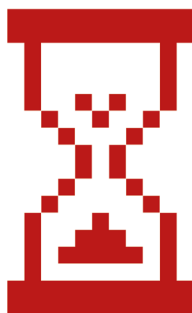


ARCHITETTURA & TEMPO

a cura di Antonio Lavarello e Davide Servente



ICAR65 Percorsi multidisciplinari di ricerca Vol. III

Genova University Press
Collana Percorsi di Architettura

3

Responsabile

Prof. Arch. Niccolò Casiddu

Direttore dAD - Dipartimento Architettura e Design
Scuola Politecnica, Università degli Studi di Genova

Comitato scientifico

Maria Canepa

Antonio Lavarello

Katia Perini

Chiara Piccardo

Gian Luca Porcile

Paola Sabbion

Davide Servente

ICAR65

L'oggetto di studio di ICAR65 è l'architettura in tutti i suoi aspetti e nelle sue relazioni con altre discipline.

Si intende inoltre approfondire gli aspetti teorici rintracciabili nelle diverse culture architettoniche, a partire da un'attenzione alla realtà che prenda in esame il disegnato e il costruito nella loro accezione più ampia.

L'ambiguità dei confini dell'architettura intesa come disciplina specialistica rende necessaria una disponibilità allo scambio e alla collaborazione. L'architettura è una disciplina dal carattere collettivo e la ricerca in architettura non può isolarsi in ambiti specialistici ma deve favorire il dialogo fra diverse competenze.

Gli obiettivi che ICAR65 si propone sono:

- lo sviluppo della ricerca scientifica e la creazione di un terreno di scambio tra i diversi saperi legati all'architettura;
- la diffusione della cultura architettonica al di fuori del suo ambito specifico, anche coinvolgendo specialisti in altre discipline;
- la didattica a livello universitario, anche ricorrendo a forme di sperimentazione;
- la comunicazione rivolta a un pubblico generico.

I risultati che ICAR65 si propone di produrre possono assumere la forma di pubblicazioni, conferenze, mostre e workshop.

I membri di ICAR65 sono alcuni dottori di ricerca in architettura dell'Università degli Studi di Genova, Dipartimento Architettura e Design: Maria Canepa, Valeria Iberto, Antonio Lavarello, Katia Perini, Chiara Piccardo, Gian Luca Porcile, Paola Sabbion e Davide Servente.

ARCHITETTURA & TEMPO

A cura di
Antonio Lavarello e Davide Servente

Testi di

Francesco Bacci, Ivan Brambilla, Alessandro Canevari, Elisabetta Canepa, Maria Canepa, Mariabruna Fabrizi, Davide Tommaso Ferrando, Fabrizio Gallanti, Elisabetta Ginelli, Carlo Deregibus, Edoardo Fanteria, Bianca Felicori, Giovanni Galli, Manuel Gelsomini, Santiago Gomes, Valeria Iberto, Francisca Insulza, Antonio Lavarello, Fosco Lucarelli, Luigi Mandraccio, Luigi Manzione, Beatrice Moretti, Giacomo Pala, Katia Perini, Chiara Piccardo, Claudio Poddie, Gian Luca Porcile, Gianluca Pozzi, Rossana Raiteri, Guido Emilio Rossi, Paola Sabbion, Eliana Saracino, Davide Servente, Emanuele Sommariva, Davide Trabucco, Giorgia Tucci, Francesca Zanotto



è il marchio editoriale dell'Università di Genova



*Il presente volume è stato sottoposto a double blind peer-review
secondo i criteri stabiliti dal protocollo UPI*

© 2020 GUP

I contenuti del presente volume sono pubblicati con la licenza
Creative commons 4.0 International Attribution-NonCommercial-ShareAlike.



Alcuni diritti sono riservati.

Realizzazione Editoriale

GENOVA UNIVERSITY PRESS

Via Balbi, 6 - 16126 Genova

Tel. 010 20951558 - Fax 010 20951552

e-mail: gup@unige.it

<http://gup.unige.it>

ISBN: 978-88-3618-020-2 (versione eBook)

Finito di stampare giugno 2020

- Prefazione
 11 **Architettura&Tempo?**
Rossana Raiteri
- Introduzione
 18 **I diversi tempi dell'architettura**
Antonio Lavarello, Davide Servente

- 23 **Architettura come arte del tempo.**
Appunti per una teoria
Antonio Lavarello

A partire dalla seconda metà del XIX secolo pare essersi consolidata nel dibattito disciplinare la concezione dell'architettura come 'arte dello spazio', fino a farne una vulgata data ormai per scontata in ogni ambito discorsivo. Il saggio propone alcune riflessioni preliminari ad una lettura alternativa dello status della disciplina, che viene indagata come 'arte del tempo': arte del ricevere dal passato e del proiettare nel futuro attraverso l'edificazione.

- 31 **Il crono-paradosso dell'Architettura,**
o dell'invarianza delle sue condizioni ontologiche
Alessandro Canevari

Non è affatto ovvio che ciò che oggi è ritenuto Architettura debba necessariamente esserlo stato in passato né restare tale in futuro. Chiedersi come e se possa cambiare l'idea di Architettura nel tempo, ovvero in virtù di che cosa un oggetto conta come Architettura, equivale a mettere in discussione i criteri per definirlo e farlo esistere come tale. Insinuarsi nell'orizzonte frutto di questa intuizione permette di riflettere sull'Architettura e sull'invarianza delle sue condizioni d'esistenza.

- 48 **Paracronie d'Architettura**
Giacomo Pala

Il testo discute il problema della paracronia (contemporaneità del passato) in architettura. Dopo una introduzione teorica preliminare, e l'analisi dei sincronismi, asincronismi e ucronismi dell'architettura, è osservato come l'architettura sia sempre nella paradossale intersezione tra tre tempi. Per discutere il problema sono introdotti due architetti che hanno trasformato questa condizione nella loro poetica: Piranesi e Soane. Infine, è ipotizzato che l'unico modo per lavorare sulla relazione tra architettura e tempo sia quello di accettare la relatività del tempo storico: architettura creatrice del tempo.

- 60 **Paesaggi entropici**
Paola Sabbion

L'idea di tempo oggi sembra essersi definitivamente contratta, disarticolata e frammentata. Di conseguenza, anche il concetto di spazio ha subito dei mutamenti: la nuova prospettiva, facendo del passato un oggetto sfuggente, ha reso 'estemporanea' la percezione

del paesaggio. Tuttavia, seppur in modo inconsapevole, è ancora necessario inquadrare il vissuto del momento in un significato 'storico' per poter fornire allo spazio un valore in grado di sedimentarsi nella memoria e nell'immaginario.

71 **Tempo e spazio, dalla metropoli al cyberspazio**

Giorgia Tucci

Le considerazioni di questa riflessione si inquadrano in un attuale e rivoluzionario frangente storico in cui la percezione dello spazio, della città e della società, è radicalmente cambiata, così come quella del tempo, cercando di comprendere e relazionare le dinamiche che si sono successe nella storia con le possibili distopiche previsioni future.

80 **Edge Communities.**

Città perdute tra Distopie e Utopie post-metropolitane

Emanuele Sommariva

Nella stagione della città globale, la sovrapposizione temporale tra la crisi dell'utopia e l'affermazione della distopia ha restituito innumerevoli immagini, sia nella letteratura che nel cinema, circa il definitivo esaurirsi delle spinte ideologiche per il progetto urbano. Un passaggio che il saggio affronta attraverso l'esamina di distopie di ordine ed inclusione (tempo fermo) e di uguaglianza e benessere (tempo variabile), tra luoghi mai completamente cancellati e non-luoghi che non si compiono totalmente, tra solitudini e similitudini.

92 **Resilienza e durata.**

La narrazione del pensiero resiliente

Maria Canepa

La variabile della durata ha assunto nel progetto architettonico un valore molto differente, influenzato dalla narrazione a cui fa esplicitamente o implicitamente riferimento, rendendo meno scontato l'assunto per cui un oggetto architettonico sia destinato a durare nel tempo per un periodo illimitato. In quest'ottica le modalità dell'abitare sono influenzate da nuove esigenze e i concetti di adattabilità, trasformazione, temporaneità ed emergenza vengono letti attraverso il pensiero resiliente.

102 **Progetto per l'emergenza vs progetto in emergenza.**

Il tempo delle sinergie tra flessibilità e multifunzionalità

Elisabetta Ginelli, Gianluca Pozzi

Non si può rispondere all'emergenza con soluzioni d'emergenza progettate in emergenza. È questo il paradigma di partenza di questo contributo che, considerando il progetto come organizzazione della conoscenza, sostiene che esso debba essere in grado di gestire anche la variabile tempo. In quest'ottica il progetto diventa 'per' l'emergenza in quanto è in grado di imprimere, attraverso flessibilità e qualità continuativa, i caratteri di resilienza, adattività e velocità per rispondere efficacemente anche alle situazioni imprevedute, ma non inaspettate.

115 **Minime risorse, massima durata.**
L'efficienza materiale come categoria di sostenibilità

Francesca Zanotto

Il recente interesse per la dimensione materiale dell'architettura trova prevalentemente espressione nell'indagine sulla relazione tra la scarsità globale di risorse materiali e il loro impiego progettuale a lungo termine. La pratica risponde con approcci diversi i cui prodotti costruiti sono soggetti, indistintamente, all'usura del tempo. La manutenzione costituisce una necessaria forma di compromesso con tale usura, in grado di dare vita, se inclusa tra i temi progettuali e compositivi, ad un'architettura definita dalla propria necessità di durare.

127 **Il Miljonprogrammet svedese oggi.**
Obsolescenza di un programma edilizio decennale

Chiara Piccardo

Nell'arco di un decennio, tra gli anni Sessanta e Settanta, il Miljonprogrammet ha guidato la realizzazione di un milione di unità abitative, corrispondenti a circa un quarto dell'attuale patrimonio edilizio svedese. Sebbene questo programma continui ad esercitare una forte risonanza sulla società odierna, il patrimonio edilizio si trova ad affrontare una grave obsolescenza. Il saggio esplora il dibattito nazionale attuale e si interroga sul futuro di questo ambiente urbano.

139 **ZONE TRIP #4**
Black Rock City

Francesco Bacci, Beatrice Moretti

Il *Burning Man* è un evento rituale che trasforma per una settimana all'anno una piana desertica in una città di settantamila abitanti nella forma di un'immenso teatro. L'insediamento urbano temporaneo di Black Rock City si lega indissolubilmente alla celebrazione di un rito inscritto in un tempo e in uno spazio e rifugge così il pericolo di fallimento tipico dei modelli ideali. È forse proprio il tempo limitato, o liminale, in cui si consuma la festa a conferire al *Burning Man* un'identità altra ed effimera e, in ultimo, a determinare l'architettura dell'accampamento.

152 **Un attimo per sempre.**
Riflessioni sull'effimero a quarant'anni dall'Estate romana

Eliana Saracino

I quarant'anni trascorsi dalla prima edizione dell'*Estate romana* offrono l'occasione per interrogarsi sul valore e sulla durata dell'effimero. Esaminando il metodo e i risultati prodotti dalla serie specifica e significativa di eventi culturali della manifestazione romana, il testo si propone di indagare gli effetti duraturi che l'effimero genera nella relazione tra abitanti e spazi urbani, evidenziandone la rilevanza e l'attualità per i processi contemporanei di rigenerazione urbana.

167 **«Una reinvenzione infinita».**
Città, architettura, evoluzione e temporalità in Marcel Poëte

Luigi Manzione

Per Poëte la città va situata, bergsonianamente, nel suo divenire. Impregnata del passato, essa reca nel suo corpo le tracce dell'intera evoluzione: la forma urbana è una cristallizzazione del divenire – «reinvenzione infinita» – colta nella sua immediata riconoscibilità. Il rapporto tra tempo, evoluzione e forma è centrale in Poëte: lo esploreremo in uno snodo essenziale della sua riflessione, evidenziando come, nello studio della città, la categoria chiave della continuità venga da lui ripensata in un dialogo serrato con la discontinuità, secondo una visione del tempo come forza viva di cambiamento, operante sulla più resistente materia dello spazio.

178 **Ritorno al presente:**
la Germania e l'architettura scomparsa
nell'epoca della sua riproducibilità tecnica

Ivan Brambilla

Nel contesto della Germania riunificata la ricostruzione di edifici simbolo o di parti di città storica cancellati dai bombardamenti della seconda guerra mondiale e dalle successive politiche di riedificazione urbana vive un momento particolarmente fortunato. In questo saggio vengono affrontati tre importanti casi studio: il programma di riconfigurazione del centro storico di Potsdam, la realizzazione della nuova città-vecchia di Francoforte e la ricostruzione del castello di Berlino.

194 **Torri Gemelle, 102 minuti.**
L'eternità dell'architettura

Davide Servente

Fisicamente le Torri Gemelle non esistono più e altre architetture sorgono sul loro sedime ma la loro presenza è salda nelle nostre memorie. In 102 minuti hanno superato l'idea della decadenza della materia e dell'obsolescenza data dal trascorrere del tempo, annullandole attraverso la loro assenza. L'11 settembre ha reso labile quel rapporto di eternità a cui ogni architettura vorrebbe tendere, che ogni progettista desidera.

204 **La città senza orologi**

Edoardo Fanteria

Ci sono dei fatti, delle occasioni, che hanno nell'ultimo mezzo secolo stravolto le nostre "Cronologie". Non è forse vero che ci basta il tasto Annulla per tornare indietro, liberandoci dal peso delle nostre azioni? Ma se lo è nel piano della virtualità, dove nulla di fatto esiste in maniera tangibile, lo è anche sul piano dei sensi? Eppure abbiamo visto che dove il tempo si ferma e le coordinate spaziali si annebbiano, questo non è più il migliore dei mondi possibili.

214 **La sabbia e la roccia.**
Il progetto al tempo dell'anticonvenzionale

Carlo Deregibus

Per millenni, l'architettura si è sedimentata insieme alle convenzioni sociali che ne motivavano forme e usi. Ma nell'ultimo secolo costruzione e obsolescenza diventano troppo rapide, e dalla roccia sicura delle convenzioni si passa alla sabbia incerta del contemporaneo. Per edificare "sulla sabbia" come se fosse roccia, servirà allora una teoria del progettare che guardi al progetto come ritenzione del passato e protensione del futuro, in una continua ricerca delle persistenze di senso.

228 **Strategie contro il tempo**

Giovanni Galli

L'arte è uno degli stratagemmi con i quali l'uomo cerca di rispondere al suo impossibile desiderio di eternità. Le opere d'arte sopravvivono all'uomo, e la realtà che rappresentano, dentro la cornice di un quadro o nelle pagine di un romanzo, vive in una temporalità altra, sottratta al tempo cronologico della quotidianità. Di tutte le arti, l'architettura è la sola a costruire materialmente lo spazio di questa sottrazione. Diversi sono i modi in cui, nel tempo, l'architettura ha operato a tal fine.

Testimonianze

240 **Il tempo di latenza dell'architettura**

A cura di Antonio Lavarello e Davide Servente

Appendice

264 **Intervalli di tempo**

A cura di ICAR65

TEMPO E SPAZIO, DALLA METROPOLI AL CYBERSPAZIO

Giorgia Tucci

Our physical and virtual realities are becoming increasingly intertwined. Technologies such as VR, augmented reality, wearables and the internet of things are pointing to a world where technology will envelop every aspect of our lives. It will be the glue between every interaction and experience, offering amazing possibilities, while also controlling the way we understand the world.

Keiichi Matsuda

Il tempo del Manager e quello del Contadino

Gregory Bateson, all'inizio degli anni '70, in un saggio per spiegare la cura dell'alcolismo, scrisse «dal punto di vista positivo, si può affermare che qualunque insieme dinamico di eventi e oggetti che possenga circuiti causali opportunamente complessi e in cui vengano relazioni energetiche opportune, mostrerà sicuramente caratteristiche proprie della mente. Tale insieme eseguirà confronti, sarà cioè sensibile alla differenza (oltre a essere influenzato dalle ordinarie 'cause' fisiche, come collisioni o forze); 'elaborerà l'informazione', e sarà inevitabilmente autocorrettivo...» (1976, pp. 346-350).

La mente, intesa in questo senso come sommatoria di ambiente, corpo e cervello, sviluppa dei processi cognitivi inevitabilmente legati all'interazione tra uomo e ambiente in cui è inserito.

Risulta interessante riflettere come la concezione del tempo muti a causa della percezione dello spazio, o per meglio dire, del 'contesto'. Per sviluppare questo ragionamento poniamo a confronto due figure simboliche antitetiche: l'uomo della città, il 'manager', inteso come un professionista dinamico, che lavora e vive quotidianamente la metropoli, e il 'contadino', che identifica un ipotetico cittadino della periferia semi-urbana agricola, ove abita e gestisce le sue attività lavorative legate allo spazio rurale.

Il 'sistema' di Bateson, altro non è che l'architettura stessa della città del manager o lo spazio aperto rurale della periferia del contadino, arricchito con tutte quelle azioni e relazioni che dominano e identificano questi luoghi. Il tempo del manager è pertanto scandito e autocorretto dal complesso sistema che abita e nel quale è immerso, frenetico, dinamico, stimolante e inarrestabile, quello spazio distratto e diffidente comunemente chiamato 'metropoli'.

La metropoli per definizione – *metropōlis*, città madre – descrive un'area di grandi dimensioni, fortemente popolata, centro economico e culturale di una regione o di un Paese, una conurbazione densa e diffusa, ma anche accessibile, fortemente urbanizzata e dai caratteri identitari.

Secondo Simmel, la metropoli accresce, accelera e intensifica i fenomeni dai quali sono attratti gli individui che la abitano. Il loro 'io' viene spinto ad adattarsi ai nuovi stimoli metropolitani sviluppando l'intelletto – chiamato da Freud anche preconcio – allo scopo di neutralizzare quanti più stimoli possibili, a discapito di quella che resta una caratteristica più evidente nella figura del contadino: la 'sentimentalità'¹.

La metropoli, infatti, offre la comodità di una moltitudine di servizi e – storicamente con la rivoluzione industriale e la terziarizzazione – di opportunità lavorative, ma obbliga il manager ad un'intensificazione della vita nervosa, dovendo convivere con una vasta comunità, con il traffico logistico dei mezzi, con spazi molto urbanizzati e con fenomeni di stress urbano, ma al contempo con un contesto fitto di

relazioni sociali, di idee e stimoli. Il tempo della metropoli con tutte le sue sfaccettature plasma lo ‘spirito metropolitano’ del manager, la sensazione di sentirsi parte di un sistema sociale più grande di lui, mantenendo l’anonimato e la propria libertà individuale di azione.

Lo stesso principio si verifica per il contadino.

Egli può godere di un paesaggio naturale, di uno spazio meno brillante a livello socioculturale, ma di gran lunga virtuoso sul piano ambientale, di limitati episodi di traffico e conseguentemente di stress cittadino, ma talvolta subisce i disagi di servizi distanti o assenti e minori offerte lavorative, tanto più che l’associazione allegorica diffusa nell’immaginario collettivo identifica la campagna pervasa dalla noia. La ‘noia’ altro non è che il tempo dilatato e rallentato della periferia che trasforma i rapidi incontri fra i cittadini della metropoli, in momenti di scambio nella campagna dei contadini.

Il contadino – immerso nel tempo della periferia – trasforma le sue percezioni sentimentali in esperienze durature, il manager, a sua volta, le assimila come semplici eccezioni al suo vissuto quotidiano. Da questa breve, e sicuramente incompleta trattazione, potremmo dedurre che la relazione che intercorre fra l’urbanizzazione di uno spazio è direttamente proporzionale alla velocità attraverso cui questo è percepito. Tutto questo discorso però non è vero, o meglio, non è più del tutto vero.

Le nuove dinamiche extraterritoriali

Con l’esplosione della rivoluzione industriale e l’espansione incondizionata e incontrollata delle città industriali si diffuse e concretizzò la visione generale della periferia intesa come uno spazio privo di identità, fisicamente distante dal centro città, incubatore di degrado ed emarginazione, mal costruito e mal collegato, destinato perlopiù ad un’edilizia economica-popolare. Questa consapevolezza rimase in buona parte veritiera fino all’avvento del Novecento, quando i fenomeni di abbandono delle periferie – e migrazione verso i centri produttivi – diminuirono a causa della bassa qualità della vita evolutasi nelle città industriali, spesso a causa delle scarse condizioni igieniche², o forse poiché, come nota Sorokin, le città industriali moderne si dimostrarono non adatte all’uomo³.

La rioccupazione della campagna – o *rurbanizzazione*, per citare nuovamente Sorokin, Zimmerman e Galpin⁴ – fu un processo che mutò significativamente il rapporto nella dicotomia città-campagna avvicinandosi al concetto di continuum rurale-urbano, che meglio descrive i fenomeni contemporanei.

L’avvento della globalizzazione, i cambiamenti sociali e gli enormi sviluppi tecnologici hanno rivoluzionato negli ultimi decenni – e continuano a mutare tuttora – la metropoli e gli spazi urbani, ma soprattutto quelli peri-urbani. «La città» difatti, appare «sempre meno topica e territoriale e sempre più teletopica e profondamente

extraterritoriale, ove le nozioni geometriche di centro e di periferia stanno perdendo il loro significato» (Virilio 1996, p. 7).

L'impiego dei sistemi tecnologici di massa, i nuovi processi di *governance* nella pianificazione delle città, la presa di coscienza di strategie volte al recupero degli spazi urbani degradati e all'integrazione di questi nella collettività, hanno delineato un marcato confine sul ruolo dell'architetto e dell'architettura stessa nel mondo contemporaneo. A partire dagli anni Settanta⁶, infatti, apparve necessario focalizzare gli studi dei processi di crescita e di declino delle città non limitandoli ad una prospettiva unicamente urbana, ma indagando tutti i fenomeni di globalizzazione economica che agiscono sugli spazi urbani e periurbani – ripensati da Sassen – non solo come oggetto di studio, ma anche come riferimento strategico per la teorizzazione di una vasta serie di processi sociali, economici e politici dell'era attuale.

La città odierna o per meglio dire il nuovo paesaggio «sostituisce l'architettura come struttura base dell'urbanistica, diventando sia una lente attraverso la quale la città contemporanea è rappresentata, sia il mezzo grazie al quale è costruita» (Waldheim 2006, p. 11).

Siamo giunti ad un cambio epocale di paradigma, l'antitesi città-campagna o metropoli-periferia risulta pertanto ampiamente superata se si comprende che, oggi, il manager può vivere in campagna, lavorare in città ed essere al tempo stesso connesso globalmente, così come il contadino può decidere di vivere in centro città e gestire da remoto la sua attività grazie agli odierni dispositivi tecnologici.

Già McLuhan, mezzo secolo fa, definendo l'avvento della stampa a caratteri mobili il momento di passaggio dalla cultura orale a quella alfabetica – aprendo la strada alla tecnologia della stampa e della comunicazione di massa – comprese che lo strumento, il medium, non rappresenta solo il mezzo con cui viene diffuso e trasmesso un messaggio, ma è esso stesso il messaggio. Ogni medium, studiato in base ai criteri strutturali attraverso cui organizza la comunicazione, non è neutrale, poiché essa stessa suscita negli utenti-spettatori determinati comportamenti e modi di pensare, portando alla formazione di una certa forma mentis.

L'architettura può essere quindi intesa come il medium di McLuhan, veicolo di mutamento e percezione del tempo e dello spazio, 'sistema' complesso che domina la vita del manager e del contadino, che si trova a sottostare oggi alle nuove dinamiche di trasformazione in atto in tutti i campi, primo fra tutti quello digitale.

Dalla metropoli al cyberspazio

In un aspetto estremamente attuale Simmel anticipa la «tragedia della modernità», affermando che la società moderna dispone di un sapere che supera le capacità

del singolo individuo ed è per questo che i soggetti non sono in grado di comprendere e gestire responsabilmente ciò che hanno prodotto e che li sovrasta. In questo senso, se paragoniamo l'avvento delle tecnologie alle creazioni umane, il pensiero di inizio '900 di Simmel si rivela del tutto coerente con le dinamiche che interessano la società e i media del nuovo millennio, in cui:

le metropoli sono i veri palcoscenici di questa cultura che eccede e sovrasta ogni elemento personale. Qui nelle costruzioni e nei luoghi di insegnamento, nei miracoli e nel comfort di una tecnica che annulla le distanze [...] si manifesta una pienezza dello spirito cristallizzato e fattosi impersonale che – per così dire – la personalità non può reggere il confronto. (1995, p. 53)⁷

Per quest'ultimo il concetto di società si lega a quello di interazione fra individui legati l'un l'altro da varie forme di reciprocità. Con la nozione di 'sociazione' descritte, infatti, il risultato di una società nella quale si consolidano nel tempo dei processi sociali, dal più banale saluto ad azioni concrete come frequentarsi e sposarsi.

Tuttavia, l'indissolubile legame che unisce la nuova società contemporanea – quella dei Millennials⁸ – con il mondo digitale, ha rivoluzionato il concetto spazio-temporale di 'sociazione', poiché il tempo non è più scandito unicamente dal contesto architettonico-spaziale, ma da quello del network, e conseguentemente i processi sociali non sono più necessariamente fisici, ma virtuali, e l'interazione fra individui può essere virtualmente consolidata nel tempo, all'interno dell'odierna comunità virtuale.

La casa non è più 'per sempre' e la metropoli attuale assomiglia sempre più al cyberspazio del 'www', uno luogo temporaneo da visitare e fruire, in base alle proprie esigenze. I nuovi utenti della città e della campagna rientrano nella generazione della collettività e della condivisione e come tale subiscono maggiormente l'influsso delle dinamiche virtuali che di quelle reali.

Per loro il 'sistema' di Bateson o il medium di McLuhan è il *World Wide Web*.

Sono questi i nuovi manager e i nuovi contadini con cui dovranno rapportarsi in futuro le società, le città e l'architettura stessa. Le metropoli dovranno reinventarsi per offrire esperienze stimolanti e la periferia non rappresenterà più una limitazione, ma una scelta consapevole, alla ricerca di una nuova qualità della vita. La relazione che da sempre ha unito spazio e tempo e quindi spazio architettonico – nonché l'architettura stessa – alla misura in cui si sussegue il tempo e i fenomeni ambientali e umani, oggi

si arricchisce di nuove dinamiche che in qualche modo si sviluppano al di fuori dello spazio fisico, ma che tuttavia influenzano la realtà della società odierna.

Non è un caso se ipotizzando *The City of Tomorrow*⁹ si descrive un luogo ibrido fra digitale e fisico, «*triumph of atoms and bits*» – trionfo di atomi e bit – che trasforma e plasmano una sorta di realtà urbana aumentata – «*augmented urban reality*» o «*augmented city*». Lo smartphone rappresenta il «*the always-on prosthetic device*» – il dispositivo protesico sempre in atto – che avvicina gli umani ai cyborg, dove il flusso di liquidi che sostengono la vita all'interno del corpo è implementato dal flusso di elettroni che forniscono informazioni. La proliferazione di hot-spot WI-FI all'interno delle città – come il progetto del *LinkNYC* che prevede la creazione di una rete di *mini-towers* sparse per le strade che forniranno un accesso ultraveloce 1gb/sec ad internet¹⁰ – porterà ad un ulteriore senso di intimità ambientale che solo la connettività e la condivisione provoca.

È forse questa quindi la nuova unità di misura – 1gb/sec – della scansione temporale con cui lo spazio architettonico dovrà relazionarsi e di cui dovremmo argomentare?

Secondo Matsuda Keiichi, designer giapponese del famoso progetto *Augmented(Hyper)Reality* – la Hyper-reality è la nuova condizione della città contemporanea, una situazione in cui reale e virtuale sono mondi interconnessi e complementari, in cui la tecnologia è il ponte che li unisce. Attraverso la tecnologia, infatti, viene meno il bisogno di schermi, tutto può diventare fonte d'informazione grazie all'Hyper-Reality, così un parco può diventare a piacere un ufficio, perché se ogni luogo è connesso non esiste più il contesto, il luogo funzionalizzato una volta per tutte¹¹.

Nel suo visionario quanto attuale progetto Matsuda ha realizzato dei cortometraggi all'interno dei quali viene esplorata una città del futuro 'saturata' di tecnologia e inserzioni mediatiche ove la gente non si relaziona più solo con i propri dispositivi, ma è totalmente immersa in una realtà in cui mondo fisico e mondo virtuale sono intrinsecamente correlati. L'iper-realtà di personaggi che si muovono in ambienti urbani saturati di piattaforme digitali, ologrammi, app e pubblicità, una sorta di *i-cloud* iper-realistico. Le sue creazioni rientrano nei dettami della cyber-sociologia delineati dal sociologo e – come egli stesso si definisce – *social media theorist* Nathan Jurgenson, secondo cui non esiste più alcuna divisione fra sé virtuale e sé reale, sono entrambi parte della stessa medaglia¹².

La crisi dell'urbanistica nel mondo contemporaneo ha accelerato le visioni di questi cyborg-artisti, che 'nativi digitali' osservano e vivono la dimensione digitale

non come una distopia del futuro, ma bensì come parte integrante del proprio essere e dello spazio con cui interagiscono, all'interno di una naturale *open-source community*.

Tuttavia non stupisce che vi sia un forte scetticismo e timore nei confronti di una prospettiva futura in cui l'assuefazione alle tecnologie destabilizza la società e i sentimenti umani. A tal proposito, si rifà una delle più recenti e premiate serie tv britanniche¹³ che muove grandi critiche nei confronti delle nuove tecnologie, al fine di porre l'attenzione sulla pericolosità che gli effetti collaterali del sopravvento digitale potrebbero scatenare.

In questo attuale e rivoluzionario frangente storico in cui la percezione dello spazio, del contesto e della città stessa, è radicalmente cambiata, così come quella del tempo, perciò possiamo realmente definire che rapporto intercorre fra lo spazio architettonico e la percezione del tempo e di conseguenza che cos'è dunque il tempo? «Se nessuno me ne chiede, lo so bene; se volessi darne spiegazione a chi me ne chiede, non lo so» (Agostino 1968, p. 759).

Note

1 Considerazioni tratte da Simmel, Georg (1903), *La metropoli e la vita dello spirito*, reinterpretate in un saggio di Piergiorgio Scilironi, *La Metropoli e la vita dello spirito* di Georg Simmel, 23 Aprile 2014.

2 Fu proprio a partire dal '900 che si cominciò a parlare di integrazione del verde in città a scopi sanitari.

3 Considerazioni tratte dai testi di Sorokin Pitirim – Zimmerman Carle C. (1929), *Principles of Rural-urban Sociology*, Henry Holt, New York.

5 Considerazioni tratte dai testi di Sorokin Pitirim – Zimmerman Carle C. e Galpin Charles (1930), *A Systematic Source Book in Rural Sociology*, Vol I, The University of Minnesota Press, Minneapolis.

5 Castelli a partire dagli anni Settanta mette in evidenza l'importanza di studiare la città oltre i suoi confini.

6 Il pensiero degli studi di Marshall McLuhan è notoriamente sintetizzato con la frase «il medium è il messaggio», indica che il vero messaggio che ogni medium trasmette è costituito dalla natura del medium stesso.

7 Citazione tratta dal testo di inizio '900 di Georg Simmel (1903), *Die Großstädte und das Geistesleben*, Petermann, Dresden, pp. 185-206; tradotto nella versione italiana a cura di P. Jedlowski, (1995), *La metropoli e la vita dello spirito*, Armando Editore, Roma, pp. 53.

8 *Millennials*, o anche Generazione Y, è il termine coniato recentemente per identificare i giovani nati fra il 1980 e il 2000 e quindi la generazione del nuovo millennio. Questa generazione è caratterizzata da un maggiore utilizzo e familiarità con la comunicazione, i media e le tecnologie digitali.

9 Riferimento al titolo della pubblicazione di Claudel, Matthew – Ratti, Carlo (2016), *The City of Tomorrow: Sensors, Networks, Hackers, and the Future of Urban Life*, Yale University Press, New Haven.

10 Descrizione del progetto *LinkNYC* pubblicata in un articolo del «The New Yorker» intitolato *Augmented Urban Reality*, <http://www.newyorker.com/...> [data di accesso: 09/11/2017].

11 Matsuda Keiichi è un famoso designer e *filmmaker* anglo-nipponico autore del progetto *Augmented(Hyper)*

Reality proiettato e premiato in molti festival, nonché ospitato dai templi del design e della cultura occidentale, come il MoMa di New York e il Victoria Albert Museum di Londra, <http://hyper-reality.co/...>[data di accesso: 09/11/2017].

12 Considerazioni tratte dai contributi di Jurgenson è sociologo e teorico dei social media, contributing editor della rivista *The New Inquiry* e co-fondatore del blog *Cyborgology*, organizzatore del festival newyorkese “Theorizing the Web”.

<http://thenewinquiry.com> - <http://www.theorizingtheweb.org/2013/> <https://thesocietypages.org/cyborgology/author/nathanjurgenson/>

13 *Black Mirror* è una serie televisiva britannica, ideata e prodotta da Charlie Brooker per Endemol, una serie antologica che muove grandi critiche alle nuove tecnologie. Il titolo si riferisce allo schermo nero di ogni televisore, monitor o smartphone.

Bibliografia

Agostino (1968) in *Le confessioni*, XI, 14 e 18, Zanichelli, Bologna.

Bateson, Gregory (1976), *La cibernetica dell'10: Una teoria dell'alcolismo*, in «Verso un'ecologia della mente», Adelphi, Milano.

Carta, Maurizio (2017), *Augmented City: a paradigm shift*, ListLab, Barcellona.

Corner, James – Tiberghien, Gilles A. (2008), *Intermediate Natures: The Landscapes of Michel Desvigne*, Birkhäuser Verlag, Basel – Berlin – Boston.

Matthew, Claudel – Ratti, Carlo (2016), *The City of Tomorrow: Sensors, Networks, Hackers, and the Future of Urban Life*, Yale University Press, New Haven.

McLuhan, Marshall (1962), *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press, Toronto.

McLuhan, Marshall (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man*, W. Terrence Gordon, Canada.

Sassen, Saskia (1997), *Le città nell'economia globale*, il Mulino, Bologna.

Simmel, Georg (1900), *Philosophie des Geldes (La filosofia del denaro)*, Duncker & Humblot, Leipzig.

Simmel, Georg (1903), *Die Großstädte und das Geistesleben*, in Petermann T. (ed.), Zahan & Jaensch Dresden, tr. it., a cura di P. Jedlowski, (1995), *La metropoli e la vita dello spirito*, Armando Editore, Roma.

Sorokin, Pitirim A. – Zimmerman, Carle C. (1929), *Principles of Rural-urban Sociology*, Henry Holt, New York.

Sorokin, Pitirim A. – Zimmerman, Carle C. – Galpin C. (1930), *A Systematic Source Book in Rural Sociology*, The University of Minnesota Press, Minneapolis.

Virilio, Paul (1996), *La freccia del tempo*, in «Domus Dossier», 4, pp. 7-9.

Waldheim, Charles (2006), *The Landscape Urbanism Reader*, Princeton Architectural Press, New York.



Immagine estratta dal nuovo cortometraggio
Hyper-Reality di designer e film-maker anglo-
nipponico Keiichi Matsuda

Fonte: hyper-reality.com

Antonio Lavarello, architetto, ha conseguito il Dottorato di Ricerca in Architettura a Genova. Svolge attività didattica, divulgativa e di ricerca occupandosi di storia e teoria dell'architettura. È fondatore del collettivo di ricerca ICAR65. È co-titolare dello Studio Lavarello di Genova e membro del collettivo SPLACE.

Davide Servente, architetto e PhD, è professore a contratto e svolge attività di ricerca presso l'Università degli Studi di Genova. È fondatore del collettivo di ricerca ICAR65 e socio dello studio di progettazione Gaggeroservente con sede ad Albissola Marina.

La permanenza dell'architettura nel tempo obbliga gli edifici a confrontarsi con la naturale decadenza della materia impiegata, con il variare dei possibili usi, con le oscillazioni del gusto e con i tempi lunghi della natura. Il volume ha raccolto, attraverso un *call for papers*, una nutrita serie di interventi dai quali emerge la complessità delle relazioni tra architettura e tempo. Le risposte includono, tra le altre, la questione classica della *firmitas*, la provvisorietà, la manutenzione, la flessibilità funzionale, il recupero, la ricostruzione.

La scelta di far convergere contributi a carattere interdisciplinare attorno ad una questione fondamentale, che costituisca un *common ground* capace di stimolare intersezioni inaspettate e interessanti, prosegue la linea tracciata dai volumi precedentemente pubblicati nella collana *Percorsi di architettura*.

The permanence of architecture over time obliges buildings to deal with the natural decadence of materials, with the variation of uses, with the oscillations of taste and with the long times of nature. The book collects, through a call for papers, a heterogeneous set of texts, which show the complexity of the relationships between architecture and time. The answers include, among others, the classic question of *firmitas*, provisionality, maintenance, functional flexibility, renovation, reconstruction.

The choice of gathering interdisciplinary contributions around a fundamental question, which constitutes a common ground capable of stimulating unexpected and interesting intersections, continues drawn from the books previously published in the series *Percorsi di architettura*.

ISBN: 978-88-3618-020-2



9 788836 180202