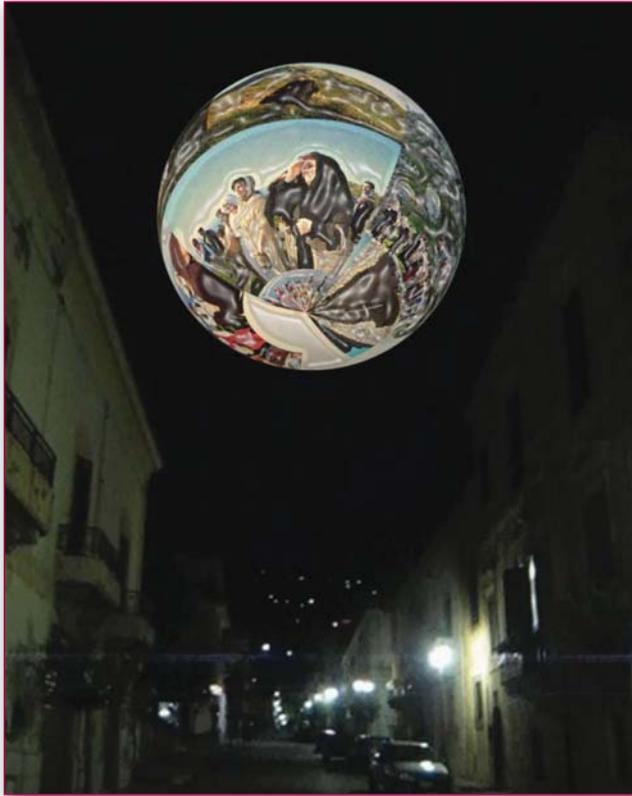


Figura 5-6 - Museo itinerante della storia antica nel centro storico di Gioiosa Marea (ME). Progetto di Mariano Fatica e F. Guevara Workshop del Sicily Lab di Gioiosa Marea (Saggio con Del signore e Goodwain Tulane U.)

Il lavoro di Fatica e Guevara ipotizza delle *microsituazioni urbane* per la ricollocazione dei reperti storici e archeologici che vengono inseriti direttamente negli spazi della cittadina, piuttosto che chiusi a chiave in un piccolo ambito municipale.



Figura 7-8 - Suoni e nuovi luoghi urbani a partire dalla grotta preistorica del Tono a Gioiosa Marea, Progetto di Christian Farinella e R. Kelley. Workshop del Sicily Lab di Gioiosa Marea (Saggio con Del signore e Goodwain Tulane U.). Farinella e Kelle studiano la grotta preistorica del Tono, localizzata tra il mare e il centro cittadino. Nel loro progetto il suono diviene tema di ricerca. Per risolvere la mancanza di vita notturna nella città di Gioiosa, una esigenza molto sentita dai giovani, vengono disseminati spazi di incontro nelle principali piazze del paese con una serie di forme scultoree flessibili, capaci di chiudersi durante il giorno e aprirsi di notte. Questi bistrot elettronici e interattivi diventano altre parti di suoni provenienti da un'altra area della città. In particolare il suono del passaggio del treno viene captato e mandato all'interno della grotta del tono che è una naturale cassa di risonanza armonica. L'output sonoro viene poi rimixato e ri-proiettato all'interno della città attraverso appunto questi bistrot elettronici, vere e proprie nuove strutture ibride della contemporaneità un po' chioschi, un po' sculture, e un po' altoparlanti, capaci via wi-fi e bluetooth anche di generare un network locale di scambio di informazioni.



La cattedra del Tono viene utilizzata come cassa di risonanza armonica per produrre suoni. Gli abitanti il suono funziona per mettere in grado a 30 gradi il generatore di risonanza elettronico per ogni abitante del centro. GROTTO DEL TONO

INSIDE HISTORICAL CONNECTION POWERFUL SOUND SYSTEM

