



A.D. MDLXII



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SASSARI

FACOLTÀ DI ARCHITETTURA  
Dipartimento di Architettura e Pianificazione

Scuola di Dottorato in Architettura e Pianificazione  
Indirizzo Epistemologia del Progetto  
XXIII Ciclo

**Spazio-Corpo-Mente: Lo spazio come luogo di invito all'azione**

Tesi di Dottorato di:  
Fabrizio Pusceddu

Coordinatore:  
Prof. Giovanni Maciocco

Relatore:  
Prof. Fabio Bacchini

Correlatore:  
Prof. Silvano Tagliagambe

2010

## **Spazio-Corpo-Mente: Lo spazio come luogo di invito all'azione**

Alla mia Famiglia, a Eleonora

realità alle quali si ancora ogni mio personale progetto di azione

## Indice

Introduzione	p.004
Sintesi dei contenuti	p.006

### SEZ.1 ARCHITETTURA E NEUROSCIENZE

<u>1.1 I tre livelli della conoscenza nel progetto dello spazio</u>	<u>p.018</u>
---	--------------

- 1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo
- 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente
- 1.1.3 L'organizzazione della conoscenza: il ruolo del progetto

<u>1.2 L'intenzione dell'azione e la consapevolezza spaziale</u>	<u>p.052</u>
--	--------------

- 1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale
- 1.2.2 Spazio ed empatia attraverso i meccanismi di mirror
- 1.2.3 Architettura e neuroscienze: una esperienza di collaborazione

### SEZ.2 LO SPAZIO DI INVITO ALL'AZIONE

<u>2.1 Tra il corpo e lo spazio</u>	<u>p.082</u>
-------------------------------------	--------------

- 2.1.1 La definizione dello spazio storico e il progetto individuale di conoscenza
- 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo
- 2.1.3 Tra corpo e spazio: Didier Fiuza Faustino, Lars Spuybroek, Peter Anders

<u>2.2 Verso un progetto consapevole di spazio di invito all'azione</u>	<u>p.126</u>
---	--------------

- 2.2.1 Architettura senza architetti e percezione come malinteso: il "progetto forte"
- 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio
- 2.2.3 Everyday Urbanism is not enough

### **SEZ.3 PROGETTARE ENTITÀ ULTERIORMENTE PROGETTABILI**

3.1 Una proposta metodologica di approccio al progetto dello spazio p.156

3.1.1 Lo spazio pubblico come luogo di invito all'azione

3.1.2 Progetto come dispositivo di produzione di interpretazione: la rilettura di alcune categorie concettuali del progetto dello spazio

3.1.3 Progettare l'urbanità in termini di flessibilità: spazio dell'integrazione tramite l'invito all'azione

**Contributi applicativi** p.181

**Riferimenti bibliografici** p.217

## Introduzione

Questo lavoro mira a fornire le basi per lo sviluppo di una consapevolezza progettuale che ponga come condizione fondamentale l'importanza di considerare il ruolo attivo dei soggetti all'interno dello spazio.

La ricerca si pone come premessa teorica per una proposta di un nuovo approccio al progetto dello spazio in termini di "invito all'azione", per il quale non si intende proporre alcuna soluzione manualistica, ma una metodologia che guidi il processo progettuale in maniera chiara e controllabile in tutto il suo sviluppo.

A partire dalla contemporanea visione epistemologica del rapporto tra soggetti e mondo, inteso come processo dinamico di conoscenza, e dai più recenti studi in campo neuroscientifico, in particolare a seguito delle scoperte di due specifiche tipologie di cellule neuronali -neuroni canonici e neuroni specchio- che porrebbero in un rapporto di reciproca dipendenza il comportamento dei soggetti nello spazio (atti motori) con la natura e il funzionamento del loro sistema cognitivo (meccanismi cerebrali), la ricerca esplora le nuove forme e modalità di relazione tra mente-corpo-spazio.

Lo spazio viene così inteso come "luogo di invito all'azione" o "spazio di azioni potenziali" dove non è solo sfondo delle azioni dei soggetti che con esso si confrontano, ma parte di un processo nel quale ogni elemento si influenza reciprocamente secondo uno sviluppo soggettivo di percezione e azione. Lo spazio suggerisce comportamenti, ma questi vengono letti dai soggetti solo e soltanto secondo un loro personale progetto di

azione, più o meno consapevole e condiviso, ad esso diretto. Il processo percettivo, dunque, non precede l'atto motorio, ma si realizza simultaneamente ad esso sottoforma di azione o di una sua mentale simulazione.

Tale condizione porta all'acquisizione di consapevolezza che esistano due ordini di "progetto dello spazio", quello del progettista e quelli di tutti i soggetti che con quello spazio hanno e avranno a che fare nel tempo. In questo senso la ricerca mira a porre le basi, su presupposti teorici solidi, per lo sviluppo di una coscienza progettuale che consideri lo spazio come "*entità ulteriormente progettabile*", un progetto cooperativo che acquisisce significati in divenire grazie all'azione dei soggetti al suo interno. L'esperienza spaziale emerge come processo di conoscenza e il progetto dello spazio diviene guida alla partecipazione attiva di ogni soggetto nella costruzione del proprio mondo.

La conclusione della ricerca, sulla base delle premesse teoriche e della critica ad una serie di casi studio pertinenti, individua *la proposta di un approccio metodologico al progetto dello spazio in termini di invito all'azione*, rispetto al quale si argomentano requisiti necessari e categorie di sviluppo processuale.

## Sintesi dei contenuti

Il presente elaborato si articola seguendo in maniera ordinata l'andamento della ricerca. Si avranno così tre sezioni principali rispettivamente dedicate alle premesse teoriche, ad un'analisi dello stato dell'arte e allo sviluppo critico dei temi oggetto di studio, fino alle conclusioni legate alla proposta di approccio metodologico al progetto dello spazio ed ai conseguenti contributi applicativi.

### Sez. 1 \_ Architettura e neuroscienze

Nell'etimologia stessa del termine conoscenza è contenuto un significato attivo che lega la presa di contatto con la realtà ad una necessità di scelta, decisione, presa d'atto di uno stato di cose del mondo.

L'epistemologia si è da sempre interrogata riguardo la natura dei processi di conoscenza, basati perlopiù su meccanismi soggettivi di costruzione di relazioni tra le cose, interpretazioni talvolta condivise da più soggetti i cui "filtri di lettura della realtà" sono similmente influenzati per ragioni culturali e genetiche. A partire da queste premesse si è deciso di indagare il tema articolandolo in tre sottocategorie, tutte estremamente intercorrelate, rispettivamente inerenti "la conoscenza in sé", la sua rappresentazione e la necessità di un'organizzazione. È interessante comprendere come da un problema generale di "metodo", legato al bisogno di distinguere differenti forme e modalità di approdo alla conoscenza, alla distinzione tra conoscenza scientifica e metafisica (credenza), si arrivi sempre più ad avere a che fare con un processo di tipo progettuale; la percezione emerge

come componente attiva ed il “punto di vista” è l’elemento essenziale che ci consente di interagire con la realtà, attingendo informazioni solo e soltanto all’interno di uno “schema organizzante” prefissato, senza il quale sarebbe per noi impossibile confrontarci per l’estrema complessità che essa produce.

Le recenti scoperte in campo neuroscientifico dimostrerebbero un legame di corrispondenza tra schemi motori e funzioni cognitive superiori; l’azione non è più letta come conseguenza di una fase di percezione e successiva interpretazione, ma parte integrante di un processo dove tutte le componenti collaborano in maniera simultanea.

Le ricerche intorno a particolari tipologie di cellule neuronali -neuroni canonici- capaci di attivarsi alla vista di un particolare spazio o oggetto compreso al suo interno fornendo ai soggetti lo screening di tutte le azioni possibili ad esso dirette, porta ad intendere la percezione come un processo di selezione guidata dei tratti pertinenti compatibili con un certo personale progetto di comportamento.

Lo spazio fornisce affordances -occasioni di azione- e il soggetto, tramite il funzionamento del proprio sistema cognitivo, coglie opportunità in base ad una forma di scommessa, previsione, su come sarà quello stesso spazio nel futuro in funzione della sua presunta scelta di azione ed alle relazioni che intende avviare nei confronti degli altri e di tutti gli oggetti di cui si compone il suo ambiente di riferimento.

Ne consegue che se il processo percettivo è la modalità rispetto alla quale gli esseri umani prendono coscienza del mondo e se questo è indiscernibilmente legato al ruolo attivo dei soggetti, possiamo sostenere che senza un’azione o una sua mentale



simulazione è per noi impossibile produrre conoscenza, muoverci e confrontarci con la realtà.

L'individuazione poi di un'altra tipologia di neuroni da parte di un gruppo di ricercatori dell'Università di Parma guidati dal Prof. Rizzolatti, i neuroni specchio, capaci di attivarsi anche quando noi osserviamo un'azione compiuta da altri consentendoci di immedesimarci in essa e provare emozioni come se noi stessi la compissimo (il caso tipico della visione di uno spettacolo teatrale), porterebbe a dimostrare come mente e corpo siano ancora maggiormente legati, fino a fornire una spiegazione alla generazione dei processi empatici di relazione tra soggetti all'interno di uno stesso spazio o, forse, anche tra soggetti e spazio stesso, qualora questo presenti al suo interno forti elementi di rievocazione di un'azione - che porterebbero chi si trova in quello spazio ad osservare quelli elementi a rivivere mentalmente quei momenti-.

Acquisire consapevolezza di tali meccanismi porta a potersi confrontare in maniera diretta con chi questi temi studia dal punto di vista più prettamente neuroscientifico e psicologico cognitivo, consentendoci di porre domande precise a questioni direttamente attinenti il problema del progetto dello spazio, oltre a conservare una coscienza di sfondo che ci orienti nel considerare lo spazio non come portatore di significati precostruiti, ma luogo di possibilità dove l'interpretazione e l'attribuzione di significato muove dal soggetto alla forma e non viceversa.

## Sez. 2 \_ Lo spazio come luogo di invito all'azione

La ricerca affronta lo studio delle relazioni tra corpo e spazio in architettura articolando l'analisi in due grandi categorie -città storica e città contemporanea- con l'obiettivo di fornire un quadro generale di sfondo rispetto al quale strutturare le basi dei successivi ragionamenti.

Lo studio della città storica, nei suoi caratteri di forma e definizione spaziale, è spesso messo in relazione con gli aspetti socio-economici dell'epoca corrispondente; la città come risultato e cartina tornasole dei corsi e ricorsi tra economia rurale ed economia urbana, crisi delle produzioni e sviluppo.

Ciò non viene negato, ma oggi molti archeologi, urbanisti, geografi, introducono una forma di ribaltamento nella lettura della città secondo cui esisterebbe una relazione di reciprocità e non di dipendenza tra spazio urbano progettato e sviluppo economico, e se questa esistesse, come sostenuto da Cattaneo già nel 1972, è nella città, nello spazio, che sarebbe possibile trovare quello che lui definisce il "principio ideale" per lo studio dei fatti storici nella loro complessità, non nell'economia.

Tali considerazioni sono importanti ai fini della ricerca perché porrebbero lo spazio come motore di sviluppo di processi e di azioni, un ruolo quasi di rivelazione e che suggerisce in maniera spontanea come sarà l'evoluzione dei fatti nel futuro. Da questo punto di vista, per stringere il campo d'analisi al nostro principale problema -le relazioni tra corpo e spazio-, emerge come il controllo dello spazio, il suo progetto spontaneo o consapevole, sia da sempre utilizzato come strumento per misurare il territorio, per imporre un governo, distinzione tra territorio noto e sconosciuto.

Da questo punto di vista muove una lettura critica allo spazio della città storica che ci fornisce una risposta sorprendentemente ciclica nella necessità degli uomini di fornire un'organizzazione spaziale al territorio sconosciuto, per poi ritrovare un bisogno di "ritorno all'arcaico", di una destrutturazione dello spazio quando questo diviene eccessivamente organizzato e per cui diviene difficile ritrovare i giusti riferimenti all'azione o essa viene costretta e privata della libertà, per poter poi associare ad esso una nuova organizzazione. È un ritorno al "sulcus primogenius" che rifonda la città e che distingue il luogo del fare da quello del non fare, perché oltre il solco non esiste organizzazione spaziale e dove non esiste organizzazione, come ci racconta Benevolo, non vi è conoscenza e non vi può essere azione.

Nella strutturazione dello spazio, in un mondo arcaico così come al giorno d'oggi, le relazioni con il corpo passano per l'attribuzione di significato alle cose; questa operazione prettamente progettuale è conseguenza del ruolo attivo dei soggetti nello spazio e si porrebbe come motore di sviluppo della città nei modi dettati dalla cultura e dai saperi del proprio tempo, fino a diventare modelli di organizzazione riconoscibili o, talvolta, precostituiti.

Le relazioni tra spazio e corpo emergono come processo interattivo; il soggetto per costruire conoscenza deve potersi porre in maniera non passiva, non unicamente recettiva, ma attiva nei confronti dello spazio.

In questi termini ecco perché scindere corpo e spazio o estraniare completamente il corpo dalla realtà delle cose, come si aspira talvolta a fare in epoca contemporanea tramite

i continui sviluppi della “realtà virtuale”, determina una perdita di possibilità che si traduce in perdita di conoscenza potenziale.

Allo stesso modo diviene superficiale, oltre che improduttivo, pensare a tali complesse relazioni come unici rapporti di forma, analisi sì utili, ma che non possono prescindere dal considerare il corpo come componente dinamica dello spazio stesso.

La corsa al virtuale non può dunque rinunciare alla materialità del corpo perché questo significherebbe rinunciare a fornire le coordinate che consentono ai soggetti di agire, comportarsi, vivere.

Le relazioni tra corpo e spazio nel progetto di architettura sono dunque spesso state tradotte in manuali di ergonomia, “existenz minimum”, forma e funzione, nella calibrazione del dimensionamento ottimale degli spazi rispetto ad un’idea di uomo standardizzato. La percezione come pura risposta ad un input esterno.

È perciò difficile trovare nello “stato dell’arte” progettisti che operino ponendo come chiave teorica e guida al proprio processo progettuale quanto la ricerca intende far emergere; è però possibile individuare alcuni giovani, più o meno affermati o emergenti, che basano la loro attività su “principi teorici forti” che, sotto differenti punti di vista, fanno delle relazioni tra spazio e corpo fondamento progettuale.

La ricerca analizza il lavoro di tre figure principali: Didier Fiuza Faustino -progetto dello spazio come nuova forma di contatto con il corpo tramite un forte radicamento alla realtà ed alla presenza fisica dell’architettura sia pure temporanea-, Lars Spuybroek -fusione dello spazio come estensione del corpo, protesi meccanica al pari di un qualsiasi arto

corporeo-, Peter Anders -completa smaterializzazione dello spazio fisico e costruzione di ambienti virtuali come apertura alla possibilità e libertà individuale altresì non raggiungibili in contesti reali-.

L'approccio teorico di ognuno viene ampiamente esplorato e discusso in relazione al tema oggetto di studio; il contributo comune pare essere l'offerta di un metodo di scelta, il soggetto è stimolato alla decisione, rispetto alla quale è portato a ragionare e ad assumere consapevolezza, senza subirla in maniera inconscia, ma sentendosi a tutti gli effetti coinvolto nella costruzione del suo spazio in termini di azione.

Il "progetto di spazi di invito all'azione", spazi del coinvolgimento e dell'autocostruzione, è spesso sinonimo di "non progetto o progetto debole". Ciò che invece la ricerca intende dimostrare è come la città contemporanea abbia bisogno di tali tipologie spaziali e che per poterle produrle sia necessario un progetto forte e consapevole, secondo un orientamento metodologico dichiarato. Da queste premesse muove l'analisi di una serie di approcci al progetto dello spazio che per dichiarazione d'intenti si avvicinano agli obiettivi proposti dalla ricerca, seppur mossi da presupposti completamente differenti, ma rispetto ai quali si riconoscono alcune debolezze concettuali e di metodo. Per proporre un quadro completo del contesto teorico nel quale ci muoviamo si ritiene opportuno su questo punto fare chiarezza per poter poi trarre le conclusioni della ricerca.

Partendo dalla percezione come grande malinteso del progetto dello spazio, spesso intesa a priori e come condizione da subire piuttosto che da costruirsi in divenire tramite l'interazione tra soggetti e luoghi, si pone questa in antinomia con il pensiero di chi crede di

trovare il senso dello spazio nella “architettura senza architetti”. Rispetto a tali considerazioni emerge l'importanza del progetto come guida al personale rapporto che si crea tra ambiente e suo fruitore.

Sugli stessi presupposti si articola la critica alle categorie di lettura del territorio promosse dalla Scuola Americana di Kevin Lynch, rispetto alle quali si riscontra un'immagine passiva dei soggetti nei confronti dello spazio con una conseguente perdita di possibilità; la percezione viene racchiusa in schemi rigidi e precostruiti che di fatto negano quanto la ricerca mira invece a dimostrare -l'importanza del ruolo attivo dei soggetti nello spazio-.

In particolare questo vale nel caso dello spazio pubblico, inteso nella sua concezione contemporanea, dove si ritiene necessario ognuno possa coltivare il proprio personale progetto, che interessa pensiero e azione, non necessariamente condiviso, all'interno di uno spazio gremito. Tali luoghi spesso non sono dati e si ritiene importante crearli; perciò si rende necessaria una presa di consapevolezza e responsabilità progettuale che ragioni sullo “spazio come luogo di invito all'azione”.

Una visione simile è quella sostenuta dall'Everyday Urbanism o “Urbanistica della quotidianità”, corrente progettuale contemporanea che trova le sue radici nel pensiero di Henry Lefebvre, ma che spesso nello sforzo di dare spazio alla creatività della quotidianità si ritiene perda di vista la responsabilità ed il ruolo del progetto come guida alla conoscenza, senza considerare la necessità di alcuni spazi di mantenere differenti gradi di controllo urbano e restringendo così il campo di applicazione solo a certe tipologie di progetti in particolari luoghi.

Il lavoro di ricerca, a supporto di quanto sostenuto, riporta il commento ad alcuni stralci di un dibattito organizzato dalla Michigan University nel 2004, dove Michael Speaks rispondeva all'intervento di Margaret Crawford, massima esponente negli USA dell'Everyday Urbanism, con un'orazione dal titolo "Everyday Urbanism is not enough".

Per un "progetto consapevole di spazio di invito all'azione" non solo serve un progetto, ma questo deve essere forte, dichiarato e secondo un metodo indagabile in tutti i suoi passi inferenziali.

### Sez. 3 \_ Progettare entità ulteriormente progettabili

Lo spazio si lega all'azione e l'azione alla conoscenza; intervenire sullo spazio significa responsabilmente organizzare forme e modalità della conoscenza.

Da questa premessa muove la necessità di leggere il progetto come dispositivo di produzione di interpretazione secondo la stessa definizione che Umberto Eco tratta nel caso del romanzo, rispetto al quale non esiste un'unica interpretazione corretta di uno stesso testo -per noi spazio- o una collezione finita di azioni possibili ad esso riferite; è certo però che tramite il progetto possiamo escludere una serie di interpretazioni dichiarandole come sicuramente sbagliate.

Da qui la rilettura di alcune categorie tipiche del progetto dello spazio: il vincolo -il progetto come pretesto, premessa spaziale che esclude tutto ciò che quello spazio non deve essere-, la cooperazione -lo spazio nel suo divenire necessita di un'azione di completamento da parte dei soggetti che ne fruiscono-, la flessibilità -non sinonimo di

effimero, ma apertura al progetto individuale che ogni soggetto è costretto a compiere per poter agire nel mondo-.

Si tratta di categorie estremamente legate tra loro e tutte orientate al coinvolgimento dei soggetti come parte attiva nella costruzione dello spazio.

Se è vero che non possiamo fornire “ricette manualistiche” alla progettazione di uno spazio come luogo di invito all’azione, è altresì necessario individuare alcuni caratteri, requisiti indispensabili, dei quali dobbiamo tenere conto. Questi sono sintetizzabili nel bisogno di “progettare entità ulteriormente progettabili”.

In questo sfondo la componente fondamentale, ancor prima del suggerimento di “azioni potenziali” tramite l’attenzione ad alcune categorie progettuali come appena espresse, è la comprensione del grado di flessibilità per usi e significati da assegnare a quel determinato spazio, ovvero calibrare il livello di interazione possibile tra soggetti e contesto spaziale rispetto al quale questi possano operare liberamente e su differenti fasce di consapevolezza.

Non tutti gli spazi necessitano dello stesso livello di controllo o di libertà e nella capacità di individuare tale gradiente in relazione al ruolo, non funzione, di quello specifico spazio è contenuto il passaggio chiave del processo progettuale.

Distinguiamo quindi con chiarezza due ordini di problemi, il primo più concettuale - definire il grado di flessibilità, libertà e controllo, che intendiamo assegnare allo spazio in base al suo ruolo-, il secondo estremamente pratico -come riportare fattivamente tale condizione in termini di “invito all’azione” tramite l’unico mezzo che abbiamo a nostra disposizione, lo spazio-.



Possiamo sintetizzare per punti l'approccio progettuale, semplificando fasi non necessariamente distinte, spesso simultanee, ma come semplice modello per chiarire il processo di definizione dello spazio di invito all'azione -entità ulteriormente progettabili-:

La conclusione della ricerca è quindi la proposta di un metodo di approccio al progetto dello spazio che nelle premesse riguardo le recenti scoperte in campo neuroscientifico e nelle loro relazioni con l'architettura e le modalità di percezione dello spazio trova l'assunzione di consapevolezza e un supporto teorico-scientifico forte. Le stesse premesse dimostrano però come non sia possibile fornire alcun manuale che legni particolari spazi a corrispondenti azioni, ma solo la chiave per poter porre le domande corrette alle quali cercare di rispondere tramite il progetto in termini spaziali. L'interdisciplinarietà all'interno di questo processo non rappresenta la ricerca di appigli o giustificazioni alle scelte progettuali, ma neppure, o solo in parte, il supporto specialistico alle problematiche che pian piano il progetto esplicita e necessita di risolvere, ma si pone come fondativa dell'approccio metodologico al progetto dello spazio, che contiene in sé i contributi disciplinari atti all'assunzione di consapevolezza dell'importanza del nostro operare nel fornire organizzazioni al mondo.

In conclusione si cerca di fornire un supporto applicativo ai contenuti teorici della ricerca tramite l'analisi di due tesi di laurea magistrali in architettura sviluppate secondo premesse concettuali simili. Si tratta in entrambi i casi di spazi pubblici urbani che, seppur con differenti funzioni, si pongono il comune obiettivo di generare spazi dell'integrazione

tramite la produzione di conoscenza, conseguenza del ruolo attivo dei soggetti all'interno dello spazio.

Da questo punto di vista la ricerca dell'integrazione implica la libertà degli uomini di agire in uno stesso spazio secondo il loro personale progetto di azione, che interessa mente e corpo, nella definizione del proprio mondo, ma non l'obbligo di incontro o condivisione di idee.

## SEZ.1 ARCHITETTURA E NEUROSCIENZE

### 1.1 I tre livelli della conoscenza nel progetto dello spazio

1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo - 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente - 1.1.3 L'organizzazione della conoscenza: il ruolo del progetto

#### 1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo

Nella radice etimologica del termine “conoscenza” è contenuta una fondamentale componente di volontarietà che lega il mondo, ciò che ci accade intorno, vicino o lontano, visibile o invisibile, ai soggetti.

Ciò è valido e riscontrabile sia nell'origine indoeuropea di “accorgersi” che dal greco “*gignoskein*” -conoscere con giudizio-; nel 1200 con il termine inglese “knowledge” si arriva ad intendere la conoscenza come “processo”, “messa in pratica”, un richiamo all'aspetto dinamico della conoscenza che già il latino “*cognosco*” -comincio ad accorgermi- aveva messo in luce.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Francesco Varanini, Il Knowledge -questo sconosciuto-, Bloom Frammenti di Organizzazione, 20.07.1999, <http://www.bloom.it>. “La radice indoeuropea *gn-/gen-/gne-/gno-* parla di ‘accorgersi’, ‘apprendere con l'intelletto’, ‘sapere qualche cosa’, e quindi: ‘conoscere’. Da qui il sanscrito *janati*, ‘conosce’. In greco *gignoskein*, ‘conoscere’, *gnome*, ‘giudizio’, *gnorizo*, ‘fare’, ‘conoscere’, *gnosis*, ‘conoscenza’. In latino *co-gno-sco* (dove *co-* sta per ‘con’, e *-sco* sa per ‘cominciare a’); *gnarus*, ‘che conosce’; *ignarus*, ‘che non conosce’; *notum* ‘conosciuto’; *nobilis*, ancora ‘noto’, ‘conosciuto’; *notio*, *notitia*, ‘conoscenza’. Nell'antico alto-tedesco dalla radice discendono solo verbi composti – *-cnaen*, *cnahen* –, ma è per questa via che arriviamo al tedesco moderno *können*, ‘sapere’, ‘potere’; e *kennen*, ‘conoscere’. Nell'antico inglese abbiamo il verbo *gecnawan*, poi *cnawan*, da cui *know*, ma anche l'ausiliario *can*, ‘sapere’, ‘potere’. A *knowledge*, ‘act, state or fact of knowing’, si arriva (nel 1200) aggiungendo a *cnawan -leacan*, che ci parla dell'idea di ‘processo’, ‘procedimento’, ‘messa in pratica’. C'è quindi, come già nel latino *cognosco* (‘comincio ad accorgermi’), un richiamo dell'aspetto dinamico, costruttivo: la conoscenza, infatti, non esiste a priori, può essere solo colta nel suo farsi. Ma qui il richiamo è molto più forte: c'è, pienamente sviluppato, il senso del divenire, dell'accumulazione. E c'è anche a ben guardare l'idea del ‘sapere distintivo’, destinato a restare ‘riservato’, ed anzi in qualche misura ‘segreto’. Non a caso nel 1200 *knowledge* stava anche per ‘confessione’: il *knowledge* è conoscenza che si ammette, si confessa di possedere. Non è mai conoscenza che si ‘divulga’. *Divulgare*: ‘rendere noto a tutti’; alla lettera: ‘spandere tra la folla’ ci appare, non a caso, un gesto del tutto contrario al quello della ‘confessione’. (L'idea del ‘riconoscimento’ e dell'ammissione’, persa da *knowledge* dopo il 1200, si ritrova nel 1400 in *acknowledge*). Un curioso aggancio sta, tornando al latino, nella *gloria*, parola dall'origine incerta, ma che qualcuno fa risalire alla indoeuropea *gn-/gen*. La gloria sarebbe dunque, in origine, l'onorevole situazione di ‘colui che può vantarsi di sapere’. C'osicché noi potremmo dire ora: la gloria contraddistingue chi possiede il *knowledge*.”

### 1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo

Significa che la conoscenza, di qualunque natura essa sia, volontaria o indotta, è direttamente dipendente da un atto, un'azione ad essa diretta.

Il fatto stesso di essere parte attiva nel mondo determina quindi una forma di costruzione della conoscenza che anticipiamo come soggettiva e senza alcuna presunzione di verità. Il problema dunque è scoprire quali sono i processi che ci inducono a produrre conoscenza e, se è vero che tali processi sono di natura soggettiva e non oggettiva, cosa rende la conoscenza condivisa?

*“Il problema centrale dell'epistemologia -scrivono Gilles e Giorello- è sempre stato e ancora è la crescita della conoscenza. E la crescita della conoscenza non può essere studiata meglio che in qualsiasi altro modo che studiando la crescita della conoscenza scientifica”.<sup>2</sup>*

Associamo spesso banalmente il termine scientifico alla costruzione della conoscenza, come se questa fosse di dominio esclusivo della scienza e perciò certa e assoluta, quando già dal 1700 gran parte della comunità scientifica ha abbracciato l'idea che qualsiasi teoria applicata alla realtà, seppur in conseguenza di un gran numero di osservazioni ad essa diretta, non possa considerarsi vera, ma solo probabilmente vera vista l'impossibilità di indagare il mondo in tutta la sua complessità.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Donald Gilles - Giulio Giorello, La filosofia della scienza nel XX secolo, traduzione italiana di Matteo Motterlini, Laterza, Bari, 2005, p.281

<sup>3</sup> David Oldroy, Storia della filosofia della scienza, Il Saggiatore, Milano, 1989

La visione tradizionale della scienza (fino al 1700 quando si è iniziato a mettere in dubbio la bontà di tale approccio) è sempre stata quella di ritenere che da un numero finito di osservazioni si potesse arrivare, tramite induzioni, a definire delle leggi come descrittive di una lettura universalmente vera del mondo (normalmente espressa sotto forma di “per tutti gli oggetti x possibili nel mondo, se x è ..., allora ...”). Tali leggi sarebbero parte costitutiva di una teoria rispetto alla quale, tramite deduzioni (inferenze valide), poter fare previsioni sul comportamento del mondo nel futuro, sulle quali eseguire successivamente un controllo.

### 1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo

È il crollo delle speranze di Bacone di costruire conoscenza scientifica da una metodologia di indagine, quella dell'induttivismo, capace di trarre generalizzazioni (leggi o teorie) e predizioni sulla base di un gran numero di osservazioni, nella convinzione di poter ricavare da queste inferenze certamente valide.

Ciò non significa che non esista una conoscenza scientifica o che qualsiasi forma di costruzione della conoscenza sia di per sé valida, ma è l'assunzione di consapevolezza di come la realtà sia un'entità complessa rispetto alla quale noi ci confrontiamo mettendo in relazione oggetti fisici e oggetti mentali, ponendo la condizione esperienziale come fondamento della comprensione del mondo, riconoscendo come la realtà sia influenzata dal nostro modo di descriverla, osservarla, percepirla in maniera soggettiva, seppur spesso condivisibile.

“L'agire” pone in essere tali rapporti diretti alla costruzione di conoscenza che, seppur influenzata da componenti di ordine culturale, genetico, contestuale, segue principi basilari di utilità, che in seguito scopriremo per la maggior parte essere involontari e automatici. In questo quadro, possiamo considerare scientifica quella conoscenza capace di definire teorie largamente condivise e accettate dalla stessa comunità scientifica, capaci di trarre previsioni fino a prova contraria vere.

Ci scontriamo quindi con due problemi distinti. Non esistono dati osservativi che non siano intrinseci di soggettività e quindi capaci di condurre a conclusioni oggettive e universalmente valide. I processi di produzione di conoscenza per poter essere considerati scientifici necessitano di alcuni caratteri particolari che ora andremo ad analizzare, ma che,

### 1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo

anticipiamo, si fondano sulla definizione di un metodo chiaro ed ispezionabile nel suo sviluppo.

Esiste una figura, “l'arco della conoscenza”, che in epistemologia si pone come rappresentazione dei mutamenti di approccio metodologico nella costruzione di teorie scientifiche nel tempo. Lo era quello di Bacone sul quale lavora Hume tentando di escludere la fase induttivistica affidandosi al “principio di uniformità della natura”, atto cruciale con il quale si sostiene che la natura si comporti in maniera coerente e somigliante nel passato e nel futuro, e lo sarà quello di Mill che, resosi conto dell'impossibilità di eliminare completamente l'induzione dal primo settore dell'arco, tenta di sistematizzare il processo con l'introduzione di “sillogismi e canoni di applicabilità”.<sup>4</sup>

A partire dagli ultimi 400 anni, quando la comunità scientifica si è progressivamente convinta dell'impossibilità di studiare un fenomeno indipendentemente dal punto di vista dell'osservatore, si è cercato di fornire alla struttura dell'arco nuove configurazioni capaci di restituire metodologie di produzione di conoscenza scientifica mosse dalla consapevolezza

---

<sup>4</sup> Il primo a sostenere con forza l'inefficacia del metodo di ricerca scientifica sviluppato da Bacone è Hume che inquadra il problema proprio nell'invalidità del segmento induttivo all'interno del processo di costruzione della conoscenza e tenta di elaborare un metodo mirato a bypassare questa fase; le osservazioni tentano di trovare così conforto nel “principio di uniformità della natura”, atto cruciale con il quale si sostiene che la natura si comporti in maniera coerente e somigliante nel passato e nel futuro (con tutti i limiti e le incertezze che tale affermazione contiene). Nonostante ciò Hume crede che l'induzione abbia ancora valore e l'uomo vi ricorra in campo psicologico, perché determinata dall'esperienza intesa come costruzione personale di senso. In seguito anche Mill si appella al principio di uniformità della natura tentando di sistematizzare il processo induttivo; costruisce così i canoni dell'induzione per cui le osservazioni (fattori causali + effetto) portano alla legge tramite il “sillogismo” ed una serie di “canoni di applicabilità” (concordanza, differenza, congiunti, residui e variazioni concomitanti). Esempio del metodo scientifico di Mill tramite sillogismo: se b,c,d porta A; se b,z,w porta A; se b,p,r porta A; se p,r non porta A se c,d non porta A; allora b implica A (legge). Ma la quantità di variabili che possono intervenire nel manifestarsi dei fenomeni porta ad annullare anche l'appello al principio di uniformità della natura, rendendo anche in questo caso il metodo piuttosto arbitrario e soggetto ad un' eccessiva leggerezza nell'attribuzione dei valori di scientificità.

### 1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo

di potersi basare unicamente su descrizioni soggettive, più o meno convincenti e condivise, del comportamento del mondo.<sup>5</sup>

Da qui nasce l'idea di Popper<sup>6</sup>, la conoscenza come necessità laddove assicura il diritto di operare liberamente e con consapevolezza nel mondo; emerge il problema di come questa si possa accrescere secondo un metodo per cui la razionalità è contenuta nella scelta corretta della teoria e non nella fase della sua elaborazione. Quest'ultima sarebbe, invece, affidata all'intuizione, momento irrazionale che scaturisce da una più o meno consapevole esigenza di proporre soluzioni azzardate a problemi noti e che, solo poi, porterebbe all'osservazione ed alla sperimentazione.

È il concetto di escludere il verificarsi di un determinato fenomeno per constatare la correttezza di una teoria; in questa operazione la chiarezza semantica va di pari passo alla quantità di stati del mondo che si riescono ad escludere e tanto più si riesce ad escludere, tanto più la teoria può ritenersi informativa e scientifica.

In questo modo Popper definisce una nuova struttura dell'arco della conoscenza rispetto alla quale è possibile eliminare tutto ciò che, di natura induttiva, viene prima della teoria, purché quest'ultima resista alla fase di corroborazione, ovvero al maggior numero di controlli, il più possibile severi, atti a confermare o smentire le ipotesi avanzate tramite congetture (ipotesi il più possibile fantasiose).

---

<sup>5</sup> Solo la matematica e la logica in questo senso, in quanto discipline a priori, sarebbero in grado di mirare ad un qualche grado di universalità, in quanto non necessiterebbero di alcuna componente osservativa.

<sup>6</sup> Karl R. Popper, *Congetture e Confutazioni -lo sviluppo della conoscenza scientifica-*, traduzione di Giuliano Pancaldi, Il Mulino, Bologna, 1972

### 1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo

È la ricerca di una risposta ad un problema che scaturisce da un processo inventivo a originare la congettura, reazione innata ed inconsapevole che porta ad una certa aspettazione di regolarità riguardo il comportamento futuro di un determinato fenomeno; un procedere per tentativi ed errori dove l'ipotesi congetturale è fondamento del metodo scientifico.

La fase di corroborazione avviene, invece, tramite confutazioni, ovvero per tentativi di falsificazione della teoria. In questo senso la scienza apprende dagli errori, considerando il tentativo di falsificazione come unico convincente sistema di controllo.<sup>7</sup>

Per la prima volta si prende coscienza del fatto che una teoria non possa mai considerarsi verità assoluta, perché sempre suscettibile in un futuro più o meno vicino di falsificazione ed essere quindi soppiantata da altra teoria, la verità assume un carattere del tutto relativo, condizione alla quale la ricerca tende nella consapevolezza di non potersi mai approdare in termini assoluti, ma solo approssimare.

---

<sup>7</sup> Ibidem, p.66 : (...) Queste considerazioni mi condussero, nell'inverno 1919-20, alle conclusioni che posso ora riformulare nel modo seguente.

1) È facile ottenere delle conferme, o verifiche, per quasi ogni teoria, se quel che cerchiamo sono appunto delle conferme.

2) Le conferme dovrebbero valere solo se sono il risultato di previsioni rischiose; vale a dire, nel caso che, non essendo illuminati dalla teoria in questione, ci saremmo dovuti aspettare un evento incompatibile con essa, un evento che avrebbe confutato la teoria.

3) Ogni teoria scientifica «valida» è una proibizione:

essa preclude l'accadimento di certe cose. Quante più cose preclude, tanto migliore essa risulta.

4) Una teoria che non può essere confutata da alcun evento concepibile, non è scientifica. L'inconfutabilità di una teoria non è (come spesso si crede) un pregio, bensì un difetto.

5) Ogni controllo genuino di una teoria è un tentativo di falsificarla, o di confutarla. La controllabilità coincide con la falsificabilità; vi sono tuttavia dei gradi di controllabilità: alcune teorie sono controllabili, o esposte alla confutazione, più di altre; esse, per così dire, corrono rischi maggiori.

6) I dati di conferma non dovrebbero contare se non quando siano il risultato di un controllo genuino della teoria, e ciò significa che quest'ultimo può essere presentato come un tentativo serio, benché fallito, di falsificare la teoria. In simili casi parlo ora di «dati corroboranti».

7) Alcune teorie genuinamente controllabili, dopo che si sono rivelate false, continuano ad essere sostenute dai loro fautori, per esempio con l'introduzione, ad hoc, di qualche assunzione ausiliare, o con la reinterpretazione ad hoc della teoria, in modo da sottrarla alla confutazione. Una procedura del genere è sempre possibile, ma essa può salvare la teoria dalla confutazione solo al prezzo di distruggere, o almeno pregiudicare, il suo stato scientifico. Ho descritto in seguito una tale operazione di salvataggio come una «mossa» o «stratagemma convenzionalistico».

Si può riassumere tutto questo dicendo che il criterio dello stato scientifico di una teoria è la sua falsificabilità, confutabilità, o controllabilità.



### 1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo

Il tentativo di avvicinamento alla verità introduce il concetto di verosimiglianza, un concetto ben distinto da quello di probabilità e che, anzi, si dimostra inversamente proporzionale ad esso nell'attribuzione di un certo "valore di verità". Nel momento in cui la confutazione è circostanza di verifica di una teoria significa che il grado di "assurdità" (ipotesi azzardata) diventa, in caso di riscontro, garanzia di veridicità.

In questi stessi termini un processo induttivo, benché assecondato da un gran numero di dati osservativi, non è sostenuto da evidenza positiva, ma solo da asserzioni corroboranti che non negano la tesi e per cui è sufficiente un'unica nuova osservazione in principio non considerata per distruggerne i fondamenti teorici.

È il metodo, legato alla chiarezza argomentativa del linguaggio, a sostenere un'ipotesi scientifica valida, fino a prova contraria. La convinzione della provvisorietà delle teorie non è che conseguenza della presa d'atto dell'impossibilità di confrontarsi con la realtà nella totalità dei suoi elementi, visibili ed invisibili. In questo senso l'ipotesi, mossa dall'invenzione, diviene l'atto cruciale, il tentativo di dare senso alle cose, un procedimento che nell'osservazione non può trovare altro che strumento di confutazione o controllabilità; è un procedere per tentativi ed argomentazioni critiche, sistema che per primo Parmenide (sempre secondo Popper), con la sua visione ipotetico-deduttivistica del mondo, aveva delineato.

La concezione secondo la quale ogni teoria è fallibile non significa escludere la necessità di una conoscenza di sfondo che, all'atto pratico, al di là del proprio grado di

### 1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo

validità scientifica, ci aiuti ad orientarci e confrontarci nella realtà. È l'impossibilità di "partire da zero", di avviare cioè un dibattito senza alcuna base di discussione critica, dove proprio la critica è strumento di sviluppo della conoscenza; in questo contesto la confutazione diviene condizione indispensabile nel tentativo di fornire spiegazioni circa la struttura del mondo in cui viviamo. Non ci si accontenta, quindi, solo di descrivere il reale, ma di procedere per tentativi congetturali, che rifuggono dagli "pseudoproblemi", immuni da qualsiasi soluzione alternativa.

La condizione per cui lo sviluppo della conoscenza sia basata sul fornire soluzioni a problemi di varia natura porta ad interrogarsi sulle modalità tramite le quali questi stessi problemi emergono e vengono definiti; se l'idea di Popper è che i problemi non emergano dall'esperienza osservativa, ma da elaborazioni il più possibile fantasiose mirate alla competizione tra teorie, significa che alla base del processo di conoscenza è contenuta un'importante e necessaria componente irrazionale, l'intuizione, che annulla l'inefficace fase dell'induzione.

Ciò che per Kuhn è da individuarsi nel "paradigma"<sup>8</sup>, inteso come "tradizione di ricerca" che si pone alla base di un qualsiasi nuovo studio fenomenologico e rispetto al quale la

---

<sup>8</sup> Kuhn non è considerato un filosofo, ma uno storico della scienza; nel suo testo "Struttura delle rivoluzioni scientifiche" individua un elemento condiviso a tutte le discipline scientifiche, ovvero l'approccio ad una determinata ricerca come "momento paradigmatico", quella fase in cui si accumulano fatti in maniera quasi casuale, senza riferimento ad alcun piano o struttura teorica accettati, senza una visione predefinita, ma orientati secondo una propria "tradizione di ricerca". *"Un paradigma è dunque molto più di una teoria, o addirittura di un gruppo di teorie interconnesse in una particolare branca della scienza. Non è però semplicemente una visione del mondo"*. (David Oldroy, Storia della filosofia della scienza, Il Saggiatore, Milano, 1989, p.419)  
Kuhn offre una serie di conferme alle sue teorie nell'approdo alle scoperte più note e conclamate della storia, da quella Tolemaica alla chimica di Lavoisier, fino alla quantistica ed alla relatività; a tale periodo paradigmatico segue poi per lui quello della "scienza normale", quello della ricerca in accordo col modello, con le premesse paradigmatiche rispetto alle quali la stessa ricerca si adatta, operando una selezione spontanea di tutto ciò che non è ad esse legato.

### 1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo

sfida si individua nel superamento dello stesso. È proprio la rottura del paradigma a definire la nascita di una nuova scienza e l'affermazione di un momento di rivoluzione scientifica.

Kuhn definisce questo come "momento della soluzione del rompicapo", le cui risposte oramai svelate vengono sottoposte al severo controllo dell'esperienza per verificarne la correttezza; in particolar modo quando queste non sono quelle attese e se portano così alla "crisi" ed al crollo del paradigma.

Rispetto a questa concezione metodologica è possibile sostenere come lo sviluppo della conoscenza non avvenga per accumulazione, ma per salti paradigmatici in cui le stesse definizioni (proposizioni, enunciati linguistici) trovano differenti significati associati a differenti verità, laddove la verità è il risultato di una condivisione temporale da parte della comunità scientifica, secondo principi sociologici ed epistemologici propri di una determinata cultura in un tempo dato.

Si è visto quindi quanto sia importante "la scelta del metodo" nell'approccio alla conoscenza e come non sia sufficiente affidarsi al riscontro statistico per poter considerare la propria teoria come scientifica. La conoscenza assume connotati soggettivi, personali, intimi, che vanno oltre la realtà visibile del mondo.

---

La discussione rispetto alla lettura di Kuhn della storia della metodologia della scienza è particolarmente critica, in particolare intorno al concetto da lui espresso dell'incommensurabilità delle idee scientifiche perchè fatti mossi da punti di vista differenti e premesse differenti; lo stesso Popper critica il dogmatismo dello scienziato così come descritto da Kuhn, così da convincerlo a discernere la definizione di paradigma in due nuovi termini: matrice disciplinare e esemplare.

*"Il primo termine si riferisce ad impegni di gruppo condivisi o all'intera costellazione di credenze, valori, tecniche, condivisi dai membri di una comunità. (...) Gli esemplari, d'altra parte, sono concrete soluzioni di rompicapo che, usate come modelli o come esempi, possono sostituire regole esplicite come base per la soluzione dei rimanenti rompicapo della scienza normale."* (Ibidem, p.424)

Le tesi di Kuhn non sembrano però ancora convincenti, per alcuni appaiono addirittura strumentali, ma i suoi ragionamenti metascientifici costituiscono una base di discussione ancora attuale oltre che un vocabolario condiviso.

### 1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo

È perciò ancor più necessario definire gli elementi distintivi tra scienza e non scienza o pseudoscienza (metafisica), così da comprendere in che modo il nostro rapporto con la realtà articoli forme e modalità della conoscenza.

Come abbiamo già precedentemente spiegato, ma è bene rimarcarlo, la determinazione di un criterio di scientificità, per cui ciò che distingue la scienza dal resto non è, secondo Popper, il numero delle previsioni che si rivelano verificate (vedi il caso dell'astrologia) o la quantità di riscontri osservativi, ma una teoria è scientifica se si sottopone ad un controllo severo da parte dell'esperienza; le previsioni devono essere azzardate e una teoria tanto più esclude, quanto più è informativa e scientifica.

Privare del connotato scientifico una determinata teoria pseudoscientifica non significa, però, negare la sua utilità o validità, ma solo effettuare una distinzione in relazione al metodo di costruzione teoretica.

Quello elaborato da Popper è un criterio maggiormente restrittivo rispetto al principio di verificabilità di Wittgenstein, il quale non si dimostra in grado di escludere discipline di chiara valenza non scientifica, quali l'astrologia; è l'atteggiamento critico a distinguere la scienza dal dogmatismo metafisico.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Wittgenstein, allievo di Russell, scrive durante la prima guerra mondiale (1918) il "Tractatus logico-philosophicus" affidando alla filosofia non il ruolo di scienza, ma di attività chiarificatrice dei pensieri; particolarmente importante la trattazione relativa al problema del rapporto fra le idee espresse nel linguaggio e gli stati di cose reali del mondo, questione ancor oggi largamente dibattuta. Il Tractatus introduce la condizione filosofica rispetto alla quale riconoscere qualsiasi proposizione metafisica come priva di verificabilità e che Wittgenstein elabora tramite la definizione stessa di proposizione, intesa come asserto elementare, espressione di veridicità nella descrizione di uno stato di cose del mondo. Le proposizioni metafisiche e quelle matematiche sono per lui pseudoproposizioni. Una proposizione elementare integra una serie di regole che evitano come, nella sua composizione e nell'unione ad altre simili, si possa incorrere in contraddizioni o in espressioni non verificabili. La metafisica diventa tale e quindi priva di senso, se non permette un controllo che consenta di verificare la veridicità o falsità delle proprie asserzioni. Ricollegare il grado di validità scientifica di una teoria alla sua chiarezza e verificabilità in termini semantici è una tesi che viene pian piano largamente condivisa anche dall' Circolo di Vienna (quello cosiddetto del "positivismo o empirismo logico") che abbraccia la tesi di Wittgenstein; Carnap, fra tutti, rilancia rimarcando come il senso di una proposizione sia

### 1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo

Allo stesso modo la scientificità non è sinonimo o garanzia di utilità. L'influenza che alcune teorie metafisiche o pseudoscientifiche hanno sul mondo reale sarebbe superiore a quello di molte teorie scientifiche verificate, divenendo quindi guide congetturali a nuovi programmi di ricerca.

L'esclusione di un assunto teorico dal dominio della conoscenza scientifica o il suo conseguente riconoscimento come principio metafisico non significa escludere da quest'ultimo qualsiasi possibilità di senso, perché questo continuerà ad esistere seppur nel regno delle credenze. L'importanza della definizione di un apparato metodologico chiaro, quello del falsificazionismo, e di un sistema di controllo, quello della falsificabilità, costituiscono i fondamenti di un criterio di scientificità.

La chiara distinzione che abbiamo evidenziato tra "scientificità" ed "utilità" è la premessa per sostenere l'importanza della componente empirica della conoscenza, che appunto non assicura alcun grado di validità, ma ci serve per orientarci nel mondo in maniera immediata e spontanea. Sono le basi di un pensiero che lega la realtà al soggetto tramite l'interazione tra essi.

Il campo della conoscenza si serve dell'evidenza, quella che per Leibniz è la "verità di fatto". Ci muoviamo definiamo le nostre relazioni con il mondo tramite sistemi di ipotesi e previsioni. *"La funzione del sistema di ipotesi è quello di avvertirci in anticipo di quale sarà la nostra esperienza in un certo campo, per metterci in grado di fare predizioni accurate.*

---

nel metodo della sua verifica e per poter essere resa verificabile debba riguardare esclusivamente fatti empirici. La metafisica viene accomunata al nulla o a mere effusioni emotive personali e prive di senso, in un difficile rapporto tra senso e dottrina religiosa.

È lo stesso Wittgenstein, in maniera molto sofisticata, a difendere la compiutezza delle affermazioni religiose in quanto non teoretiche, ma mistiche e quindi inattaccabili dalla critica scientifica; ma estremizzando tali concetti anche la filosofia diviene insignificante.

### 1.1.1 La conoscenza in sé: il problema del metodo

*Perciò è lecito concepire le ipotesi come norme regolanti la nostra aspettazione dell'esperienza futura.”<sup>10</sup>*

In questo contesto, l'esperienza sensoriale è la presa di coscienza di un determinato stato di cose del mondo, esperienze private, spesso involontarie, più o meno condivise, che normalmente sintetizziamo come racchiuse nell'atto percettivo.

L'atto percettivo rappresenta la presa di contatto tra essere e mondo e, come vedremo dettagliatamente nel paragrafo successivo, il processo “intelligente e attivo”, necessario ed irraggiabile, di costruzione di conoscenza tramite l'azione o un progetto di azione.

---

<sup>10</sup> Alfred Julies Ayer, *Language, Truth, and Logic*, 1936 *Linguaggio Verità e Logica*, Traduzione di Giannantonio De Toni, Feltrinelli, Milano, 1975, p.119

### 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente

Le relazioni tra essere e mondo, soggetto-oggetto, abbiamo visto essere regolate da un rapporto attivo e reciproco che sta alla base della costruzione di qualsiasi forma di conoscenza.

Nell'atto percettivo, l'azione diretta alla conoscenza, è contenuta la componente soggettiva ed interpretativa che porta alla definizione di personali letture della realtà che ci circonda e che sono di fatto forme di "rappresentazione della conoscenza".

Tagliagambe sintetizza tali relazioni come "dipendenti dal ruolo attivo della nostra percezione e dal linguaggio che ne articola lo sviluppo dall'indagine esperienziale all'enunciazione dei significati".<sup>1</sup> La condizione interpretativa è quindi intrinseca alla conoscenza stessa, inevitabile ed irraggiungibile perché costitutiva della presa di contatto dei soggetti con il mondo.

È una visione delle cose che già Kant introduce nella distinzione tra forme pure a priori dell'intuizione e forme pure a priori dell'intelletto -categorie-, quando parla dell'impossibilità di osservare il mondo se non attraverso filtri. Si tratta di categorie concettuali, modalità di vedere solo e soltanto secondo un determinato punto di vista, assunto dalla nostra mente in maniera più o meno consapevole. Se per Kant gli esseri umani sono muniti dalla nascita di queste categorie, esiste oggi la convinzione che la nostra mente possa forzare tale scelta, costruendo man mano i filtri categoriali più utili allo scopo da essa prefissato, anche perché questi potrebbero idealmente essere infiniti.

---

<sup>1</sup> Silvano Tagliagambe, *L'epistemologia contemporanea*, Editori Riuniti, Roma, 1991

### 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente

Si tratta di un'ulteriore salto che si discosta dall'idea di realtà solo in quanto percezione<sup>2</sup> e, sulla scia delle tesi promosse dal "Realismo Interno" di Hilary Putnam, riconosce la stessa come esistente seppur descrivibile, rappresentabile, solo attraverso un particolare punto di vista. Significa riconoscere come la realtà ci ponga dei vincoli e non sia possibile considerare una sua unica descrizione corretta.

In questi termini un filtro categoriale è la definizione, consapevole o inconsapevole, di un modo di vedere il mondo secondo un punto di vista.

Quando parliamo di soggettività dei filtri interpretativi, non ci riferiamo alla loro applicabilità, ma unicamente alla scelta di quale utilizzare o all'invenzione di nuove;<sup>3</sup> la visione che scaturisce dall'applicazione di quelle categorie, se chiara ed esclusiva nella sua espressione, diventa oggettiva, il conseguente progetto che caliamo su quella visione sarà nuovamente soggettivo. Il principale problema è quindi quello di fare chiarezza sul linguaggio, l'espressione tramite la quale indicare una determinata categoria e i relativi significati.

---

<sup>2</sup> Il riferimento è alla corrente dell' Idealismo di George Berkeley (1685-1753); è considerato il secondo del famoso trio di empiristi Locke, Berkeley e Hume, esaminò l'opera del primo e gettò le basi per quella dell'ultimo. La critica non appoggia le sue opere, contestandolo ed apostrofandolo con aggettivi piuttosto dispregiativi, ma questa è probabilmente conseguenza del suo empirismo eccessivamente radicale. Per lui gli oggetti della conoscenza umana sono le idee, risultato di sensazioni e stati mentali, negando una corrispondenza biunivoca tra oggetto dei sensi e sensazioni (idee), nell'impossibilità di percepire la sostanza ma solo la qualità.

Per Berkeley il mondo fisico esiste solo in quanto percepito, "essere significa essere percepito". Allo stesso modo i concetti fisici quali forza o gravità sono ammissibili solo perché utili nei calcoli, al contrario dello spazio e tempo assoluto, e la stessa matematica sarebbe assoggettata all'immagine mentale dell'operazione che si sta compiendo.

<sup>3</sup>Max Weber, sociologo che opera a cavallo del '900, abbraccia la tesi per cui la realtà è eccessivamente complessa per poter essere rappresentata senza un filtro e la necessità di dotarsi di un filtro pertinente specifico per i propri obiettivi, il più possibile consapevole; a tale scopo elabora per il suo lavoro di ricerca una serie di categorie semplificanti che prendono il nome di "tipi ideali" o "idealtipi" (per lui impiegati, senz'altro, capitalisti, -tutti prototipi-), col compito di semplificare l'infinito grado di complessità che accompagna la realtà.



### 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente

Tale processo di presa di contatto con il mondo accompagna ogni istante della quotidianità, "l'essere umano è condannato all'utilizzo di categorie", a fare delle scelte e selezioni continue, perché non esiste un filtro trasparente che gli consenta di vedere la realtà così com'è.

Ogni categoria suggerisce più pertinenze o rilevanze (coefficienti d'importanza) e scegliere una categoria significa scegliere una serie di pertinenze; le proprietà di un oggetto sono infinite e a seconda della pertinenza è possibile definire una scala di importanza da nulla a massima; quindi filtro come criterio di pertinenza e pertinenza come gradiente di importanza delle proprietà.

Secondo Johnson-Laird<sup>4</sup> gli esseri umani sono bravissimi a trovare pertinenza laddove c'è invece soltanto coerenza (che non produce contraddizione); la mente umana cerca di produrre ipotesi di pertinenza, talvolta sbagliando.

I filtri categoriali sono così elementi necessari e la mente è evoluta perché è in grado di filtrare gli impulsi dei sensi; non è altro che il processo percettivo, laddove l'idea di ricevere informazioni in modo puro e privo di pregiudizio o guida mentale/psicologica è impossibile; non può esistere percezione senza una definizione più o meno consapevole delle pertinenze, il pregiudizio, implicito o esplicito che sia, è contenuto nel processo percettivo.

In questo senso possiamo affermare come "la percezione non sia né passiva né stupida", ma contenga in sé già il pensiero e l'intelletto; la nostra mente, vedremo poi

---

<sup>4</sup> Patrizia Tabossi, Johnson-Laird -la vita, il percorso intellettuale, i temi, le opere-, Franco Angeli, Milano, 1998

### 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente

meglio come e quali siano i meccanismi cognitivi che regolano tali processi, si comporta come una “macchina che completa” scommettendo su un’ipotesi di realtà, perlopiù in maniera involontaria.

L’utilizzo di filtri trasparenti è solo ideale perché questi sono per noi impossibili da utilizzare, è lo sguardo di Dio. La percezione ha invece bisogno di un’organizzazione che ci consenta di cogliere l’aspetto della realtà che effettivamente ci interessa, che ci è più utile; per queste ragioni ci è consentito anche forzare talvolta il processo percettivo secondo differenti livelli di mutazione volontaria (in alcuni casi questo processo è molto facile, in altri molto difficile).

Fattori culturali e genetici influiscono sulla nostra capacità di cogliere alcuni aspetti piuttosto che altri, di fornire una “struttura” che guidi il processo percettivo dotato di attenzione modulabile e selettiva<sup>5</sup>, parametri necessari laddove è possibile accedere solo a risorse limitate nei confronti della realtà (secondo uno schema a “collo di bottiglia, rispetto al quale la nostra percezione trova sempre più difficoltà nell’accogliere nuovi input dall’esterno in riferimento ad una medesima organizzazione).

In particolar modo quando la percezione è orientata alla ricerca scientifica, è necessario che il processo d’interpretazione dell’input sensoriale possa essere descritto, rappresentato, da un linguaggio il più possibile intersoggettivo, concordato all’interno della

---

<sup>5</sup> Un esempio in questo senso è la capacità di riconoscere i volti anche laddove questi non esistono; abilità conseguenza di un processo evolutivo genetico per cui gli esseri umani sono stati costretti ad adattarsi a questa necessità come fattore di sopravvivenza ed autodifesa fin dall’antichità.  
In questo senso la Gestalt Psicologia porta avanti le ricerche nell’individuare forme di attenzione della percezione per cui la visione detta un’organizzazione del mondo; significa che la percezione è già organizzata perché risponde a delle leggi organizzanti (Es. punti disposti a formare delle figure vengono già percepiti come figure e non come punti), sono pattern di organizzazione della percezione, inconsapevoli e “preinstallati”, ma per cui sarebbe sufficiente un ulteriore sforzo per poterne arbitrariamente creare degli altri.

### 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente

comunità scientifica, che la renda esaminabile e sottoponibile a successivi controlli da parte della comunità scientifica.

Ciò non significa riuscire a superare la componente interpretativa del processo di lettura di un qualsiasi fenomeno; lo stesso Tagliagambe in questo senso è molto chiaro nell'evidenziare *"la consapevolezza che l'oggetto della scienza non è mai quello immediatamente fenomenico, ma quello costruito e scoperto al di là di esso, che sia atto a spiegare e interpretare il fenomeno"*<sup>6</sup>. È l'interpretazione che accompagna qualsiasi forma di relazione tra il soggetto e l'oggetto del reale, l'aspettualità che distingue il "che" dal "come", nella costruzione della conoscenza per esperienza diretta nel confronto con il fenomeno, come nell'acquisizione di informazioni tramite la lettura di un testo o manuale. L'orizzonte teorico di riferimento determina il variare dei caratteri specifici degli oggetti che comprende e orienta i criteri della ricerca, i quali non possono essere quindi generici, ma dipendono dal contesto di indagine.

La conoscenza, che già per Kant è relazione tra realtà e pensiero, visione schematizzante, lega così l'intelletto al senso della possibilità secondo un reciproco rapporto dove la realtà è la connessione della cosa con la sua percezione. Anche le intuizioni perciò si baserebbero su regole, schemi, capaci di guidarle secondo una forma di "rappresentazione preventiva", una scommessa sull'emergenza fenomenica data dall'esperienza.

---

<sup>6</sup> Silvano Tagliagambe, *L'epistemologia contemporanea*, Editori Riuniti, Roma, 1991, p.44

### 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente

Questo passaggio è particolarmente importante perché definisce la rappresentazione della conoscenza non come conclusione del processo percettivo, ma simultanea nel senso di “rappresentazione possibile” alla quale la percezione tende.<sup>7</sup>

Significa che la scelta del linguaggio che si sceglie per descrivere la realtà non investe unicamente gli aspetti divulgativi della conoscenza, ma influenza il processo stesso di costruzione della conoscenza “definendo e ritagliando” gli aspetti della realtà più pertinenti alla nostra idea. Possiamo quindi distinguere due ruoli fondamentali ed estremamente interconnessi che il linguaggio ricopre nel processo di costruzione della conoscenza, quello della fase di “pre-rappresentazione”, nel corso dell’esperienza, e quello di descrizione, verifica, controllo, condivisione e divulgazione.

---

<sup>7</sup> Duhem introduce il problema dell'interpretazione all'atto dell'osservazione di un determinato fenomeno; è la tesi secondo la quale l'osservazione in fisica è sempre carica di teoria (theory-laden). È facile giustificare tali affermazioni rispetto a tutta una serie di esempi, Galileo in primis, per i quali è l'interpretazione della natura oltre alla lettura degli strumenti a fornire le indicazioni costitutive di una teoria, rielaborabili secondo differenti punti di vista; ecco che rispetto a tali considerazioni il fisicalismo di Neurath e Carnap non può non considerare oggetti fisici, anche microparticelle, non visibili ad occhio nudo. L'interpretazione degli strumenti è altresì, per Duhem, perfezionabile, nel tentativo di avvicinarsi il più fedelmente possibile alle condizioni reali dello svolgersi del fenomeno. *"Il punto di vista secondo cui nella scienza tutta l'osservazione è carica di teoria rafforza la tesi olistica (...) la quale, presa isolatamente, non poteva essere confutata dall'osservazione, mentre diventa confutabile in congiunzione con un insieme di ipotesi"* (Donald Gilles - Giulio Giorello, La filosofia della scienza nel XX secolo, traduzione italiana di Matteo Motterlini, Laterza, Bari, 2005, p.167); su questa idea si sviluppa il principio di Neurath, per cui è necessario verificare qualsiasi asserto scientifico tramite l'assunzione di qualche altro asserto scientifico e secondo cui non esistono asserzioni non modificabili o immuni da verifiche continue. Ma anche la psicologia sperimentale conforta la tesi per cui l'osservazione è carica di teoria, in particolar modo visto che le stesse percezioni sono considerate inferenze inconscie; è il caso delle figure ambigue del cubo di Necker o dell'anatra-coniglio, commutabili secondo un esercizio percettivo. È lo psicologo Richard Gregory a fare però emergere l'arbitrarietà interpretativa delle immagini e l'equivocabilità che accompagna la visione, oggetti 2d che appaiono 3d e viceversa, interni-esterni, modificazioni prospettiche e così via; sono letture esperenzialmente costruite e culturalmente guidate in maniera più o meno consapevole che accompagnano l'osservazione, anche nella quotidianità, carica di teoria. È quindi possibile riassumere come *"un asserto osservativi sia un asserto risultante da un qualche input sensoriale interpretato, consciamente o inconsciamente, alla luce di un insieme di teorie. Gli strumenti possono essere utilizzati per produrre input sensoriali che altrimenti non insorgerebbero"*. (Ibidem, p.176) Si tratta della stessa maniera in cui la scienza svolge le proprie ricerche sperimentali, al di là del grado di complessità degli strumenti utilizzati, anche qualora il compito del ricercatore fosse "solo" quello di leggere i risultati forniti da una macchina o un computer. Non è un ritorno allo psicologismo, ma la conferma della necessità di un linguaggio intersoggettivo concordato all'interno della comunità scientifica che prescinda da ambigue sensazioni private

### 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente

Per tali ragioni la conoscenza non può che considerarsi in funzione della sua espressione linguistica secondo un'articolazione del mondo in classi di cose distinte e una formulazione, tradotta in parole, delle relazioni tra le cose.

Ecco le ragioni per cui viene imputato al linguaggio di essere ostacolo alla fluidità della costruzione e divulgazione della conoscenza<sup>8</sup>; da qui i tentativi di elaborare un linguaggio puro e trasparente che non possa subire interpretazione.

L'empirismo inglese, nella figura di Locke, scarica sul linguaggio le responsabilità dei fallimenti dell'intelletto umano, Berkeley vede nel linguaggio uno strumento limitante per lo sviluppo della conoscenza, essenziale nella formulazione delle idee, ma per cui occorre studiare una strategia che ne limiti i danni.

Il tentativo è quello di definire un linguaggio scientifico universale atto a superare le differenze idiomatiche, il più semplice possibile, che leghi in maniera diretta simboli e cose del mondo; un modello non verbale che non distorca il pensiero nelle relazioni tra segno e concetto.

Il primo ad arrivare a costruire un tale sistema strutturato linguistico è Leibniz, col concetto di calcolo logico, nello sforzo di meccanicizzare universalmente il ragionamento scientifico; alla base del meccanismo assolutamente concreto (un calcolatore) vi è un algoritmo che mette in relazione tutti i termini dati restituendo un teorema in risposta a qualsiasi problema razionale, senza alcun presupposto teorico di fondo.

---

<sup>8</sup> Già per Platone la principale distinzione consiste nell'individuazione di due regni, quello dell'opinione (doxa) e della conoscenza (episteme), rispetto ai quali la dialettica è momento di verifica e validazione, chiave di volta nella costruzione dell'arco della conoscenza.

### 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente

È proprio il meccanismo materiale a costituire elemento di connessione tra il reale ed il pensiero, tramite una interiorizzazione di simboli ed una esteriorizzazione di concetti secondo un rapporto sequenziale e concatenato tra segno e pensiero; il risultato è una risposta oggettivamente valida e prevedibile ad un problema esaminato tramite un processo assolutamente predeterminato che, nella macchina, trova l'elemento di aggiramento e astuzia, strumento ordinatore, orientato ad un preciso scopo, utile all'umanità per dominare l'incomprensibilità della natura.

Alla macchina è affidata la riduzione di complessità nel passaggio dal mondo reale al modello, da una operazione complessa ad una sequenza di operazioni semplici, controllabili e ripetibili; la ricerca dell'oggettività della conoscenza, che rifugge dalla soggettività del linguaggio tramite processi sofisticati e meccanicizzati, non lasciano spazio all'arbitrarietà del pensiero del ricercatore, impedendo la carica intuitiva e imprevedibile contenuta in un'ipotesi scientifica e che promuove lo sviluppo della conoscenza.

I successivi passaggi attraversano il positivismo logico ed il tentativo di affidare un carattere passivo al linguaggio, assiomatizzando la conoscenza e ricercando nel "modello", senza successo, forme predefinite e controllabili del pensiero e della percezione.

È Wittgenstein, con il *Tractatus Logico-Philosophicus*, a costruire le basi per la nascita della filosofia della scienza così come oggi intesa, investendo il linguaggio di un ruolo non solo espressivo, ma culturale e cognitivo, laddove è il linguaggio stesso ad influenzare il pensiero e le relazioni tra il soggetto ed il mondo.

### 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente

Si tratta delle fondamenta del relativismo linguistico, tesi per cui differenti linguaggi producono differenti modi di pensare.

Sapir prima e Whorf negli anni '50 sostengono come la visione del mondo sia conseguenza di differenti linguaggi o sintassi.

Roche a testimonianza di tale tesi analizza un popolo della Nuova Guinea che ai differenti colori associa solo due uniche parole e si interroga sulla possibilità che chi parla questa lingua pensi ai colori in maniera differente da chi, come noi, utilizza un vocabolario dedicato estremamente più ampio.

Emerge una realtà amorfa rispetto alla quale noi pensiamo esistano insiemi di cose che si rassomigliano e che accomuniamo per classi.

George Lakoff, linguista, ci dimostra come esistano lingue in cui donne, fuoco e cose pericolose vengano accomunate in un'unica categoria; si tratterebbe della dimostrazione di come la realtà sia linguisticamente suddivisa in conseguenza dei canoni culturali propri di una certa comunità di persone. Esiste quindi una evidente arbitrarietà dei concetti elaborati con il linguaggio, perché il linguaggio è fondamentale per pensare ed elaborare il pensiero; il linguaggio diventa quindi un filtro volontario.

Secondo i linguisti strutturalisti una classe di significato o significante è individuata da una classe confinante oppositivamente, ma il dibattito è sempre in corso tra visioni differenti. Importante è la tesi promossa da Saussure che sostiene come il linguaggio sia l'associazione tra porzioni di mondo e porzioni di suoni(parole), dove il mondo è tutto il pensabile e l'espressione una funzione segnica composta da un significato (contenuto, ciò

### 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente

che viene detto) e da un significante (ciò che uso per dirlo), senza entrambe le cose (entità a due facce) non esisterebbe segno perché non hanno ragion d'essere autonomamente. In questa lettura linguaggio e pensiero collaborano insieme.

Il linguaggio scandisce il mondo in tipi riconoscibili, nel quale però i confini tra le classi sono sfumati; le differenti lingue ritagliano il mondo in precisi modi, ma in maniera diversa.

Nel momento in cui il linguaggio assume il ruolo di filtro volontario, esso può essere manipolato e strutturato nella maniera che crediamo più utile al nostro scopo; da tale presupposto nasce la distinzione tra l'argomentazione e la retorica. Nel primo caso esiste una forma di consapevolezza intellettuale e razionale nell'uso dei significati, è la "zona intermedia" nella dicotomia tra retorica e logica in cui è permessa una controllabilità delle premesse e la verifica dei passi inferenziali dichiarati, in maniera onesta e giustificata. La retorica è invece "fumo linguistico", conseguenza di una particolare abilità nell'uso delle parole, ma in maniera speculativa e non verificabile.

*"Parte del processo attraverso il quale acquisiamo conoscenze è il ragionamento. Ci sono molti modi in cui ragioniamo, o argomentiamo in favore di certe conclusioni. Alcuni modi sembrano più certi e convincenti di altri. Certe forme di ragionamento sembrano mostrare che se vengono accettate alcune premesse, allora segue necessariamente una qualche conclusione. Questi ragionamenti vengono considerati deduttivi. Gli argomenti deduttivi corretti mostrano che, se le premesse sono vere, anche le conclusioni lo sono. Tali argomenti vengono detti validi. (Se un argomento cerca di dimostrare che una conclusione segue necessariamente da certe premesse ma non ci riesce, è detto non*



### 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente

*valido) Se, oltre a essere valido, un argomento ha premesse vere, allora l'argomento è detto fondato. Gli argomenti deduttivi validi garantiscono che, se le premesse sono vere, allora anche le conclusioni lo sono. Se si accetta la verità delle premesse di un argomento valido, allora bisogna accettare anche la verità delle loro conclusioni.”*<sup>9</sup>

Tali considerazioni sul linguaggio ricoprono una certa rilevanza perché rappresentano di fatto quello che abbiamo definito “il secondo livello della conoscenza”, quello della sua rappresentazione, che ha a che fare con la comunicazione e divulgazione dei risultati delle ricerche e che, secondo Kierkegaard, legittima o meno la scientificità di una teoria; la verità esistenziale è per lui contenuta nella maniera in cui si esprime il concetto (rapporto con l'ideale) e non nel concetto stesso, nella comunicazione indiretta; è il problema di fondo della filosofia, la capacità di trasformarsi da possibilità a realtà nel minor tempo possibile, per rifuggire dagli inganni della prima ed approdare nelle necessità della seconda. In questo senso il linguaggio non rimanda alle dirette relazioni tra singole parole e specifico significato, ma ad un sistema di connessioni che lega eventi a processi del discorso; lo stesso discorso è quindi inteso nella sua globalità, come collegamento di segni, e ad esso non ci si riferisce in funzione di uniche referenze. È la maniera per legare senso della possibilità e senso della realtà.

Per Florenskij la singola parola non ha una esistenza propria se non come nodo di una struttura del discorso; la terminologia è invece un'articolazione di un sistema nel quale

---

<sup>9</sup> Clark Glymour, *Dimostrare Credere Pensare*, Cortina, Milano, 1992, p.6

### 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente

assumono valore significante le singole parti se in relazione alle interconnessioni ed al proprio rapporto funzionale, quello che etimologicamente è il "confine" (termine) che fissa l'articolazione e struttura non lasciando spazio alla confusione (matematicamente, termine come significato-limite).

Si tratta, quindi, di un sistema che gestisce le relazioni tra le cose favorendo l'immediatezza di una definizione senza l'eccessivo ricorso all'immaginazione, non limite di pensiero, ma base di ragionamento in una costante dialettica con la rappresentazione; è l'interazione tra l'immagine e la sua astrazione nel processo di interpretazione, fase cruciale della costruzione di una teoria.

Da questi presupposti nasce la distinzione tra diffusione speculativa e diffusione informativa, è un processo etico e morale che, nella sostituzione dell'azione con la sua rappresentazione, vede il passaggio dal pragmatismo del mondo reale alla virtualità dello spazio comunicativo; è la scomparsa dell'oggetto fisico per l'avvento delle transizioni immateriali, fondamentali nello sviluppo di una società e della sua cultura.

Secondo Bertrand Russell per poter crescere culturalmente in questo contesto la ricerca deve puntare alla scoperta di altri dati, quelli non evidenti, quelli che costituiscono il "mondo esterno"; l'esternalità non è spaziale né apparente, ma strutturata su oggetti sensibili, ovvero non composti di materia, toccabili, concreti, ma invisibili e oltre le apparenze.

Il mondo esterno si contrappone al mondo del senso comune fatto di esperienze principalmente visive e tattili che sono origine di una serie di dati possibili, ma incerti. Ciò

### 1.1.2 La rappresentazione della conoscenza: la percezione attiva e intelligente

non significa che sia illusorio, ma, anzi, che anche gli oggetti dei sogni sono oggetti reali perché da noi conosciuti così come quelli della vita da svegli.

*"Ogni mente vede, ad ogni momento, un mondo tridimensionale immensamente complesso; ma non c'è assolutamente nulla che due menti possano vedere simultaneamente. Quando diciamo che due persone vedono la stessa cosa, troviamo sempre che, a causa del differente punto di vista, vi sono differenze, per quanto lievi, tra il loro oggetto sensibile immediato."*<sup>10</sup>

È la chiara presa di coscienza di come la percezione del mondo sia un fatto soggettivo, talvolta condivisibile, ma intimamente privato; quando si dice che "si vede la stessa cosa" significa solo che le prospettive dei punti di vista sono talmente vicine tra loro da approssimarsi alla coincidenza, ma senza poter comunque mai arrivare ad essere identiche. La distinzione tra mondi privati e la lettura delle differenze è data dalle diverse aspettualità che più o meno consapevolmente si individuano nelle relazioni col mondo che ci circonda.

---

<sup>10</sup> Bertrand Russell, *La conoscenza del mondo esterno*, traduzione di Maria Camilla Ciprandi, TEA, Milano, 1995, p.87

### **1.1.3 L'organizzazione della conoscenza: il ruolo del progetto**

L'organizzazione rappresenta il terzo dei livelli con i quali abbiamo deciso di strutturare l'analisi delle forme e modalità di costruzione della conoscenza. È evidente come si tratti di una semplificazione che non deve portare a pensare che i differenti stadi siano rigidi, autonomi ed autoreferenziali; stiamo in realtà parlando di fasi estremamente intercorrelate, spesso simultanee e reciprocamente dipendenti.

Per tali ragioni si è già introdotto il tema della necessità di definire una organizzazione della conoscenza nel paragrafo precedente, trattando il tema della "percezione attiva e intelligente", e richiameremo qui alcuni elementi legati al "problema dell'interpretazione".

Per poterci meglio orientare all'interno del discorso è meglio chiarire alcuni punti chiave. Quando gli esseri umani si rapportano con la realtà e orientano i propri comportamenti, si muovono, prendono decisioni, lo fanno di fronte ad una complessità impossibile da comprendere se non per piccole parti e per associazione di oggetti; ovvero assegnando, come abbiamo già avuto modo di dire, un ruolo preciso ad ogni oggetto rispetto ad una soggettiva "organizzazione" del mondo. Ecco perché quando parliamo di "organizzazione" ci riferiamo a quel complesso di elementi selezionati in base ad una serie di vincoli imposti e ad una certa aspettativa di possibilità.

Le organizzazioni si compongono a loro volta di "strutture", ovvero di relazioni tra gli elementi compatibili con uno stesso punto di vista; per tali ragioni più organizzazioni

### 1.1.3 L'organizzazione della conoscenza: il ruolo del progetto

convivono all'interno di una stessa realtà, ma non solo, sono potenzialmente infinite, seppure alcune più immediate ed altre meno scontate o forzate nel riconoscimento.<sup>1</sup>

Il processo di associazione tra più oggetti all'interno della stessa organizzazione non avviene quindi per analogia (similarità di forma), ma per isomorfismo strutturale, ovvero uguaglianza fra strutture; è la costruzione di "aggregati" dove ogni oggetto, animato o inanimato che sia, è considerato sotto differenti prospettive che ne caratterizzano la maniera di "vederlo" o meglio di considerarlo.

Differenti organizzazioni all'interno di una stessa realtà non necessariamente si escludono, possono convivere e dimostrarsi compatibili; allo stesso modo siamo in grado di stabilire dei rapporti di gerarchia di scala rispetto alle quali piccole organizzazioni possono trovarsi comprese all'interno di organizzazioni d'insieme o complessive.

Tagliagambe accomuna questo processo a quel fenomeno che Varela e Maturana<sup>2</sup> definiscono di "chiusura operativa" rispetto alla capacità degli esseri viventi di conservare e riprodurre la propria organizzazione interna, l'identità. Si tratta di sistemi aperti, gli esseri viventi appunto, che interagiscono in maniera piena con l'ambiente, ma che hanno la capacità di filtrare (chiudendosi operazionalmente) tutto ciò che ritengono

---

<sup>1</sup> Un esempio è quello delle "figure ambigue", come nel caso dell'anatra e del coniglio (vedi fig.) "scoperta" dallo psicologo *Joseph Jastrow* nel 1899 in una illustrazione di qualche anno prima apparsa sul *Fliegende Blätter*, un giornale umoristico tedesco. Da uno studio condotto nel 1993 *Brugger e Brugger*, ricercatori del Dipartimento di Neurologia dell'Università di medicina di Zurigo e pubblicato in un articolo "Percept Mot Skills" (1993, Apr;76(2):577-8) trapelano i risultati di un esperimento per cui la figura mostrata a 265 soggetti la domenica di Pasqua, veniva interpretata prevalentemente come un coniglio, mentre mostrata ad altri 276 soggetti una domenica di ottobre veniva interpretata prevalentemente come un'anatra. Succedeva ai bambini molto piccoli come ai più anziani.

<sup>2</sup> Humberto Maturana - Francisco Varela, *L'albero della conoscenza -un nuovo meccanismo per spiegare le radici biologiche della conoscenza umana-*, Traduzione di Giulio Melone, Garzanti, Milano, 1987.  
*"Per organizzazione si intende l'insieme dei rapporti che devono esistere fra i componenti di un qualcosa perché questo possa essere considerato come appartenente ad una classe particolare"* (p. 62)  
*"Quello che certamente possiamo dire è che essi (i sistemi autopoietici) possiedono una chiusura operativa nella loro organizzazione: la loro identità è specificata da una rete di processi dinamici i cui effetti non escono da tale rete"* (p. 90)

### 1.1.3 L'organizzazione della conoscenza: il ruolo del progetto

funzionale al mantenimento e sviluppo della propria organizzazione; questi sistemi si autoimpongono dei limiti di natura selettiva rispetto al mondo esterno. Allo stesso modo, secondo Tagliagambe, l'organizzazione percettiva, quel processo che ci consente di confrontarci con la realtà (conoscerla), è guidata da una componente fondamentale di "chiusura operativa" che, come per i sistemi viventi, ci costringe a definire delle organizzazioni ed operare una selezione degli aspetti che decidiamo ad esse pertinenti.<sup>3</sup>

La decisione è un processo per lo più automatico e spontaneo, ma fondamentale nel confronto con la realtà; definendo le forme e modalità dell'organizzazione di una realtà complessa, noi decidiamo cosa conoscere di quella realtà, con la consapevolezza che nel mondo reale è praticamente impossibile confrontarsi con un singolo oggetto isolato, ma ci troviamo sempre a fare i conti con insiemi di oggetti che costruiscono tra loro un'infinità di relazioni possibili.

In questi termini il processo percettivo, inteso come processo di conoscenza, è a tutti gli effetti un'operazione di "riconoscimento";<sup>4</sup> l'oggetto dinamico nello spazio diventa statico nel momento in cui viene riconosciuto ed associato ad uno schema organizzante. Lo schema (organizzazione) imbriglia quindi l'oggetto all'interno di quella che possiamo definire un'invariante e che ci consente di riconoscerlo come tale.

Possiamo quindi attribuire a questo meccanismo una forte componente progettuale nel passaggio da uno sfondo fluido di conoscenza, come possiamo intendere la realtà, alla

---

<sup>3</sup> Giovanni Maciocco – Silvano Tagliagambe, *La città possibile -Il processo di autopoiesi urbana-*, Dedalo, Bari, 1997, pp.61-82

<sup>4</sup> Silvano Tagliagambe, *Nesso Aggregato Organizzazione*, Archivio Multimediale della Facoltà di Architettura di Alghero, Università degli Studi di Sassari, pubblicata il 26.03.09

### 1.1.3 L'organizzazione della conoscenza: il ruolo del progetto

“costruzione della permanenza” che ognuno di noi opera nella propria esperienza quotidiana fissando delle personali organizzazioni delle cose nel mondo. La percezione emerge come “gettarsi avanti” (progettare), atto cruciale che implica la necessità di operare delle scelte e definire i vincoli che regolano i rapporti con la realtà, nel passaggio dalla forma all'attribuzione di significato.

Il “cosa” e il “come” divengono così elementi estremamente correlati, inscindibili rispetto alla capacità attiva dei soggetti di considerare la realtà rispetto ai propri obiettivi e finalità e alla loro attitudine ad operare particolari tipi di selezione rispetto ad una certa aspettativa di possibilità.

Definita la percezione come un complesso di elementi mediato da un'organizzazione, gli elementi acquistano significato solo perché all'interno di quella precisa organizzazione e divengono segni (segnale + sua interpretazione).

Avviene così un processo di mediazione o di traduzione che rende la realtà accessibile sottoforma di conoscenza, per mezzo di un linguaggio che, come inteso nel precedente paragrafo, è sempre anch'esso ambiguo, soggetto ad ulteriore interpretazione e mai univoco (escluso forse il caso delle scienze matematiche o di una parte di queste non influenzate da un contesto fisico di riferimento, ma esclusivamente logico).

### 1.1.3 L'organizzazione della conoscenza: il ruolo del progetto

Quando diciamo che il “linguaggio è una maniera di ritagliare il mondo in classi di cose distinte” significa definire una sintassi.<sup>5</sup> E definire una sintassi significa stabilire un'organizzazione, ovvero progettare. In questo senso il progetto assume un ruolo chiave per l'accesso alla conoscenza, sia esso considerato nella sua fase di apprendimento o di divulgazione ed eventuale condivisione, dove il linguaggio si pone come “filtro volontario”, associazione di segni o parole ad una determinata classe di cose.

Tale processo è arbitrario, spesso involontario e accompagna qualsiasi momento di presa di contatto e relazione con la realtà che ci circonda; ma quando parliamo invece di un progetto consapevole e che ambisce ad una più o meno larga condivisione emerge la necessità che questo si dimostri chiaro ed esplorabile in tutte le sue fasi, dalle premesse ai conseguenti passi inferenziali, fino alle conclusioni. All'interno di questo processo, sviluppato tramite argomentazioni, che quindi rifugge da qualsiasi tentativo di retorica o immunizzazione,<sup>6</sup> è fondamentale la scelta delle categorie e delle pertinenze, oltre che la loro struttura, di fatto l'organizzazione, perché determina la distinzione tra una tesi/progetto debole e una tesi/progetto forte.

Possiamo sostenere che un progetto è forte se riesce ad arrivare a conclusioni valide da premesse particolarmente esclusive, ovvero, essendo potenzialmente infinite le descrizioni corrette di una stessa realtà, è necessario che la scelta della categoria sia così ben formulata da ammettere tantissime rappresentazioni non corrette; significa stabilire a

---

<sup>5</sup> Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, a cura di Charles Bally, Albert Riedlinger e Albert Sechehaye, Losanna-Parigi, Payot, 1916. Trad. it.: Ferdinand de Saussure, Tullio De Mauro (a cura di) *Corso di linguistica generale*, Roma-Bari, Laterza, 1967

<sup>6</sup> Nel paragrafo precedente si spiega la distinzione tra argomentazione e retorica come la differenza tra un processo verificabile in tutte le sue fasi e una semplice abilità linguistica che non consente però il controllo di quanto sostenuto (fumo negli occhi). L'immunizzazione è la negazione di qualsiasi elemento intacchi la validità della propria tesi, il non ammettere la veridicità di un esperimento che in fase di controllo dia esito negativo per non mettere in crisi la teoria.



### 1.1.3 L'organizzazione della conoscenza: il ruolo del progetto

priori la categoria e le proprietà che la categoria abbatte o esalta, perché tutte le realtà possono essere indagate tramite tutte le categorie, ma se ogni categoria potesse adattarsi a tutte le rappresentazioni senza possibilità di errore significherebbe che la realtà non esiste.

Il lavoro del progettista, inteso stavolta nel senso stretto di attività professionale, è quello di lavorare su "progetti forti" con il maggior grado di consapevolezza possibile nella definizione di un'organizzazione e di una struttura che non può essere imposta nella sua condivisione, ma solo proposta. Ecco perché, una volta individuata, possiamo decidere di operare in accordo o in contrasto con quei principi organizzativi comunque da noi letti o tracciati.

Stiamo dunque considerando nello stesso tempo due ordini di problemi; il primo è come organizzare la conoscenza, ovvero renderla accessibile a noi e agli altri tramite una sua organizzazione, a sua volta dipendente da un punto di vista, dalla conseguente definizione dei filtri categoriali utilizzati e dai corrispondenti aspetti pertinenti. Il secondo è definire un grado di consapevolezza, di controllabilità e di potenziale utilità di quella conoscenza.

Il passaggio dalla questione di fatto, inconscia, involontaria, automatica nel corso dell'azione e la sua presa di coscienza è racchiusa nel progetto. Ancora non parliamo di spazio, né ci riferiamo ad esso, ma intendiamo il "progetto" in un senso più generale, inteso come processo consapevole di conoscenza del mondo, dove la consapevolezza è

### 1.1.3 L'organizzazione della conoscenza: il ruolo del progetto

racchiusa nella definizione di un metodo che porti da premesse chiare ad obiettivi dichiarati.

Il ruolo del progetto emerge come personale strumento di conoscenza del mondo, ma anche come dispositivo di produzione di senso nel passaggio dalla soggettività della formulazione all'intersoggettività della sua divulgazione e ambizione di condivisione. Sappiamo bene che è utopico, da Kant in poi, pensare che i soggetti recettori di conoscenza, seppur già filtrata (immaginiamo quella contenuta in un libro o la spiegazione di un insegnante a scuola), possano acquisire gli elementi così come ad essi proposti, ma saranno costretti ad operare su questi un'ulteriore riorganizzazione. Possiamo però lavorare sul suggerire alcuni parametri di organizzazione che possono più o meno direttamente indurre ad una lettura simile a quella del proponente. Ciò è chiaramente più facile nel caso di un "progetto forte", che esclude molte possibili interpretazioni come scorrette.

Con questo si vuole rimarcare come gli esseri umani siano condannati ad interpretare per potersi confrontare con la realtà e tale processo di interpretazione è spesso inconscio, a volte volontario e consapevole. In entrambe le situazioni si è mossi da obiettivi precisi (come dimostreremo in seguito trattando gli aspetti del funzionamento cognitivo di tali meccanismi), nel secondo caso dichiarabili, e dipendenti da una proiezione delle proprie aspettative sulla realtà e su come sarà questa nel futuro. In particolare nel caso di processi spontanei e non forzati questa è per lo più mossa da principi di "utilità".

### 1.1.3 L'organizzazione della conoscenza: il ruolo del progetto

Ciò non è un aspetto per niente secondario perché rimarca nuovamente il ruolo attivo dei soggetti che approcciano alla conoscenza, legandola al fare. La conoscenza non è più unicamente fatto cognitivo, ma direttamente collegata alla necessità di agire.

Per agire necessitiamo di conoscenza, ma ad essa non possiamo accedere se non agendo. È un processo simultaneo e reciproco che investe la nostra necessità e capacità di selezione, di escludere parti di mondo per concentrarci sugli aspetti ed elementi che più interessano al nostro scopo, espresso ancora una volta tramite un'organizzazione.

Berthoz individua le ragioni di questo processo nel bisogno degli esseri umani di legare reciprocamente la componente percettiva con la componente motoria,<sup>7</sup> il “percepire qualcosa in funzione di” e il “fare qualcosa in funzione di”. Al centro di queste operazioni è il cervello che diviene macchina di convergenza tra le due componenti, oltre che di elaborazione delle informazioni e simulatrice di azioni.

A tal proposito introduciamo la necessità di esplorare meglio tali meccanismi cerebrali che, a seguito delle recenti scoperte in campo neuroscientifico riguardo l'individuazione ed il funzionamento di particolari neuroni adepti a questo preciso scopo, potrebbero fornire nuovi elementi di consapevolezza progettuale nel considerare i soggetti come elementi attivi nello spazio e non unicamente recettori di stimoli esterni.

---

<sup>7</sup> Alain Berthoz *Le sense du mouvement*, Odile Jacob, Paris, 1997, *Il senso del movimento*, traduzione italiana di E. Dal Pra e A. Rodighiero, Mc Graw-Hill, 1998

*“Il cervello è un simulatore (...) Questo significa che è l'insieme dell'azione a essere simulata nel cervello da modelli interni della realtà fisica che non sono delle operazioni matematiche, ma dei veri neuroni le cui proprietà di forma, resistenza, oscillazione, amplificazione fanno parte del mondo fisico e si accordano con il mondo esterno. Sugerendo che il cervello tratti il movimento seguendo due modalità. La prima, conservativa, funziona come un sistema asservito mentre l'altra, proiettiva, simula il movimento per prevedere le sue conseguenze e scegliere la strategia migliore”.* (p. )

### 1.1.3 L'organizzazione della conoscenza: il ruolo del progetto

Il prossimo capitolo sarà così dedicato al ragionamento intorno a questi aspetti, nella dimostrazione che anche l'esperienza spaziale, l'architettura, non può essere vissuta se non come forma di conoscenza.

1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale

## **SEZ.1 ARCHITETTURA E NEUROSCIENZE**

### **1.2 L'intenzione dell'azione e la consapevolezza spaziale**

1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale - 1.2.2 Spazio ed empatia attraverso i meccanismi di mirror - 1.2.3 Architettura e neuroscienze: una esperienza di collaborazione

#### **1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale**

L'azione non è pura conseguenza di un processo di lettura ed interpretazione, ma momento di comprensione di uno stato di cose del mondo, dove la percezione diviene sua parte integrante e indiscernibile; è un processo che non si struttura per fasi nettamente distinguibili, ma nel compimento, effettivo o simulato, di "atti motori" che portano a definire i comportamenti dei soggetti non come "meri movimenti".<sup>1</sup>

Ciò significa riconoscere la capacità cognitiva e percettiva, quindi non esclusivamente esecutiva, delle aree motorie della corteccia cerebrale deputate al controllo dei movimenti.

La ricerca scientifica, tramite gli studi neurofisiologici eseguiti sulla scimmia e, solo in parte, sull'uomo, ha dimostrato l'unitarietà funzionale del sistema motorio corticale individuando in esso due tipologie di neuroni, quelli denominati "canonici" e i neuroni "specchio" (o mirror). Ci occuperemo ora dei primi.

---

<sup>1</sup> Giacomo Rizzolatti - Corrado Sinigaglia, *So quel che fai*, Milano, Cortina, 2006, p.3

### 1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale

I "canonici" sono particolari cellule nervose contenute in specifiche aree della corteccia cerebrale -le aree parietali tecnicamente individuate con la lettera F- di tipo bimodale, ovvero visivi e motori nello stesso tempo, capaci di attivarsi quando compiamo un'azione o osserviamo un oggetto mossi dall'intenzione di compierla. Le aree motorie del cervello rispondono agli stimoli visivi fornendoci in maniera inconscia uno screening di tutti i possibili comportamenti che noi potremmo attuare se decidessimo di interagire con quell'oggetto nel futuro, sia pure nell'istante immediatamente successivo; ovvero contemplanò la possibilità di interrogarsi sulle relazioni che si creano tra oggetti o spazio visivamente percepito ed il "programma motorio" che il sistema nervoso definisce pur senza che questo debba effettivamente essere svolto.

La visione è quindi filtrata in funzione di un "principio di utilità", secondo tutte le possibili azioni che il soggetto può compiere o ha intenzione di compiere in quell'ambiente o nei confronti di quell'oggetto.

*"L'attività di questa popolazione neuronale indica che lo schema neurale della risposta motoria è già specificato nella fase di percezione di un oggetto, per cui siamo di fronte non a un processo sequenziale, bensì a un anello senso-motorio. Parlando di "anello" si vuole evidenziare il fatto che la reazione motoria non è l'esito finale e la meccanica dell'esecuzione del processo percettivo, ma è parte integrante di quest'ultimo e inscindibile dallo stimolo sensoriale, in quanto contenuta in esso."*<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Silvano Tagliagambe, Presentazione Convegno indetto dall'ANDIS, Legnano, 12 novembre 2007

### 1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale

Lo spazio viene inteso dal nostro sistema cognitivo come luogo di azioni potenziali dove la percezione visiva determina l'immediata e automatica selezione delle proprietà intrinseche a quello spazio stesso e ci consente di interagire con esso, proprietà intese come opportunità pratiche che lo spazio offre nei confronti del percepente.

È un aspetto che già J.J. Gibson -psicologo statunitense che ha dedicato gran parte dei suoi studi ad indagare le relazioni tra processi mentali e percezione- intuisce e che spiega battezzando il fenomeno con l'appellativo ora piuttosto noto di "affordance". In un suo articolo del 1954 introduce per la prima volta il concetto legando i comportamenti dei soggetti nello spazio ad un sistema autoimposto di coordinate rispetto al quale compiere delle scelte di azione e movimento.<sup>3</sup> La sua tesi prende corpo nel 1977, tramite la pubblicazione di una vera e propria "teoria dell'affordance",<sup>4</sup> per diventare poi la base di sviluppo di ciò che definirà "un approccio ecologico alla percezione visiva", titolo anche della sua opera più famosa, pubblicata due anni dopo -lo stesso della sua morte- e tradotta poi anche in lingua italiana.<sup>5</sup>

Le affordances, così come intese da Gibson, sono quell'insieme di azioni possibili che un qualsiasi oggetto "invita" a compiere su di esso -permette, offre, afford in inglese-; una maniglia "invita alla presa", una porta a scorrere alla spinta e così via secondo differenti livelli di affordances, più o meno intuitivi, più o meno forti e comprensibili. È un legame diretto tra forma e possibilità di interazione, rispetto al quale i soggetti attribuiscono significati ed effettuano delle scelte dai quali dipenderanno i loro comportamenti futuri.

---

<sup>3</sup> James J. Gibson, The visual perception of objective motion and sub-jjective movement. Psychological Review, 61, 304-314, 1954

<sup>4</sup> James J. Gibson, The theory of affordances. In R. Shaw & J. Bransford (Eds.), Perceiving, acting, and knowing: Toward an ecologicalpsychology, Hillsdale, NJ: Erlbaum, pp.67-82, 1977

<sup>5</sup> James J. Gibson, The ecological approach to visual perception, Houghton Mifflin, Boston, 1979

### 1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale

Alla luce di quanto esposto, a seguito degli studi e ricerche in campo neuroscientifico, possiamo così sostenere che l'affordance di uno spazio, al pari di un oggetto, sarebbe correlato ad un "vocabolario d'atti" che questi particolari neuroni -neuroni canonici, più specificatamente quelli denominati visuo-motori dell'area F5 della corteccia cerebrale- avrebbero il compito di tradurre e selezionare.

Non vi è più distinzione tra la visione per la percezione e la visione per l'azione, ma emerge la necessità degli esseri umani di costruire "orizzonti virtuali di possibilità" che leghino lo spazio così come fisicamente costituito con le opportunità di azione che esso determina, una condizione prettamente progettuale.

*"[...] è evidente come oggetti e spazio rimandino a una costituzione di carattere pragmatico, in virtù della quale i primi appaiono come poli di atti virtuali, mentre il secondo risulta definito dal sistema di relazioni che tali atti dispiegano e che trova nelle varie parti del corpo la propria misura"<sup>6</sup>*

Il rapporto con il mondo diviene del tutto soggettivo e dipendente dal "senso della possibilità, ovvero dalla capacità del mondo di fornire affordances spaziali che il corpo riceve come stimoli cerebrali e rispetto ai quali è costretto ad effettuare una scelta su differenti gradi di consapevolezza.

Si confermerebbe quindi la teoria di Edelman e Tononi secondo i quali la nostra esperienza conscia dipenderebbe dall'attività del nostro cervello e, di fatto, senza tali

---

<sup>6</sup> Giacomo Rizzolatti - Corrado Sinigaglia, *So quel che fai*, Milano, Cortina, 2006, p.74



### 1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale

complessi meccanismi non potremmo "provare esperienze"; la conoscenza emerge come un processo neurologico di relazione tra corpo, mente e mondo.<sup>7</sup>

In questo senso è interessante capire come questo tipo di relazioni non siano necessariamente legate al solo stimolo visivo -neuroni visuo-motori-; gli studi neuroscientifici hanno portato a scoprire un'altra categoria di cellule neuronali ai quali si è associato l'appellativo di "somatosensoriali".

Significa individuare tipologie di neuroni capaci di attivarsi anche tramite stimoli legati alla sensibilità tattile, propriocettiva, termica o dolorifica, associando precise aree del corpo con corrispondenti aree cerebrali.

I campi recettivi somatosensoriali possono essere intesi come un'estensione tridimensionale dei rispettivi campi cutanei e presentano estensioni diverse a seconda delle parti del corpo cui sono ancorati e delle relazioni con il comportamento degli oggetti a noi circostanti. Sono ad esempio capaci di reagire in funzione della velocità con cui un oggetto si avvicina al nostro corpo, quanto più quest'ultimo è veloce tanto più il campo recettivo visivo ancorato al rispettivo campo recettivo cutaneo "in pericolo di collisione" si estenderà in profondità e ampiezza; ciò permetterà di percepire nel minor tempo possibile l'eventuale probabilità che una palla o qualsiasi altro oggetto nello spazio ci colpisca, consentendoci di schivarla o pararla. Ma i "somatosensoriali" sono anche gli stessi neuroni che spiegano come siamo in grado di sentire una mano che si avvicina a sfiorare il nostro viso pur senza vederla o, ancora, che ci portano ad evitare di scontrarci contro i mobili quando attraversiamo uno spazio al buio, anche se sconosciuto.

---

<sup>7</sup> G. Edelman-G.Tononi , A Universe of Consciousness, New York, Basic Books, 2000

### 1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale

In questi termini possiamo sostenere che il nostro cervello ci fornisce le coordinate rispetto alle quali muoverci nello spazio e che queste sono soggettive, seppur in parte condivise da persone culturalmente e geneticamente simili che si trovano all'interno di uno stesso ambiente. Le coordinate spaziali del nostro corpo sono in diretto rapporto con le coordinate spaziali del mondo ed il nostro sistema celebrale ci consente di mettere in relazione i differenti sistemi permettendoci di agire, muoverci, prendere decisioni.

La nostra mente suddivide generalmente lo spazio esterno in due sottosistemi: lo spazio peripersonale e lo spazio extrapersonale.

Lo spazio peripersonale è quello a noi più vicino, potremmo dire il contesto raggiungibile con l'estensione dei nostri arti, normalmente individuato in un arco di 80-100 cm dal corpo; in questo campo opererebbero e sarebbero capaci di recepire gli impulsi i neuroni somatosensoriali.

Nello spazio extrapersonale invece, quello "lontano", diventa fondamentale la componente visiva per prendere coscienza della posizione nostra, degli oggetti e delle proprietà del mondo, inteso come insieme di punti tra loro in relazione.

Emerge così il problema, già preannunciato da Poincaré,<sup>8</sup> di uno spazio non unitario, dinamico e personalmente concepito; *"la costituzione motoria dello spazio, in virtù del quale esso appare come un sistema di azioni coordinate, (...) non è definita una volta per tutte, sicchè lo spazio non può essere descritto in maniera statica, bensì deve essere*

---

<sup>8</sup> Poincaré J.-H., Scienza e metodo, 1908, Tr. it. In Opere Epistemologiche, a cura di G.Boniolo. Piovani, Abano Terme, 1989, vol.1, pp.199-322

### 1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale

*concepito in forma dinamica. In altre parole la distinzione tra vicino e lontano non può essere ridotta a una mera questione di centimetri, come se il nostro cervello calcolasse la distanza che separa il nostro corpo dagli oggetti in termini assoluti.”<sup>9</sup>*

È questa la ragione per cui i bambini di meno di tre mesi, secondo Piaget, passano gran parte del tempo ad osservare le proprie mani per calibrare lo spazio intorno a loro, per poi proseguire la propria personale costruzione di conoscenza del loro spazio lontano (dal peripersonale all'extrapersonale).<sup>10</sup>

Quanto finora esposto ci porta a sostenere che localizzare o raggiungere un oggetto nello spazio, dal punto di vista del comportamento dei meccanismi cognitivi, è la stessa medesima cosa. Conoscere lo spazio, individuarne le coordinate, equivale a considerarlo come “campo di azioni potenziali”.

A conferma di tale considerazione J.P. Eberhard<sup>11</sup> ci presenta uno studio tenutosi di recente negli Stati Uniti sulle modalità di orientamento dei bambini nella ricerca di un percorso all'interno di un luogo sconosciuto, il così detto “wayfinding”. Da tale ricerca sperimentale, condotta osservando la capacità dei soggetti di rispondere agli arrangiamenti spaziali appositamente apportati all'ambiente di riferimento -la Dawson Lower School- emerge il ruolo del cervello come macchina di apprendimento spontaneo, capace di attribuire significati cognitivi alla realtà. Il processo si è dimostrato più o meno lento in

---

<sup>9</sup> Giacomo Rizzolatti - Corrado Sinigaglia, *So quel che fai*, Milano, Cortina, 2006, p.71

<sup>10</sup> Jean Piaget, *La rappresentazione dello spazio nel bambino*, in collaborazione con Bärbel Inhelder, Giunti e Barbera, Firenze, 1979

<sup>11</sup> John Paul Eberhard, *Brain Landscape -the coexistence of neuroscience and architecture-*, Oxford University Press, 2008, p. 48

### 1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale

funzione delle condizioni contestuali al soggetto; vale a dire che gli stimoli cerebrali mutano a seconda della conformazione dello spazio, della quantità di luce presente, dell'eccesso di rumore e via dicendo, ma tutti i bambini hanno dimostrato l'abilità di trovare nello spazio stesso le indicazioni per le loro possibili scelte di azione e movimento.

Secondo il Dr. Joan Stiles <sup>12</sup> lo sviluppo dell'abilità cognitiva inizierebbe già a livello embrionale, dopo il ventottesimo giorno dalla concezione del bambino e proseguirebbe in maniera lineare fino al quinto anno di età. Dopo, più che di sviluppo evolutivo genetico, possiamo parlare di un aggiornamento basato sulla personale costruzione di esperienze. È provato come le capacità cognitive, "l'intelligenza", non dipendano dalla dimensione della massa cerebrale quanto dal numero dei collegamenti neuronali (sinapsi); alla nascita la condizione media ci dice che un bambino conserva circa 50 trilioni di sinapsi che diventano 1000 trilioni all'età di 3 anni, quindi con uno sviluppo estremamente rapido per unità di tempo, per poi andare pian piano a ridursi fino a 500 trilioni nel quindicesimo anno di vita.

Le funzioni cerebrali relative all'apprendimento non sono quindi "scolpite" alla nascita come la capacità di reazione ad altre tipologie di stimoli o funzioni (come il caso del controllo del ritmo cardiaco), ma sono strettamente collegate all'uso che di esse si fa e quindi delle componenti esperienziali che interessano la vita del soggetto.

Le sinapsi per sopravvivere devono essere continuamente stimolate, allenate, e, se potessimo avere il controllo dell'operazione questo andrebbe fatto per aree precise, perché particolari aree cerebrali interessano distinte forme di apprendimento (è il caso ad esempio dell'area che controlla il linguaggio che raggiunge il suo pieno sviluppo tra i 6 e i 12 anni).

---

<sup>12</sup> Ibidem, p.63

### 1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale

Tale processo di personale costruzione di conoscenza del mondo, come abbiamo già avuto modo di vedere nel capitolo precedente, è comunque sempre mediato da fattori culturali ed evolutivo-genetici; C.W.Taylor ci fa notare come simmetria, armonia e proporzione non siano soltanto elementi di costruzione dello spazio, ma strumenti che l'essere umano utilizza per distinguere le cose nel mondo.<sup>13</sup>

Ciò è verificato da diversi studi in campo neuroscientifico che dimostrano, ad esempio, come l'abilità degli esseri umani di riconoscere la simmetria si traduce in uno stimolo cerebrale della durata di 0,05 secondi codificato dal cervello nell'area paraippocampale; le proporzioni auree, gli ordini classici, gli studi tra gli altri di Vitruvio, Leon Battista Alberti e Palladio non sono che la messa in pratica, parziale, inconsapevole o intuitiva, di tali meccanismi.

Le moderne ricerche hanno evidenziato come sia possibile individuare diagrammaticamente le relazioni e connessioni tra parti corticali distinte per direzione ed intensità; è la prima dimostrazione di come il sistema motorio non sia in alcun modo periferico ed isolato dal resto delle attività cerebrali.

L'impiego di tecniche elettro-fisiologiche sofisticate ha reso necessario distinguere la corteccia motoria in due principali aree, a loro volta suddivise in una molteplicità di mappe funzionalmente distinte, a seconda cioè che siano deputate ai movimenti della mano, del piede, della gamba, della bocca o altro.

---

<sup>13</sup> Ibidem, p.69

### 1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale

Le aree frontali posteriori ricevono afferenze in particolare dalle aree parietali posteriori, andando a costituire con esse dei circuiti di trasformazione delle proprietà sensoriali (forma, grandezza, direzione, ecc.) in atti motori (raggiungere, afferrare, manipolare un oggetto); ciò renderebbe superflua la tradizionale postulazione di una specifica area corticale associativa nella quale avverrebbe tale trasformazione.

Al contrario, le forti afferenze che la parte anteriore del lobo frontale riceve dalle zone prefrontali, responsabili della pianificazione e della motivazione, sembrano indicare un ruolo di controllo da parte delle seconde sulle azioni compiute dalla prima; è dimostrato come, fin dalla nascita, tramite l'esperienza, le connessioni tra le due aree si rinforzino, sino a garantire un'interazione fluente con gli oggetti.

Significa che anche i nostri meccanismi cerebrali lavorano sulle relazioni tra le cose, costruiscono delle strutture all'interno di un'unica organizzazione di insieme rispetto ad un preciso nostro progetto di azione sul mondo.

Le più avanzate tecniche di ricerca in ambito neurologico sono ora in grado di restituirci risultati significativi su come sia proprio l'area ippocampale del cervello a fornirci la cognizione dello spazio e la dimostrazione per cui l'attività all'interno di questa stessa area sia massima quando il soggetto si confronta con uno spazio a lui sconosciuto.

La comprensione dello spazio è per noi fatto per lo più inconscio e la percezione di un determinato aspetto del mondo esterno in termini positivi o negativi (ad esempio quanto la luce sia più o meno brillante in un particolare contesto) non dipende da una misura oggettiva, ma è strettamente legato alle risposte del nostro corpo in relazione all'attività che si ha intenzione di svolgere.

### 1.2.1 Il cervello che agisce: neuroni canonici, affordances e orientamento spaziale

Se è fatto assodato come le esperienze umane siano "processate" dal cervello, vedi come compositori, musicisti o scrittori utilizzano questi aspetti per costruire storie o racconti -modelli-, allo stesso modo la neuroscienza ha indagato i significati delle nostre esperienze spaziali. La mente necessita di stimoli esterni per poter elaborare le informazioni e confrontarsi con la realtà; vi sono dei rapporti diretti tra stimolazione sensoriale e sistema cognitivo e le moderne tecniche di rilievo ci permettono di controllare e misurare tali aspetti.

14

Essere consapevoli del fatto che quando osserviamo un oggetto vi sono dei particolari neuroni -i canonici- che si attivano, sparano in gergo neuroscientifico, perché reagiscono agli stimoli del mondo reale associando quello stesso oggetto o insieme di oggetti ad un preciso programma motorio, significa riconoscere il ruolo progettuale dell'atto percettivo, del processo che mette in relazione i soggetti con il proprio contesto spaziale di riferimento. L'attivazione di un neurone canonico sottintende una scelta, perlopiù inconscia, di come intendiamo rapportarci col mondo esterno, sottintende cioè un personale progetto di comportamento e la previsione delle conseguenze che questo avrà nella definizione di un certo stato di cose futuro.

---

<sup>14</sup> Ad esempio un forte contrasto chiaroscurale in un'immagine, così come all'interno di un particolare spazio segnato da un acceso gioco di luci ed ombre, impegna maggiormente il sistema cognitivo, sottoforma di stimoli cerebrali, rispetto ad una stessa immagine o uno stesso spazio illuminati in maniera diffusa.

### 1.2.2 Spazio ed empatia attraverso i “meccanismi di mirror”

Abbiamo già introdotto le relazioni tra soggetti e spazio come conseguenza di processi cognitivi spontanei, “personali progetti motori” per lo più inconsapevoli, che ci consentono di muoverci ed interagire col mondo. Abbiamo detto anche che l’interpretazione delle forme nello spazio segue una direzione precisa che va dalla mente alla forma e non viceversa, non è quindi la forma a dettare l’interpretazione ma la mente che attribuisce ad essa significati.

Ma allora quali contenuti porta con sé lo spazio? Come si crea effettivamente interazione in un processo che appare unilaterale? E ancora, è possibile che si generino rapporti empatici tra i soggetti e lo spazio nel quale essi si muovono o semplicemente si trovano, osservano, sentono?

Questo è quanto l’architettura ha da sempre cercato di capire ed inseguire. Ora tramite lo studio approfondito dei meccanismi cognitivi che regolano questi rapporti siamo in grado di capirne, forse e in parte, il funzionamento, non di trovare alcuna soluzione manualistica nei confronti del progetto dello spazio, ma certamente di generare un aumento di consapevolezza che possa accompagnare il processo progettuale.

Come introdotto nel precedente paragrafo, negli ultimi dieci-quindici anni le recenti scoperte in campo neuroscientifico hanno portato alla scoperta di particolari neuroni che regolerebbero la capacità degli esseri umani di comprendere ed agire nel mondo, ma non solo, anche di provare emozioni e di essere coinvolti in rapporti intersoggettivi.



## 1.2.2 Spazio ed empatia attraverso i “meccanismi di mirror”

Se la scelta ed il compimento di una determinata azione abbiamo visto essere esclusivamente soggettivi, dipendenti da un complesso processo di percezione che contiene in sé già le componenti di interpretazione e di azione, è altresì evidente come l'esistenza umana sia fondata sulle relazioni tra persone e sulla costruzione di condizioni di intersoggettività. A questo proposito Giacomo Rizzolatti<sup>1</sup> con la sua equipe di ricercatori del Dipartimento di Neuroscienze dell'Università di Parma si imbatte in una scoperta tanto importante quanto dibattuta all'interno della comunità scientifica, seppur ora in gran parte condivisa: l'esistenza dei “neuroni specchio” o “mirror”.

Secondo tale teoria, i neuroni specchio sarebbero delle cellule neuronali capaci di attivarsi sia quando si compie un'azione sia quando questa la si osserva compiuta da altri - in particolare tra animali della stessa specie-; il neurone dell'osservatore “rispecchia” il comportamento dell'osservato, come se il primo stesse compiendo l'azione egli stesso. Ovvero, l'osservazione di un'azione induce l'attivazione degli stessi circuiti nervosi deputati a controllarne l'esecuzione, tramite una simulazione della stessa azione che conduce alla sua comprensione.

Significa riconoscere la nostra capacità di immedesimarci in un comportamento o azione da altri effettuata pur senza compiere noi alcun movimento, fino a provare emozioni come se noi stessi fossimo i protagonisti della scena osservata.

---

<sup>1</sup> Giacomo Rizzolatti è Direttore del Dipartimento di Neuroscienze dell'Università di Parma. Le sue ricerche intorno a tali aspetti sono iniziate negli anni '90 quando, a capo di un gruppo di giovani ricercatori dello stesso Dipartimento, a seguito di una serie di osservazioni sperimentali sul comportamento dei macachi e successive analisi di laboratorio, l'esistenza di particolari neuroni, poi denominati “mirror”, capaci di attivarsi durante il compimento di un'azione o quando la si osserva compiere da altri.

## 1.2.2 Spazio ed empatia attraverso i “meccanismi di mirror”

Questo processo di immedesimazione può essere considerato a tutti gli effetti un “processo empatico”. Di fatto accade che il soggetto faccia suo il comportamento di un altro, sia esso nuovo o conosciuto, tramite un processo di copiatura, imitazione, non solo orientato verso i movimenti ma addirittura nelle intenzioni.<sup>2</sup>

Capire le intenzioni significa avviare un processo conoscitivo che porta fino alla generazione di percezioni corporee -sensazioni tattili ad esempio- o ad andare oltre quelli che sono i freni imposti dai nostri legami mentali fino ad imitare fisicamente in maniera spontanea i movimenti quando questi ci colpiscono particolarmente -il caso del mimare il gesto tecnico di un giocatore di calcio mentre egli stesso lo sta compiendo o di “tirare un gancio” di fronte ad un incontro di box-.

Condividere la stessa scena non significa però provare le medesime emozioni o sensazioni, questa è la differenza tra immedesimazione e compassione. I meccanismi di mirror genererebbero immedesimazione.<sup>3</sup>

E immedesimarsi determina “empatia”, ovvero quel particolare processo che ci consente di interpretare, comprendere e anticipare i contenuti psichici di un altro soggetto che si ha di fronte.

Per il gruppo di ricerca del Dipartimento di Neuroscienze dell'Università di Parma guidato dal professor Rizzolatti, l'Embodied Simulation -la capacità simulativa del nostro

---

<sup>2</sup> Vittorio Gallese in un'intervista sul Zeit Magazin Leben, Maggio 2008, pp. 28-33: “Nessun essere vivente imita tanto e tanto agevolmente quanto gli esseri umani. Proporzionalmente abbiamo di gran lunga più neuroni specchio di tutti gli altri animali. Uno scimpanzé deve osservare per cinque anni prima di poter lui stesso rompere una noce, usando una pietra come martello e un'altra come incudine. Un bambino lo impara in pochi minuti.” E ancora: “I loro neuroni specchio riconoscono addirittura perché io persegua una determinata intenzione. A seconda che mi allunghi verso la tazza per bere o per sparecchiare il tavolo, si attivano in loro neuroni diversi. Negli esperimenti abbiamo dimostrato anche questo.”

<sup>3</sup> Vittorio Gallese, Embodied simulation : From neurons to phenomenal experience , *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, vol. 4, n. 4, December 2005, p. 34-36

### 1.2.2 Spazio ed empatia attraverso i “meccanismi di mirror”

corpo, tramite il cervello, di ripercorrere azioni nostre o altrui-, sarebbe fondamentale per comprendere il mondo intorno a noi, imparare dalle esperienze compiute dagli altri, costruire relazioni intersoggettive. L'intenzione come rappresentazione motoria che saremmo capaci di carpire dall'osservazione delle azioni di persone o gruppi di persone tramite i neuroni specchio. Si tratta di azioni astratte, *simulazioni mentali* per Gallagher,<sup>4</sup> che ci consentirebbero di legare gesti, spazio e significati tramite processi di immedesimazione.

In questi termini per generare processi empatici sembrerebbe fondamentale avere di fronte a se “un altro”, un agente intenzionale con il quale potersi immedesimare ed in questo senso lo spazio non rappresenta niente di tutto ciò. Ma le ricerche intorno al funzionamento dei “neuroni specchio” vanno oltre e ci dicono che per attivare questi particolari recettori non è necessario osservare in maniera diretta una scena, avere fisicamente davanti il soggetto che compie l'azione, ma è sufficiente osservare, confrontarsi con un qualcosa, sia pure esso un oggetto inanimato, che evochi in sé quella particolare azione.

Questo rappresenta un passaggio fondamentale nel nostro ragionamento perché comporterebbe la possibilità che tali neuroni si “accendano” tramite i segni che rimandano ad una particolare scena, sia effettivamente accaduta o meno. Vorrebbe dire che si può entrare in empatia con “cose inanimate”, quindi anche con uno spazio, tramite i segni che rievocano azioni/sensazioni, gli indizi di un passaggio reale o solo presagito. Un caso

---

<sup>4</sup> Shaun Gallagher, . The practice of mind: Theory, simulation, or primary interaction. *Journal of Consciousness Studies*, 8 (5-7), 2001, pp. 83-108

## 1.2.2 Spazio ed empatia attraverso i “meccanismi di mirror”

palese è ad esempio quello dei graffi all'interno di una cella che fanno subito rivivere nell'osservatore scene di sofferenza e dolore<sup>5</sup>, ma forse, alla luce di quanto esposto, è possibile ragionare col progetto rispetto a fattori di richiamo più sottili, mirati e spazialmente controllati.

Anticipatrice nella gestione sapiente di tali meccanismi, seppur in maniera per lo più intuitiva, è stata, come spesso accade, l'arte; ciò nonostante una buona parte della critica della filosofia dell'arte abbia sempre cercato di scindere con forza arte ed emozioni, slegando l'opera dal suo spettatore.

*“Il libro di R.G. Collingwood del 1938, *The Principles of Art*, proponeva senza mezzi termini un punto di vista secondo il quale l'arte non dovrebbe occuparsi affatto di procurare emozioni. A suo parere, i veri artisti non si sforzano di produrre effetti emotivi nello spettatore, lettore o che sia. Questo genere di cose, a suo dire, sarebbe meglio venisse lasciato a chi lavora nello spettacolo e ai maghi (da non confondere con i veri artisti!)”<sup>6</sup>.*

---

<sup>5</sup> Michele Bracco, *Empatia e Neuroni Specchio. Una riflessione fenomenologia ed etica*, *Comprendere* 15, 2005, p.33-34 : “Per di più, tale meccanismo speculare sembra attivarsi anche quando non siamo in condizione di assistere direttamente all'azione compiuta dall'altro, ma ne percepiamo solo i rumori o la semplice descrizione a voce che ci viene data (Kohler; Buccino, 2005; Tettamanti). (...) alla base dell'empatia ci sarebbe un processo di “simulazione in-carnata” (Gallese, 2005), vale a dire un meccanismo di natura essenzialmente motoria, molto antico dal punto di vista dell'evoluzione umana, caratterizzato da neuroni che agirebbero immediatamente prima di ogni elaborazione più propriamente cognitiva. Scrive Gallese: «Percepire un'azione – e comprenderne il significato – equivale a simularla internamente.”

<sup>6</sup> David Freedberg, *Catalogo della mostra Emotional System –Contemporary Art between Emotion and Reason*-Silvana Editoriale, Nov 2007, p.6.  
L'autore ci offre una disamina delle relazioni tra arte e struttura emozionale nella storia della filosofia dell'arte e sottolinea come i tentativi di collegare le due cose sia del tutto sporadica; fatto è che lo stesso Gombrich, autore di *Arte e Illusione*, uno dei tentativi da lui considerato più profondo di far convergere arte e psicologia, non contenga alcun riferimento in questo senso come agli studi della tradizione tedesca.

## 1.2.2 Spazio ed empatia attraverso i “meccanismi di mirror”

Gli studi intorno ai neuroni specchio, portati avanti da Giacomo Rizzolatti e dalla sua equipe di ricercatori, hanno dato manforte a chi, come LeDoux <sup>7</sup>, tentava di inserire i meccanismi cerebrali come gestori dei rapporti tra opera e soggetti spettatori tramite la generazione di stati emozionali.

Ciò assegnerebbe all'empatia una base biologica, strettamente dipendente dai processi di funzionamento del nostro cervello e che ancora una volta fonda le ragioni di comprensione del mondo attraverso la simulazione mentale -talvolta fisica- di un azione; il provare sensazioni, la serenità, la rabbia o lo sconforto, davanti ad una scena teatrale, così come ad un quadro o all'interno di uno spazio, dipenderebbe -probabilmente non unicamente- da una personale lettura di quella scena, di quell'opera, di quello spazio, in chiave motoria ovvero in termini di azione simulata.

Così Susanne Langer rilegge l'espressione dell'opera d'arte come *“una concezione di vita, un'emozione, una realtà interiore. Ma non è né una confessione né uno scoppio di passione irrigidito e pietrificato: è una metafora sviluppata, un simbolo non discorsivo che articola ciò che non è esprimibile in parole: la logica della coscienza stessa”* <sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Joseph LeDoux, *The Emotional Brain. The Mysterious Underpinnings of Emotional Life*, Simon & Schuster, 1996, traduzione italiana di Sylvie Coyaud, *Il cervello emotivo. Alle origini delle emozioni*, Baldini&Castaldi, Milano, 1998  
*“Non sarò io a risolvere il problema mente-corpo e dirvi esattamente cosa sia un sentimento, o come faccia una cosa impalpabile come un sentimento a fare parte di qualcosa di palpabilissimo come un cervello. Il problema mente-corpo non è l'unico degno di venire risolto, e la sua soluzione non servirebbe comunque a capire l'unicità degli stati mentali che chiamiamo emozioni, né perché sono così diversi tra loro, né a cosa siano dovuti i disturbi mentali, né come curarli. Per capire che cos'è un'emozione e come si producono i sentimenti emotivi, dobbiamo studiare il modus operandi dei sistemi di determinate emozioni e vedere come la loro attività viene rappresentata nella memoria di lavoro. Qualcuno dirà che è azzardato da parte mia pensare di fondare una conoscenza dei nostri stati mentali più personali e intimi sulla possibilità che la memoria di lavoro sia la chiave della coscienza. In realtà, uso la memoria di lavoro come un “principio” di spiegazione, e sostengo che i sentimenti si producono quando l'attività di sistemi di determinate emozioni viene rappresentata nel sistema dal quale ha origine la coscienza. Uso insomma la memoria di lavoro come una concezione abbastanza condivisa del modo in cui potrebbe prodursi la coscienza.”* (Joseph LeDoux, *Il cervello emotivo*, [http://www.strozzina.org/emotional\\_systems/pubblicazione\\_le\\_doux.htm#text](http://www.strozzina.org/emotional_systems/pubblicazione_le_doux.htm#text))

<sup>8</sup> Susanne K. Langer, *Problemi dell'arte*, Il Saggiatore, Milano, 1962, p. 36.

## 1.2.2 Spazio ed empatia attraverso i “meccanismi di mirror”

Ma entriamo nel dettaglio dei rapporti tra spazio ed empatia, oramai tra spazio corpo/mente ed empatia. Non tutti i segni -ipoteticamente infiniti- all'interno di uno spazio sono capaci di attivare queste particolari aree neuronali, di rendere i soggetti “agenti” e quindi dare luogo a processi empatici.

I segni devono essere orientati a richiamare una condizione di azione nota, ovvero riportare ad un vissuto o ad un vivibile rispetto al quale il soggetto si possa riferire, immedesimare. È ancora un processo di comprensione del mondo che necessita di individuare quei segni all'interno di categorie comportamentali note; *“quelle che Rizzolatti e Gallese chiamano “vocabolario degli atti” o “patrimonio motorio” od anche “repertorio comportamentale” di cui sarebbe dotato colui che assiste, sicché quanto più l'azione osservata rientra in tale repertorio, tanto più intensa ed estesa risulta la reazione neuronale. In altre parole, la reazione del meccanismo neuronale sembra essere in stretto rapporto con la capacità dell'individuo che osserva di riprodurre a sua volta l'azione che viene osservata.”*<sup>9</sup>.

Il grado di “relazione empatica” muta quindi a seconda di differenti personali fattori che possono essere più o meno largamente condivisi.

Prendiamo ad esempio un caso molto forte come il trovarsi in visita all'interno del Campo di concentramento di Auschwitz Birkenau; nel percorrere quelli spazi noi ripercorriamo un vissuto emozionale particolarmente duro di chi ha realmente “abitato” quei luoghi e ci immedesimiamo in quel vissuto. La maggior parte di noi proverà sofferenza,

---

<sup>9</sup> Michele Bracco, Empatia e Neuroni Specchio. Una riflessione fenomenologia ed etica, *Comprendere* 15, 2005, p.37

## 1.2.2 Spazio ed empatia attraverso i “meccanismi di mirror”

malinconia, sconforto, a diversi livelli a seconda del personale costruito culturale e capacità di immedesimazione, ma ci sarà anche chi, purtroppo, collegherà quel vissuto a sentimenti di piacere, perchè l'immedesimazione è solo “motoria” e non emozionale.

La simulazione mentale degli stessi atti può portare a sentimenti più o meno largamente condivisi, ma non è una “copiatura emotiva”<sup>10</sup>.

L'esperienza spaziale assume un senso attivo, dove anche l'immedesimarsi è un progetto personale di conoscenza del mondo.

Quello appena esposto è chiaramente un caso limite, dove il senso della memoria e la vicinanza storica e geografica di quanto accaduto riporta ad immagini mentali note e per lo più simili tra soggetti. Ma in base a quanto finora scritto potremmo sostenere che uno spazio può essere consapevolmente progettato per produrre livelli empatici di diversa entità a seconda del ruolo che intendiamo riconoscergli.

L'osservazione di un'azione compiuta da altri o il suo riconoscimento nella lettura di uno spazio è quindi cosa strettamente soggettiva, ma l'appartenenza ad un gruppo di soggetti della stessa specie fa sì che il nostro cervello sia in grado di riconoscere e comprendere immediatamente la tipologia ed il significato di un atto compiuto da un nostro simile senza far ricorso al ragionamento, ma basandosi esclusivamente sulle sue competenze motorie. È una condizione di interazione che porta il soggetto all'interno di dinamiche non solo individuali quanto sociali.

---

<sup>10</sup> Vittorio Gallese in un'intervista sul Zeit Magazin Leben, Maggio 2008, pp. 28-33 : *“Il concetto tedesco di “Einfühlung” coglie nel segno. Quindi è fondamentale che Lei si trasferisca dentro di me intuitivamente e non proprio intellettualmente – anche se in Lei un reale sentimento viene appena suscitato. Questo accade effettivamente solo in un passaggio successivo, quando prova “compassione” – pietà, ad esempio. Ma a questo si arriva molto più raramente. (...) Effettivamente empatia e compassione si possono completamente separare l'una dall'altra. Pensi soltanto a un sadico: prova piacere proprio perché può immedesimarsi nel dolore della sua vittima.”*

## 1.2.2 Spazio ed empatia attraverso i “meccanismi di mirror”

Avere coscienza di questi meccanismi significa poter gestire e modulare caso per caso il progetto in relazione alla volontà di assegnare un maggiore o minore coinvolgimento emotivo dei soggetti che con quello spazio interagiscono in maniera diretta o indiretta. In questo senso lo spazio può suggerire significati, benché siano poi sempre i soggetti a decidere -tramite gli automatismi dei processi cognitivi- se coglierli e in che maniera.

È poi chiaro come i fattori di relazione empatica nei confronti dello spazio non possano probabilmente essere unicamente i processi dipendenti dai “neuroni specchio” e che lo “stare bene o lo stare male” all’interno di uno spazio non possa dipendere solo dall’attivazione di tali meccanismi neuronali, ma comprenderne il funzionamento significa scoprire il sottile filo d’unione che lega lo spazio e il corpo tramite la mente e la sua risposta in termini di emozioni. Vuol dire assegnare nuovamente un ruolo attivo ai soggetti all’interno dello spazio e, allo stesso tempo, pensare allo spazio come un elemento agente e portatore di vissuti emozionali.

Sappiamo come empatia -stati emozionali- ed esperienza in questi termini siano direttamente correlati, riuscire a modulare il grado di empatia di uno spazio porterebbe ad una possibilità di controllo dell’esperienza per struttura ed intensità; è il tanto ricercato legame tra “natura corporea” ed “esistenza umana”<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> Vittorio Gallese, Empathy, Embodied Simulation, and the Brain: Commentary on Aragno and Zepf/Hartmann, *Journal of the American Psychoanalytic Association*, *J Am Psychoanal Assoc* 2008, 56, 769.



### **1.2.3 Architettura e Neuroscienze: una esperienza di collaborazione**

Gli architetti impegnano il loro lavoro nella ricerca quotidiana di soluzioni spaziali ai bisogni reali o presunti delle persone che vivono il mondo, "dal cucchiaino alla città", diceva Gropius, sulla base delle necessità umane.

I neuroscienziati spendono il loro tempo, tra gli altri, nell'appassionato studio delle relazioni tra comportamenti umani e natura e funzionamento dei meccanismi cerebrali fino, come abbiamo visto nel nostro caso, a definire le modalità di percezione e fruizione da parte dei soggetti di uno spazio.

Due elementi fondamentali legano ricerche tra loro differenti e apparentemente molto distanti per campo disciplinare, metodologia di indagine e possibilità di applicazione: le persone e lo spazio. Capire i meccanismi grazie ai quali donne e uomini si pongono in relazione con il loro contesto spaziale di riferimento, sia esso alla scala urbana, architettonica o dell'oggetto, garantirebbe ai progettisti una forma di conoscenza atta ad operare certamente con maggiore consapevolezza e responsabilità. Allo stesso modo possiamo immaginare quanto possa essere utile per un ricercatore in neuroscienze l'appoggio di una figura abituata a ragionare con lo spazio, manipolarlo, modellizzarlo, quando gli obiettivi della sua ricerca non sono più indirizzati unicamente alle strutture cerebrali, ma si relazionano con il mondo esterno.

Nonostante ciò esiste una frattura disciplinare molto netta che, forse anche a causa della giovane età delle neuroscienze rispetto all'architettura, impedisce una comunicazione che potrebbe agevolmente tradursi in proficue occasioni di collaborazione e ricerca.

### 1.2.3 Architettura e Neuroscienze: una esperienza di collaborazione

L'unica esperienza di interdisciplinarietà riconosciuta a noi nota è quella della ANFA - Academy of Neuroscience for Architecture-<sup>1</sup> di San Diego in California.

I promotori di tale organizzazione inquadrano “le nuove ricerche in campo neuroscientifico come la nuova frontiera per la conoscenza umana”.

Il problema che individuiamo nella “mission” dell'ANFA è la visione dell'architettura unicamente come campo di applicazione delle scoperte neuroscientifiche e non il progetto dello spazio come elemento di interazione tra discipline tra loro distanti. “Accademia di Neuroscienze PER l'Architettura”, così è chiamata l'organizzazione, perché non “Accademia di Neuroscienze E Architettura”?

La questione di fondo che crediamo la chiave dei rapporti tra le due discipline è la costruzione di un linguaggio comune che consenta di esplorare un mondo e di metterlo in discussione attraverso mezzi e punti di vista differenti.

John Eberhard, fondatore e primo presidente dell'Accademia dal 2003, con i suoi scritti,<sup>2</sup> conferma indirettamente tale tesi; i casi studio che ci propone a dimostrazione del rapporto tra Architettura e Neuroscienze sono spesso complesse analisi spaziali su edifici esistenti che in conclusione non ci dicono niente di nuovo rispetto a quello che un buon

---

<sup>1</sup> L'ANFA -Academy of Neuroscience for Architecture- nasce nella Primavera del 2003 per il volere del suo fondatore John Paul Eberhard. L'organizzazione no profit è stata ufficialmente riconosciuta dall'AIA nel Giugno dello stesso anno e ha trovato poi l'appoggio di diverse importanti università, tra le quali il prestigioso Salk Institute of San Diego nella figura del Dr. Fred Cage, associazioni e finanziatori. La prima iniziativa dell'ANFA fu l'istituzione di borse di studio all'interno dei programmi della “Latrobe Fellowship to the Academy” per un totale di 100000 dollari e per la durata di due anni. L'ANFA si rapporta con l'esterno, oltre che tramite l'organizzazione di varie conferenze a tema e gli scritti dei suoi soci, per mezzo di un sito web consultabile all'indirizzo <http://www.anfarch.org> dal quale consultare iniziative, ricerche in corso e risultati.

“The mission of the Academy of Neuroscience for Architecture is to promote and advance knowledge that links neuroscience research to a growing understanding of human responses to the built environment.”

<sup>2</sup> John Paul Eberhard, Brain Landscape -the coexistence of neuroscience and architecture-, Oxford University Press, 2008

### 1.2.3 Architettura e Neuroscienze: una esperienza di collaborazione

progettista per mestiere già conosce; -un edificio ad uso scolastico dovrebbe essere illuminato in maniera naturale e ben isolato acusticamente dall'esterno perché ciò determina una maggiore concentrazione da parte degli studenti- e così via, tutti elementi condivisibili, ma che, oltre a non ricoprire alcun ruolo di innovazione riguardo la possibilità di manipolare gli spazi secondo nuovi ordini o metodologie, alimentano l'idea -per noi totalmente erronea- di molti ricercatori in entrambi gli ambiti di studio di trovare corrispondenze dirette tra spazi e comportamenti umani, catalogabili scientificamente e rispetto ai quali attingere soluzioni come da manuale.

Ciò porterebbe ad un ulteriore problema. La possibilità di servirsi di un manuale presuppone l'esistenza di una serie di teorie largamente condivise che abbiano prodotto in tempi più o meno lunghi una letteratura ed una base bibliografica solida sulla quale ancorare i dettami ingegneristicamente suggeriti.

Questo risulta molto difficile nel caso di ricerche come quelle trattate, in continua evoluzione e che spesso, come nel caso dei "mirror", avviano dibattiti scientifici aspri e talvolta considerati come meramente speculativi.

Ci pare molto più interessante pensare che gli input di ricerca provenienti da una o dall'altra direzione possano essere indagati utilizzando lo stesso progetto come strumento esplorativo, base di lavoro e discussione rispetto al quale definire una metodologia precisa di approccio e di dialogo interdisciplinare.

L'interdisciplinarietà è rappresentata dalla definizione e condivisione di un approccio metodologico e non dalla ricerca di soluzioni specialistiche ai problemi che man mano si presentano nel processo progettuale.

### 1.2.3 Architettura e Neuroscienze: una esperienza di collaborazione

Rispetto a questa idea si inquadra una delle esperienze sviluppate nel corso della ricerca e di seguito presentata, nata senza alcun intento risolutivo, ma come il tentativo di costituire una microcomunità di confronto sul tema. Appoggiandosi al laboratorio LEA - Laboratorio di Epistemologia Applicata- della Facoltà di Architettura di Alghero dell'Università degli Studi di Sassari, si è riunito un piccolo gruppo di lavoro composto da giovani ricercatori provenienti da differenti ambiti disciplinari, ma tutti legati dal medesimo interesse di studio: le forme e modalità di interazione tra soggetti e spazio tramite i meccanismi di percezione.

L'esperienza si è concretizzata nel Novembre 2009 ad Alghero, nel corso di un seminario appositamente intitolato "Spazio-Corpo-Mente: lo spazio come luogo di invito all'azione". L'obiettivo dell'incontro era l'avvio di un dibattito interno al gruppo di lavoro intorno ad una lettura dello spazio come luogo che fornisce occasioni di azione, in cui le persone proiettano le loro azioni, in cui viaggiano continui progetti inconsci di azioni possibili, in cui ogni individuo, in ogni circostanza, negozierà i rapporti ipotetici fra il proprio corpo e le occasioni che esso può trovarvi.

Gli ospiti invitati si sono fatti rappresentanti del loro punto di vista all'interno del proprio settore disciplinare, con il coraggio di mettersi in gioco di fronte ad una molto ristretta, ma interessata e partecipativa, platea di architetti, urbanisti, studenti.

Matteo Baccarini,<sup>3</sup> filosofo, evidenzia l'importanza delle relazioni che intercorrono tra corpo e spazio. "*Nel corso della nostra vita -sostiene Baccarini- interagiamo con un numero*

---

<sup>3</sup> Matteo Baccarini, filosofo, è dottorando di ricerca presso il dipartimento di Scienze Umane dell'Università di Ferrara, e membro del National Institute of Neuroscience and Neuroscience Center (sede di Ferrara). Si interessa delle

### 1.2.3 Architettura e Neuroscienze: una esperienza di collaborazione

*enorme di oggetti. Non ci sarebbe alcuna interazione, però, se prima di tutto questi oggetti non fossero localizzati spazialmente. Questo significa che la loro posizione, ben lungi dall'essere assoluta, è relativa al nostro corpo e alle sue potenzialità di agire. L'orizzonte spaziale, allora, ha senso "solo per noi", esseri dotati di corpo e capaci di movimento. Di conseguenza, lo spazio non è un insieme di relazioni metriche, ma una rete di relazioni interattive fra soggetto e ambiente esterno."*

Allacciandosi ai medesimi ragionamenti, Marcello Costantini<sup>4</sup> racconta una serie di esperimenti in cui, all'interno della sua equipe di lavoro, ha avuto modo di esplorare le relazioni esistenti tra le potenziali azioni evocate dalla visione di un oggetto e la porzione di spazio occupata dall'oggetto stesso. Infatti, *"sebbene lo spazio possa sembrare unitario, all'interno del nostro cervello esistono almeno 3 differenti rappresentazioni spaziali: Quelle personali, peripersonali ed extrapersonali. Attraverso lavori comportamentali è possibile dimostrare come tali rappresentazioni possano integrarsi tra di loro e l'effetto di contesti sociali su di esse."*

Alla luce di alcuni di questi esperimenti comprendiamo come la possibilità concreta di poter entrare in contatto con un oggetto che ci sta davanti è determinante nel nostro coinvolgimento mentale ed emotivo; riporre una qualsiasi cosa all'interno di una teca -il caso ad esempio di molti musei o sale espositive- dichiara in maniera per noi inconscia

---

intersezioni fra filosofia e neuroscienze. Collabora con il dipartimento di Neuroscienze dell'Università di Parma, e con il dipartimento di psicologia dell'Università di Milano-Bicocca, oltre che con il dipartimento di Filosofia dell'Università Statale degli Studi di Milano. Le sue ricerche vertono principalmente sullo studio delle basi biologiche delle emozioni, e dei meccanismi che stanno alla base della rappresentazione del corpo e della dimensione spaziale.

<sup>4</sup> Marcello Costantini si è laureato in Psicologia all'Università di Roma "La Sapienza" con un lavoro sperimentale sui deficit di attenzione spaziale in pazienti con cervello lesione acquisita. Successivamente ha lavorato presso IRCCS S. Lucia di Roma con gli stessi pazienti. Nel 2003 si è trasferito a Chieti dove ha conseguito il titolo di dottore di ricerca in neuroimaging funzionale con una serie di lavori volti ad indagare le basi neurali dell'esperienza intersoggettiva. Ha lavorato presso il ICN (Institute of Cognitive Neuroscience) di Londra sulla rappresentazione del corpo. Attualmente è ricercatore presso la facoltà di psicologia dell'università "G. d'Annunzio" di Chieti dove insegna : metodi di indagine neuro psicofisiologica e neuroscienze cognitive. Il *fil rouge* della sua attività di ricerca è la relazione che lega la rappresentazione del corpo e lo spazio.

### 1.2.3 Architettura e Neuroscienze: una esperienza di collaborazione

l'impossibilità di poter mai interagire con esso e abbatte le componenti conoscitive nei suoi confronti essendo molto ridotti i processi di simulazione di azione che il nostro cervello compie verso l'oggetto stesso. La possibilità di interazione, seppur mediata, talvolta non consentita in maniera diretta, è fondamentale per attivare i circuiti di comprensione di ciò che ci circonda.

Francesca Ferri<sup>5</sup> tratta i rapporti tra stati emozionali e percezione spaziale; gli studi recentemente condotti dal suo gruppo di ricerca mettono in luce come *“il contesto emotivo influenzi sia la percezione di un'azione finalizzata, sia l'esecuzione di un'azione sociale. Infatti, sebbene lo spazio d'azione e quello emotivo possano sembrare distinti, l'esperienza quotidiana evidenzia come essi siano inevitabilmente integrati: agiamo e interagiamo nello spazio influenzati dalla sua connotazione emotivo/emotigena, intrinseca al contesto ambientale stesso (colori, suoni...) o veicolata dalle persone con cui interagiamo.”*

Chiude le presentazioni e avvia il dibattito Massimiliano Cappuccio<sup>6</sup> che prendendo le mosse da una prospettiva che combina la fenomenologia di Heidegger e di Merleau-Ponty con gli esperimenti neuroscientifici sulla cognizione motoria e sulla percezione delle affordances rimarca come *“l'esperienza spaziale generi dei problemi, tra tutti quello di affermare la propria soggettività all'interno di un ambiente”*.

---

<sup>5</sup> Francesca Ferri, dal 2003 al 2007, ha condotto ricerche nel campo della Biologia Molecolare. Attualmente svolge un dottorato di ricerca al Dipartimento di Neuroscienze dell' Università di Parma, sotto la supervisione del Prof. Vittorio Gallese. La sua attività sperimentale è incentrata sullo studio dei correlati neurali e autonomici del comportamento nell'interazione sociale. In particolare, sullo studio dei meccanismi funzionali che permettono l'integrazione della percezione delle azioni, delle emozioni e delle sensazioni in soggetti normali e patologici (schizofrenici). Conduce tali studi servendosi principalmente di Tecniche di visualizzazione in vivo del cervello (risonanza magnetica funzionale, fMRI) e Analisi cinematica di azioni pro-sociali.

<sup>6</sup> Massimiliano Cappuccio alterna la propria attività di ricerca fra le Università di Milano, Pavia e Parigi. Fondatore e codirettore della rivista filosofica “Chora”, svolge attività di consulenza filosofica per la comunicazione d'impresa. Ha curato i volumi *Dentro la matrice. Filosofia, scienza e spiritualità in Matrix* (Albo Versorio, Milano 2004) e *Alan Turing: l'uomo, la macchina, l'enigma* (Albo Versorio, Milano 2005).

### 1.2.3 Architettura e Neuroscienze: una esperienza di collaborazione

Uno spazio, così come un oggetto, -prosegue Cappuccio- ci si può presentare di fronte in due maniere distinte: ready to hand o unready to hand. Tale distinzione è particolarmente importante perché ritaglia il mondo in due classi di cose, ciò che si offre a noi per uno scopo più o meno definito -spesso letto in maniera automatica dalla nostra mente- e ciò che non presenta invece alcun riferimento di senso pratico; lo spazio non è così un contenitore di oggetti, ma un insieme di "scopi possibili" dove ogni punto o insieme di punti, se percepito, rappresenta obiettivi specifici di azione non necessariamente compiuta ma simulata.

Tali considerazioni ci consentono di pensare come architettura e neuroscienze possano trovare ampi margini di relazione che possono andare ben oltre l'organizzazione di singoli e ristretti momenti di confronto e condivisione di idee; in particolar modo nel momento in cui si accetta un'idea di spazio intesa non come dimensione assoluta, ma relativistica e indiscernibilmente legata al corpo ed alle sue componenti cognitive.

Le recenti ricerche nell'ambito della percezione visiva e del controllo motorio<sup>7</sup> ci parlano di uno spazio dinamico, in continua evoluzione ma non perché mutevole nella sua configurazione o sulla scia di derive post-moderniste, ma perché non percepibile staticamente, perché da noi comprensibile solo tramite un progetto di azione ad esso diretto.

---

<sup>7</sup> Ci si riferisce ad esempio ai progetti di ricerca di alta rilevanza scientifica finanziati con fondi PRIN 2006-2008 e che hanno visto collaborare allo studio di questo tema il Dipartimento di Psicologia dell'Università di Bologna, il Dipartimento di Psicologia dell'Università di Milano Bicocca, il Dipartimento di Neuroscienze dell'Università di Parma e il Dipartimento di Discipline della Comunicazione dell'Università di Bologna.

### 1.2.3 Architettura e Neuroscienze: una esperienza di collaborazione

Possiamo dunque distinguere due livelli di collaborazione possibile, in fase di ricerca - laddove il progetto dello spazio diviene campo di prova e sperimentazione di uno sfondo teorico interdisciplinare- ed in fase operativa -quando la conoscenza di alcune nozioni generali rispetto ai corretti meccanismi di percezione e fruizione dello spazio porta a produrre le corrette domande per la risoluzione dei problemi che il processo progettuale di volta in volta ci propone in maniera sempre differente e spesso inaspettata-.

Ma l'ambizione che la ricerca si pone è quella ancora più grande di sovrapporre i due livelli di collaborazione nella definizione di un metodo, la proposta di un approccio al progetto dello spazio, inteso come spazio di invito all'azione, che contenga in sé alcune consapevolezza di fondo e che sulla base di queste si possa criticamente articolare. In questo senso il processo progettuale, a qualunque contesto sia esso diretto, assume sempre carattere esplorativo e conoscitivo.

## **SEZ.2 LO SPAZIO DI INVITO ALL'AZIONE**

### **2.1 Tra il corpo e lo spazio**



## 2.1.1 La definizione dello spazio storico ed il progetto individuale di conoscenza

2.1.1 La definizione dello spazio storico e il progetto individuale di conoscenza - 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo - 2.1.3 Tra corpo e spazio: Didier Fiuza Faustino, Lars Spuybroek, Peter Anders

### 2.1.1 La definizione dello spazio storico ed il progetto individuale di conoscenza

Lo studio della città storica, nei suoi caratteri di forma e definizione spaziale, è spesso messo in relazione agli aspetti socio-economici che contraddistinguono l'epoca corrispondente; la città come risultato e cartina tornasole dei corsi e ricorsi tra economia rurale ed economia urbana, conseguenza dell'evoluzione ciclica di recessione, crisi, decadenza o nuovo sviluppo e abbondanza delle produzioni.

*“Poiché la curva del prodotto descrive meglio il ciclo economico, si può vedere che la fase rurale corrisponde ai periodi di depressione e di ripresa, mentre le aree urbane godevano di vantaggi economici nei periodi di espansione e all'inizio delle crisi. È altresì abbastanza ben verificato che l'aumento dei prezzi favoriva le città e la loro diminuzione la campagna.”<sup>1</sup>*

La lettura del ruolo dello spazio come strumento di invito all'azione e rivelazione del mondo porterebbe invece ad un ribaltamento concettuale di tali relazioni.

*“In reazione al modello dominante fondato sulla sequenza evolutiva lineare e cumulativa che dall'attività di raccolta dei frutti spontanei conduce alla città attraverso l'agricoltura e il villaggio, e culmina con lo Stato, si va accreditando negli ultimi tempi il suo*

---

<sup>1</sup> P.M.Hohemberg - L. Hollen Lees, La città europea dal medioevo ad oggi, Laterza, Bari, 1987, pp.116-117

### 2.1.1 La definizione dello spazio storico ed il progetto individuale di conoscenza

*esatto rovescio: la tendenza a considerare l'agglomerazione urbana come la forza motrice non soltanto dello sviluppo dell'agricoltura, ma anche dell'apparizione dei villaggi agricoli e della vita rurale e pastorale. A metà dell'Ottocento Carlo Cattaneo aveva indicato nella città il «principio ideale» della storia italiana. Oggi archeologi, urbanisti e geografi, capovolgendo ogni precedente ricostruzione, iniziano a identificare nella città l'origine materiale della storia mondiale, pur senza nessuna pretesa di sostituire del tutto, in tal modo, la vecchia teoria.»<sup>2</sup>*

Ciò non significherebbe quindi negare quanto le ricerche sulla nascita ed evoluzione della città abbiano finora dimostrato, ma introdurre la possibilità di un ribaltamento delle relazioni per cui esisterebbe un rapporto di reciprocità e non di dipendenza tra spazio urbano progettato e sviluppo economico.

Tali considerazioni sono importanti ai fini della nostra ricerca perché porrebbero lo spazio -storico o contemporaneo che sia- come motore di sviluppo di processi e di azioni secondo un ruolo rivelatorio nei confronti del territorio e che suggerisce in maniera spontanea quale possa essere la sua evoluzione futura. Da questo punto di vista, per stringere il campo d'analisi al nostro principale problema -le relazioni tra corpo e spazio-, è evidente come il controllo dello spazio, il suo progetto spontaneo o consapevole, sia da sempre utilizzato come strumento per misurare il territorio, per imporne un governo, come elemento di distinzione tra territorio noto e sconosciuto.

---

<sup>2</sup> F.Farinelli, Geografia una introduzione ai modelli del mondo, Einaudi, Torino, 2003, p.152

### 2.1.1 La definizione dello spazio storico ed il progetto individuale di conoscenza

Il controllo spaziale emerge così come condizione necessaria alla vita degli esseri umani, non solo bisogno funzionale in termini di riparo, protezione, comfort, ma organizzazione di nuove forme e modalità dell'abitare.

*"Abitazione in greco si dice oikos. (...) il termine ecologia deriva da questa stessa parola, oikos, casa, abitazione. Alla lettera l'ecologia è pertanto la disciplina o la scienza o la conoscenza dell'abitare. Se per progettare e per costruire bisogna saper abitare, saper abitare significa pertanto saper aprire e conservare una oikos, significa essenzialmente saper dispiegare una ecologia."<sup>3</sup>*

L'abitare uno spazio presuppone quindi la conoscenza della maniera di abitare quello spazio e tale conoscenza non può che essere contenuta nello spazio stesso per essere così dipanata ai soggetti che con esso si confrontano in maniera inconscia, ma collaborativa. Lo spazio guida il soggetto nel processo di conoscenza, un processo individuale, spontaneo, ma contenuto all'interno di coordinate controllate nella costruzione di una "ecologia".

In tale aspetto possiamo intravedere quel rapporto collaborativo tra spazio e corpo che nel "fare", nel "vivere lo spazio", nell'esercitare conoscenza spontanea, la ricerca intende far emergere. Lo spazio non come conseguenza, ma propulsore delle azioni e dei comportamenti dei soggetti che con esso interagiscono.

*"Noi viviamo nel cronotopo. Pietra d'inciampo. Il 'tempo della psicologia' e il 'tempo della fisica'. Tocca proprio alla fisiologia fonderli in una unità. L'uomo che costruisce il sapere e l'uomo partecipe della storia sono una cosa sola. La nostra conoscenza del*

---

<sup>3</sup> Nicola Emery, *L'architettura difficile -filosofia del costruire-*, Marinotti, Milano, 2007, p.162

### 2.1.1 La definizione dello spazio storico ed il progetto individuale di conoscenza

*cronotopo è un prodotto diretto della realtà concreta, da cui la deriviamo per mezzo dei segnali di riconoscimento che la precedono: la verità e la menzogna del progetto -cioè della rappresentazione della realtà che noi ci facciamo- è poi decisa dalla realtà concreta".<sup>4</sup>*

In questo senso si configura un "rapporto di necessità con lo spazio misurato", tipico della condizione arcaica che accompagna il passaggio dallo spazio non strutturato o al quale non si è ancora riconosciuta un'organizzazione a quello antropizzato.

Il bisogno di "segnare il territorio", di definire i confini, passa per l'urgenza di distinguere il noto dall'ignoto e di creare così le condizioni per poter operare nel mondo.

*"Analogamente, leggere la città diviene il presentire tutti i possibili progetti che ci legano interattivamente alle sue affordances, per dirla con Gibson, cioè alle sue "risorse", agli appigli architettonici, spaziali, funzionali che essa offre alle nostre capacità di percezione, di interpretazione e di azione. Leggere la città è pertanto già progettirla: contiene in sé, ancora una volta e ineliminabilmente, le tracce del progetto.".<sup>5</sup>*

Il solo "segnare il territorio" diviene un'attribuzione di senso, la maniera di legare il corpo allo spazio definendo una struttura che ne dichiara le reciproche relazioni; è lo stesso "sulcus primigenius" che si fa fondatore della città e che distingue il luogo del fare da quello della morte certa, perché oltre il solco non esiste conoscenza e non vi è possibilità di azione laddove non sia presente un'organizzazione spaziale che ne suggerisca gli input.

---

<sup>4</sup> A.A. Uchtomskij, *Princip dominanty, tesi 18* - in S.Tagliagambe, *The Territorial Future of the City -the dilation of the concept of inhabit and the city/territory relationship-*, Springer, 2009

<sup>5</sup> Silvano Tagliagambe, *The Territorial Future of the City -the dilation of the concept of inhabit and the city/territory relationship-*, Springer, 2009

### 2.1.1 La definizione dello spazio storico ed il progetto individuale di conoscenza

Tali relazioni trovano spesso un elemento rafforzativo nel linguaggio che collabora nell'evidenziare le relazioni tra corpo e spazio come reciproco contributo di supporto all'azione, che implementa i rapporti simbiotici tra il fare ed il luogo del fare; a questo proposito è curioso come *"la lingua tedesca chiami con una medesima voce l'arte di edificare e l'arte di coltivare. Il nome dell'agricoltura non suona coltivazione ma costruzione, Ackerbau. Il colono è un edificatore, Viancr. Sì, un popolo deve edificare i suoi campi come le sue città".*<sup>6</sup>

In termini neuroscientifici, alla luce di quanto esposto nella prima parte della ricerca, potremmo sostenere che nello spazio arcaico, privo di un'evidente o largamente e consapevolmente condivisa organizzazione, l'essere umano ha un bisogno fisiologico di costruire i riferimenti del suo spazio extrapersonale, ovvero le coordinate per poter prendere coscienza ed agire nel suo intorno, nello spazio a lui contestuale.

Tale condizione rappresenta la personale capacità di orientarsi nel mondo al di là di quelle che possano essere le informazioni visive che il nostro corpo recepisce. È la costruzione di mappe, modelli mentali applicati alla realtà sui quali "proiettiamo", in maniera per lo più inconscia, le nostre esperienze soggettive sulla base di un'esperienza evolutiva e culturale comune, con memoria del passato ma scommettendo su come sarà quella stessa realtà nel futuro.

Il bisogno inconsapevole di organizzazione spaziale si trasforma talvolta in mito, credenza, forma metafisica di conoscenza, nell'impossibilità di rispondere in maniera certa

---

<sup>6</sup> B.Albrecht-L.Benevolo, I confini del paesaggio umano, Laterza, Roma, 1994, p.36

### 2.1.1 La definizione dello spazio storico ed il progetto individuale di conoscenza

e scientifica ad uno stato di cose del mondo; *"i tracciati rurali, come quelli cittadini, hanno una sanzione religiosa. I Babilonesi attribuiscono valore sacro al cippo confinario, Kudurm. Nella valle del Nilo le divisioni di proprietà devono sopravvivere alle inondazioni o essere di continuo riposizionate dagli agrimensori. Giosuè, nel Deuteronomio, maledice chi sposti un cippo confinario; il dio romano Termine protegge i confini di proprietà, e l'augure soprintende ai riti di tracciamento."*<sup>7</sup>

Non si tratta solo della paura dell'ignoto, luogo dal quale provengono pericoli imponderabili, ma dell'incapacità di riuscire a controllare lo spazio non progettato, e con esso le possibilità di fruirne in termini di azione potenziale.

*"Ritroviamo sempre lo stesso schema cosmologico e lo stesso scenario rituale: l'installazione in un territorio equivale alla fondazione di un mondo."*<sup>8</sup>

Secondo Junger le città non possiedono alcuna forma in sé, ma producono forma;<sup>9</sup> alla base di questo ragionamento troviamo il passaggio fondamentale, già citato nel capitolo precedente, per cui il significato formale dello spazio ha una direzione precisa che va dalla mente alla forma e non viceversa. Ovvero non è la forma a dettare il senso di uno spazio, ma siamo noi ad attribuirglielo in maniera soggettiva, talvolta condivisa.

E ancora: *"Per Langer lo spazio così come lo conosciamo nel mondo pratico non ha forma."*<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> ibidem

<sup>8</sup> M.Eliade, Il sacro e il profano, Bollati Boringhieri, Torino, 2008, p.35

<sup>9</sup> E.Junger, L'operaio. Dominio e forma, 1932

<sup>10</sup> L.Demartis, L'estetica dello spazio di Susanne Katherina Langer, Aesthetica Preprint, Palermo, 2004, p.21

### 2.1.1 La definizione dello spazio storico ed il progetto individuale di conoscenza

Ciò vuol dire che nella strutturazione dello spazio, in particolare modo in un mondo arcaico dove ancora è necessario trovare i più utili riferimenti, le relazioni con il corpo si sviluppano nell'attribuzione di significati alle cose; questa operazione prettamente progettuale si porrebbe come motore di sviluppo della città nei modi dettati dalla cultura e dai saperi del proprio contesto temporale fino a diventare modelli di organizzazione riconoscibili o, talvolta, precostituiti.

Da una lettura topografica delle forme insediative del passato possiamo notare però come, laddove esiste un eccesso di organizzazione -intesa come rigida strutturazione spaziale dei luoghi-, vi sia una conseguente perdita dell'elaborazione individuale che ogni soggetto opera nel personale processo di costruzione del proprio mondo; è la sovrapposizione tra senso della realtà e senso della possibilità per cui quando il primo sovrasta piuttosto grandemente il secondo, fino a produrre una condizione deterministica o ad essa vicina dei comportamenti, si osserva una progressiva lotta per il ritorno alla libertà di azione, intimamente e "cerebralmente" legata alla libertà di scelta.

Ci avviciniamo così ad una ciclicità storica della definizione dello spazio, sottolineata dai ragionamenti di Farinelli secondo cui *"non vi è un centro e perciò non vi è spazio e quello che vediamo non basta. È la condizione arcaica ma anche quella attuale"*.<sup>11</sup>

Si configura quindi una periodicità della condizione urbana, che avanza per progressivi tentativi di radicamento alla realtà, fino a scontrarsi con un eccesso di organizzazione imposta che pregiudicherebbe l'interpretabilità, nel tentativo di rendere oggettiva la lettura

---

<sup>11</sup> F.Farinelli, Geografia una introduzione ai modelli del mondo, Einaudi, Torino, 2003, p.

### 2.1.1 La definizione dello spazio storico ed il progetto individuale di conoscenza

del mondo, per ridiscendere verso la graduale perdita dei riferimenti, ad un ritorno all'arcaico ed alla necessità di una nuova strutturazione.

*“La forma della metropoli contemporanea è peraltro morbida e malleabile. Essa non ha una struttura predeterminata, ma essa sembra modellarsi in funzione delle azioni e reazioni che le presentano le diverse operazioni. In altri termini, non è una volta per tutte irrigidita nel tempo, né definita da qualcuno, l'Autorità, come l'avrebbe chiamata Le Corbusier. Le metafore organiche per descrivere queste situazioni si moltiplicano e, negli ultimi anni, noi assistiamo a un vero e proprio ritorno alla terminologia e all'iconografia organiche per visualizzare questi fenomeni. Come spiegare ciò che passa a Singapore, Tokyo, Canberra, Téhéran, Mexico o Atlanta? La globalità di questi processi non permette più di evadere servendosi dell'alibi delle culture regionali o delle nostalgie storiciste. Noi siamo di nuovo davanti a dei fenomeni in cui la realtà, potente e selvaggia, è al di là delle nostre conoscenze. Noi ci troviamo di fronte a fatti che mettono in questione la capacità degli architetti di fare l'architettura con questa forma di città perpetuamente attiva, in espansione, e che si dispiega in modo cieco.”<sup>12</sup>*

È un equilibrio instabile tra realtà e possibilità, fisicità e astrazione, che il progetto dello spazio, con una forte assunzione di consapevolezza nei confronti di tali sottili relazioni, deve responsabilmente calibrare.

*“È difficile pensare che l'ordine e la regolarità dell'universo possano ridursi allo schema formato da due assi che s'intersecano in un piano: eppure è proprio ciò che accadeva*

---

<sup>12</sup> I. de Solà-Morales, La réparation des villes, AA.VV, *La ville. Art et architecture en Europe 1870-1993*, Centre Georges Pompidou, Paris, 1994, p.401 in G.Maciocco, *The Territorial Future of the City*, Springer, 2009



### 2.1.1 La definizione dello spazio storico ed il progetto individuale di conoscenza

*nell'antichità. L'antico romano sapeva che il cardo lungo il quale camminava era parallelo all'asse intorno a cui rotava il sole, e sapeva di seguire il corso di questo allorché percorreva il decumanus; egli era in grado di decifrare, in base alle istituzioni civiche, il significato del cosmo e ciò lo faceva sentire intimamente inserito in esso."*<sup>13</sup>

Le conclusioni di Rykwert ci riportano ad un progetto dello spazio come guida alla conoscenza del mondo, uno spazio di invito all'azione che fornisce le coordinate di orientamento all'interno di una realtà complessa con la quale altresì sarebbe impossibile confrontarsi; è l'elaborazione di un sistema di relazioni organizzato che consenta la libertà di operare nella realtà, soddisfacendo il proprio progetto individuale pur trovandosi all'interno di uno spazio per definizione collettivo.

Il progetto della città come un progetto culturale che suggerisce particolari "visioni" del mondo. In quest'ottica le relazioni tra spazio e corpo emergono come processo interattivo; il soggetto per costruire conoscenza deve potersi porre in maniera non passiva, non unicamente recettiva, ma attiva nei confronti dello spazio.

---

<sup>13</sup> J.Rykwert, L'idea di città, Adelphi, Milano, 2002, p.246

### 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo

Secondo Emiliano Ilardi, nel suo testo "Il senso della posizione", oggi il titolo de "Le città invisibili" di Calvino sarebbe "Le città virtuali". Il riferimento al solo senso della possibilità, senza alcuna forma di radicamento alla realtà nel catalogo delle forme spaziali raccontate, porterebbe ad un'esistenza potenziale di quelle stesse città unicamente legata al campo dell'immaginazione.

Il distacco tra completa astrazione e mondo fisico nega di per sé la possibilità di scelta da parte di chi immagina quei viaggi, Marco Polo per Calvino, perché pregiudica il confronto diretto con la realtà rendendo impossibile qualsiasi modalità d'interazione con essa.

*"Il grande tentativo di Calvino di ritrovare il senso della posizione fallisce nel momento in cui egli lo rende una mera operazione mentale escludendo il corpo."*<sup>1</sup>

Il ragionamento di Ilardi nei confronti del romanzo per delineare il passaggio dal moderno al post-moderno ci è utile nell'evidenziare come le relazioni tra spazio e corpo non possano prescindere da un corretto equilibrio tra senso della realtà e senso della possibilità.

Il tentativo di ridurre tutto al virtuale, trascurare la realtà fisica delle cose e trasformare i territori in flussi -stringhe di bit- significa isolare il corpo, la cui materialità resta condizione imprescindibile, dal suo contesto fisico di riferimento e mirare alla costruzione di sogni più che di "realtà possibili".

---

<sup>1</sup> Emiliano Ilardi, *Il senso della posizione*, Meltemi, Roma, 2005, p.114

## 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo

Sradicare la possibilità di scelta dalle relazioni con la realtà vuol dire "perdere il senso della posizione",<sup>2</sup> perdere il controllo di ciò che è possibile "fluidificare" e di ciò che invece non è possibile deterritorializzare.

Il passaggio dal riconoscimento dell'idea di "*corpo come misura proporzionale per l'architettura*",<sup>3</sup> di Vitruviana memoria, al tentativo post-moderno di "*negare al corpo la fisicità per ridisegnare la sua percezione dentro spazi fluidi, effimeri, in continuo mutamento*"<sup>4</sup> ha attraversato ragionamenti più o meno profondi, più o meno intuitivi, tutti intorno al corpo ed al suo ruolo nella definizione dello spazio.

Il corpo è stato inteso come "origine dell'universo" nel suo inserimento "ad circulum e ad quadratum" rinascimentale, nel tentativo di fornire un ordine oggettivo al mondo, "uomo macchina", nelle ricerche di Van De Velde per la convergenza tra tecnica e biologia, "*corpo bio-meccanico all'interno di uno spazio altrettanto meccanico*",<sup>5</sup> negli studi del Bauhaus con Oscar Schlemmer in testa.

Ma ciò che la ricerca intende evidenziare è come il focus del processo progettuale non debba essere quello di inventare nuove forme di relazione tra spazio e corpo, ma di impregnare queste di maggiori significati orientati in senso conoscitivo nei confronti del mondo.

Parliamo di relazioni più sottili, intimamente legate ai processi cognitivi dell'essere umano, capaci di legare la realtà e l'astrazione nella maniera di rapportarsi e comportarsi

---

<sup>2</sup> Ibidem

<sup>3</sup> Marco Vitruvio Pollione, De Architectura -libro III-, traduzione di Franca Bossalino e Vilma Nazzi, Kappa, Milano, 2002

<sup>4</sup> Maria Luisa Palombo, Nuovi Ventri -Corpi elettronici e disordini architettonici-, Testo&immagine, Roma, 2001, pp.7-30

<sup>5</sup> Ibidem

### 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo

nella quotidianità; una costruzione soggettiva dello spazio e della sua percezione-azione che *"né il gestaltismo, né il comportamentismo, né il transnazionalismo sono stati in condizione di spiegarci. Solo recentemente, con i progressi della psicologia cognitiva, c'è più di un motivo per sperare in nuove e più fondate interpretazioni del fenomeno. Sta di fatto però che questi progressi sono legati perlopiù a quelli che si stanno compiendo oggi nel campo delle neuroscienze."*<sup>6</sup>

I progressi della realtà virtuale, come spesso ci vengono raccontati, sembrerebbero in grado di costruire mondi totalmente irreali fino a rendere la realtà stessa pura illusione. Sappiamo però che così non è affatto. Che l'immersione nel virtuale, allo stato delle cose, nonostante tutti gli sviluppi tecnici e tecnologici in materia, è e può essere solo temporanea.

Truman Burbank, interpretato da Jim Carrey nel famoso film di Peter Weir "The Truman Show",<sup>7</sup> vive in un mondo virtuale o reale? Cosa lo porta a credere di vivere la propria quotidianità all'interno di un set come se si trovasse nel mondo esterno se non il poter agire e confrontarsi con oggetti fisici del mondo reale? Tutta la storia si basa sul sapiente malinteso, costruito ad arte dagli autori, dell'interpretazione del virtuale come reale e l'unica maniera per convincere Truman a sviluppare un proprio progetto di vita nel suo mondo è quello di convincerlo della materialità delle cose con le quali è costretto a confrontarsi. Ma anche in questo caso la finzione non può sostituirsi alla realtà che

---

<sup>6</sup> Tomas Maldonado, *Reale e Virtuale*, Feltrinelli, Milano, 2007, p.68

<sup>7</sup> *The Truman Show*, film diretto da Peter Weir su una sceneggiatura di Andrew Niccol, interpretato da Jim Carrey nel ruolo di protagonista, USA, 1998

### 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo

riemerge inesorabilmente nel momento in cui il virtuale non regge più il grado di coinvolgimento del suo protagonista, il quale, sebbene all'interno di un metaracconto cinematografico, non può travalicare nella fantascienza, restando così imbrigliato nel bisogno umano di relazioni fisiche con il proprio contesto di riferimento, laddove non esisterebbe neppure alcun coinvolgimento emotivo se non rispetto ad un progetto di azione sul mondo.

La perdita dei riferimenti reali non ci fornisce più la misura delle scelte rendendo vero qualsiasi mondo possibile perché compreso all'interno di un'organizzazione che non struttura le decisioni secondo categorie chiare e distintive. Peter Drucker, uno tra gli studiosi più illustri in materia di management strategico della Scuola di Harvard, in riferimento alle motivazioni che stanno alla base della crisi delle imprese sostiene: *“non c'è il fatto che si facciano male le cose o che si facciano le cose sbagliate, anzi nella maggior parte dei casi si fanno le cose giuste, ma senza i risultati sperati. Come si può spiegare questo evidente paradosso? Le idee, i concetti, gli assunti, su cui sono state costruite e gestite le organizzazioni semplicemente non sono più in sintonia con la realtà. Si tratta degli assunti che informano e regolano il comportamento di qualunque organizzazione, ne guidano le decisioni relativamente a cosa fare e cosa non fare, e definiscono i criteri in base ai quali valutare i risultati .”*<sup>8</sup>

L'importanza della realtà virtuale è così contenuta nella consapevolezza, conscia o inconscia, dei soggetti di intraprendere tale processo di immersione, su differenti livelli di

---

<sup>8</sup> Peter Drucker, Management Challenges for the 21<sup>st</sup> Century, 1996

## 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo

virtualità, e soprattutto nella possibilità e capacità di riemergere in qualsiasi momento per ritrovare i punti di riferimento del mondo reale.

*“Come ha rilevato in un'occasione Giulio Giorello, il fatto che noi siamo liberi di abbandonare la realtà virtuale, d'interromperne a volontà l'esperienza, circoscrive molto gli eventuali effetti perversi che essa potrebbe arrecarci. (...) E questo è un punto cruciale nella riflessione sulla realtà virtuale. Perché ammettere che l'esperienza all'interno degli spazi virtuali è limitata nel tempo, che non esiste una virtualità capace di permeare la vita di tutti noi per tutto il tempo, cambia radicalmente i termini del problema.”*<sup>9</sup> Ecco che l'errore che spesso si compie nel voler “virtualizzare” le nostre città, renderle “case degli specchi” dove tutto è concesso ed il senso della possibilità travalica la realtà fino a renderla liminale, impercettibile ed inconsistente, è diretta conseguenza di un fraintendimento che trascura l'importanza delle relazioni col corpo -relazioni fisiche che connettono mondo e mente in un unico progetto di azione- e che, se non giustamente guidate ed organizzate, portano ancora una volta alla “perdita del senso della posizione”.

È la necessità di un “ancoraggio alla terra” che Maciocco ritrova nel “futuro territoriale della città”, perché rinunciare al corpo significa abdicare la propria esperienza intersomatica nei confronti della città, significa rinunciare all'urbanità.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Tomas Maldonado, *Reale e Virtuale*, Feltrinelli, 2007, p.153

<sup>10</sup> Giovanni Maciocco, *The Territorial Future of the City*, Springer, 2009

*“The “territorial future of the city” seems first of all to bring to mind the rediscovery of an anchorage to the earth. The city rediscovering the earth can be recognised in a scene in the Wim Wenders film Lisbon Story, which has an important metaphorical meaning. Along the route leading Winter, the sound technician, to Lisbon, a series of accidents put his car out of action and it betrays him, leaving him stranded just outside the city. Abandoned by technology, he becomes conscious of his limits in adapting to unusual situations – an example is the clumsy way he loses his spare wheel, which rolls down the slope and falls into the water – and discovers, not without effort, his material existence, which reminds us of the reality of our natural condition, the fact that however immaterial or abstract the manifold relations city-dwellers mutually engage in across the planet, they are, we are, in spite of ourselves, thrown into space and forced to live there and settle there somewhere. Through Lisbon, shimmering “in the blue of an Atlantic breeze”, Winter leads us to discover, as he heavily drags his leg in plaster through the alleys of Alfama, that the city demands direct experience of*

## 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo

In questi termini il virtuale è di supporto al reale e non alternativo. Tale aspetto diviene anche progettualmente interessante perché significa che il punto chiave nell'utilizzo che noi progettisti possiamo fare di questa componente potenziale è ancora una volta racchiusa nel controllo del grado di interferenza e coinvolgimento che decidiamo debba avere all'interno dello spazio e nei confronti dei soggetti che con quello spazio si relazionano.

Il progetto del “come” è secondario rispetto all'acquisizione di consapevolezza del ruolo che un determinato aspetto, in questo caso la realtà virtuale, possa avere come guida spaziale al personale progetto di comportamento e di conoscenza dei luoghi da parte dei suoi fruitori.

Il virtuale si appoggia al reale fornendo possibilità, senza sostituzioni o simulazioni, ma collaborando nel processo di scoperta ed appropriazione, da parte di uno o più soggetti, di un luogo tramite l'azione.

È ciò che Tagliagambe definisce “realtà potenziata”, dove *“potenziare la realtà significa riprogettarla, creando sistemi interattivi multimediali e un cibernazio distribuito modellato sugli oggetti che compaiono nel mondo della nostra quotidianità, e in particolare su quelli che interessano ambiti di attività che esigono una costante integrazione del soggetto nel contesto spazio-temporale in cui opera. Il potenziamento consiste nel rafforzamento di specifiche proprietà di questi oggetti, in modo che essi riescano a rispondere a nostri*

---

*three-dimensionality, a whole-body investment that no simulation can replace, for the body thrown into spaces establishes “intersomaticity”□ which, in its turn, establishes urbanity.”*

## 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo

*specifici bisogni meglio di quelli del mondo reale e che si possa delegare loro parte delle incombenze e delle funzioni cui normalmente deve assolvere l'uomo.”<sup>11</sup>*

Ciò non significa giustapporre alla realtà un ciber spazio di nuova invenzione ad essa staccato, confinato, autonomo, ma lavorare sulle proprietà di interazione tra oggetti del mondo reale, potenzialità delle componenti virtuali e individui come esseri dotati di corpo e mente, elementi tra loro inscindibilmente legati.

Il virtuale in questo senso è sempre inteso come sostegno alle attività umane, non negazione dell'azione diretta dei soggetti sul mondo, ma strumento di ulteriore connessione ed aumento delle possibilità, sempre all'interno di un'organizzazione ancorata agli oggetti del mondo reale.

Tale condizione è quella che Florenskij avrebbe individuato nello “*spazio intermedio, tra la dimensione soggettiva e quella oggettiva, tra mondo naturale e mondo artificiale*”<sup>12</sup> e che Tagliagambe pone tra il mondo del visibile ed il mondo dell'invisibile. “*L'idea di mondo intermedio scaturisce dalla convinzione che il dominio dell'esperienza, nel suo insieme, acquisti un significato e un valore tanto più profondo quanto più si raccorda al mondo invisibile, traendo da esso forza, alimento e stimoli continui. Tra interno ed esterno, tra soggetto e oggetto, tra terreno e ultraterreno, tra realtà e illusione c'è dunque un processo dinamico di continua interazione caratterizzato da un livello di flessibilità e di scambio interattivo, in virtù del quale il gioco degli opposti non separa, ma integra. I ruoli, le funzioni*

---

<sup>11</sup> Silvano Tagliagambe, *Lo spazio intermedio -Rete, individuo e comunità-*, Università Bocconi Editore, Milano, 2008, p.85

<sup>12</sup> *Ibidem*, p.33



## 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo

*si ribaltano di continuo e si donano reciprocamente senso. (...) Si rende in tal modo possibile il superamento di ciò che noi chiamiamo oggi pensiero oggettivante e si affaccia alla ribalta un nuovo pensiero dell'essere, in cui la percezione e la conoscenza, e la rappresentazione della realtà che attraverso essa prende forma, contengono già ineliminabilmente i germi del possibile e del progetto.”<sup>13</sup>*

Il progetto è ancora l'elemento di gestione e controllo delle relazioni tra elementi che poniamo all'interno di una medesima organizzazione, strumento che ci consente di strutturare i rapporti possibili di interazione tra soggetti e mondo, senza fornire significati predeterminati, ma suggerendo forme e modalità di approccio alla conoscenza dei luoghi tramite l'invito all'azione.

Lo sviluppo dei modelli di realtà virtuale negli ultimi anni ha incorporato sempre più gli aspetti di multisensorialità, abbandonando l'utilizzo dell'unica componente visiva come stimolo all'interazione, e di dinamicità, andando ad incontrare il bisogno dei soggetti di confrontarsi con il proprio mondo di riferimento in divenire, nel corso dell'azione. Una realtà virtuale statica è una “realtà percettivamente debole” perchè riduce le possibilità di coinvolgimento dell'utente nell'attribuirgli significati e produrre quindi conoscenza. I progettisti di realtà virtuali prendono sempre più consapevolezza che “*la percezione non è qualcosa che ci accade, fuori o dentro di noi, ma è qualcosa che facciamo*”.<sup>14</sup> Ovvero, se il processo percettivo si basa sull'elaborazione del nostro cervello di codici di tipo motorio, quindi tramite l'azione o una sua simulazione, la realtà virtuale, così come quella fisica, è

---

<sup>13</sup> Ibidem, p.34

<sup>14</sup> Alva Noe, Action in Perception, MIT Press, Cambridge, 2004, p.12

### 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo

efficace quanto è capace di fornire opportunità di interazione/azione tra le sue componenti ed i soggetti che con essi si confrontano.

Ecco perché maggiore è il grado di virtualità all'interno di un'organizzazione spaziale e maggiore è il bisogno di attaccamento e riconoscimento da parte dei soggetti del proprio corpo, perché questo diviene l'unico elemento fisico realmente non escludibile, sul quale la nostra mente non può fare a meno di riversare i propri progetti di azione, sia il mondo reale o virtuale.

In questo senso, il trend continuo degli sviluppatori di tecnologie di supporto alla realtà virtuale -produrre condizioni sempre più simili ai contesti fisici con i quali siamo abituati da sempre a confrontarci- perde di significato e sminuisce il potenziale che invece tali meccanismi produrrebbero come aumento di opportunità, se non considerati come mera imitazione di scenari reali e, di fatto, imbrogli percettivi.

Più interessanti potrebbero intendersi, invece, tali aspetti se nell'ottica di costruzione di “scenari di apprendimento senso-motori”.<sup>15</sup>

Partendo dalla convinzione che tutte le forme di apprendimento esperienziali sono di natura senso-motoria, perché dipendenti dai meccanismi cognitivi di cui abbiamo ampiamente discusso, è utile immaginare la definizione di spazi virtuali dedicati che supportino l'apprendimento e forniscano occasioni di vivere in maniera diretta l'azione mirata ad una conoscenza specifica, seppur in maniera guidata e selettiva, piuttosto che

---

<sup>15</sup> Giuseppe Riva, Dall'immagine alla realtà virtuale, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano, presentazione del 21.04.2007 e consultabile dal sito <http://www.neurovr.org>  
Approfondimenti su F.Morganti-G.Riva, Conoscenza, Comunicazione e Tecnologia: Aspetti cognitivi della realtà virtuale, LED, Milano 2006

## 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo

unicamente indotta, come nel caso più classico della lettura di un libro o dell'ascolto di una lezione scolastica.

In tali aspetti convergerebbero le relazioni tra spazio e corpo, nella lettura dello spazio non come sfondo passivamente ricevuto dai soggetti al suo interno, ma come insieme di connessioni attivamente elaborate, e del corpo senza riferirsi alla sua entità biologica, ma come schemi corporei che la mente è capace di produrre sulla base di un particolare progetto di azione/conoscenza del mondo.<sup>16</sup>

A questo proposito, con grande spirito d'intuizione, Merleau-Ponty già nel 1945 aveva fornito una sua definizione di "spazio" molto vicina a tale condizione: *"Lo spazio non è l'ambito (reale o logico) in cui le cose si dispongono, ma il mezzo in virtù del quale diviene possibile la posizione delle cose. Ciò equivale a dire che, anziché immaginarlo come una specie di etere nel quale sono immerse tutte le cose o concepirlo astrattamente come un carattere che sia comune a esse, dobbiamo pensarlo come la potenza universale delle loro connessioni."*<sup>17</sup>

La realtà virtuale, così come finora l'abbiamo intesa, potrebbe contribuire ad aumentare la forza delle connessioni già rilevabili ed a produrne delle nuove, mirate e progettate, dove il corpo è sempre centro del sistema di riferimento dei processi percettivi e cognitivi. Da tali ragionamenti, confortata dai risultati degli esperimenti neuroscientifici,

---

<sup>16</sup> Matteo Baccarini, Lo spazio soggettivo dell'(inter)azione, Annali dell'Università di Ferrara, Nuova serie, Sezione III, Filosofia, Discussion Paper 77, 2009

<sup>17</sup> Merleau-Ponty, M. Fenomenologia della percezione, Bompiani, Milano, 2003, pp.326-327 in Matteo Baccarini, Lo spazio soggettivo dell'(inter)azione, Annali dell'Università di Ferrara, Nuova serie, Sezione III, Filosofia, Discussion Paper 77, 2009, p.1

## 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo

nasce l'Embodied Cognition,<sup>18</sup> tradotto letteralmente la "Cognizione Incarnata, ovvero il porre il corpo, nella sua fisicità e materialità, come fulcro dei processi cognitivi e dei comportamenti umani basati su sistemi molto semplici di valutazione di vantaggi e possibilità, dove l'intenzione dell'azione è già rappresentazione motoria dei comportamenti.

L'assunzione di consapevolezza dell'importanza di considerare il ruolo attivo dei soggetti all'interno di uno spazio ha recentemente portato alla realizzazione di software specifici capaci di valutare a posteriori tali aspetti.

Cimsit Fitnat, docente alla Beykent University di Istanbul, ha recentemente presentato una sua ricerca, ancora in itinere, nella quale emerge il tentativo di indagare le dinamiche costitutive la morfologia degli insediamenti -il caso di Uchisar in Capadocia- sulla base delle analisi dei comportamenti e dei bisogni dei suoi abitanti.<sup>19</sup>

Al fine di poter razionalizzare tali aspetti si serve di un supporto informatico del tipo sopra descritto -Spatialist, licensed by Georgia Institute of Technology- capace di individuare traiettorie e gerarchie dei movimenti, all'interno di uno spazio dato, rispetto ad una serie di parametri imposti. Comprendere le gerarchie dei movimenti per Fitnat equivale a definire la geografia di un determinato spazio,<sup>20</sup> sia esso un luogo aperto o chiuso,

---

<sup>18</sup> Vittorio Gallese, *Motor abstraction: a neuroscientific account of how action goals and intentions are mapped and understood*, Psychological Research, Springer-Verlag, 2009

<sup>19</sup> Cimsit Fitnat, *HOUSING AS AN INVISIBLE BOUNDARY REGULATION IN UCHISAR; CAPPADOCIA THE RELATIONSHIP BETWEEN CONCEPT OF TERRITORIAL SPACE AND HOUSING PATTERN IN CITADEL SETTLEMENTS; THE CASE OF UCHISAR*, Beykent University, 2010  
Ricerca presentata nel corso del Convegno: S'Incungia -Abitare e Riabitare:Strategie di Recupero Sostenibile, Sadali, 18 Settembre 2010

<sup>20</sup> Chisholm M.- Smith, D., *Shared space, divided space : essays on conflict and territorial organization*, Unwin Hyman, London, Boston, 1990

"The hierarchy of the human movement and behaviour is a part of geography and shows clues about the territorial behaviour. So, how geographical boundaries and thresholds orient the human behavior is an important question. Although human accessible human behavior is linear it needs control and partition. Thus, geographical space shared by and divided by people synchronically...."

### 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo

comunque circoscritto all'interno di dei confini che ne limitano l'azione, in termini di utilità e "comodità dei comportamenti". L'obiettivo finale è proprio quello di capire come poter progettare, modificare, i limiti di uno spazio considerandoli come vincoli, opportunità, guida all'azione e di scoprire quali siano gli elementi che ne influenzino i caratteri.

Il risultato è una sintesi spaziale fatta di rapporti numerici tra distanza degli ingressi e circolazione, quantità di luce naturale e tempi di sosta all'interno di un ambiente, tipologia dell'edificato, traiettorie visive e facilità dei movimenti, e così per tutte le categorie considerate rilevanti, fino a tradurre il tutto in una serie di diagrammi in pianta o sezione che restituiscono un'analisi approfondita delle relazioni tra spazio costruito e spazio percepito in termini di azione e comportamenti.

Senza entrare in merito alla bontà o all'utilità professionale, se non didattica, di tale tecnica di analisi spaziale, è interessante evidenziare come siano ancora le relazioni attive tra corpo e spazio ad essere individuate come strutturanti nella configurazione ed interpretazione di un ambiente.

In questo caso il virtuale collabora non nella costruzione di uno spazio, ma nella sua approfondita lettura, cercando di indagare i rapporti invisibili generati al suo interno per aiutarci a comprenderne le dinamiche.

L'esperienza corporea -embodiment- è un processo che conserva in sé una certa durata temporale che sottende sempre al senso dell'azione.

Nel 1920 Paul Klee scrisse: "*Nel Laocoonte di Lessing, su cui da studenti abbiamo sprecato tanto tempo, si fa un gran parlare della differenza tra arti del tempo e arti dello*

### 2.1.2 Inseguendo il virtuale: l'importanza della materialità del corpo

*spazio. Eppure, a un più attento esame, tutto ciò risulta nient'altro che un'erudita illusione.*

*Anche lo spazio, infatti, è un concetto temporale. (...) Nell'universo tutto è movimento.”<sup>21</sup>*

---

<sup>21</sup> Paul Klee, in Kari Jormakka, Olandesi Volanti -il movimento in architettura-, testo&immagine, Roma, 2002, p.6

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Didier Fiuza Faustino, Lars Spuybroek, Peter Anders

Le relazioni tra corpo e spazio così come finora intese, ovvero esplorate attraverso una chiave di lettura fornitaci dalle nuove scoperte in campo neuroscientifico, sono questioni ancora poco indagate a livello teorico ed ancor meno integrate in campo progettuale.

Nella storia recente tali rapporti hanno trovato per lo più sintesi in manuali di ergonomia, forma e funzione, nella calibrazione del dimensionamento ottimale degli spazi rispetto ad un'idea di uomo standardizzato. Tra gli anni '20 e '30 con Klein, tramite il "modernismo Le Corbuseriano" poi, tutte le ricerche si sono spinte nell'encomiabile impegno di trovare i giusti rapporti di existenz minimum, ma con la conseguenza che *"l'attenzione per l'uomo standard ha portato a dimenticare l'uomo concreto e (...) l'eccessiva attenzione agli standard funzionali ha portato ad un progressivo abbattimento della qualità degli spazi."*<sup>1</sup>.

Bernard Tschumi è il primo che tenta di disarticolare la rigidità degli schemi e percorsi predeterminati di Klein per integrare nel progetto "spazi aperti e creativi"<sup>2</sup>, sarà poi Koolhaas a definire "l'architettura come prigioniera del corpo"<sup>3</sup>.

È una prima maniera, al di là della divisibilità o meno dei due approcci teorico-progettuale, per avvicinarsi alla maturazione e consapevolezza dell'idea di spazio come luogo di azione e non solo come contemplazione o costruzione.

---

<sup>1</sup> Luigi Prestinenza Puglisi, Il corpo dell'architettura, in 2A+P BODY, anno I, numero 0, settembre 1999, p.6

<sup>2</sup> Ibidem, p.7

<sup>3</sup> Ibidem, p.7

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

Integrare al progetto dello spazio il "senso della possibilità" significa concepire il corpo nella sua capacità di scelta e di libertà di azione; in questo senso il progetto emerge come processo di rappresentazione soggettiva della realtà intesa già in funzione del suo divenire futuro.

Si tratta di un processo ormai noto nei suoi meccanismi neurologici rispetto ai quali *"le informazioni trasmesse ad ogni singolo neurone arrivano alla corteccia cerebrale, che ne cura, per così dire, il montaggio e l'integrazione. Tra gli stimoli che pervengono dalla realtà esterna agli apparati sensoriali e la reazione a essi l'uomo può far trascorrere un intervallo di tempo anche sensibile, occupato dall'attività del pensiero, che seleziona tra questi stimoli quelli più pertinenti e conformi al progetto d'azione che il soggetto intende perseguire ed elabora la risposta considerata più efficace."*<sup>4</sup>.

È ciò che abbiamo già definito in precedenza *affordance spaziale*, associando il termine alla capacità del nostro sistema cognitivo, e in particolare dei neuroni canonici, di cogliere nello spazio intorno a noi occasioni di azioni potenziali, affordances appunto, vagliandone automaticamente l'utilità e simulando mentalmente le possibili conseguenze qualora decidessimo di effettuare una specifica scelta di azione.

Esiste quindi una volontà irraggiabile, conscia o inconscia, del soggetto sul mondo che non è solo ed esclusivamente reazione agli stimoli, ma interpretazione in funzione dell'azione, è a tutti gli effetti un'operazione progettuale.

---

<sup>4</sup> Silvano Tagliagambe, *Lo spazio intermedio*, Egea, Milano, 2008, p.261



### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

Nell'analisi dello stato dell'arte si rileva una chiara difficoltà nel trovare progettisti che riconoscano tale condizione come fondante il proprio approccio progettuale; la consapevolezza dei complessi meccanismi cognitivi che regolano le relazioni, strette ed inscindibili, tra corpo e spazio spesso non c'è, non diviene premessa progettuale o viene trattata in maniera del tutto superficiale. Esplorando però un panorama architettonico-culturale meno esposto alle dinamiche dello "star-system" è possibile individuare alcuni giovani progettisti che, seppur sulla base di impianti teorici differenti ma egualmente forti e dichiarati, condividono l'idea di costruire il loro lavoro agevolando, contrastando, talvolta tentando di annullare, le dinamiche e i rapporti tra i soggetti ed il contesto spaziale di loro riferimento.

Si è scelto di considerare l'operato di Didier Fiuza Faustino, Lars Spuybroek e Peter Anders, tre approcci tra loro molto differenti, che rispecchiano sulle linee generali una maniera di confrontarsi col progetto dello spazio molto vicina alla cultura dell'area geografica di rispettiva provenienza: Francia, Olanda, Stati Uniti.

L'approccio teorico di ognuno viene sintetizzato di seguito in tre schede. Emerge con chiarezza come Fiuza Faustino ricerchi nel progetto nuove forme e modalità di contatto tra corpo e spazio tramite un forte radicamento alla realtà ed alla presenza fisica dell'architettura sia pure temporanea, Spuybroek miri invece ad una fusione dello spazio come estensione del corpo, protesi meccanica al pari di un qualsiasi arto corporeo, Anders ritrovi nella completa smaterializzazione dello spazio fisico e nella costruzione di ambienti

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

virtuali un'apertura alla possibilità e una libertà individuale non raggiungibili in alcun contesto reale.

Nella descrizione dei tre approcci progettuali e lavori di seguito trattati, il percorso di ricerca è da intendersi come un processo di conoscenza dove l'azione è momento di comprensione del mondo col quale ci confrontiamo.

È chiaro dall'analisi dei casi studio come il senso del fare all'interno di uno spazio sia ben distinto dalle funzioni che quello stesso spazio suggerisce o per cui è stato realizzato; il progetto individuale che si articola sulle libere scelte dei soggetti che si confrontano con quel particolare contesto non è necessariamente legato ad un uso predeterminato.

Basti pensare al lavoro di Fiuza Faustino dove la funzione non è assolutamente definita, ma è invece dichiarato il ruolo dello spazio come strumento di rivelazione di un mondo di possibilità; lo stesso che avviene, come vedremo, nel padiglione H2O di Spuybroek, dove la funzione è slegata dalla libertà di azione, o così ancora nello spazio "cybrido" di Anders, nel quale il salto e la sovrapposizione di innumerevoli ambienti di confronto porta ad una varietà incontrollata di funzioni possibili.

Il contributo comune portato da queste ricerche pare essere l'offerta di un metodo di scelta. Il soggetto è stimolato alla decisione rispetto alla quale è portato a ragionare e ad assumere consapevolezza, senza subirla in maniera inconscia, ma sentendosi a tutti gli effetti coinvolto nella costruzione del suo spazio in termini di azione.

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

Il progetto come strumento esplorativo di rivelazione della realtà, di invito ad effettuare delle scelte e attribuire significati consapevoli alle forme spaziali con le quali ci confrontiamo.

Esistono quindi diversi livelli di relazione tra corpo e spazio che il progettista ha il dovere di controllare; si tratta delle forme di influenza dello spazio sulle scelte dei soggetti, già ampiamente spiegati nei loro meccanismi neuroscientifici come affordances spaziali, ma anche delle influenze dei soggetti sullo spazio, laddove la decisione del come agire porta necessariamente ad un'attribuzione specifica di significati -dal soggetto allo spazio- che ne modificano imprescindibilmente i caratteri -sottoforma di esperienza e conoscenza se non di configurazione- determinando un mutamento della lettura di ulteriori azioni potenziali in quello stesso spazio nel futuro.

#### **DIDIER FIUZA FAUSTINO**

Didier Fiuza Faustino (1968, Lisbona) si laurea all' Ecole de Architecture de Paris-Villemin nel 1995.

Le sue ricerche si incentrano sull'idea che sia il corpo a dover fornire la dimensione allo spazio e, nonostante i suoi lavori si muovano tra esposizioni artistiche e manipolazione spaziale, il suo primo interesse ed obiettivo di studio muove intorno alla natura del processo progettuale.

Federico Nicolao, in un suo articolo, scrive di lui: "*La sua personalità si afferma con originalità anche nel contesto delle arti visive e contemporanee. Didier vi figura sempre*

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

*legato a piani di lavoro insoliti, a idee, calcoli e proposte che non sono soltanto innovativi ma che obbligano chi li segue nel tempo a chiedersi: che cosa è architettura e cosa no? "Quando vi è architettura?" sembra infatti essersi chiesto Faustino. Ed essersi risposto: quando vi è corpo. È da questa intuizione antica che ha incominciato a sviluppare la propria indagine dello spazio. (...) è il corpo nell'epoca contemporanea l'ossessione che lo porta a interrogare l'architettura al cuore delle sue stesse ragioni d'essere. (...) "Corps en transit": l'eleganza delle linee interpella l'osservatore, ma chi approfondisce scopre d'essere davanti al prototipo di un "container per persone che permette il trasporto senza danni di clandestini nella stiva di un aereo o di una nave". (...) Oggi si parla di lui per "(G)host in the (S)hell", la mostra appena realizzata allo Storefront di New York. Lo spazio ne esce trasfigurato grazie a un intervento di trascrizione di un elemento chiave di ogni architettura: la barriera. Facendo irruzione nella strada e all'interno della galleria, delle barriere di metallo legate da catene, accompagnando la mostra, angosciano e proteggono la mente di chi vi si imbatte. Isolamento e protezione, coercizione e pericolo entrano in cortocircuito nella città ideale."<sup>5</sup>*

L'operato di architetto-artista sviluppato da Fiuza Faustino porta ad un approccio al progetto dello spazio non necessariamente legato alla permanenza, anche un'installazione temporanea è per lui un "processo di rivelazione della realtà"; questa, che potrebbe sembrare una contraddizione di fondo, ovvero la ricerca della presenza fisica dell'architettura senza badare alla sua durata nel tempo, è ciò che invece lui considera la

---

<sup>5</sup> Federico Nicolao, Didier Fiuza Faustino -Indagare lo spazio-, A n.485, p.30

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

forza delle relazioni tra corpo e spazio, il corpo come componente spaziale e lo spazio come agente provocatore di reazioni che stimola la scelta in un tempo dato dalle intenzioni del progetto. È il progetto in questo senso a stimolare le reazioni dei soggetti tramite le occasioni d'azione indotte dallo spazio -affordances-.

La messa in opera delle sue tesi avviene nell'ambiente urbano, come nel caso dell'Alice's House del 1999, progetto che legge uno spazio interstiziale e dell'abbandono tra due fabbricati come luogo in cui "iniettare l'Hygienavirus"<sup>6</sup>, un progetto dello spazio capace di liberare i soggetti dalle inibizioni; una membrana di lattice collega le due abitazioni unendole e separandole nello stesso tempo, lo spazio è libero ma confinato e il fatto stesso di trovarsi in uno spazio protetto porta il soggetto a sentirsi libero di agire.

Il progetto deve invitare a nuove maniere comportamentali, guidare l'azione, non disegnare soluzioni ma proporre possibilità, incorporare la libertà individuale all'interno di necessità collettive; spazio privato, nel senso di intimo e personale e non di proprietà, e spazio pubblico, collettivo, divengono così fortemente complementari e racchiusi in un rapporto di stretta sinergia.

Lo spazio che fino ad allora non conteneva alcun significato urbano inizia pian piano ad assumerne, già chiuderlo lo rende un ambiente percepibile e che suggerisce l'atto di entrarvi; si tratta di una camera urbana, la cui funzione non è predeterminata, ma che nella semitrasparenza della membrana fa sì che dall'esterno si abbia visione, seppur sotto forma di ombre, di ciò che succede all'interno, garantendo nello stesso tempo sicurezza e intimità.

---

<sup>6</sup> Didier Fiuza Faustino, Against Hygienapolis, Anticorps, FRAC, France, 2004

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

L'impianto teorico del lavoro di Didier Fiuza Faustino si fonda sul concetto della "drammatica dissociazione tra mente e corpo"<sup>7</sup> che investe la società contemporanea.

Il tema della smaterializzazione, della perdita di fisicità, della trasparenza, è sempre più, per lui, tema di ricerca della nostra architettura, nella definizione di un passaggio dalla condizione dell'esserci e quindi dell'esistere, dal "cogito ergo sum cartesiano", alla fuga spasmodica dal locale verso la globalizzazione e la virtualità.<sup>8</sup>

In questo contesto storico-culturale emergono le preoccupazioni dell'autore che ritiene tale ricerca superficiale e pericolosa, perché la perdita di relazioni tra corpo (spazio) e mente, la riduzione del tutto all'intoccabile, porta ad una perdita di contatto con la realtà, laddove la coscienza del mondo risiede nella consapevolezza spaziale.

Perdere la capacità, oltre che la necessità, di orientarci nello spazio e confrontarci con esso significherebbe perdere le ragioni del pensiero.

La conseguenza sarebbe la progressiva estinzione dell'architettura, la riduzione delle persone a meri consumatori del luogo e non fruitori e costruttori di spazi, una architettura fatta di contenitori dove il coinvolgimento di coloro che si trovano al suo interno è pressoché nullo, così come il contributo alla definizione del suo spazio.

L'architettura deve così operare per ricreare le condizioni di relazione tra corpo, che include anche la mente, e spazio; è il tentativo di riattivare una forma di interazione che si rende sempre più passiva.

---

<sup>7</sup> Ibidem

<sup>8</sup> Didier Fiuza Faustino, *Beyond Materiality -On body and Mind-*, Bureau des Mesarchitectures website

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

Per Fiuza Faustino lo spazio è dilatazione tridimensionale del corpo umano. L'ambiguità formale di un'architettura non fa che porre dubbi sulla natura esistenziale di quello spazio; i caratteri protettivi dell'architettura dovrebbero per lui accogliere la fragilità dell'essere umano e per questo è necessario che entrino in relazione con esso. A tal proposito poca importanza hanno i materiali con i quali si sta operando, se questi siano più o meno rigidi, più o meno spessi, perché le tecnologie contemporanee, alle quali Faustino apertamente ricorre, ci consentono di realizzare anche una "casa-bunker di porcellana",<sup>9</sup> di creare quel velo di protezione dall'interno all'esterno e viceversa.

In questo senso pensare al progetto dello spazio sulla base della fragilità delle relazioni tra interno e esterno diviene uno dei concetti guida del suo lavoro, la ricerca di fornire una forma di ridefinizione individuale in una prospettiva collettiva e comunitaria.

Nell'opera di Didier Fiuza Faustino il corpo non è un elemento esterno al quale riferirsi, ma un agente di costruzione dello spazio. È proprio quest'ultimo a fornire il proprio potenziale di azione progettuale.

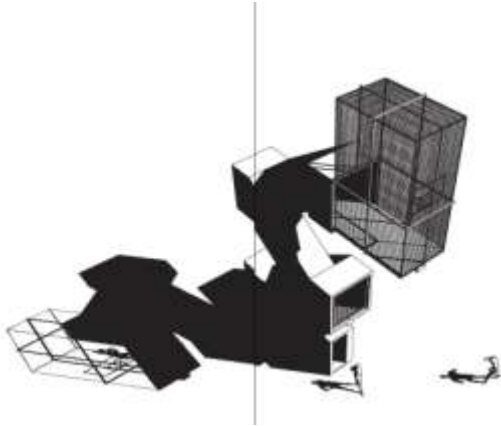
La percezione avviene nel corso dell'azione e ciò significa che la costruzione dello spazio è un processo progettuale continuo ed intimo, così come il susseguirsi dei nostri movimenti all'interno di esso. Il progetto emerge così come necessario strumento esplorativo che guida il nostro rapporto con lo spazio costruito e con la sua temporalità.

---

<sup>9</sup> Ibidem

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

Il passaggio dallo spazio privato allo spazio pubblico è lieve e sfumato così come il passaggio dal nostro ruolo di attore a quello di spettatore.



Stairway to Heaven -spazio pubblico per uso individuale- è il progetto che Faustino realizza nel 2001 a Castelo Branco, in Portogallo. Un oggetto quasi scultoreo, senza apparente funzione, o meglio con una chiara ma inutile funzione -salire le scale-, ma che ambisce a proporsi come portatore di un ruolo pubblico all'interno di uno spazio urbano senza un particolare carattere spaziale. È il luogo dove ognuno può sviluppare la propria creatività nell'assegnare significati allo spazio con l'obiettivo di coltivare le proprie personali idee e progetti di azione. È un anticorpo progettuale, la proposta di Didier Fiuza Faustino per combattere l'Hygienapolis, un virus latente contenuto nell'urbs contemporanea che costringe il corpo, l'essere umano, a sottostare a regole comportamentali definite alle quali è impossibile sfuggire, regole che imbrigliano il pensiero e la libertà di azione.



### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

Questi anticorpi sono progetti spaziali, territori della possibilità che mirano ad una duplice rivelazione: dello spazio attraverso il corpo e dei sensi tramite l'architettura.

#### **LARS SPUYBROEK**

Lars Spuybroek (1959, Rotterdam) si laurea in architettura alla Technical University of Delft. Le sue ricerche considerano l'azione come momento di costruzione spaziale, forma di interazione così stretta ed indispensabile tra spazio e corpo fino al punto di modellarli reciprocamente.

Le sue tesi ed i suoi scritti dimostrano una estrema consapevolezza dei meccanismi cognitivi di ricezione/risposta degli stimoli spaziali, in particolare del ruolo delle affordances come "occasioni di azione".<sup>10</sup>

Spuybroek traduce le proprie ricerche in architettura tramite sistemi tecnologicamente avanzati dove cellule di rilevamento dei movimenti e meccanismi gestiti in maniera computerizzata non annullano lo spazio nella sua concretezza e fisicità, ma collaborano nel rendere lo spazio stesso prolungamento del corpo. Modifiche della configurazione spaziale si hanno al muoversi dei soggetti al suo interno, una forma di interazione che, una volta comprese le regole di funzionamento da parte del soggetto interagente, può essere controllato e consapevolmente gestito.

Un corrimano non è così altro che un'estensione del braccio, ma lo stesso involucro spaziale è considerato un continuum corporale la cui forma è dipendente da una nostra volontà di azione o riconoscimento di utilità.

---

<sup>10</sup> Lars Spuybroek, Motor Geometry, 2A+P -BODY-, n.0,1997

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

L'architettura è protesi sensibile del corpo umano ed il nostro sistema neurologico guida i movimenti delle differenti "protesi corporee" lavorando sulla scansione di tutte le possibili azioni che queste possono potenzialmente compiere; allo stesso modo ogni qualvolta un soggetto si confronta con un oggetto o con uno spazio tende ad appropriarsene come personale estensione del corpo ed avvia il medesimo processo di definizione di un "repertorio di movimenti possibili".

Secondo Spuybroek, in questa fase noi ci mostriamo capaci di "animare gli oggetti" non esiste più uno spazio esterno perché questo è fuso col nostro corpo, non vi sono più riferimenti con i quali relazionarsi se non quelli del corpo stesso che modifica costantemente la sua forma nell'acquisizione di continue estensioni.

Cita Maturana e Varela -*"non esiste un' informazione strutturata sull'esterno, questo diventa informazione solo formandosi attraverso me, trasformando il mio corpo, e questa trasformazione è definita azione"*-<sup>11</sup> per rafforzare la tesi rispetto alla quale lo spazio perde il significato di sfondo, scenografia, dell'azione per diventarne una sua componente essenziale. *"Il corpo -dice Spuybroek- crea semplicemente un campo senziente completamente imperniato su se stesso, nel quale ogni evento esterno si relaziona a questa rete corporale di movimenti virtuali che si realizzano in forma e azione"*.<sup>12</sup>

In questo senso lo spazio è a tutti gli effetti un "campo d'azione" o un "campo motorio" dove la percezione si trasforma in "propriocezione" -per i neurologi la capacità del corpo di

---

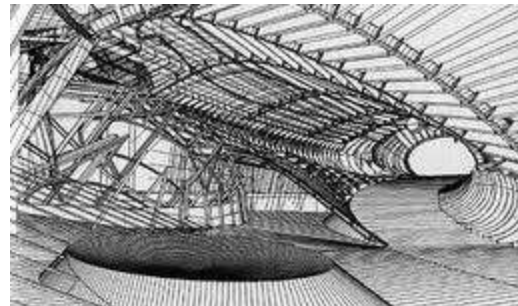
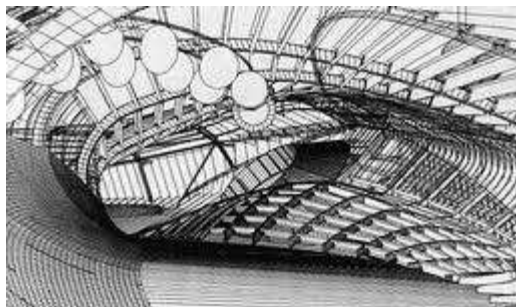
<sup>11</sup> H. Maturana and F. Varela, *The Tree of Knowledge*, Shambala, 1984, Chapter 7.

<sup>12</sup> Lars Spuybroek, *Motor Geometry, 2A+P -BODY-*, n.0,1997, p.

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

autopercepirsi inconsciamente- dove ogni componente viene immediatamente connessa al corpo.

È ciò che succede al padiglione H2O Expo, costruito in Olanda nel 1997, progetto nel quale per la prima volta Spuybroek riesce a concretizzare gli elementi teorici della sua ricerca; l'organizzazione spaziale è data ma la forma muta nella sua configurazione in base ai movimenti dei visitatori, oltre che essere influenzata dalle maree che talvolta ne invadono l'interno facendo sì che lo spazio stesso assuma dei comportamenti quasi biologici legati all'avanzare del tempo. Non esiste una configurazione finale, la forma è sempre un divenire.



Il soggetto in questo caso non è solo responsabile delle proprie azioni, ma anche di quelle dello spazio, la scommessa sul futuro assume ulteriori variabili che sono contenute nella reazione dell'architettura alle scelte dei soggetti che con esso si relazionano, esplicitate tramite il corpo. Lo stesso vale per l'organizzazione del percorso museale, muoversi e vedere non sono attività distinte, le immagini e i suoni dipendono dall'attività dei visitatori, tutto è relazionato al movimento.

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

*“Nello spazio avvengono mutamenti continui, è un'architettura sinestetica che si trasforma attraverso proiezioni video, immagini, luci, colori, suoni, e il visitatore diventa il direttore del padiglione, attraverso sensori elettronici disseminati in tutto l'edificio. Nessuna parte dell'edificio è orizzontale, nessuna pendenza è costante, cambia la logica architettonica: non esiste più la distinzione tra muri, pareti e soffitto, tutto si fonde simultaneamente nella connessione della superficie di percezione, il muro, con la superficie d'azione, il pavimento. L'assenza di angoli nel padiglione non permette una percezione prospettica e un controllo visivo dello spazio, l'obiettivo è il decentramento del corpo e il disequilibrio in una stretta e dichiarata relazione tra spazio, corpo e comportamenti”.*<sup>13</sup>

Il processo di interazione tra corpo e spazio come sviluppato da Spuybroek è qualcosa di molto vicino al morphing, processo nel quale tramite un calcolatore avviene un'interpolazione tra differenti livelli di aggregazione formale strettamente dipendenti dal soggetto che ne regola mutazioni e translocazioni.

Ci troviamo in quel livello intermedio rappresentato dalla "transarchitettura"<sup>14</sup> di cui Spuybroek è uno dei principali esponenti e che intreccia l'informatico ed il materiale, il virtuale ed il reale, ma sempre tradotti all'interno di ambienti fisici.

In questa maniera il ruolo del soggetto è a tutti gli effetti quello del coprogettista che

non determina solo gli usi, seppur dati e necessari, ma

l'evoluzione formale dell'architettura. L'architettura diventa



re liquide dalla galassia Turing, ottobre 2010 da  
sp?id=89  
con il computer, Testo&Immagine, Torino, 2000

re luogo di invito all'azione -Fabrizio Pusceddu- 2010  
Pianificazione XXIII Ciclo- Università degli Studi di Sassari-

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

“liquida” costruendo condizioni di ibridazione tra esperienze umane e componenti fisiche del mondo reale. Il progetto viaggia tra il visibile e l'invisibile.

Lars Spuybroek considera l'edificio stesso entità dotata di vita grazie all'azione dei soggetti che con esso interagiscono; è quello che accade nel caso della D-Tower, progetto da lui realizzato nel 2003 a Doetinchem.

La D-Tower è una struttura luminescente alta 12 metri, un laminato di fibra di vetro sorretto da una struttura di acciaio tubolare ed illuminata dall'interno con un sistema di led. Giornalmente la torre muta il suo colore in base alle risposte fornite da un ristretto gruppo di abitanti della piccola cittadina olandese ad un apposito questionario di 300 domande. L'interpretazione del questionario, compilato ed elaborato tramite computer, restituisce l'umore quotidiano prevalente di quel gruppo di persone e sintetizzato in quattro emozioni/colori possibili: odio/verde, amore/rosso, felicità/blu, paura/giallo.

Le domande, preparate dall'artista olandese Serafijn, cambiano di mese in mese andando a farsi sempre più precise e specifiche con il passare del tempo.

Un sito, [www.d-toren.nl](http://www.d-toren.nl), raccoglie i risultati dei questionari e li rende consultabili in rete; i dati vengono trasmessi alla torre che li rappresenta tramite la mutazione cromatica nella ricerca della condivisione sociale delle emozioni.

È interessante come il messaggio proveniente dalla torre luminosa venga effettivamente colto in maniera più o meno conscia da chi si trova a passarle vicino e come questa si tramuti in un cambiamento, amplificazione, riduzione, del loro stato emotivo. I soggetti si fanno carico dell'umore percepito immedesimandosi secondo un processo che

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

potremmo considerare simile ai "meccanismi di mirror" precedentemente trattati. Nel contempo l'architettura, tramite la rete e i nuovi strumenti tecnologici, riesce a farsi portatrice di informazioni e strumento di divulgazione.

#### **PETER ANDERS**

Peter Anders (Saginaw, USA) consegue la laurea in architettura presso la Columbia University nel 1982. . Le sue ricerche si orientano verso la completa integrazione, fino alla fusione, tra mondo virtuale e mondo reale -mondo cognitivo e mondo fisico- in uno "spazio alternativo": il cyberspazio.

Nel mondo "cybrido" le relazioni tra corpo e spazio sarebbero potenziate dalla continua ed imprevedibile scoperta di nuovi ambienti che non sono gestiti né dai sistemi di controllo peripersonali (dello spazio vicino) né extrapersonali (dello spazio lontano), ma "spazi altri" -esterni- per i quali il soggetto non riesce a costruire coordinate di orientamento, se non attraverso personali sistemi di annotazione che presuppongono la consapevolezza delle scelte, la definizione di un percorso, la totale libertà di agire all'interno di un mondo che, man mano che con esso ci si confronta, come una "storia a bivi", aumenta esponenzialmente le variabili di possibilità.

*"I cybridi si estendono oltre gli spazi architettonici a includere i loro contenuti e i loro abitanti."*<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Peter Anders, *Anthropic Cyberspace -Defining Electronic Space from First Principles-*, Leonardo, Vol. 34, No. 5, Ninth New York Digital Salon. (2001), pp. 409-416.

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

Tutto si basa sulla convinzione che gli ambienti virtuali possano lavorare sugli stimoli sensoriali dei soggetti collaborando alla costruzione di spazi immaginari, ancorati alla realtà, ma di basso impatto sull'ambiente urbano ed economici nella loro realizzazione.

Secondo Anders la capacità dell'architettura di accogliere simultaneamente molte alternative è del tutto simile alle operazioni consentite all'interno delle attuali reti di computers. A nessuna disciplina è consentito dominare il cyberspace, bensì le diverse discipline si possono sviluppare a partire da molteplici radici culturali; la loro convergenza può così portare alla creazione di una nuova disciplina, culturalmente radicata nelle preesistenti arti e tecnologie.

Il rifiuto di Anders di applicare "protesi tecnologiche" all'architettura lo porta a lavorare su "controspazi del reale" interamente virtuali, dove il nostro corpo, tramite la mente, tende anch'esso alla smaterializzazione per entrare a far parte della costruzione tutta personale di un mondo soggettivo.

È ciò che accade in MindSpace,<sup>16</sup> l'opera più nota di Anders -un sito web- e che meglio sintetizza il suo pensiero di ricerca; si tratta di un'ambiente digitale progettato nei contenuti così come nello spazio che li contiene. Anders definisce lo spazio virtuale del sito senza fare alcun riferimento ad un'idea di utente possibile, a determinate caratteristiche fisiche, dimensioni reali, perché laddove non esiste gravità lo spazio si dilata e si contrae a piacimento, non vi è distinzione tra superfici d'uso e di contenimento, tra interno ed esterno.

---

<sup>16</sup> Peter Anders, MindSpace, consultabile on-line su: <http://mindspace.net>

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

Lo spazio è progettato per offrire quante più scelte possibili riguardo l'articolazione e combinazione di azioni atte alla costruzione personale del proprio ambiente; ciò avviene tramite categorie che sono note all'architettura, ovvero l'organizzazione di una struttura e la definizione di alcuni punti di riferimento che consentano al soggetto di non perdersi nel cyberspazio.

La tendenza verso la spazializzazione nei sistemi digitali implica il fatto che gli stessi ambienti elettronici possano diventare oggetto di una progettazione.

Ma nello spazio digitale niente è prestabilito. L'esperienza spaziale è una scelta consapevole e richiede un investimento di forze e risorse. Gli architetti formulano spesso delle ipotesi circa gli utenti dei loro edifici: le persone hanno una certa statura ed un determinato peso; non possono occupare più di un punto all'interno di uno spazio e di un tempo fisico; stanno normalmente in piedi sul pavimento.

Lo spazio digitale non offre altrettante certezze. Gli utenti possono usare contemporaneamente diversi spazi, l'orientamento del corpo non è definito, così come la sua stessa rappresentazione. Molte alternative si offrono agli utenti di questi spazi, e i progettisti devono prevederne le conseguenze costruendo esperienze possibili tanto di consistenza che di leggerezza.

*"In tal modo l'architettura dello spazio digitale assomiglia molto di più allo spazio dei nostri sogni - uno spazio in cui l'ambiente fa parte di noi stessi - anticipando i nostri movimenti e rispondendo ai nostri stati d'animo. Sebbene il mondo apparentemente oggettivo della maturità si opponga, l'illusione di uno spazio digitale ci conforta. L'architettura convenzionale del mondo fisico può offrire soltanto passive amenità.*



### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

*Un'architettura dello spazio digitale è un ambiente dinamico e mutevole che - se ben concepito - ci assiste nel lavoro come nel gioco."*<sup>17</sup>

Lo spazio per Peter Anders non è di per sé esterno a noi, ma al contrario un qualcosa in continua evoluzione e la cui costruzione passa tramite la nostra mente. Già nel 2001, nel corso di una delle sue conferenze, spiegava i meccanismi di relazione tra soggetti ed interpretazione spaziale.

*"In un mondo esterno, ricco di informazioni, noi filtriamo i dati utili attraverso i sensi, un confine somatico che si pone alla base dei nostri processi cognitivi.*

*Una successiva fase di interpretazione filtra ulteriormente le informazioni percepite trasformandole in esperienze; è lo stesso stimolo che ci porta a costruire spazi soggettivi a seconda del sistema di mappatura che decidiamo di adottare."*<sup>18</sup>

Sappiamo ora, alla luce di quanto finora esposto, che tale considerazione è del tutto errata -il processo percettivo è infatti un meccanismo simultaneo di percezione, interpretazione, azione, e non sequenziale come sembra che Anders voglia intendere- ma è interessante la concezione dello spazio come soggettivo e dipendente da una personale mappatura che ne discrimina le coordinate.

All'interno di questo processo la rete -internet- viene identificata come un sistema di mediazione ed implementazione, al pari di un microscopio o telescopio, per poter aumentare le possibilità del mondo reale senza però negarlo.

---

<sup>17</sup> Peter Anders, *Envisioning Cyberspace*, New York: McGraw-Hill, 1998

<sup>18</sup> Peter Anders, CAiiA-STAR Symposium: 'Extreme parameters. New dimensions of interactivity' (11-12 July 2001), *Toward an architecture of mind Envisioning Cyberspace: The Design of OnLine Communities*. Riportato su: <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/anders0302/anders0302.html>

### 2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

Lo spazio diviene a tutti gli effetti condizione del pensiero e nell'interazione tra spazio interno -mente- e spazio esterno -mondo- si ha la nascita di un ambiente non deterministico e mirato alla realizzazione individuale dei soggetti.

Da questa idea nasce "Cybrid", come piattaforma di massima collaborazione tra mondo fisico e mondo virtuale. L'ipotesi cybrid è quella di poter lavorare su una serie di diversi livelli, tutti a supporto dell'architettura. Vi è uno spazio abitato, vi è lo spazio percepito, ci sono gli oggetti e le persone in esso contenute. Tra questi livelli esiste un continuo passaggio di informazioni che talvolta coinvolge anche ulteriori osservatori esterni possessori, a loro volta, di altri personali sistemi di annotazione spaziale.

Se il pubblico di un'architettura è portato a vivere un'esperienza simile a quella di chi lo ha preceduto, l'utente degli ambienti digitali, secondo Anders, può assumere una diversa interpretazione dello spazio senza alcuna influenza psicologica, solo in base all'uso che intende farne.

Il pubblico degli ambienti digitali è spesso portato ad instaurare un forte rapporto di complicità con lo spazio -attraverso possibilità di scelta precise- mentre l'architettura, spesso, è statica rispetto alle decisioni dei soggetti che con essa si confrontano. Possiamo, per esempio, visitare un sito Web ed effettuare scelte completamente differenti da quelle compiute da un altro visitatore, oppure posso scegliere di vedere il codice sorgente che dà origine alle pagine. Per avere un'esperienza simile in un edificio, quest'ultimo dovrebbe

2.1.3 Tra corpo e spazio attraverso le esperienze di Faustino, Spuybroek, Anders

cambiare di forma in nostra presenza e, mostrare l'origine del suo progetto, poter assumere la forma di un gran numero di disegni o modelli.

## **SEZ.2 LO SPAZIO DI INVITO ALL'AZIONE**

### **2.2 Verso un progetto consapevole di spazio di invito all'azione**

2.2.1 Architettura senza architetti e percezione come malinteso: il "progetto forte" - 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio - 2.2.3 Everyday Urbanism is not enough

#### **2.2.1 Architettura senza architetti e percezione come malinteso: il progetto forte**

### 2.2.1 Architettura senza architetti e percezione come malinteso: il progetto forte

Nella prima parte della ricerca si è visto come le recenti scoperte in campo neuroscientifico abbiano dimostrato che la percezione degli oggetti e dello spazio sia profondamente legata alla nostra capacità potenziale di *agire* in relazione ad essi. La percezione, quindi, è attiva e contiene in sé un *progetto motorio* di interazione con ciò che vediamo: essa non è asettica né rivolta solo alle caratteristiche formali e geometriche delle cose, ed è invece legata al corpo, ai nostri movimenti possibili, alla nostra possibilità di raggiungere, attraversare, afferrare, salire, passare, *agire*. Il processo interpretativo ha una direzione precisa che va dal soggetto alla forma e non viceversa.

Quando parliamo dunque della necessità di progettare “spazi di invito all'azione” intendiamo spazi che, per propria struttura e configurazione, favoriscano il ruolo attivo dei soggetti che con essi si troveranno a confrontarsi, suggeriscano forme e modalità di azione calibrandone il giusto livello di libertà a seconda del particolare ruolo che quello specifico spazio è chiamato a ricoprire a livello urbano. Spazi che guidino il visitatore e ne orientino i comportamenti secondo un progetto consapevole di conoscenza.

Da qui il primo malinteso. Ancora oggi in architettura la percezione è spesso legata allo stupire, al creare forti squilibri emotivi tramite altrettanti forti contrasti di luci, ombre, colori, stravaganze formali che il più delle volte i soggetti sono costretti a subire piuttosto che con essi interagire. Ciò che invece si vuole evidenziare è come le percezioni che realmente aiutino nella definizione dello spazio siano nella maggior parte dei casi quelle che recepiamo in maniera spontanea, senza rendercene conto, ma dalle quali dipendono i

### 2.2.1 Architettura senza architetti e percezione come malinteso: il progetto forte

nostri comportamenti quotidiani. La percezione non come eccezione, ma contributo costante ed imprescindibile per poter agire nello spazio.

Nel testo del famoso architetto americano Steven Holl, *Parallax -Architettura e Percezione-*<sup>1</sup>, scritto e pubblicato nel 2000 negli USA e tradotto in italiano solo quattro anni dopo, troviamo un tentativo di legare conoscenze scientifiche e percezione tramite il progetto dello spazio. Il fatto è che la scientificità della ricerca è unicamente legata alla creazione del fenomeno spaziale e non allo studio delle forme e modalità con cui l'atto percettivo si concretizza, abbiamo visto tramite complessi meccanismi cerebrali.

Il testo si configura così come una serie di esempi ed immagini, più o meno interessanti, legate ad una serie di categorie spaziali scelte in maniera arbitraria -lo spazio cromatico, la porosità, l'ombra, la durata, il peso e così via- rispetto alle quali si commentano le ragioni per cui un determinato fenomeno accade suscitando effettivamente una reazione sul visitatore. Ma non si spiegano le ragioni per cui quel fenomeno si ricerca, se non come effetti spaziali. Il malinteso percettivo porta a far credere che "l'evento spaziale eclatante", riconosciuto, stupefacente, sia anche quello percettivamente di maggior riscontro, ma questo non è per niente detto nel momento in cui la percezione è fatto inconscio e strettamente legato all'azione e non alla contemplazione; siamo certi che la condizione spaziale più forte o anomala o che maggiormente richiama l'attenzione del soggetto che con esso si confronta sia anche quella che offre un maggior numero di

---

<sup>1</sup> Steven Holl, *Parallax -Architettura e percezione-*, Postmedia books, Milano, 2004

*Parallax* nasce dall'invito di Bruce Mau per una conferenza al Powerplant di Toronto l'11 Maggio del 1999. Tornato in studio, Steven Holl, sente l'esigenza di approfondire il discorso e lavorare a un libro che affermi "uno spirito dell'architettura e delle scoperte nella scienza e nel campo della percezione, che cerchi di esplorarne le relazioni".

### 2.2.1 Architettura senza architetti e percezione come malinteso: il progetto forte

risorse, di affordances per dirla alla Gibson, che più stimoli la nostra capacità di percezione-interpretazione-azione?

Ecco perché diventa importante comprendere i meccanismi che regolano i rapporti tra corpo e spazio, che sappiamo essere strettamente legati alla mente e alle modalità di azione dei soggetti, perché da architetti abbiamo tutti gli strumenti, tecnici e concettuali, per arrivare a determinate caratteristiche spaziali, ma necessitiamo di una consapevolezza che ci consenta di calibrare “il come” ed “il perché”.

È lo stesso malinteso con cui si scontra anche Walter Benjamin quando indaga l'architettura come opera d'arte, arte tattile in particolare. Sostiene che vi siano due modalità per confrontarsi con lo spazio, *“tramite l'uso o tramite la sua percezione. O, in termini più precisi: in modo tattico e in modo ottico.”*<sup>2</sup>

Tale suddivisione, alla luce di quanto emerge dalla ricerca, sappiamo che non può avere più alcun senso dal momento in cui non esiste percezione se non attraverso l'azione reale o simulata -un progetto di azione- sullo spazio. La mente legge lo spazio, tramite l'attivazione di particolari neuroni, in funzione dell'offerta che esso gli propone in termini di azioni potenziali; uso e percezione, tattica e ottica, sono contenuti nello stesso “atto percettivo”.

Benjamin sente la mancanza degli strumenti di comprensione di tali meccanismi: “Se siamo più o meno abituati al gesto di afferrare l'accendisigari o il cucchiaino, non sappiamo pressoché nulla di ciò che effettivamente avviene tra la mano e il metallo, per non dire poi

---

<sup>2</sup> Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt, 1955. Traduzione italiana di Enrico Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, III ed. 2000, p.45

### 2.2.1 Architettura senza architetti e percezione come malinteso: il progetto forte

del modo in cui ciò varia in relazione agli stati d'animo in cui noi ci troviamo”<sup>3</sup>, cosa invece a noi ormai nota grazie alle recenti scoperte neuroscientifiche.

Ma, ciò nonostante, riesce comunque ad intuire e proporci nei suoi scritti un altro aspetto molto importante che lega spazio e percezione: “*la percezione distratta della massa come la vera unica conoscenza dell'opera architettonica*”.<sup>4</sup> L'architettura, al contrario di altre arti, non richiederebbe attenzione nell'essere letta e compresa, ma, al contrario, necessiterebbe di essere vissuta con distrazione, automatismi, tramite un processo di appropriazione spontanea dei soggetti verso lo spazio.

L'architettura non può essere pensata staccata dal suo contesto, ma soprattutto “*l'architettura non può essere un oggetto contemplabile solo visivamente*”.<sup>5</sup> Ma non solo, Benjamin introduce due nuovi fattori necessari per il processo percettivo dello spazio: il tempo e la misura. Percepire uno spazio significa viverlo all'interno di un tempo che non può essere istantaneo, interagire con esso, coglierne le misure rispetto alle quali regolare i propri movimenti, e tutto questo in *maniera distratta*, automatica, spontanea su differenti livelli di attenzione.

Ritorniamo all'atto percettivo come costante del nostro vivere quotidiano e dei nostri comportamenti, componente “distratta ma intelligente” nel momento in cui ci detta in maniera per noi inconscia la percorribilità di un nostro personale progetto di azione o ci

---

<sup>3</sup> Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt, 1955. Traduzione italiana di Enrico Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, III ed. 2000, p.43

<sup>4</sup> *Ibidem*, pp. 44-46

<sup>5</sup> *Ibidem*

### 2.2.1 Architettura senza architetti e percezione come malinteso: il progetto forte

suggerisce come la dimensione spaziale possa apportare ad esso modifiche utili anticipando il nostro agire nel futuro all'interno di particolari condizioni spaziali.

Se *distratta* è la percezione dello spazio non possiamo però considerare distratto anche il suo progetto. Per far sì che le persone possano orientare i propri personali progetti di conoscenza ed azione nel mondo è necessario che questo fornisca dei punti di riferimento, una guida che faccia sì che la distrazione non si trasformi in smarrimento per la perdita, l'eccesso, la confusione o mescolanza, di chiari elementi di lettura dello spazio.

Lo spazio di invito all'azione è un luogo dove non tutto può essere concesso, dove alcune interpretazioni possibili devono essere negate, altre più marcatamente suggerite, ma nella consapevolezza che ogni soggetto fornirà poi una sua libera interpretazione di quella porzione di mondo, che deciderà come agire in esso e che questo lo farà in maniera per lo più spontanea, senza l'obbligo di interrogarsi in maniera conscia riguardo il cosa ed il come fare.

In una fase in cui molti critici, professori anche di una certa fama e prestigio, si scagliano contro il ruolo contemporaneo del progetto<sup>6</sup>, *“architettura nel suo complesso considerata una fase obsoleta del pensiero umano”*, *“socialmente inutile”*, *“di fatto*

---

<sup>6</sup> Andrea Branzi, L'opinione -Contro l'architettura-, Interni n.559, Interni Panorama n.59, 2010 : *“Sul mio tavolo cresce la pila di libri dedicati a una impietosa battaglia 'contro' l'architettura: una letteratura che qualche anno fa sarebbe stata impensabile, perché la difesa 'politicamente corretta' del progetto faceva parte dell'armamentario cerimoniale di una vasta popolazione di illuminati. Adesso sono proprio questi illuminati che sparano a zero contro questa antica e nobile disciplina. Cosa sta succedendo? Da dove ha origine questa svolta epocale che segnala una sorta di mutazione genetica dell'attuale generazione di intellettuali, architetti e sociologi (e anche di categorie minori)? Franco La Cecla titola esplicitamente Contro l'architettura (edizioni Bollati Boringhieri, 2008). Gianni Biondillo ha pubblicato Metropoli per principianti (edizioni Guanda, 2008). Nikos A. Salingaros ha scritto Anti-architettura e demolizione (Libreria Editrice Fiorentina, 2005). Ma non mancano i precedenti più nobili come il convegno a Trento Contro l'architettura con contributi di Stefano Boeri ed Enzo Mari, o Contro l'arquitectura dell'argentino Ricardo Blanco.*



### 2.2.1 Architettura senza architetti e percezione come malinteso: il progetto forte

*estremamente dannosa, una follia spacciata per entertainment, un formalismo con cui schiacciare l'evidenza della necessità di tornare ai basic needs, a una conoscenza del contesto e del territorio, delle tecniche e delle maniere tradizionali di preservare le risorse"*

<sup>7</sup>, sostiene La Cecla nel suo libro "Contro l'architettura", gli studi e le recenti scoperte neuroscientifiche intorno ai rapporti tra corpo e spazio, alle relazioni tra mente ed atti motori, azioni, sostengono una cosa chiara e ben giustificata: il progetto dello spazio, in tutte le sue scale, per gli uomini non è solo utile ma indispensabile.

Crede che questo possa essere del tutto spontaneo, demandato unicamente all'agire per agire delle persone che si trovano nel bisogno di dover trovare autonomamente i riferimenti del proprio spazio è cosa possibile, ma totalmente irresponsabile per chi, all'interno della disciplina, acquisisce consapevolezza di tali meccanismi. Così come è impensabile ipotizzare che si possa fornire un controllo esclusivamente sulla grande scala o scala urbana, tralasciando il progetto dello spazio architettonico, perché abbiamo visto come la ricettività dei nostri sistemi neuronali agli stimoli esterni, anche di natura spaziale, sia biologicamente strutturata secondo almeno due sistemi di riferimento, lo spazio extrapersonale -spazio lontano- e lo spazio peripersonale -spazio vicino, spazio raggiungibile con la proiezione del nostro corpo-.

Delegittimare il ruolo del progetto, per convinzione o provocazione che sia, significa andare contro quelli stessi "basic needs" ai quali La Cecla si riferisce; se per bisogni primari consideriamo l'opportunità di agire in tutte le sue componenti del muoversi, afferrare,

---

<sup>7</sup> Franco La Cecla, *Contro l'Architettura*, Bolatti Boringhieri, 2008

### 2.2.1 Architettura senza architetti e percezione come malinteso: il progetto forte

girarsi, salire, scendere, alzarsi, abbassarsi, etc., dobbiamo avere la consapevolezza che il progetto dello spazio influisce in maniera diretta ed indiretta su tali comportamenti e tramite questi “bisogni primari” i soggetti attingono e producono conoscenza.

Un progetto consapevole è un “progetto forte”, ovvero elaborato tramite la dichiarazione degli obiettivi e un processo progettuale che consenta una verifica e controllabilità di tutti i passi inferenziali mirati al loro raggiungimento. La scelta delle categorie di intervento deve essere precisa ed esclusiva, perché da esse dipendono le premesse del progetto, analisi di partenza che contengono già una forte selezione progettuale all'interno delle infinite possibili rappresentazioni dello spazio in cui si intende operare.

Tra il non progetto, il progetto debole, deriva contemporanea di cui parleremo più apertamente nel prossimo paragrafo, e il progetto forte esistono una serie di livelli di assunzione di consapevolezza che non necessariamente devono tutti essere imperniati intorno al ruolo della percezione dello spazio ed ai meccanismi cognitivi di relazione tra spazio, corpo e mente, ma è chiaro come, alla luce di quanto le ricerche specifiche sul tema stanno gradualmente riscontrando, si ritiene miope un progetto che non consideri tali aspetti come strutturanti il processo di definizione dello spaziale. Allo stesso modo è importante la conoscenza di tali studi per associare i giusti significati alle più svariate definizioni di “spazio dinamico” che negli ultimi due decenni si sono sentite.

### 2.2.1 Architettura senza architetti e percezione come malinteso: il progetto forte

La stessa Zaha Hadid mette in relazione lo spazio dinamico alla sua distorsione,<sup>8</sup> come se lo spazio non fosse già di per sé dinamico e avesse necessità di trovare geometrie di rottura prospettica per poter assumere tali caratteri. Ma sappiamo invece che per noi lo spazio è sempre dinamico, anche quando questo segue degli ordini razionali o riconosciuti, e sarebbe per noi impossibile intenderlo e relazionarci con esso se non tramite un progetto di azione al suo interno, ovvero pensarlo in termini di movimento.

Odile Decq incentra il suo lavoro sulla dinamicità della percezione,<sup>9</sup> intesa come visualizzazione selettiva. La libertà di scelta del punto di vista è però spesso contraddetta dalla ricerca di imporre visioni deformate dello spazio che assoggettano i visitatori a geometrie molto controllate, la scoperta di quello che per l'architetto rappresenta *“l'equilibrio dinamico, il punto di rottura nel quale generare tensioni, trasgredire i limiti, ricercare l'instabilità”*<sup>10</sup> come negli obiettivi del progetto per il Macro, Museo d'Arte Contemporanea di Roma.

Ecco che tali approcci, per molti versi innovatori nel panorama dell'architettura contemporanea e considerati come riferimento di una certa modalità di approccio al progetto dello spazio, si indeboliscono nel momento in cui perdono considerazione delle dinamiche reali, ora note, di relazione tra corpo e spazio tramite la mente. Rapporti che la geometria spaziale ha solo in minima parte potere di articolare e non certamente di costringere; e, qualora riuscisse in questo obiettivo, ciò non genererebbe che una riduzione della consapevolezza spaziale da parte dei soggetti e non un suo aumento, con la

---

<sup>8</sup> Patrik Schumacher, *Hadid Digitale -paesaggi in movimento-*, Testo&Immagine, Roma, 2004

<sup>9</sup> Alessandro De Magistris – Michel Vernes, *Odile Decq Benoit Cornette -opere e progetti-*, Electa, Milano, 2003

<sup>10</sup> *Ibidem*, p.206

### 2.2.1 Architettura senza architetti e percezione come malinteso: il progetto forte

conseguente perdita del potenziale conoscitivo dello spazio. Perché rompere gli equilibri o ricercare il massimo momento di tensione e di squilibrio emotivo non necessariamente “invita all’azione”, ma, più spesso, genera una condizione di sudditanza nei confronti dello spazio stesso dovuta al senso di smarrimento nella perdita delle nostre coordinate di comprensione spaziale.

Laddove non esiste comprensione, come ci insegnano le ricerche in campo neurologico, non vi può essere associazione tra spazio reale e schemi motori mentali corrispondenti; i soggetti subiscono lo spazio riducendo al minimo il loro contributo alla sua costruzione. Può così esserci la ricerca spaziale dello “straniamento”, condizione peraltro piuttosto nota in architettura e per la quale è possibile appoggiarsi ad una letteratura specifica, ma questa deve fornire gli appigli per articolare i nostri comportamenti, per consentire di non perdere completamente i riferimenti del proprio spazio tridimensionale di riferimento -spazio vicino e spazio lontano-, per tornare a Gibson, deve fornire affordances, elementi che generino opportunità di azione.

Per far sì che tale progetto di “spazio di invito all’azione” possa essere sviluppato è così necessaria la definizione di un metodo che guidi il processo in tutte le sue fasi, senza imporre scelte prefissate, ma che fornisca un chiaro e consapevole orientamento progettuale. Ma questo sarà oggetto di discussione nell’ultima sezione della ricerca.

### 2.2.1 Architettura senza architetti e percezione come malinteso: il progetto forte

### 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio

Svolgere un periodo di ricerca negli Stati Uniti, in particolar modo indagando temi quali le differenti forme e modalità di percezione dello spazio ed il progetto del territorio, significa necessariamente imbattersi nel radicamento di un pensiero teorico forte e persistente.

## 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio

Stiamo parlando della Scuola di Kevin Lynch, della sua “Immagine della Città” <sup>1</sup> e della ricerca intorno ai percorsi percettivi, che lo hanno reso noto in tutto il mondo, ma che nell’ambito a lui geograficamente più vicino hanno trovato particolare successo e campo di applicazione, fino a renderlo ancora oggi, a 26 anni dalla sua morte e 62 dall’inizio delle sue ricerche, un riferimento assoluto ed imprescindibile nello studio ed il progetto della città.

È chiaro come, in questo contesto, parlare della necessità di un superamento di tali teorie implichi un ragionamento profondo, che non significa abbandono, ma un aumento di significati ed apertura alla possibilità che questa ricerca ambisce ad ottenere.

D’altra parte lo stesso Lynch nella “Immagine della città” nel 1960 scriveva: “*Questo libro asserirà che la leggibilità è di importanza cruciale per la scena urbana, la analizzerà con una certa ampiezza, e tenterà di mostrare come questo concetto possa venire oggi impiegato nel ricostruire le nostre città. Come sarà presto chiarito al lettore, questo studio rappresenta una esplorazione preliminare, una prima e non ultima parola, uno sforzo di acquisire dei concetti e di suggerire come essi possano venire sviluppati e messi alla prova. Il tenore di esso sarà speculativo e forse leggermente irresponsabile: timido e presuntuoso ad un tempo.*”<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Kevin Lynch, *The Image of the City*, MIT Press, Cambridge MA, 1960

<sup>2</sup> Kevin Lynch, *The Image of the City*, MIT Press, Cambridge MA, 1960, trad. italiana di G.C. Guarda, Ceccarelli P. (a cura di), Marsilio, 2006, p. 24, l’autore esamina il carattere visivo della città americana: “(...)si concentrerà soprattutto su una particolare qualità visiva: la chiarezza apparente o leggibilità del paesaggio urbano. Con questo termine intendiamo la facilità con cui le sue parti possono venire riconosciute e possono venire organizzate in un sistema coerente. Come questa pagina stampata, se è leggibile, può venire visivamente afferrata come un interrelazionato sistema di simboli riconoscibili, così sarà leggibile quella città, in cui quartieri, riferimenti, o percorsi risultino chiaramente identificabili e siano facilmente raggruppabili in un sistema unitario.”

## 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio

Ecco, preliminare che necessita di un ulteriore sviluppo, ma che in questi anni non ha subito integrazioni così forti da poterne ampliare i significati, divenendo spesso metodologia speculativa, come Lynch stesso temeva, nell'affrontare il progetto della città, trattando in maniera quasi manualistica i rapporti tra soggetti e mondo, inchiodandoli ad uno schema rigido di analisi percettiva.

Si ritiene perciò necessario richiamare da prima alcuni concetti chiave del pensiero Lynchiano, senza alcuna volontà di analisi monografica sull'autore perché per questo esistono già riferimenti bibliografici più che esaustivi,<sup>3</sup> ma al solo scopo di fornire le premesse del ragionamento.

Kevin Lynch si interessa di filosofia coltivando l'interesse per Bacon, Hobbes, Descartes, Hegel, Spinoza, Schopenhauer e Locke. Si iscrive alla Scuola di Architettura di Yale nel 1935, ma ne rimane terribilmente deluso e riesce, grazie alla sua intraprendenza, a farsi accettare come allievo da Frank Lloyd Wright a Taliesin.

Nel 1948, al rientro dalla guerra e, pur senza aver mai conseguito alcun diploma di laurea, viene chiamato ad insegnare al MIT<sup>4</sup>; qui riesce a costruire intorno a se un gruppo di ricerca di giovani e brillanti studenti, con i quali inizia i suoi più noti studi sulla città. Questo passaggio è importante, perché proprio alcuni suoi allievi supportano il suo lavoro, con ricerche basate sulle relazioni tra spazio e percezione.

---

<sup>3</sup> Kevin Lynch, *City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch* (Tridib Banerjee and Michael Southworth, a cura di), MIT Press, Cambridge MA and London, 1990

<sup>4</sup> Massachusetts Institute of Technology, Cambridge.

## 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio

Tra questi Philip Thiel elabora una tesi che sfocia nel 1962 con la pubblicazione sulla rivista "Town Planning View" di un complesso sistema di notazione e codifica degli elementi che compongono la città, metodo al quale poi si riferisce lo stesso Lynch in "The view from the Road"<sup>5</sup> solo due anni dopo.

Gordon Cullen, altro suo allievo, nel 1961, pubblica "Townscape",<sup>6</sup> dove la città viene letta come un paesaggio, rispetto al quale poi seguirà un sistema di indicatori atti a rilevare fattori di tipo umano, fisico o spaziale.

Nel medesimo periodo e sempre presso il MIT altre ricerche in parallelo ambiscono ad esplorare gli aspetti che legano forme spaziali e comportamenti sociali, come nel testo "Community and privacy", del 1963, di Christopher Alexander, scritto con Serge Chermayeff, che rappresenta una chiara dichiarazione d'intenti riguardo la necessità di legare metodo progettuale e necessità reali.

Questo inquadramento sinottico colloca Kevin Lynch in un contesto accademico e culturale che tenta di associare alla percezione un certo criterio di scientificità -rapporto di causa/effetto- nei confronti del mondo, dove lo spazio ha un ruolo organizzante le sensazioni ed i comportamenti delle persone.

Kevin Lynch riconosce l'importanza di definire un metodo di approccio dichiarato al progetto dello spazio, ma esaspera tale bisogno nella necessità di stilare regole rigide e intersoggettive a fattori di per sé non rigidamente regolabili e soggettivi, come le relazioni tra mente e corpo.

---

<sup>5</sup> Donald Appleyard, Kevin Lynch, John R. Myer, The View from the Road, MIT Press, Cambridge MA, 1964

<sup>6</sup> Gordon Cullen, traduzione italiana di E. Marchigiani, Il paesaggio urbano. Morfologia e progettazione, Calderini, Bologna, 1976



### 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio

Ciò nonostante, i suoi interessi riguardo la filosofia, la sociologia e l'antropologia gli consentono di tracciare percorsi fino ad allora inediti per il progetto della città.

È la definizione di un metodo chiaro nelle premesse e nel suo sviluppo, relativamente semplice nell'applicazione e pertanto fattivamente perseguibile e facilmente divulgabile. Alcuni concetti sono effettivamente innovativi, la città è un "laboratorio sociale che racchiude personali geografie sentimentali urbane". La sfera dei significati è legata alle personali storie di ognuno di noi e la città conserva tante geografie quanti sono gli individui che ogni giorno percorrono quelle strade.

Nasce la psicologia urbana, Lynch indaga il mondo delle preferenze degli itinerari dei bambini sulle interviste fatte agli adulti rispetto ai loro ricordi d'infanzia; cerca delle relazioni dirette tra ricordo, elemento urbano ed immagine che la mente conserva di quello spazio, che non è più spazio reale ma spazio mentale solo virtualmente percorribile.

Da queste indagini scopre che: *"i bambini sono sensibili al suolo e ai suoi vari tipi di copertura, la topografia (i dislivelli, la ruvidità del territorio: hillness or flatness), quindi i muri, gli alberi, i trasporti collettivi, le componenti normali di ogni città, mentre agli ultimi posti si collocano gli spazi dedicati: i bambini amano giocare dappertutto tranne che nei campi-gioco."*<sup>7</sup>

A seguito di tali studi scrive il suo testo forse più celebre, nel 1960, "The Image of the City", dove traccia una precisa schematizzazione categoriale degli elementi fondanti l'idea - mentale e rappresentazionale- di città;<sup>8</sup> sono i Percorsi, i Margini, i Quartieri, i Nodi, i

---

<sup>7</sup> Kevin Lynch, Some childhood memories of the city, in *City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch* (Tridib Banerjee and Michael Southworth, a cura di), MIT Press, Cambridge MA and London, 1990, p.154

<sup>8</sup> Kevin Lynch, *The Image of the City*, MIT Press, Cambridge MA, 1960

### 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio

Riferimenti (landmarkes) e rispetto a questi elementi, secondo Lynch, è necessario lavorare in termini di guida alla percezione.

Ma nell'importanza delle ricerche di Lynch è contenuta anche la fragilità del ragionamento, ovvero costruire un manuale di interpretazione psicologico-percettiva della forma urbana, basato sull'unico rapporto sensazione visiva-risposta interpretativa, laddove invece sappiamo che una stessa "forma" può dare adito ad infinite interpretazioni possibili.

Arriviamo quindi agli aspetti che riteniamo critici delle tesi Lynchane e rispetto alle quali si propone un superamento, un "salto paradigmatico" per dirla alla Kuhn, unicamente mosso dalla ricerca oggetto della tesi: le relazioni tra spazio-mente-corpo attraverso la consapevolezza dei meccanismi cognitivi che stimolano l'azione e i processi di conoscenza.

Alla luce di quanto esposto nei capitoli precedenti, emerge un importante fattore di contraddizione; la ricerca di legare lo spazio alle emozioni e sensazioni dei soggetti secondo un processo del tutto passivo.

La visione "vivida" Lynchana per cui ogni componente fondamentale dello spazio (individuata nelle categorie di cui sopra) è percepibile secondo una maniera predeterminata fornendo *"una griglia fisica e simbolica per il dispiegamento delle azioni del soggetto nello spazio"*<sup>9</sup>, rappresenta la completa rinuncia a connotare il soggetto come parte attiva nella costruzione di quello spazio. Il soggetto è unicamente recettore di stimoli percettivi, per lo

---

<sup>9</sup> Kevin Lynch, *City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch* (Tridib Banerjee and Michael Southworth, a cura di), MIT Press, Cambridge MA and London, 1990

### 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio

più visivi, e le sue emozioni sono unica conseguenza della sua capacità di recepire tali stimoli.

Ecco, questo è quanto cerchiamo di negare.

La lettura meccanica dei processi percettivi racchiusa nelle ricerche di Kevin Lynch è conseguenza di una condizione ormai superata dello studio dei meccanismi cognitivi secondo la quale l'azione o l'emozione erano esito diretto di un processo di percezione e di successiva interpretazione.

Le recenti scoperte in campo neuroscientifico rivelano invece una simultaneità dei processi di percezione-interpretazione-azione rendendo di fatto il soggetto parte attiva nella costruzione dello spazio (sia esso territorio, città, architettura). E tale processo rappresenta un processo di conoscenza sviluppato per lo più in maniera inconscia.

Fondare i rapporti tra corpo e spazio unicamente in relazione alla componente visiva percettiva non è quindi solo una semplificazione concettuale, ma la sostanziale perdita di possibilità progettuali perché viene negata una delle componenti fondamentali che regolano le relazioni tra essere e mondo, lo "sforzo conoscitivo". Senza azione, diretta o simulata, non possiamo generare conoscenza. Neghiamo in tal modo il progetto individuale che ogni soggetto compie nei confronti dello spazio ed abdicare la conoscenza progettuale riduce, se non annulla, le condizioni potenziali di azione e comprensione verso quello spazio. Perdiamo possibilità per favorire una condizione contemplativa e passiva dell'osservatore sul "paesaggio".

### 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio

Una delle contraddizioni dell'approccio Lynchiano è così rappresentata dal riconoscere l'unicità delle immagini mentali che l'osservatore elabora nei confronti del paesaggio tentando di racchiuderle all'interno di categorie chiuse e precostituite. Tale condizione è conseguenza di una lungimirante intuizione nei confronti del personale rapporto che intercorre tra soggetti e spazio, male o non supportata da studi sulla psicologia cognitiva, solo di recente effettuati, che spieghino i meccanismi generativi di tali immagini, conseguenza di una partecipazione attiva di colui che passa da osservatore a soggetto operante -direttamente o tramite una simulazione mentale dei comportamenti-.

Trascurando questo fondamentale passaggio, Lynch elabora una metodologia di approccio al progetto del territorio che solo in maniera parziale può considerare le relazioni tra spazio e corpo, basate su unici rapporti di causa-effetto, spazio-reazione.

Abbiamo ampiamente ragionato nel primo capitolo sulla distinzione tra scienza e non scienza e su come venga riconosciuta la scientificità di una teoria, benché questo sia un campo ancora dibattuto. Il tentativo di Lynch di fornire validità scientifica al processo di definizione spaziale secondo schemi rigidi di associazione tra forme e significati fallisce nel momento in cui si dimostra che i meccanismi di attribuzione di senso alle cose sono soggettivi e non impliciti nella forma, quanto assegnati dall'osservatore secondo un personale progetto di azione sul mondo.

### 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio

Ciò che si vuole promuovere è una condizione di consapevolezza progettuale, senza alcuna pretesa di scientificità, che operi supportata da discipline quali le neuroscienze, per definire una metodologia cooperativa di costruzione spaziale.

Nel caso specifico di un approccio progettuale mirato allo “spazio come luogo di invito all’azione”, diviene imprescindibile una definizione corretta dei rapporti tra spazio, corpo e mente, rispetto ai quali si è dimostrata la potenziale ricchezza nel fornire un ruolo attivo ai soggetti.

Pur riconoscendo l’importanza delle ricerche di Kevin Lynch come primo e sostanziale tentativo di individuazione del problema e nel fornire uno “sguardo nuovo” nei confronti del progetto del territorio, a noi il compito di andare oltre lo sguardo.

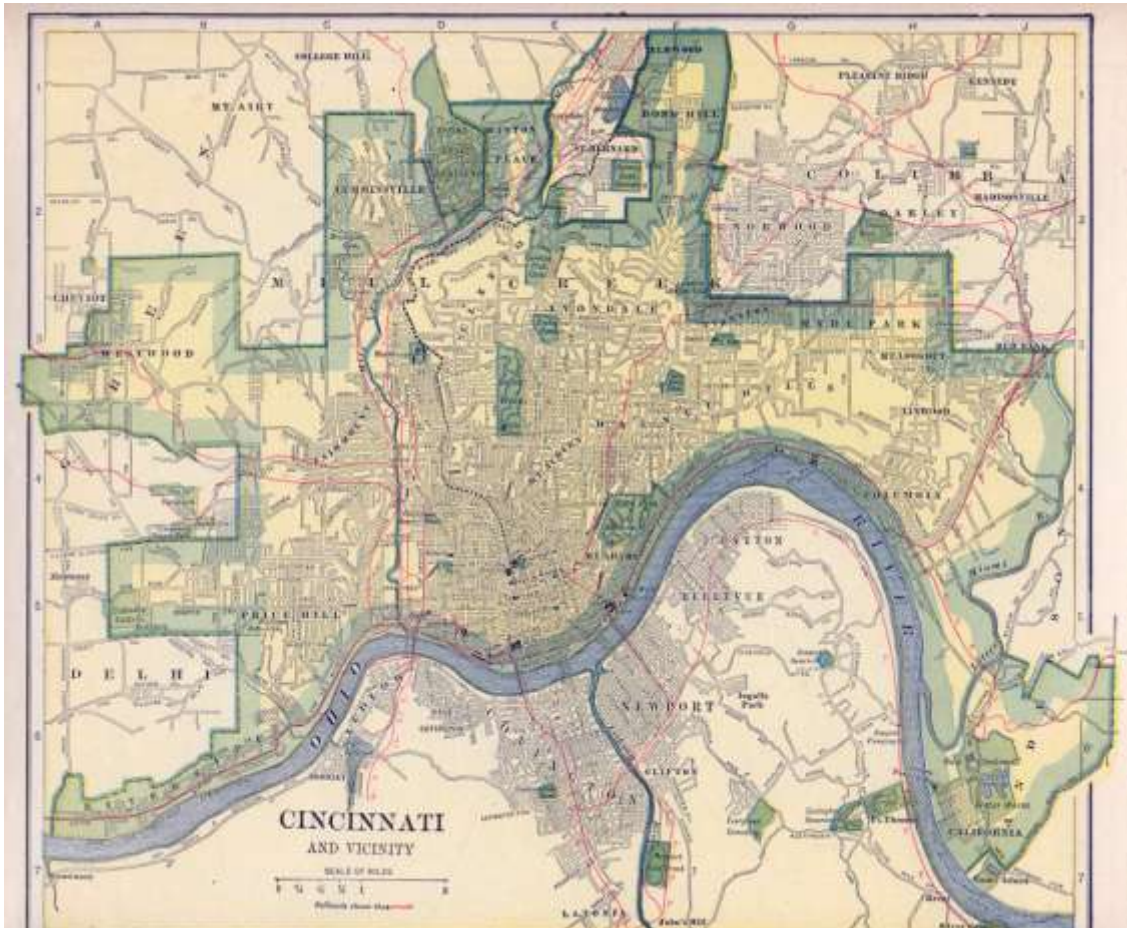
Per meglio comprendere il tentativo di compiere il necessario “salto paradigmatico” delle teorie Lynchane prendiamo in esempio un lavoro elaborato nel 1979 (circa 20 anni dopo la pubblicazione delle prime ricerche di Kevin Lynch) per la città di Cincinnati da John A. Jakle, professore della University of Illinois, il quale avanza le sue ricerche sulla città tramite una scrupolosa applicazione delle teorie esposte da Lynch nella “Immagine della Città”. E tenta di perseguire tale obiettivo tramite non l’osservazione diretta, ma i racconti dei viaggiatori che nel 1830 arrivavano a Cincinnati nel periodo del suo massimo sviluppo commerciale descrivendone il paesaggio.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> John A. Jakle, Cincinnati in the 1830's: A cognitive Map of Traveler's Landscape Impressions, Environmental Review, Vol.3 N.3, Forest History Society for Environmental History, 1979, p.2-10  
“In this article I apply a mapping system based on the Lynch model to depict a historic urban landscape: Cincinnati as it was known to travelers of the 1830s. Cincinnati was a major attraction for Ohio Valley travelers. (...) Cincinnati symbolized the material progress of the new American West.(...)”

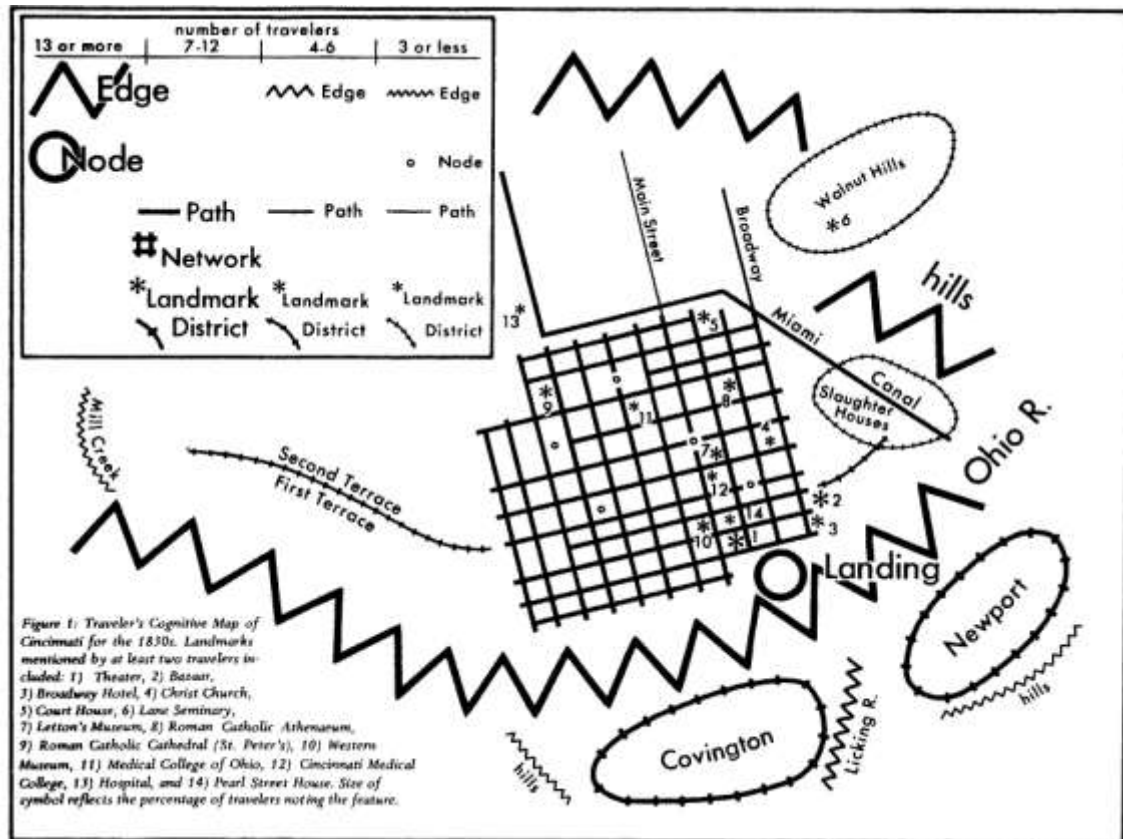
## 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio

Di seguito due mappe, la prima una carta storica della città di Cincinnati del periodo storico al quale Talek fa riferimento, la seconda la sua lettura dei racconti dei viaggiatori rappresentata sotto forma di “mappa cognitiva” secondo i dettami di Kevin Lynch.



Carta Storica città di Cincinnati nella prima metà del XIX secolo

## 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio



John A. Jakle, Traveler's Cognitive Map of Cincinnati for the 1830s

La città di Cincinnati si struttura su una matrice ambientale molto forte, per certi versi anomala per una città americana del Midwest perché caratterizzata da una geomorfologia particolarmente articolata; radicata sul versante sud dell'Ohio River, uno dei principali emissari del fiume Mississippi, il nucleo storico siede su un piccolo altopiano cinto da un sistema di colli oggi "colonizzati" da un'urbanità residenziale diffusa.

Dal lavoro di John A. Jakle emerge immediatamente l'organizzazione concettuale delle categorie Lynchane: Edge, Node, Path, Network, Landmark, District, rappresentati con una maggiore o minore dimensione in funzione della reale importanza dell'elemento percepito.

## 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio

Ma quanto tale rappresentazione è effettivamente utile ai fini progettuali? Quali sono i fattori potenziali che possano trainare il progetto dello spazio?

Il sistema ambientale diviene limite fisico e concettuale, i quartieri elementi chiusi, gli elementi visivi di riferimento disseminati apparentemente senza alcun legame con la struttura della città. Nella rappresentazione pedissequa della città tramite il racconto, con un'unica modalità di sguardo, si perde l'importanza del "senso della possibilità". Gli elementi contestabili potrebbero essere svariati, come ad esempio perché gli elementi ambientali siano limiti e non elementi di riferimento e portatori di orientamento più dell'edificio di rilievo inserito all'interno della griglia urbana, ma ciò che interessa in maniera più pertinente il tema della ricerca è ancora la totale unilateralità dei rapporti spazio-soggetto. Il soggetto subisce la città senza considerare gli elementi di interazione possibile, che vengono completamente tagliati fuori da tale tipologia di rappresentazione.

Ma l'elemento primario di discussione non è la semplificazione, forse eccessiva, delle dinamiche urbane, ma la coerenza concettuale tra l'obiettivo, definire una "mappa cognitiva" della città, in questo caso di Cincinnati, e il risultato, la sua restituzione grafica. Per quanto finora illustrato una "mappa cognitiva", che concettualmente non potrebbe che essere intima e personale, quindi unica per ogni soggetto seppur con alcuni o molti elementi condivisibili, non può tagliare fuori proprio gli aspetti effettivamente "cognitivi", quelli che costituiscono le forme di interazione tra spazio e mondo. In questo senso tale rappresentazione non può aiutare un progetto, che speriamo possa spingere i soggetti all'azione nello e con lo spazio, secondo una lettura evidentemente passiva del contesto di riferimento.



### 2.2.2 Kevin Lynch ed il superamento delle categorie rigide di lettura del territorio

Quella di John A. Jakle è una mappa che imbriglia, che contiene, che non suggerisce ma definisce in maniera quasi sancitoria la conformazione spaziale della città. È la mappa di più o meno vaghi ricordi di alcuni elementi posti su una base geografica della città di Cincinnati, ma la cognizione implica una forma di sviluppo della conoscenza tramite processi di interazione che il progetto dello spazio, secondo la nostra tesi, dovrebbe in tutti i modi consentire, favorire e suggerire.

In questo senso il richiamo al superamento delle categorie di percezione della città e del territorio come elaborate da Kevin Lynch è il richiamo ad un progetto dello spazio orientato all'azione, dove i soggetti siano elementi agenti e lo spazio stesso non unicamente rigido riferimento visivo, ma condizione mutevole di interazione ed apertura al senso di possibilità. Ricordando ancora una volta che rinunciare all'interazione tra spazio e soggetti significa costringere ed impedire il loro personale progetto di conoscenza del mondo.

### 2.2.3 Everyday Urbanism is not enough

L'atto percettivo, inteso nella sua complessità e simultaneità di percezione-interpretazione-azione, è un processo soggettivo che ci accompagna in tutti i momenti di relazione tra noi e il mondo, da esso dipendono le nostre azioni e i nostri comportamenti.

Secondo Margaret Crawford, <sup>1</sup> il complesso di tali azioni, quelle che la gente comune compie e che danno vita e forma agli spazi in cui loro stessi abitano, è da intendersi come "urbanistica quotidiana".

*"È l'impronta di carattere lasciata sugli spazi residenziali, commerciali, ricreativi di un città da coloro che la abitano. È l'espressione di desideri, gusti, preferenze, esigenze che chi vive, o lavora, o viaggia in un'area urbana trasmette rinnovando la propria abitazione. Dal colore delle serrande, alle insegne dei negozi, ai parcheggi delle biciclette, l'"uso" che abitanti o avventori fanno di una città lascia sempre un segno. Scritto a lettere maiuscole, lo Everyday Urbanism è la teoria che descrive l'approccio urbanistico di chi vuole capire come funzionano quelle pratiche e lavorarci su".<sup>2</sup>*

---

<sup>1</sup> Margaret Crawford è Professore di Progettazione Urbanistica e Teoria della Pianificazione alla Harvard Graduate School of Design. Ha ricevuto il PhD dall'Urban Planning Program dell'UCLA e un MA da Harvard. Membro dell'Architectural Association di Londra, ha ottenuto un BA da UC Berkeley. Inoltre ha insegnato alla Sci-Arc di Los Angeles ed alla Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze. I suoi saggi includono articoli importanti e contributi sulla "vita suburbana e lo spazio pubblico", il lavoro sullo Shopping Mall dell'architetto John Jerde "L'architetto e il Mall" e il noto articolo "Il mondo di uno Shopping Mall". Ha inoltre curato, insieme con altri, il volume "Everyday Urbanism", (Monacelli Press 1999). Ha ottenuto numerose sovvenzioni e premi, tra cui, recentemente, un Guggenheim Fellowship, un Fulbright Fellowship ed una sovvenzione per la Graham Foundation. Ha tenuto conferenze in tutto il mondo, dalla Cina al Berlage Institute in Olanda e, negli Stati Uniti, a Princeton, al MIT e alla UC Berkeley. Margaret Crawford è direttore responsabile della rivista *Everyday Urbanism*, e ha inoltre contribuito a pubblicazioni su *AD*, *Casabella*, *Perspecta*, *Bauen Werk and Wohnen*, e *The Harvard Design Magazine*.

<sup>2</sup> Margaret Crawford, intervista a "Il Giornale.it" a cura di Alessandra Iadicco, I veri architetti stanno per strada, n.73 del 26.03.2009

### 2.2.3 Everyday Urbanism is not enough

L'Everyday Urbanism, seppur dipendente esclusivamente da un'osservazione diretta delle dinamiche urbane senza alcun supporto teorico-scientifico che spieghi i meccanismi che regolano i rapporti tra soggetti e loro comportamenti nello spazio, appare come un tentativo particolarmente interessante di intendere il progetto in forma processuale, considerando il ruolo attivo delle persone che di esso intendono fruire.

È un approccio al progetto che trova già all'inizio degli anni '80 i suoi principi teorici, quando Michel De Certeau predicava l'attenzione per lo studio delle "pratiche quotidiane dei cittadini" distinguendo tra uso e consumo dello spazio ed ancorando i propri ragionamenti alla formazione di "processi di creatività quotidiana".<sup>3</sup>

Margaret Crawford cita De Certeau nei suoi scritti, così come si appoggia saldamente alle ricerche di Henry Lefebvre<sup>4</sup> per un ragionamento che si posiziona, a suo dire, tra filosofia e senso comune. Il suo obiettivo è quello di utilizzare il potere della creatività e dell'immaginazione già presenti nella vita quotidiana come forza di trasformazione dell'esperienza urbana e della città intesa come "prodotto sociale".<sup>5</sup>

Compito dell'Everyday Urbanism è quello di orchestrare una forma di dialogo tra la pianificazione imposta a livello governativo e la spontaneità dei processi quotidiani di appropriazione dello spazio da parte dei cittadini.

---

<sup>3</sup> Michel De Certeau, *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, Berkeley, 1984.

<sup>4</sup> Henry Lefebvre, *Critique of Everyday Life*, Verso, London, 1991.  
Nel suo testo Lefebvre descrive la vita quotidiana come "schermo sul quale la società proietta le sue luci e ombre, i suoi programmi, i suoi punti di forza e di debolezza".

<sup>5</sup> Mark Gottdeiner, *The Social Production of Urban Space*, University of Texas Press, Austin, 1985.

### 2.2.3 Everyday Urbanism is not enough

Ma perché siamo interessati a trattare il tema dell'Everyday Urbanism all'interno di questa ricerca? Tutto porterebbe a far pensare che ci stiamo fortemente avvicinando a quella forma di consapevolezza che riconosce nei comportamenti quotidiani delle persone una forma di progetto personale di azione sul mondo. E questo è vero, ma solo in parte.

In un incontro-dibattito organizzato dalla Michigan University nel 2004 <sup>6</sup> Margaret Crawford si scontra con il contraddittorio di Michael Speaks, Direttore del Metropolitan Design and Research Program at the Southern California Institute of Architecture, il quale decide di intitolare il suo intervento "Everyday Urbanism is not enough", stesso titolo di questo paragrafo. Ma cerchiamo di capire perché "l'Everyday Urbanism non è abbastanza", perché, nonostante le intenzioni, non sia sufficiente per definire uno "spazio di invito all'azione".

Speaks sostiene che l'Everyday Urbanism si fondi su una quantità di discorsi accademici e teorie particolarmente interessanti e condivisibili, ma contraddittorie quando si tratta di trovare una loro applicazione progettuale. L'Everyday Urbanism si trasforma in una maniera per leggere la città, per raccontarla, ma non per progettare, per consentire un aumento dei suoi significati possibili.

Questo dipenderebbe da una forma di contrasto verso i livelli più alti della pianificazione, dei suoi piani e dei suoi programmi –un approccio che chiameremo top-

---

<sup>6</sup> Il dibattito al quale si fa riferimento è il primo dei tre organizzati da Douglas Kelbaugh, Preside della Alfred Taubman College of Architecture della University of Michigan, nel corso del 2004 intorno ai problemi dell'Urbanistica Contemporanea. Kelbaugh decide di selezionare tre principali temi rispetto ai quali articolare le giornate di discussione -Everyday Urbanism, New Urbanism, Post Urbanism & ReUrbanism- e di invitare un esponente di ogni movimento per ogni sessione, insieme ad un autorevole contraddittorio. Tutti i dibattiti sono pubblicati in tre volumi dal titolo Michigan Debates on Urbanism, edited by Rahul Mehrotra, University of Michigan, 2004.

### 2.2.3 Everyday Urbanism is not enough

down-, per ricercare una “progettazione che parta dal basso” –bottom-up- che interessi una scala piccola dello spazio, quella con cui i cittadini direttamente si confrontano.

Il problema è che la concentrazione sul solo micro-ambito, uno sguardo basso sul territorio e sul contesto, porta al rischio che l’approccio dal basso non sia diretto verso l’alto, ma che lì, al basso, sia destinato a fermarsi, senza avere così la forza di costruire proposte di sviluppo urbano, ma esclusivamente una sorta di battaglia politica alla definizione dello spazio; “la ricerca dell’anti-progetto” per dirla come Michael Speaks.<sup>7</sup>

Per maggior chiarezza prendiamo ad esempio uno dei progetti presentati da Margaret Crawford nel corso dello stesso dibattito.

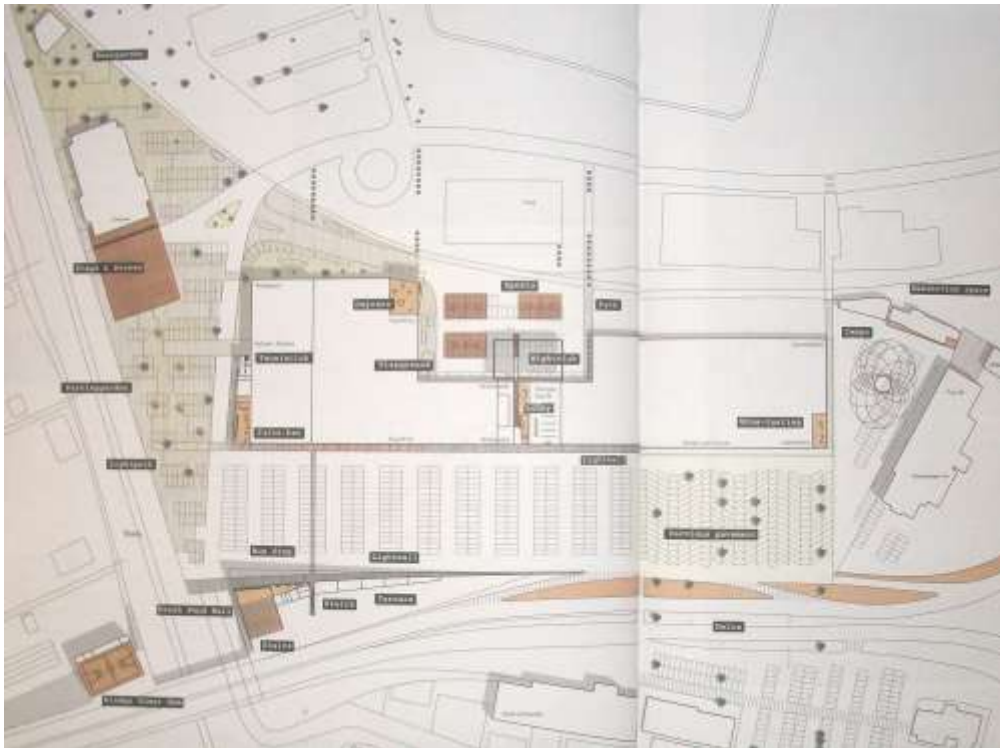
È il progetto di tesi, da lei seguito, di Tobias Arnborst, studente della Harvard GSD. Si tratta della riprogettazione di una strada sulla quale si affaccia un centro commerciale - strip mall- al limite della città di Cambridge in Massachusetts.

Lo spazio si presenta già ordinato e strutturato secondo una serie di funzioni commerciali di uso quotidiano che vanno dal Mc Donald al multisala, ai negozi di vestiario; la via è una strada di passaggio e rappresenta la fine del centro città per gli abitanti di Cambridge e l’inizio per chi si trova in arrivo dalla periferia. Qua, come spesso accade nell’esperienza americana, sono le attività commerciali a costituire lo spazio di transizione tra la città –la downtown- e i sobborghi –lo sprawl-.

---

<sup>7</sup> Michael Speaks, Everyday Urbanism –Margaret Crawford VS Michael Speaks- Michigan Debates on Urbanism, edited by Rahul Mehrotra, volume 1, University of Michigan, 2004, p.36.

### 2.2.3 Everyday Urbanism is not enough



Arboretum avvia un'indagine molto accurata sul sito analizzando, nel corso delle 24 ore, la tipologia di persone che lo frequentano, i dettagli delle superfici, dei materiali, incluse le marche delle automobili presenti nella grande area parcheggio. Dall'osservazione delle "dinamiche quotidiane" rileva una serie di eventi che si ripetono di giorno in giorno o elementi particolari che intervengono invece nel modificare la quotidianità del luogo, come l'uso degli studenti della Clark University del secondo piano del "mall" per i propri incontri, il "punk rock bar" nel retro del centro commerciale alle 2 di notte gremito, il Mc Donald che organizza feste non-stop per tutto il weekend. E ancora, di domenica e nei festivi, quando il resto del centro commerciale è chiuso, il cinema è invece affollato.

### 2.2.3 Everyday Urbanism is not enough

Partendo da questa analisi, Armbost progetta una serie di interventi che chiama “public time”, dichiaratamente in opposizione al “public space”. Associa gruppi di persone a particolari attività da compiersi in determinati orari e non cerca di risolvere il problema di frammentazione dello spazio del “mall” ma, al contrario, intende accentuarne la divisione per parti distinte.

Intensificando ciò che già aveva riscontrato sul posto, in termini di usi ed attività, ricerca una nuova forma di urbanità conseguenza diretta dell’esperienza quotidiana di chi vive quelli spazi. È un processo mirato ad assecondare l’attitudine della città.

Ma non si tratta di fatto di una rinuncia al progetto? Come possiamo progettare uno “spazio di invito all’azione” orientando lo sguardo unicamente verso categorie già note all’interno di quello spazio?

Nello sviluppo delle relazioni tra spazio e corpo è necessario distinguere tra abitudine e conoscenza. Consentire un uso già proprio di un determinato spazio non significa impedire di fornire ai soggetti che con esso si confrontano ulteriori possibilità di conoscenza tramite lo spazio stesso.

Sappiamo, come ampiamente presentato nella prima sezione della ricerca, come lo spazio possa divenire guida al personale progetto delle persone sul mondo secondo un rapporto mutuo e biunivoco, conscio o inconscio, tra lo spazio in sé e i significati che ad esso attribuiamo. Se nel considerare i soggetti come soli recettori dei contenuti spaziali commettiamo un grave errore che porterebbe ad una perdita di possibilità di azione e di conoscenza potenziale, come nel caso delle categorie di lettura del territorio di Kevin

### 2.2.3 Everyday Urbanism is not enough

Lynch, è vero anche il contrario: lo spazio non può essere passivo e subire l'azione incontrollata da parte di chi con esso interagisce perché significherebbe non considerare il suo importante apporto in termini di "suggerimento di azione", di affordances, e soprattutto dimenticare il suo ruolo all'interno del contesto urbano di riferimento.

Il "ruolo" dello spazio è un qualcosa di differente dalla sua funzione; è possibile pensare uno spazio che accolga una o più funzioni privilegiate, così come è possibile pensare ad uno spazio senza alcuna funzione specifica e far sì che questa gli venga assegnata da chi quelli spazi vive quotidianamente -il caso dell'Everyday Urbanism-, ma non possiamo trascurare di assegnare a quello spazio un "ruolo". È dal ruolo dello spazio che dipende il suo grado di flessibilità per funzione o configurazione, il livello di interazione con i soggetti che di esso fruiscono, la sua controllabilità, apertura o negazione di possibilità. Da questi parametri possiamo modulare "lo spazio di invito all'azione" che non può essere definito se non attraverso un progetto, come già più volte esposto, forte e secondo un metodo dichiarato.

Assecondare la "deriva quotidiana" di uno spazio corrisponde alla "white box" museale, la falsa speranza di trovare uno sfondo spaziale neutro alla percezione ed ai comportamenti delle persone. Sappiamo, ora anche scientificamente tramite le recenti scoperte in campo neuroscientifico, come ciò sia del tutto impossibile, in quanto senza una base spaziale per le nostre azioni e senza una preventiva e mentale loro simulazione sarebbe per noi impossibile percepire alcunché e, soprattutto, poter prendere delle decisioni e scommettere sulle nostre azioni future.



### 2.2.3 Everyday Urbanism is not enough

Lo spazio di invito all'azione è uno spazio che deve assecondare i rapporti di interazione tra mente e corpo, riconoscere la soggettività delle scelte di chi si trova a vivere quei particolari luoghi, ma che non può rinunciare al progetto, perché ritrova in esso una guida irraggiabile di conoscenza.

### **SEZ.3 PROGETTARE ENTITÀ ULTERIORMENTE PROGETTABILI**

#### **3.1 Una proposta metodologica di approccio al progetto dello spazio**

3.1.1 Lo spazio pubblico come luogo di invito all'azione - 3.1.2 Progetto come dispositivo di produzione di interpretazione: la rilettura di alcune categorie concettuali del progetto dello spazio - 3.1.3 Progettare l'urbanità in termini di flessibilità: spazio dell'integrazione tramite l'invito all'azione

#### **3.1.1 Lo spazio pubblico come luogo di invito all'azione**

Non è obiettivo di questa ricerca indagare le forme e le evoluzioni dello spazio pubblico nella città contemporanea, ma ci pare importante partire da alcuni ragionamenti di ordine generale, assunti come letteratura sull'argomento, per marcare l'importanza di leggere tali spazi come "luoghi di invito all'azione".

Alla luce di quanto precedentemente scritto dovrebbe già essere chiaro cosa intendiamo per "luogo di invito all'azione". Uno spazio della cooperazione, dove i soggetti sono parte attiva nella costruzione di quello spazio in maniera diretta -modificandone consapevolmente la configurazione- o in maniera indiretta -assegnando più o meno consciamente a quello stesso spazio dei significati-. Il luogo di invito all'azione è quello spazio dove ad ognuno di noi è concesso sviluppare il proprio personale progetto di azione, dove l'azione porta, secondo i meccanismi di relazione tra corpo-mente-mondo racchiusi nella complessità del processo percettivo, alla conoscenza. Perché, ribadiamo, non esiste conoscenza se non tramite l'azione fisica o simulata sul mondo.

### 3.1.1 Lo spazio pubblico come luogo di invito all'azione

Le definizioni sul ruolo dello spazio pubblico nella città contemporanea sono molteplici, perché molteplici sono le derive concettuali intraprese dal progetto dello spazio urbano nel passaggio dalla modernità alla post-modernità.

È un “problema di forma” per Sennet<sup>1</sup>, secondo cui l'interiorità dei cittadini non è rappresentata dalla geometria del potere della città moderna, così come sarebbe per noi impossibile trovare un equilibrio emotivo nell'aggressività dello spazio post-moderno, una decostruzione che non collabora, ma al contrario si oppone, agli usi ed ai comportamenti che le persone vorrebbero fare della propria città. La “colpa” sarebbe così da attribuire agli architetti capaci di ricreare la sterilità degli spazi in cui gli urbanisti ripongono le loro buone intenzioni per un miglioramento della qualità della vita urbana.<sup>2</sup>

È la perdita dell'interpretabilità nei confronti della città che si configura sempre più come un “magma indefinito” secondo Amendola.<sup>3</sup>

È lo spazio della conoscenza e della formazione:

*“In esso si palesano le contraddizioni più profonde della società, delle realtà economiche, razziali ed etniche; in esso prendono forma scenari non controllabili, spesso inquietanti e spaesanti, poco rilassanti o confortevoli. Light e Smith (1998) contrappongono questo modello di spazio formativo alla figura di spazio ludico, che nel suo essere disimpegnato e rassicurante viene scelto dalla classe media che cerca protezione nei*

---

<sup>1</sup> Richard Sennett, La coscienza dell'occhio. Progetto e vita sociale nelle città, Feltrinelli, Milano, 1992

<sup>2</sup> Richard Sennett, Il declino dell'uomo pubblico, Bompiani, Milano, 1982

<sup>3</sup> G. Amendola, La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea, Laterza, Bari, 2008

### 3.1.1 Lo spazio pubblico come luogo di invito all'azione

*meccanismi di controllo dei comportamenti e dei filtri sociali. Bianchini (1990) e Hajer e Reijndorp (2002) individuano nella sfera pubblica un ambito di scoperta e di espansione degli orizzonti mentali, che è quindi spazio di apprendimento, di crescita e di conoscenza. Se da un lato oggi è possibile venire a conoscenza dei maggiori eventi del mondo esterno attraverso i media, solo stando a contatto diretto con gli altri è possibile apprendere i più elementari e importanti dettagli della vita (Gehl 1996). A questo proposito Zukin (1995) individua le caratteristiche che definiscono uno spazio pubblico – prossimità, diversità e accessibilità – ma soprattutto evidenzia come la sfera pubblica presupponga la prossimità di differenti sfere di scambio e confronto: la ricchezza e il successo dello spazio pubblico dipenderebbero dalla sua capacità di modificare la prospettiva attraverso l'esperienza dell'alterità. È, questa, una definizione di spazio condiviso in cui si possono confrontare esperienze che permettono la fusione degli orizzonti cognitivi.”<sup>4</sup>*

E ancora: “spazio della diversità e dell'interscambio”,<sup>5</sup> “cyberspazio”,<sup>6</sup> spazio collettivo, comune, condiviso, “*spazio simbolico, spazio delle relazioni, spazio accessibile, spazio di visibilità*”<sup>7</sup>

Ma qualunque sia il significato, più o meno condiviso, che si attribuisce allo spazio pubblico contemporaneo o la definizione ad esso associata, una serie di elementi risultano

---

<sup>4</sup> Enrico Cicalò, *Sugli spazi pubblici. Discorsi sulla sfera pubblica della città contemporanea*, Dottorato di Ricerca in Progetto Ambientale dello Spazio, Università degli Studi di Sassari, XIX ciclo, a.a. 2006-2007, p. 40

<sup>5</sup> Jordi Borja e Zaida Muxi, *L'espai public: ciutat i ciutadania*, Institut d'edicions de la Diputació de Barcelona, Barcelona, 2001

<sup>6</sup> Derrick De Kerckhove, *L'architettura dell'intelligenza*, Testo&immagine, Roma, 2001

<sup>7</sup> Enrico Cicalò, *Op. Cit.*, p.28

### 3.1.1 Lo spazio pubblico come luogo di invito all'azione

ricorrenti e rilevanti a supporto di questa ricerca, che possiamo riassumere in un "bisogno di interpretabilità spaziale".

La contemporaneità, nel passaggio dal moderno al post-moderno, rottura culturale e strutturale per le nostre città, palesa una necessità di riorganizzazione secondo quel sottile processo ciclico e spontaneo,<sup>8</sup> che nei tempi recenti si fa sempre più rapido, di perdita dei riferimenti laddove esiste un eccessivo vincolo alla libertà di assegnazione di significati allo spazio, per poi ritrovarsi di nuovo privi di qualsiasi guida di aiuto alla decisione -scelta di azione e comportamenti- e bisognosi di nuova organizzazione.

È ciò che Perez-Gomez identifica nel passaggio dallo spazio della rappresentanza a quello della rappresentazione, uno *spazio intermedio*,<sup>9</sup> dove nella convergenza delle attenzioni e necessità comuni ha luogo quel processo di consapevolezza che permette di sviluppare la propria soggettività all'interno di un tutto contestuale. Tale spazio equivale per lui a quello del coro nel teatro greco, spazio di mediazione tra palcoscenico, orchestra e platea; il coro non è considerato uno spazio di per sé protagonista, ma liminare e fondamentale per fornire al pubblico, ognuno portatore di idee e significati propri, "*un senso di finalità comune e di appartenenza*".<sup>10</sup>

Questi aspetti racchiudono l'importanza della capacità del progetto di fornire forme e modalità di interpretazione soggettiva all'interno di una piattaforma comune.

---

<sup>8</sup> Vedi cap. 2.1.1

<sup>9</sup> A. Perez-Gomez, *Espacio Intermedios*, in Aa.Vv., *Presente y futuros -Arquitectura en la ciudades Presente y Futuros-*, Actar, Barcellona, 1996

A. Perez-Gomez, *Chora: the space of architectural representation*, MIT Press, Cambridge, 1994

<sup>10</sup> Silvano Tagliagambe, *Lo spazio intermedio, -Rete, individuo e comunità-*, Università Bocconi Editore, Milano, 2008, p.199-200

### 3.1.1 Lo spazio pubblico come luogo di invito all'azione

Lo sfondo di riferimento risulta così essere allo stesso tempo di natura spaziale e culturale, premessa ed obiettivo di un processo di conoscenza del mondo che avviene tramite l'azione.

*“La comparsa di questi nuovi protagonisti (interpretazione e progetto) evidenzia come il compito che attende un sistema orientato verso la conoscenza del contesto in cui è immerso e opera non sia quello di rappresentare una realtà già strutturata e definita in tutte le sue componenti, ma quello di incidere operativamente su un ambiente inteso come sfondo e un campo d'azione che, almeno in parte, va inteso come un qualcosa da strutturare e ordinare ad opera della sua cognizione e del suo comportamento”.*<sup>11</sup>

Il progetto, alla luce di tali considerazioni, emerge sempre più come processo cooperativo dove lo spazio è un'entità dinamica ed ulteriormente progettabile dalle azioni dei soggetti che con esso si relazionano ed interagiscono.

La libertà di scelta e di comportamento, la possibilità di sviluppare la propria soggettività intesa come ulteriore personale progetto di conoscenza di ognuno sul mondo, è racchiusa nel grado di interpretabilità che da progettisti assegniamo allo spazio e che abbiamo visto essere cognitivamente e inscindibilmente legata alla percezione-azione.

In questi termini lo spazio pubblico contemporaneo deve essere uno spazio di invito all'azione. Non considerare lo spazio come proiezione degli schemi corporei dei soggetti che al suo interno si troveranno ad agire e trascurare la sua progettazione come insieme delle azioni potenziali dei suoi fruitori significherebbe negare la partecipazione attiva dei

---

<sup>11</sup> Giovanni Maciocco – Silvano Tagliagambe, La città possibile -Territorialità e comunicazione nel progetto urbano-, Dedalo, Bari, 1997, p.142

### 3.1.1 Lo spazio pubblico come luogo di invito all'azione

cittadini nella sua costruzione, vincolarne l'interpretabilità, perdere occasioni di produzione di conoscenza. Perché, ripetiamo, la fisiologia dei nostri meccanismi cerebrali ci porta a sostenere che non sia possibile produrre nuova conoscenza se non tramite la nostra azione diretta o simulata sul mondo.

*“L'interpretazione appare necessaria (...) come modo d'essere di un soggetto che si trova in un mondo già fortemente strutturato, che in varie forme lo condiziona; i progetti d'azione sono i modi in cui egli si può orientare in quel mondo; ogni interpretazione, ogni progetto, nasce da qualche problema pratico e qualche domanda di senso che portano ad una presa di distanza dalle condizioni di appartenenza (richiedono cioè uno sforzo fenomenologico)”*.<sup>12</sup>

Ma non solo, possiamo andare oltre e dire che l'interpretazione non è necessaria, ma indispensabile. Nessun soggetto può confrontarsi ed interagire con il suo contesto spaziale di riferimento se non tramite un processo d'interpretazione, soggettivo e perlopiù inconscio, che abbiamo visto essere contenuto nell'atto percettivo.

Dobbiamo quindi considerare due ordini di progetti dello spazio, uno comune, quello del progettista -la prima mossa spaziale-, e uno individuale, ovvero quello di tutti coloro che per muoversi, agire, comportarsi in quello spazio dovranno riversare su di esso il proprio personale progetto di azione.

Così come per il coro del teatro greco, compito del progetto di primo ordine è quello di mediare tra tutti i possibili progetti individuali di cui quello spazio dovrà farsi carico,

---

<sup>12</sup> J.Piaget, L'epistemologie des relations interdisciplinaires, in Aa.Vv., L'interdisciplinarité. Problèmes d'enseignement et de recherche dans les universités, Ocde-Ceri, Paris, 1972 In Giovanni Maciocco – Silvano Tagliagambe, La città possibile -Territorialità e comunicazione nel progetto urbano-, Dedalo, Bari, 1997, p.142

### 3.1.1 Lo spazio pubblico come luogo di invito all'azione

potenzialmente infiniti e certamente imponderabili, fornendo una guida essenziale che ponga le singole personali organizzazioni all'interno di un'unica organizzazione complessiva. Si tratta di un progetto forte,<sup>13</sup> strutturante, unico sistema capace di far convivere l'affermazione di interpretazioni e significati non necessariamente condivisi, anzi sempre più eterogenei nelle dinamiche della contemporaneità, all'interno di uno spazio comune.

Lo spazio attivo, lo spazio della scelta consapevole e dell'azione, dove tale attività è concessa in egual misura a tutti i soggetti, è ciò che, per gli aspetti finora trattati, contraddistingue uno spazio pubblico contemporaneo.

Le nostre città necessitano di tali spazi, talvolta è sufficiente scoprirli, più spesso, in particolare in luoghi già fortemente strutturati, è importante progettarli.

Questo particolare impegno, che abbiamo visto essere carico di responsabilità perché guida all'azione conoscitiva dei soggetti sul mondo, non può che essere impostato su una forma di radicamento alla realtà, intesa nei suoi aspetti visibili ed invisibili.

Nel momento in cui assumiamo consapevolezza che il nostro progetto sullo spazio può essere solo la prima mossa, necessaria ed irraggiungibile, di un processo che si sviluppa in divenire, che lo spazio dell'invito all'azione non può essere inteso come collegamento diretto tra forma e funzione o come catalogo delle possibilità consentiteci da una determinata forma nello spazio -se così fosse sarebbe possibile associare un repertorio di azioni ad un catalogo di forme e costruire gli spazi tramite la banale associazione di

---

<sup>13</sup> Per "progetto forte" vedi definizione cap.1.1.3



### 3.1.1 Lo spazio pubblico come luogo di invito all'azione

queste, ma così non è-, dobbiamo intendere il *progetto come dispositivo di produzione di interpretazione*.

Si tratta, come in precedenza accennato, di "*progettare entità ulteriormente progettabili*", dove la percezione-interpretazione-azione del soggetto nello spazio è parte integrante della sua organizzazione. È la creazione di "pre-testi",<sup>14</sup> premesse progettuali fondate sulla convinzione che non possa esistere un'unica interpretazione corretta di uno spazio, un'unica collezione di azioni determinate in esso contenute, ma vi sia una molteplicità di significati che ogni soggetto, confrontandosi con quello spazio, è portato ad attribuire rispetto al suo personale progetto di azione.

In questo senso lo spazio pubblico è uno spazio di invito all'azione, lo spazio intermedio dove ognuno è libero di coltivare la propria soggettività, frutto dei meccanismi che regolano le relazioni tra spazio, corpo e mente, all'interno di un luogo gremito.

Nei prossimi e conclusivi paragrafi vedremo come è allora possibile progettare entità ulteriormente progettabili, come possiamo assegnare allo spazio un ruolo definito quando le sue interpretazioni sono potenzialmente infinite, come possiamo dare luogo a progetti forti che lascino però ampia apertura al senso di possibilità, libertà di scelta, capacità di azione.

---

<sup>14</sup> Umberto Eco, *Interpretazione e Sovrainterpretazione*, Bompiani, Bologna, 2004

**3.1.2 Progetto come dispositivo di produzione di interpretazione: la rilettura di alcune categorie concettuali del progetto dello spazio**

Progettare entità ulteriormente progettabili, intendere il progetto dello spazio come un dispositivo di produzione di interpretazione, equivale ad assumere consapevolezza dei meccanismi che regolano i rapporti tra spazio, corpo e mente, relazioni che nelle recenti scoperte neuroscientifiche trovano fondamento e giustificazione.

Significa fare proprie una serie di riflessioni profonde intorno al ruolo del progetto dello spazio e dei processi dinamici che si sviluppano al suo interno che non possono essere ridotti esclusivamente ad una sola discussione di forma.

Vuol dire assumere "la conoscenza" -intesa nella maniera in cui è stata spiegata nella prima parte della ricerca- come ragion d'essere del progetto e la sua organizzazione come strumento di invito all'azione. È un processo di "cooperazione progettuale" dove chi pensa la definizione di quel particolare spazio ed i soggetti che di quello spazio fruiscono collaborano nell'attribuzione di significati al mondo, elaborano insieme un processo di conoscenza.

Tale processo si sviluppa tramite l'atto percettivo che abbiamo visto essere condizione estremamente soggettiva in tutta la sua articolazione -nella simultaneità di percezione-interpretazione-azione-, ovvero non può esistere un'unica interpretazione corretta di uno spazio, un'unica collezione di azioni determinate ad esso dirette, ma possiamo, tramite il

### 3.1.2 Progetto come dispositivo di produzione di interpretazione

progetto, individuare, controllare e rendere espliciti chiari usi scorretti che di esso è possibile fare.

È lo "spazio come macchina pigra", per dirla attraverso una similitudine con il testo letterario nelle analisi di Umberto Eco,<sup>1</sup> che per essere compreso necessita di un'operazione di completamento da parte del "lettore" di quello spazio, un'operazione di progettazione individuale su di essa.

Si tratta della scoperta di "mondi possibili" che per le regole di funzionamento dei nostri meccanismi cognitivi passano tramite l'azione o una sua simulazione sul mondo.

Sappiamo come, nel momento in cui ci troviamo in un particolare spazio, il nostro cervello effettui uno screening automatico di tutte le possibili azioni che in esso potremo svolgere sulla base delle *affordances*<sup>2</sup> suggerite dallo spazio stesso e da una nostra previsione su come cambierà lo stato di cose del mondo in conseguenza dell'azione potenziale che ci apprestiamo a scegliere. Non sappiamo quante di quelle previsioni risultino poi veritiere o smentite dal susseguirsi degli eventi, dalla scoperta di quello stesso mondo nell'istante immediatamente successivo, e se questo possa portare alla conferma del "mondo possibile" rispetto al quale la nostra azione si era originariamente orientata o ad una sua nuova ideale rappresentazione, ma è evidente come l'insieme di tutte le azioni potenziali di uno spazio, così come l'insieme delle previsioni che ogni soggetto è portato a compiere su di esso, sia infinito ed imponderabile. Così come, a rigor di logica, è altrettanto

---

<sup>1</sup> Umberto Eco, Lector in Fabula -La cooperazione interpretativa nei testi narrativi-, Bompiani, Milano, 1979

<sup>2</sup> Vedi cap. 1.2.1

### 3.1.2 Progetto come dispositivo di produzione di interpretazione

chiaro che maggiore è la mancanza di una struttura ben definita di un mondo e maggiore sarà l'apertura ai mondi possibili rispetto ai quali ci si potrà riferire nella sua esplorazione.

*“La teoria semantica tratta lo spazio di entità e mondi possibili come insiemi spogli e indifferenziati, privi di qualsivoglia struttura, e anche se lo spazio di momenti di tempo è almeno uno spazio ordinato, è normale e conveniente imporre alle relazioni d'ordine il maggior numero possibile di vincoli.”<sup>3</sup>*

Ma così non è per il progetto dello spazio, dove abbiamo visto che l'apertura al possibile è una componente estremamente importante quanto delicata perché capace di farci perdere “il senso della posizione” nel confronto con il mondo reale.

*“Si è interessati alle occorrenze concrete sia delle esplicitazioni semantiche che delle previsioni e quindi dal punto di vista di una semiotica testuale un mondo possibile non è un insieme vuoto bensì un insieme pieno, o per usare un'espressione che circola nella letteratura in argomento, un mondo ammobiliato. Non dobbiamo parlare quindi di tipi astratti di mondi possibili che non contengano liste di individui, ma al contrario di mondi gravidi di cui dobbiamo conoscere individui e proprietà”.<sup>4</sup>*

In questo senso è necessario ancorare il progetto dello spazio alla realtà, amplificare l'importanza delle relazioni tra visibile ed invisibile, acquisire consapevolezza dei rapporti tra corpo e spazio tramite la mente, perché a partire da tali aspetti è possibile controllare il ruolo di quello spazio nel suo contesto, fornire una guida ai soggetti che con esso si

---

<sup>3</sup> Thomason, 1954 in Umberto Eco, Lector in Fabula -La cooperazione interpretativa nei testi narrativi-, Bompiani, Milano, 1979, p. 123

<sup>4</sup> Umberto Eco, Lector in Fabula -La cooperazione interpretativa nei testi narrativi-, Bompiani, Milano, 1979,p.123

### 3.1.2 Progetto come dispositivo di produzione di interpretazione

confrontano, identificare con chiarezza tutti i “mondi di interpretazione possibile” che dichiariamo certamente inadatti o scorretti rispetto ad esso.

Tale approccio progettuale passa per la riconsiderazione di alcune categorie proprie del progetto dello spazio e che, se giustamente concepite, si pensa possano essere alla base di una metodologia chiara e consapevole di organizzazione spaziale: la cooperazione, il vincolo, la flessibilità.

Si tratta di categorie estremamente intercorrelate, spesso sovrapposte, ma che per maggior chiarezza tratteremo di seguito singolarmente.

– Il *progetto cooperativo* è spesso inteso come “processo di progettazione partecipata” nel quale i vari soggetti direttamente interessati alla realizzazione di un'opera vengono posti a confronto con il suo progettista suggerendo bisogni e desideri ad essa rivolti. La *cooperazione*, sulla base di quanto finora espresso, ha invece significati e finalità differenti, rivolte alla collaborazione diretta nella progettazione dello spazio nel suo divenire, intesa come attribuzione di significati e produzione di conoscenza. Nella “prima mossa spaziale” operata dal progettista, che conserva le responsabilità del progetto culturale fornendo una struttura allo spazio, devono emergere gli strumenti che consentano ad ogni soggetto di operare su di esso il proprio personale progetto individuale, assegnare nuovi significati allo spazio tramite il solo agire al suo interno.

### 3.1.2 Progetto come dispositivo di produzione di interpretazione

*“Non c'è enunciato che, per essere semanticamente attualizzato in tutte le sue possibilità di significazione non richieda un co-testo.”*<sup>5</sup> Il co-testo semioticamente inteso non è che, alla pari di quello che potremmo definire un co-spazio, l'elaborazione soggettiva di uno stato di cose del mondo che per essere compreso e poter con esso operare necessita di un completamento, un'attribuzione di senso derivante da interessi, cultura, bisogni, opportunità del soggetto che con esso si confronta nel tempo.

Queste coincidenze tra semiotica del testo e semiotica dello spazio non sono che conseguenza della maniera degli uomini di ricevere, elaborare, produrre conoscenza, secondo le modalità di comprensione del mondo tramite l'azione che è insita nella natura biologica del nostro cervello, già ampiamente spiegato nei suoi meccanismi neuronali. Considerare il ruolo attivo dei soggetti nel mondo, per capacità di scelta e libertà di azione, significa concepire lo spazio come un'entità non predeterminata, ma in continuo divenire e sempre obiettivo di una quantità indefinibile di progetti di azione che ne modificheranno, in maniera più o meno visibile, più o meno rapida, i suoi caratteri.

Ciò che distingue il progettista da coloro i quali portano quotidianamente un ulteriore sviluppo al progetto è la consapevolezza, condizione che consente di guidare, senza predeterminare, la lettura dello spazio in termini di possibilità, affordances spaziali.

Il progetto cooperativo si configura quindi in forma processuale, laddove non vi è mai sovrapposizione di ruoli ma consequenzialità di azioni nella necessità di poter ognuno costruire il proprio mondo all'interno di uno stesso spazio sapientemente controllato. Le valenze democratiche del progetto emergono, non nella messa al voto delle scelte

---

<sup>5</sup> Ibidem, p.123

### 3.1.2 Progetto come dispositivo di produzione di interpretazione

progettuali -compito e responsabilità del progettista-, ma nell'apertura spaziale riguardo la libertà di agire, muoversi, comportarsi dei soggetti nel mondo.

– In questo quadro, il *vincolo* è lo strumento che ci consente di selezionare le rappresentazioni della realtà che dichiariamo certamente errate. Nel momento in cui accettiamo il fatto che ognuno possa fornire una propria lettura ed attribuzione di significati ad un certo spazio in maniera del tutto soggettiva e potenzialmente infinita nelle possibili variabili interpretative, il *vincolo*, o una struttura di vincoli, è la guida che da progettisti possiamo assegnare allo spazio, il “pre-testo”.<sup>6</sup>

Questa operazione, contenuta nelle premesse del processo progettuale, ha a che fare con i requisiti specifici che il progetto richiede, esigenze contestuali o concettuali, e si devono esplicitare tramite la consapevole manipolazione dello spazio, unica reale condizione sulla quale possiamo, da progettisti, intervenire. Significa interrogarsi su cosa vogliamo che quello spazio non sia e dichiararlo per mezzo del progetto dello spazio rendendo tale asserzione di immediata lettura.

Etichettare un'interpretazione possibile come scorretta tramite una dichiarazione spaziale, un *vincolo*, non vuol dire imporre la sua incontestabilità nell'associazione soggettiva di forme spaziali e significati -proveniente da una direzione precisa che passa dalla mente dei soggetti verso lo spazio-, ma portare alla sua spontanea esclusione come poco utile, sconveniente, inopportuna rispetto alla collezione di tutte le altre possibili interpretazioni. La conseguenza sarà che i soggetti, escludendo automaticamente le

---

<sup>6</sup> Umberto Eco, *Interpretazione e Sovrainterpretazione*, Bompiani, Bologna, 2004

### 3.1.2 Progetto come dispositivo di produzione di interpretazione

interpretazioni per noi errate di quello spazio, affideranno ad esso dei significati del tutto inattesi, guidati dal nostro progetto che ne vincola il senso della possibilità e costringe alla decisione, ma aperti verso la definizione di nuove relazioni, personali o condivise, che aggiungono ricchezza conoscitiva allo spazio senza romperne lo schema guida organizzante.

Il progetto dello spazio si costruisce intorno ai *vincoli* che i soggetti devono poter percepire in maniera spontanea, secondo gli automatismi del proprio agire libero e, a loro volta, progettuale. Sta a noi, progettisti, calibrare il giusto livello di esclusione di rappresentazioni scorrette, di imposizione di *vincoli*, a seconda del ruolo che intendiamo assegnare allo spazio, nella consapevolezza che qualunque sia il numero di negazioni questo sarà sempre minimo rispetto all'infinità di interpretazioni comunque ad esso ascrivibili.

– La *flessibilità* rappresenta, invece, il grado di libertà che intendiamo lasciare ai soggetti nella concreta modifica della configurazione spaziale. Non è sinonimo di effimero o polifunzionale, termini oggi ancora molto di moda, ma la possibilità di integrare nello spazio gli strumenti che consentano a ciascun soggetto di plasmarlo fisicamente secondo il proprio personale progetto di azione. La *flessibilità* non è condizione indispensabile all'interno di uno spazio ed è un fattore direttamente dipendente dal ruolo che a questo assegniamo secondo ragionamenti di ordine gerarchicamente superiore (il suo ruolo nel contesto urbano ad esempio o una funzione particolarmente definita e rigida nella sua organizzazione spaziale). Ma può diventare una categoria fondamentale per aumentare il



### 3.1.2 Progetto come dispositivo di produzione di interpretazione

coinvolgimento consapevole dei soggetti nel corso del loro agire, strumento di richiamo e risposta alle speranze di costituzione di “spazi di invito all'azione”. Non è la *flessibilità* ciò che rende lo spazio “*entità ulteriormente progettabile*” perché questo aspetto è insito nella sua organizzazione e nella capacità dei soggetti di rigettare su di esso i propri personali progetti di azione, sia che la sua configurazione venga materialmente modificata o meno. Mentre è certamente la *flessibilità* ciò che ci consente di interagire in maniera diretta, e non solo mentalmente simulata, con il mondo che ci circonda.

Mentre il vincolo nega interpretazioni possibili, la *flessibilità* ne suggerisce alcune preferenziali che il soggetto può dichiaratamente accogliere -la prova sarà la manipolazione di quello spazio in una delle maniere ipotizzate dal progettista- o ulteriormente reinventare ed aumentare di significati -utilizzando tutti i gradi di libertà possibili, nei limiti consentiti dal progetto dello spazio, e restituendo inedita o inaspettata struttura formale rispetto alle ipotesi progettuali di partenza-.

È evidente come il passaggio dall'azione simulata a quella reale aumenti il coinvolgimento dei soggetti nei confronti dello spazio, ma non solo da parte di chi effettivamente svolge l'azione, ma anche di coloro i quali si trovano ad osservarla compiuta da altri, secondo quei meccanismi di “mirror”<sup>7</sup> che portano lo spettatore ad immedesimarsi nell'atto compiuto dal protagonista come se egli stesso lo stesse compiendo. In questo senso la *flessibilità* collabora in quel processo di appropriazione e presa di coscienza dei soggetti nei confronti del proprio mondo spaziale, ritrovando nei principi di utilità formale argomento di confronto e condivisione sociale.

---

<sup>7</sup> Vedi cap.1.2.2

### 3.1.2 Progetto come dispositivo di produzione di interpretazione

A partire dalla rivisitazione delle tre categorie sopra discusse, non uniche ma ritenute le più sintetiche nel racchiudere le problematiche costitutive di uno “spazio di invito all'azione”, possiamo formulare un approccio al progetto di “*entità ulteriormente progettabile*”. Perché se è vero che qualsiasi spazio è destinato ad essere “ulteriormente progettabile” e a farsi carico, volente o nolente, dei progetti di azione ad esso rivolti, è altrettanto importante sottolineare come tale processo abbia necessità di essere sorvegliato e calibrato perché possa dare luogo a meccanismi consapevoli di produzione e acquisizione di conoscenza, non casuale, incontrollata e/o subita, ma conseguenza di una partecipazione attiva dove l'intenzionalità dell'azione, il riconoscimento del possibile, produca una coscienza critica nei confronti del nostro mondo reale di riferimento.

3.1.3 Progettare l'urbanità in termini di flessibilità: integrazione tramite l'invito all'azione

### **3.1.3 Progettare l'urbanità in termini di flessibilità: spazio dell'integrazione tramite l'invito all'azione**

Sviluppare la consapevolezza d'intendere lo spazio come *entità sempre ulteriormente progettabile* comporta la responsabilità di pensarlo come luogo di supporto e stimolo alle pratiche dei soggetti che vivono il proprio mondo in un contesto condiviso e comunitario.

In questo senso lo spazio deve fornire risposte all'azione delle persone e non subirne l'iniziativa. I soggetti sono attivi nello spazio e lo spazio non può essere passivo nei confronti dei soggetti che lo abitano, perché in mancanza di una di queste due componenti verrebbe meno il contributo d'interazione tra loro, processo che stimola la coesione tra mondi mentali, mondi possibili, e mondo reale e che porta alla produzione di conoscenza, condizione unificante nel processo soggettivo di relazione tra essere e mondo.

Si è recentemente tenuto alla Facoltà di Architettura di Alghero un Convegno dal titolo "Gli Spazi dell'Educazione" dove è emersa la necessità di un progetto dello spazio che alimenti la capacità di discernimento delle informazioni per poter effettivamente elaborare forme e modalità di conoscenza selettiva. Tali spazi non sono esclusivamente i luoghi dedicati alla didattica, che chiaramente ricoprono un ruolo specifico e importante all'interno della categoria di "spazi dell'educazione", ma per quanto finora esposto qualsiasi spazio è da considerarsi *formativo*.

*"La cultura del presente ha fatto emergere la necessità di analizzare i luoghi dell'apprendimento come spazi dinamici e flessibili: laboratori creativi, aperti e*

3.1.3 Progettare l'urbanità in termini di flessibilità: integrazione tramite l'invito all'azione *multidisciplinari. Così pensare agli spazi dell'educazione diventa l'occasione di interrogarsi sulla città come ambiente formativo*".<sup>1</sup>

E se lo spazio si lega all'azione e l'azione alla conoscenza, intervenire sullo spazio significa responsabilmente organizzare forme e modalità della conoscenza.

Tale processo può e deve essere, per tutte le ragioni esposte nei capitoli precedenti, elaborato tramite un progetto chiaro nelle intenzioni e nel suo sviluppo, rispetto al quale è necessario collaborino filoni disciplinari differenti all'interno di un unico obiettivo comune consapevolmente dichiarato.

L'obiettivo corrisponde al ruolo -attenzione, non necessariamente alla funzione- che un determinato spazio deve ricoprire rispetto al suo contesto di riferimento, perché il ruolo rappresenta la guida atta ad alimentare le relazioni d'interazione tra lo spazio e i suoi fruitori denunciate sottoforma di *affordances* spaziali.

Alla base della costruzione di uno "spazio d'invito all'azione" vi è, quindi, il suo fondamentale riconoscimento contestuale che ne nega automaticamente qualsiasi concezione manualistica, perché determinato da caratteri e requisiti non universalmente categorizzabili. Assegnare allo spazio un ruolo significa anche individuarne il suo grado di flessibilità in termini di libertà di azione e di cooperazione possibile ed è evidente come tali condizioni siano singolari e non generalizzabili. Lo *spazio intermedio*<sup>2</sup> non è una

---

<sup>1</sup> Dalla Brochure di presentazione del Convegno: Gli Spazi dell'Educazione -Spaces for Learning- Facoltà di Architettura di Alghero -Università degli Studi di Sassari- 5 Novembre 2010.

<sup>2</sup> Vedi cap.3.1.2

### 3.1.3 Progettare l'urbanità in termini di flessibilità: integrazione tramite l'invito all'azione

coincidenza rigida tra reale e possibile, tra visibile e invisibile, ma una dimensione mutevole, un range che attraverso il progetto possiamo consapevolmente modulare.

Su questo “delta progettuale”, determinato dall'assegnazione di un ruolo preciso allo spazio oggetto dell'intervento, si orientano le categorie concettuali precedentemente esposte: cooperazione, vincoli e flessibilità. Perché se è vero che tutti gli spazi sono “entità ulteriormente progettabili”, noi possiamo operare regolando il grado di controllo, interazione e consapevolezza possibile dei soggetti nei loro confronti.

Se dovessimo sintetizzare brutalmente per punti l'approccio progettuale, semplificando fasi non necessariamente distinte, spesso simultanee, ma come semplice modello per chiarire il processo di definizione di uno “spazio di invito all'azione” potremmo così articolarlo:

- individuare il ruolo urbano/architettonico dello spazio oggetto d'intervento.
  
- assegnare allo spazio un certo livello di flessibilità e controllo a seconda del suo ruolo, definendo così il grado di possibile interazione tra spazio e soggetti che di esso fruiscono -quanto si può modificare, quanto può cambiare configurazione in maniera diretta o indiretta, qual è il livello di consapevolezza spaziale che i fruitori devono avere al suo interno-.
  
- lavorare sul progetto rispetto a quanto deciso nelle premesse (ruolo e grado di flessibilità e controllo) e a tre principali categorie: individuazione dei vincoli -negare tutto ciò

3.1.3 Progettare l'urbanità in termini di flessibilità: integrazione tramite l'invito all'azione che quel progetto non deve essere (creare il "pretesto")-, strutturare gli elementi di cooperazione -quali sono gli elementi con i quali i soggetti sono stimolati ad interagire e in che modo-, pensare allo spazio in termini di flessibilità -come può cambiare configurazione (il quanto lo abbiamo già deciso precedentemente)-.

Si tratta di mosse spaziali concrete e dipendenti esclusivamente dal contesto spaziale di riferimento. Gli apporti disciplinari provenienti in questo caso dalle neuroscienze, dall'epistemologia, dalla psicologia cognitiva e dallo studio dei meccanismi di relazione tra corpo, mente e spazio sono contenuti strutturali nell'approccio metodologico al progetto dello spazio e non contributi spot per la ricerca di risposte a problematiche dirette e puntuali secondo un concetto sorpassato di interdisciplinarietà. Contributo sì utile, ma debole e frammentario rispetto alla definizione di una consapevolezza di base che muova il processo progettuale secondo una consistenza teorica e culturale forte e dichiarata.

In questo modo è possibile aprire il progetto ad una dimensione cooperativa, dove i contenuti culturali sono intrinseci allo spazio stesso e guida spontanea e invisibile alla dimensione conoscitiva del mondo. Non tutti i soggetti che con esso si confrontano dovranno necessariamente comprenderne il senso, elaborato cognitivamente in maniera automatica, ma tutti ne aumenteranno i significati secondo la sovrapposizione di singoli e personali progetti di azione e comportamento. È "conoscenza strategica" dove la strategia è un processo di apprendimento tramite il fare e che denota la capacità dei soggetti di imparare lungo il sentiero di sviluppo del proprio progetto strategico.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> U.Bertini, Scritti di politica aziendale, Giappichelli, Torino, 1995

### 3.1.3 Progettare l'urbanità in termini di flessibilità: integrazione tramite l'invito all'azione

Il progetto assume così un'ulteriore dimensione etica, contenuta nello stesso approccio metodologico, che vede la conoscenza come strumento di condivisione di progetti soggettivi di relazione con il mondo.

Spesso i progetti di cooperazione e gli spazi dell'autocostruzione, sono dominio di aree marginali alle dinamiche urbane, terren-vague anarchici politicamente e spazialmente e perciò a disposizione per pratiche di ostentazione delle libertà individuali o di gruppi senza voce all'interno della comunità. Sono spazi considerati potenziali dove è facile intravedere e scoprire condizioni di "pionierismo urbano", di appropriazione e colonizzazione del territorio. Ma cosa succede se proviamo non a replicare, ma a trasferire alcuni caratteri di questi spazi al centro dei processi urbani?

Secondo quanto sostenuto dalla ricerca, è necessario che la città si doti di tali tipologie spaziali, spazi capaci di accogliere e suggerire esperienze. Lo spazio di invito all'azione può così rappresentare una forma di sostegno alla necessità di una personale appropriazione dello spazio urbano mirata all'integrazione e alla coesione sociale, fornendo una nuova chiave di lettura in particolar modo diretta al progetto dello spazio pubblico contemporaneo.

---

*"La sfera pubblica, come già visto, rappresenta l'ambito materiale e immateriale attraverso cui gli individui vengono messi in relazione. Alcuni autori (Scruton 1963, Sennett 2000) sostengono che la libertà di accesso allo spazio sia condizione indispensabile affinché esso divenga luogo di incontro tra estranei. Rappa (2002) definisce spazi pubblici sia i luoghi fisici di comunicazione, informazione e interazione, sia gli spazi immateriali e metaforici che favoriscono lo svolgimento delle attività umane. Secondo Rappa l'elemento fondamentale perché uno spazio possa essere definito pubblico è lo scambio tra due parti: è pubblico lo spazio in cui interessi e dialoghi si articolano secondo forme differenti, e le cui manifestazioni possono anche risultare imprevedibili."*

### 3.1.3 Progettare l'urbanità in termini di flessibilità: integrazione tramite l'invito all'azione

Lo spazio d'incontro si trasforma in spazio dell'esperienza che deve , tramite il progetto, essere già intriso di potenziale conoscitivo. *"(...) In questo quadro che va così delineandosi, il territorio emerge come deposito delle differenze in quanto contiene questo "potenziale illimitato di scoperta" della storia urbana e del futuro della città."*<sup>4</sup>

La città contemporanea ci pone dei problemi di natura etica, ma anche molto pratica: come possiamo far convivere in uno stesso spazio, ancor più se questo vogliamo venga definito pubblico, persone con culture, interessi, bisogni diversi e non sempre compatibili. È il problema dell'integrazione.

Una risposta è nella natura dei comportamenti umani, incapaci di stabilire relazioni se non tramite personali processi di conoscenza. Non possiamo quindi forzare condizioni di intersoggettività senza favorire meccanismi soggettivi di appropriazione dello spazio, che sappiamo essere direttamente dipendenti dalla capacità di azione.

L'incontro è momento di confronto e non necessariamente di condivisione di singoli progetti di azione sul mondo che i soggetti devono essere liberi di sviluppare e rispetto ai quali il progetto dello spazio fornisce strumenti di ragionamento, occasioni di azione, possibilità di scelta. Il trovarsi in uno stesso spazio in maniera passiva, subendo il proprio contesto di riferimento, non produce integrazione.

L'obiettivo del progetto dello spazio di invito all'azione è quello di generare luoghi dove ognuno possa sviluppare la propria soggettività, in maniera guidata e controllata, all'interno

---

<sup>4</sup> Giovanni Maciocco, *The Territorial Future of the City*, Springer, 2009  
*"In the picture being created, the territory emerges as a deposit of differences, in that it contains this "unlimited potential for discovery" of urban history and the future of the city."*



### 3.1.3 Progettare l'urbanità in termini di flessibilità: integrazione tramite l'invito all'azione

di un contesto condiviso. Non basta che lo spazio sia da tutti accessibile per renderlo pubblico o considerarlo “di relazione”<sup>5</sup>.

Lo spazio è condiviso, l'esperienza è personale e la sua condivisione è fatto possibile, augurabile, ma non indispensabile, conseguenza dell'incontro non semplicemente tra gruppi di persone, ma tra personali progetti di azione non necessariamente condivisi.

---

<sup>5</sup> Enrico Cicalò, *Sugli spazi pubblici. Discorsi sulla sfera pubblica della città contemporanea*, Dottorato di Ricerca in Progetto Ambientale dello Spazio, Università degli Studi di Sassari, XIX ciclo, a.a. 2006-2007, p. 37  
*“La sfera pubblica, come già visto, rappresenta l'ambito materiale e immateriale attraverso cui gli individui vengono messi in relazione. Alcuni autori (Scruton 1963, Sennett 2000) sostengono che la libertà di accesso allo spazio sia condizione indispensabile affinché esso divenga luogo di incontro tra estranei. Rappa (2002) definisce spazi pubblici sia i luoghi fisici di comunicazione, informazione e interazione, sia gli spazi immateriali e metaforici che favoriscono lo svolgimento delle attività umane. Secondo Rappa l'elemento fondamentale perché uno spazio possa essere definito pubblico è lo scambio tra due parti: è pubblico lo spazio in cui interessi e dialoghi si articolano secondo forme differenti, e le cui manifestazioni possono anche risultare imprevedibili.”*

## Contributi applicativi

Nel corso di questa esposizione è stato più volte ribadito come non si possano fornire “ricette manualistiche” al progetto dello spazio in termini di “invito all'azione”, perché l'azione stessa è per sua natura compresa in un processo intimo e soggettivo che investe le relazioni tra mente, spazio e corpo -racchiuse nei meccanismi cognitivi che regolano l'elaborazione delle nostre scelte nei confronti dello spazio- e che si traduce in “atti motori”, personali progetti di interazione col mondo.

Qualsiasi progetto o caso studio può così fornire unicamente conferme riguardo la bontà metodologica dell'approccio progettuale e una serie di indicazioni esemplificative che muteranno necessariamente al variare del contesto di riferimento, al ruolo che intendiamo assegnare allo spazio, ai requisiti funzionali e alle richieste specifiche di progetto.

A tal proposito è stata particolarmente utile l'opportunità, presentatasi nel corso della ricerca, di svolgere “attività di affiancamento” ai laureandi all'interno del Laboratorio di laurea “Città e Territorio” della Facoltà di Architettura di Alghero.<sup>1</sup> In particolare, la correlazione a due progetti di tesi con tematiche attinenti gli obiettivi della ricerca ha consentito la verifica applicativa di alcuni aspetti altrimenti solo teoricamente supportati.

I due progetti poi di seguito esposti, tesi magistrali in architettura e entrambi riconosciuti con lode a giudizio della commissione di laurea,<sup>2</sup> si sviluppano in maniera

---

<sup>1</sup> Il Laboratorio di laurea “Città e Territorio” della Facoltà di Architettura di Alghero dell'Università degli Studi di Sassari è diretto e coordinato dal Prof.Arch.Giovanni Maciocco

<sup>2</sup> Le tesi sono state discusse nella sessione di laurea di Dicembre 2009

parallela e complementare nello stesso ambito geografico di riferimento -il centro storico di Sassari- con temi funzionali simili, ma sviluppi progettuali molto differenti, seppur conseguenza di un medesimo approccio progettuale.

Nel primo caso, il lavoro della Arch. Paola Bazzu, il contesto spaziale è chiaro e definito, una piazza di impronta ottocentesca chiusa sui fronti da edifici che ne organizzano la configurazione, e l'obiettivo di "invito all'azione" viene perseguito tramite una forte spinta della categoria concettuale della flessibilità. Ai soggetti vengono forniti gli strumenti per poter interagire spazialmente con la città fino a poterne modificare la forma, ma all'interno di una struttura/guida controllata e non deformabile.

Nel caso del progetto di tesi della Arch. Anita Cerroni, lo spazio urbano è frammentato, mancante di un'organizzazione leggibile e incapace di strutturare l'azione di chi si trova al suo interno, perché priva di riferimenti che leghino in maniera coerente spazi reali e spazi potenziali, conseguenza di vicende storiche che hanno stratificato informazioni con una volontà sostitutiva e non di implementazione di significati. In tale situazione è perciò il vincolo la categoria dominante, più che la flessibilità. Si ritiene prioritario negare chiare interpretazioni scorrette di uno spazio che necessita di una riduzione di complessità di lettura per poter essere compreso all'interno di un'organizzazione d'insieme, pur se dotato di singole emergenze storiche e spaziali che si cerca di integrare e rendere attive nella definizione dello spazio.

L'elemento comune dei due lavori è l'aspetto cooperativo che, su condizioni spaziali differenti, è egualmente orientato alla produzione di conoscenza. Lo spazio si fa rivelatore di significati che i soggetti sono portati a scoprire ed attribuire tramite l'agire nella e con la città. I progetti si confrontano con il tema dell'uso temporaneo dello spazio urbano, che non è sinonimo di effimero, ma significa offrire a tutti le stesse possibilità di collaborazione nella costruzione dello spazio pubblico, ognuno nel proprio tempo e nel riconoscimento di un proprio spazio.

La conoscenza si dipana nello spazio condiviso, conoscenza selettiva che lo spazio guida tramite strumenti specifici di interazione, i "libri all'aperto" nel caso della biblioteca comunale di Piazza Tola, lo spazio in sé che si apre al multimediale per Piazza Mazzotti (o Piazza Colonna Mariana). I sistemi wireless di supporto, così come tutti i meccanismi tecnologicamente avanzati utilizzati nei due progetti inglobano gli aspetti potenziali della realtà virtuale, ma la ancorano saldamente al mondo reale costringendo alla fruizione fisica dello spazio e alimentandone un uso il più possibile consapevole.

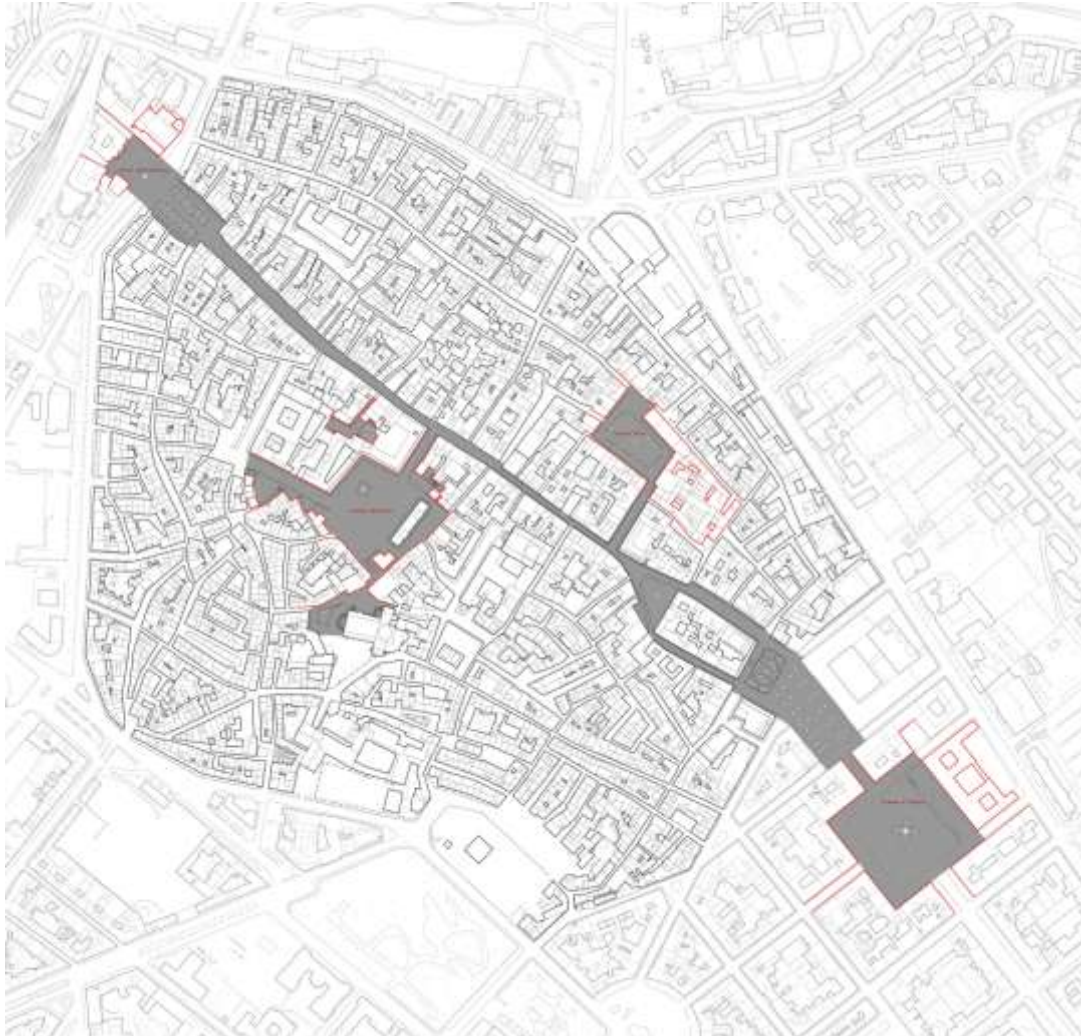
Sono progetti di risarcimento, dove si insignisce lo spazio di un nuovo ruolo urbano che nella sua esplicita dichiarazione si rende esso stesso strumento di produzione e divulgazione di conoscenza, uno spazio formativo e democratico capace di innescare processi pubblici di acquisizione spaziale.

La forza dello spazio come luogo di invito all'azione, come nei due casi di seguito riportati, è la capacità di mantenere una propria struttura pur con l'obiettivo di stimolare e accogliere i progetti individuali che ogni soggetto è portato a impostare confrontandosi,

muovendosi, comportandosi al loro interno. Lo spazio di invito all'azione è lo spazio dell'interpretazione, l'interpretazione alimenta la conoscenza e non è possibile per noi interpretare senza un personale progetto di azione sul mondo.

### **Piazza Tola, Sassari: La biblioteca come spazio pubblico contemporaneo<sup>3</sup>**

Tesi di laurea magistrale in architettura di Paola Bazzu



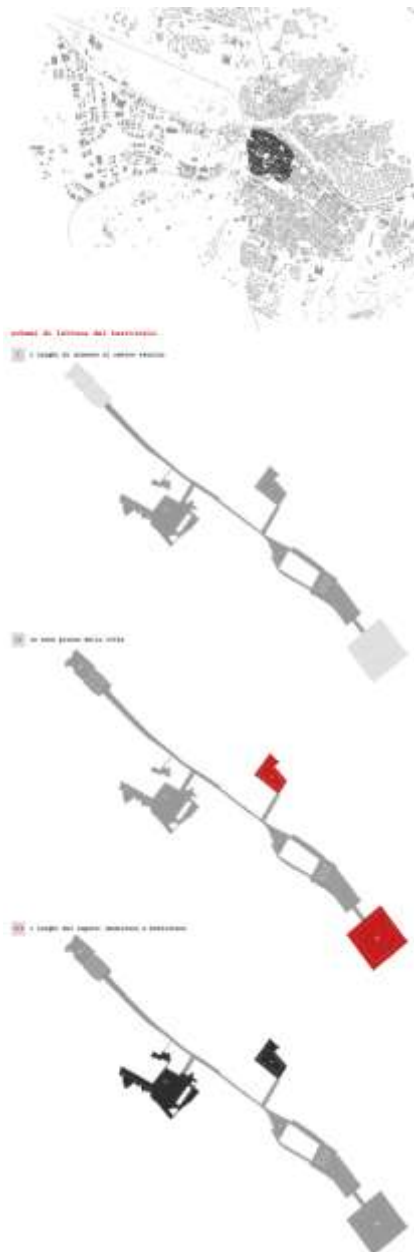
---

<sup>3</sup> La descrizione del progetto è interamente riportata, su autorizzazione dell'autrice, da:  
Paola Bazzu, La biblioteca: uno spazio pubblico contemporaneo. Un progetto di biblioteca per attivare dinamiche sociali di ricostruzione di uno spazio pubblico. Piazza Tola a Sassari., Tesi di laurea magistrale in architettura, Relatori: Prof. Arnaldo Cecchini – Prof. Arch. Giovanni Maciocco, Correlatori: Arch. Fabrizio Pusceddu – Ing. Valentina Talu, Facoltà di Architettura di Alghero -Università degli Studi di Sassari-, A.A. 2008-2009

## DESCRIZIONE DELLO SPAZIO E DELLE SUE PROBLEMATICHE

La piazza si configura come una piazza classica sia per dimensioni che per caratteristiche formali: sono gli edifici che ne definiscono il confine e che fanno da quinta alla sua scena. Per tale motivo, insieme con piazza d'Italia, può essere considerata una delle due vere piazze di Sassari.

Sulla piazza si affaccia la biblioteca comunale della città di Sassari, biblioteca che subirà, nell'immediato futuro, un'operazione di allargamento dei locali oltre che di revisione delle sue funzioni.



Gli altri servizi che si affacciano sulla piazza sono scadenti e poco frequentati, pertanto non in grado di stimolare il flusso sociale necessario ad attivare dinamiche partecipative all'interno della piazza.

Uno dei principali problemi della stessa, infatti, consiste nella sua scarsa fruizione da parte dei cittadini, problema che non ha trovato una soluzione neanche nel recente restauro della piazza. Questo fatto è la prova che le ragioni della scarsa fruizione non sono da ricercare in problematiche di tipo formale o tipologico, ma sarà necessario operare una riflessione più accurata di tipo sociale ed urbanistico.

Osservando quello che è il primo catasto della città di Sassari, datato 1897, si osserva che la piazza ha sempre avuto la stessa configurazione spaziale, eppure funzionava come piazza: foto d'epoca ci mostrano una piazza Tola gremita e pulsante.

Ma allora perché oggi tale spazio è tristemente deserto?

Le ragioni sono da ricercare nella perdita della capacità rappresentativa dello spazio pubblico, avvenuta in seguito alla rivoluzione francese, con l'affermarsi dell'individualismo moderno.

Piazza Tola è una piazza che ha perso il suo ruolo, dove la gente non si riconosce più e pertanto non riesce a trovare un pretesto per andarci.

Dunque, per questo motivo, e per la presenza della biblioteca comunale, tale spazio si configura come il più adatto per dimostrare la tesi: partendo dal presupposto che la biblioteca è uno spazio pubblico contemporaneo, perché è uno spazio intermedio, dove avviene la mediazione, ci si propone di progettare dei sistemi che *trasportino* la biblioteca all'aperto, al fine di trasferire nello spazio pubblico quelle che sono le dinamiche sociali che nella biblioteca hanno luogo. In tal modo lo spazio pubblico può rinascere, ritrovando un nuovo ruolo all'interno del tessuto urbano.

Portando i libri fuori, piazza Tola diventerà una vera e propria biblioteca all'aperto, e pertanto si configurerà, come quest'ultima come uno spazio di mediazione, che, come abbiamo visto, sono l'unica salvezza per fare fronte alla crisi dello spazio pubblico contemporaneo.

#### **RILIEVO STORICO E DELLO STATO DI FATTO**

Come si è detto, piazza Tola è sempre stata una piazza. Ciò che col tempo si è modificato è stato l'isolato che ospita l'attuale biblioteca comunale.

È possibile ricostruire, in modo schematico, la crescita dell'isolato,

seguendo la costruzione cronologica degli stabili di maggior pregio (e che maggiormente ci interessano ai fini del progetto): il palazzetto d'Usini e l'edificio della falegnameria Clemente in seguito edificio della tipografia Chiarella.

Riassumiamo dunque per fasi la crescita dell'isolato.

#### **FASE 1: CARCERI MEDIOEVALI DI SAN LEONARDO**

Recenti scoperte archeologiche hanno dimostrato che tale isolato ospita i resti delle carceri di San Leonardo, le antiche carceri medioevali della città, di cui aveva dato notizia solo il Costa, che ne aveva riportato approssimativamente la volumetria in alcuni schizzi fatti a memoria.

Nello stesso isolato, e grossomodo nello stesso spazio occupato dal carcere di San Leonardo, nel corso della storia si sono succedute due funzioni importanti per la città di Sassari: la falegnameria dei fratelli Clemente e la tipografia Chiarella.

#### **FASE 2: PALAZZETTO D'USINI**

Nel 1577 venne costruito nell'isolato il Palazzetto d'Usini, massima

espressione dell'architettura civile sassarese del XVI secolo. L'edificio fu commissionato per uso di famiglia da Don Giacomo Manca, Barone d'Usini, e più tardi appartenne al Duca dell'Asinara, che vi morì quando venne ultimato il suo palazzo, ora sede del comune.

Attualmente il palazzo è la sede della biblioteca comunale.

FASE 3: FALEGNAMERIA CLEMENTE

I fratelli Clemente, falegnami di alto pregio, che portano in Sardegna

l'arredo in stile liberty, acquistarono parte dell'isolato nei primi anni del Novecento. Gli scavi archeologici ci dimostrano come abbiano provveduto a costruire un nuovo edificio in parte occupando spazi all'epoca vuoti (che andavano a costituire i giardini del vicino Palazzo d'Usini), in parte semplicemente stratificato su quello vecchio, andando a intaccate di poco quelli che erano i muri dell'antico carcere. La struttura si componeva di tre piani: al piano interrato si trovavano i magazzini, al piano terra si lavorava la materia prima, mentre al piano superiore vi era la sala espositiva dei manufatti. Tutt'oggi il soffitto di quest'ultima si conserva in buono stato e mostra delle particolarissime capriate in acciaio dei primi del Novecento.

FASE 4: TIPOGRAFIA CHIARELLA

Intorno agli anni Settanta lo stabile venne acquistato dalla tipografia Chiarella. Questa volta la messa a nuovo della struttura fu decisamente più traumatica: chi seguì i lavori di ristrutturazione inserì una griglia di travi e pilastri in cemento armato (si tratta di una struttura tipica degli anni Settanta nella quale la colonna ed il pilastro sono composti tramite un unico getto, e alla commensura tra l'uno e l'altro vi è una sorta di triangolo) addossata ai muri, sia quelli novecenteschi che quelli medioevali, andando a mutare di molto l'aspetto del luogo, oltre che lo schema statico della stessa costruzione.

FASE 5: ESPANSIONE DELLA BIBLIOTECA COMUNALE

Recentemente lo stabile è stato acquisito dal comune, che lo sta ristrutturando con il fine di adibirlo ad ampliamento della biblioteca comunale.

Il progetto è di notevole pregio per almeno tre ragioni.

In primo luogo il progetto tiene conto delle stratificazioni storiche del complesso, che vengono intese come punti di forza e non debolezze: la biblioteca si costituisce infatti come uno spazio anche espositivo sia delle strutture che dei macchinari storici che ancora vi sono contenuti.

In seconda istanza, il modello di biblioteca preso il esame è innovativo e tiene conto delle necessità di una biblioteca contemporanea: sono previsti spazi open air, pensati in modo da essere il più possibile flessibili, in modo che si adattino alle nuove esigenze della biblioteca (una conferenza, una riunione di un'associazione, la presentazione di un libro, una mostra di un artista locale, ecc).

Infine, la biblioteca è pensata come un sistema urbano, non come elemento isolato del tessuto della città: è previsto che le



entrate principali della biblioteca (su piazza Tola e sulla via Al Carmine) siano collegate da un passaggio diretto, sebbene su differenti salti di quota. Il concetto di biblioteca come sistema urbano è anche ciò che propongo di realizzare col progetto di tesi, motivo che rende il progetto del comune ancora più interessante.



## PROGETTO

### UN DIVERSO RAPPORTO TRA BIBLIOTECA E PIAZZA: LA BIBLIOTECA COME SISTEMA URBANO

Nonostante il progetto dell'espansione della nuova biblioteca preveda il collegamento tra la piazza Tola e la via al Carmelo, portando con sé in questo senso il concetto di biblioteca come sistema urbano, la piazza sembra ancora un sistema a parte, che non si lega con le dinamiche interne della biblioteca.

L'obiettivo del progetto è, al contrario, quello di legare la piazza alle dinamiche interne alla biblioteca, in modo che la piazza stessa si configuri come una dilatazione esterna di quest'ultima.

Facendo della piazza una sorta di prolungamento all'aperto della biblioteca, ci aspettiamo che in essa vadano a crearsi le stesse dinamiche sociali che avvengono all'interno. La biblioteca,

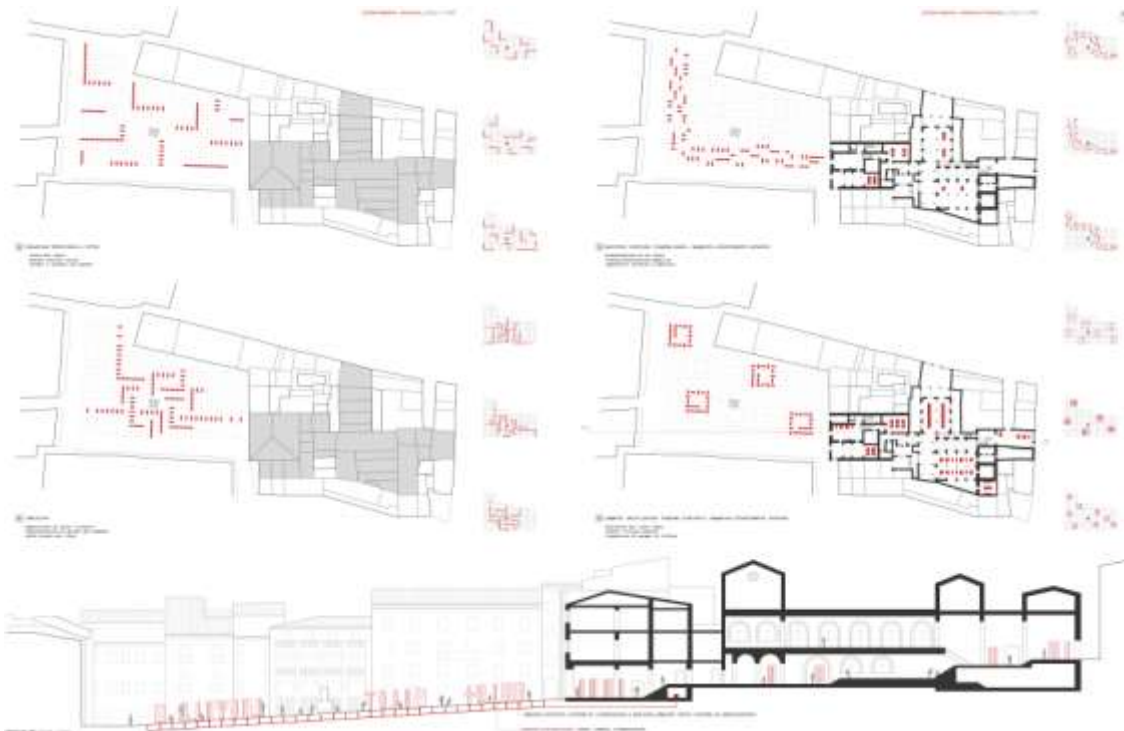
intesa in questo senso come uno spazio unico, che comprende una parte coperta (l'edificio) e una parte aperta (la piazza), diventa veramente un sistema urbano.

Formalmente, pertanto, sarà necessario che i due spazi dell'edificio e della piazza siano letti come uno spazio unico.

#### **UN SISTEMA CHE PORTA I LIBRI NELLA PIAZZA**

Al fine di rendere possibile la lettura dell'edificio e della piazza come uno spazio univoco, come una biblioteca composta di uno spazio coperto ed uno all'aperto, ci proponiamo di portare i libri all'esterno.

Pertanto realizzeremo delle strutture in grado di contenere libri anche nella piazza. Queste strutture, di cui parleremo in seguito, devono strutturare lo spazio della piazza, ma non devono essere degli elementi rigidi. In accordo con la teoria del progetto, si vogliono creare varie possibilità di occupazione dello spazio, che lascino all'utente l'interpretazione e dunque la comprensione dello spazio stesso. Inoltre, la necessità di poter occupare lo spazio secondo modalità differenti si spiega con la necessità, da parte di una biblioteca contemporanea, di essere uno spazio flessibile e dinamico al fine di poter ospitare quanti più eventi possibili al suo interno.



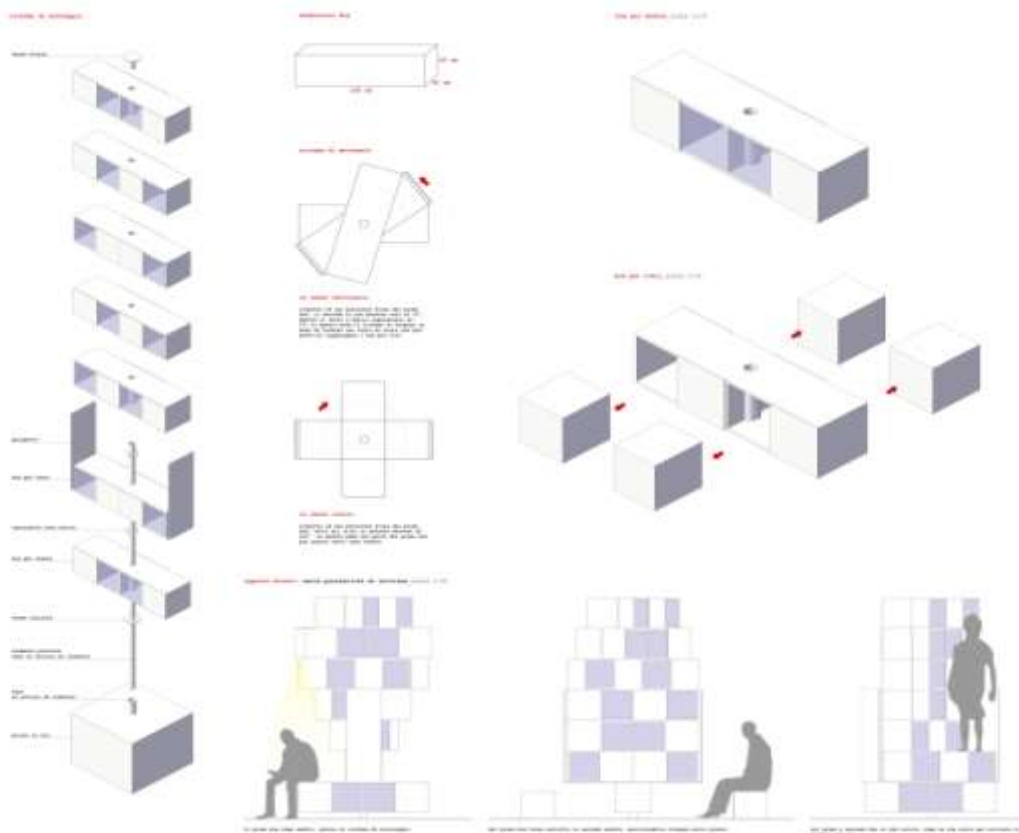
Per questo motivo le strutture che contengono libri sono pensate come delle *pedine* che si possono spostare su una griglia

regolare, collocata al di sotto della pavimentazione della piazza, che in essa si manifesta come una serie di cavità all'interno delle quali vengono inseriti gli elementi. Ciascun elemento sarà composto di una struttura portante, un elemento tubolare, che verrà inserito all'interno delle cavità al fine di rendere stabile la struttura ma non solo. Le cavità sono pensate come *jack elettrici* e questo permette agli elementi di illuminarsi e di aprirsi a comando. Ancora, sempre grazie a questo collegamento gli elementi comprendono anche un sistema di nebulizzazione per il raffrescamento della piazza.

Tale sistema permetterà di occupare lo spazio della biblioteca in funzione delle diverse necessità ed eventi.

Tali elementi, infatti, non solo sono in grado di strutturare lo spazio esterno della piazza, ma possono essere trasportati all'interno, dove funzioneranno come normali scaffali.

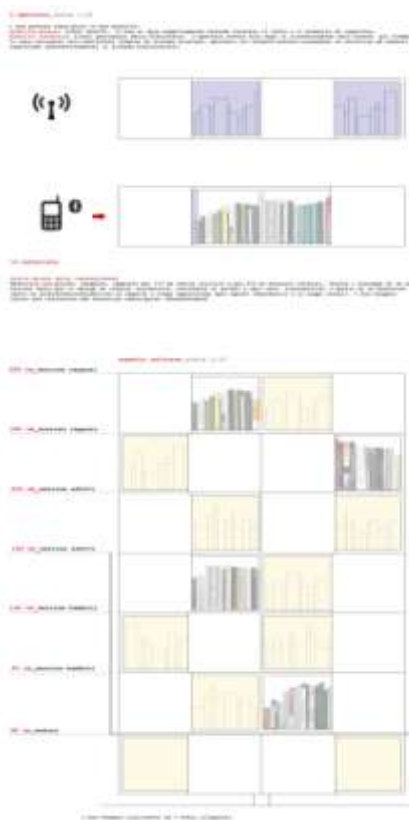
Le strutture che abbiamo pensato sono degli elementi polifunzionali, che svolgono diverse funzioni: contengono libri, illuminano la piazza, sono e contengono delle sedute, contengono un sistema di nebulizzazione per il raffrescamento della piazza.



Si compongono di sette box, che sono impilati lungo un elemento portante. Di tali box sei contengono libri mentre il primo a partire dal basso, oltre a costituire di per sé una seduta,

contiene al suo interno ulteriori due sedute che possono essere estratte e posizionate dall'utente nella piazza.

I box possono essere ruotati reciprocamente l'uno rispetto all'altro, sebbene non potranno compiere delle rotazioni complete. In senso antiorario rispetto ad una posizione fissa del primo box, il secondo si può muovere solo di  $37^\circ$ , mentre il terzo e quelli soprastanti di  $74^\circ$ . In questo modo il sistema si dispone in modo da formare una sorta di scala che permette di raggiungere i box più alti. Insieme col secondo box, si muoverà anche una balaustra leggera, che fungerà da elemento protettivo per chi sale sulla struttura. In senso orario rispetto ad una posizione fissa del primo box, tutti gli altri si possono muovere di  $270^\circ$ . In questo modo una parte del primo box può essere usata come seduta.



Come si è detto la funzione principale sarà quella di contenitore di libri.

Si tratterà di due tipologie di libri:

- libri di pubblico accesso: saranno libri ai quali potranno accedere tutti gli utenti, che potranno essere ad esempio libri donati o che i cittadini si scambiano reciprocamente, o libri confezionati col sistema *print on demand*<sup>4</sup>
- libri patrimonio della biblioteca, ai quali potranno accedere tutti coloro che sono registrati al sistema e possedere un cellulare.

Per la prima tipologia di libri, essendo consultabili da tutti, l'elemento funziona come un normale scaffale, per cui, facendo scorrere lo sportello trasparente o opaco, si accede al libro.

Per accedere alla seconda tipologia di libri, come si è detto, basterà essere registrati al sistema bibliotecario e possedere un cellulare. Per poter accedere ai servizi esterni, l'utente non possiederà una tessera, ma semplicemente accendendo il sistema bluetooth o

<sup>4</sup> Il Print on Demand è stato lanciato negli Stati Uniti e in Canada sin dagli inizi degli anni '90, in Europa nel 1998. È una tecnologia molto semplice che permette a qualsiasi persona che abbia un computer ed un accesso ad internet di stampare un proprio libro con una spesa assolutamente accessibile. Esistono infatti delle agenzie apposite che permettono all'utente che si collega al loro sito di caricare il proprio libro in formato digitale e nel giro di pochi giorni di averlo recapitato per posta in formato cartaceo, come un vero libro. L'utente può anche scegliere il formato, il tipo di copertine ed altri accessori.

infrarossi del suo cellulare verrà riconosciuto dal sistema, al quale si sarà preventivamente registrato.

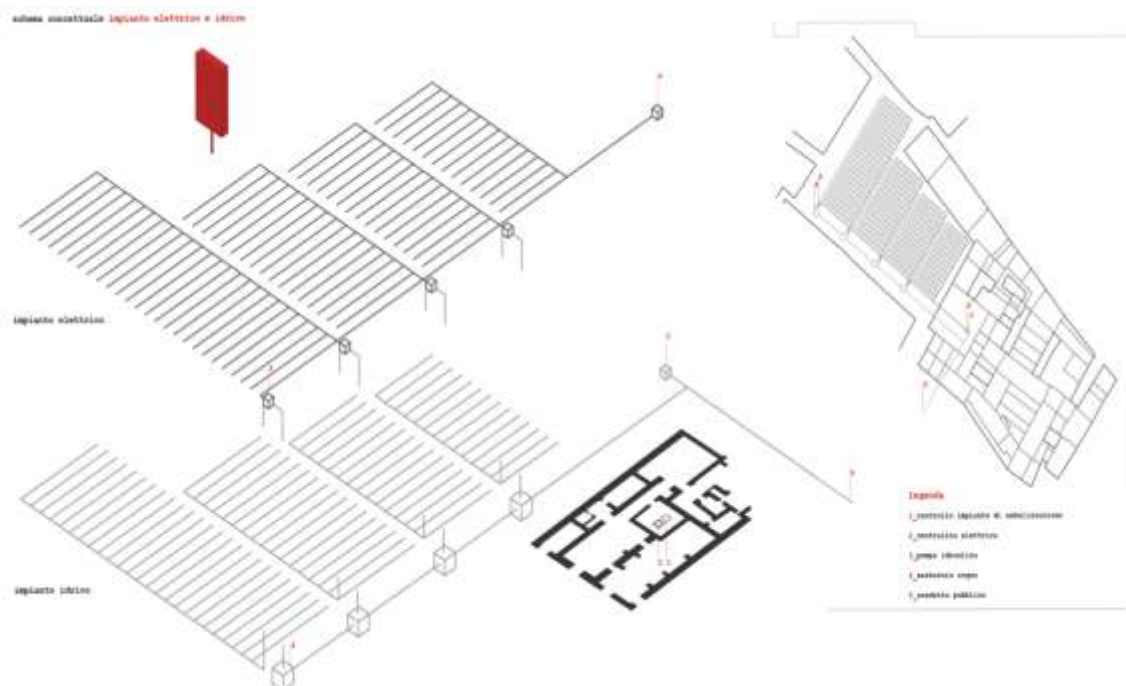
La registrazione potrà avvenire o recandosi dal bibliotecario all'interno dell'edificio o seguendo un procedimento automatico sul proprio cellulare.

Quando verrà riconosciuto dal sistema, questo gli chiederà di digitare la propria password personale per accedere ai servizi di consultazione o prestito della biblioteca. La password permette, in caso di furto del cellulare, che sia solo l'utente che effettivamente si è registrato con quel nominativo ad accedere al sistema.

Quando l'utente avrà scelto il libro che vuole consultare digiterà sul suo cellulare (in seguito alla richiesta del sistema) il codice del libro. Il sistema permetterà dunque di aprire lo sportello del box, mandando un impulso elettrico all'elemento.

Come si è detto, le cavità sono pensate come *jack elettrici* e questo permette agli elementi di illuminarsi e di aprirsi a comando. Inoltre, sempre grazie a questo collegamento, gli elementi possiedono anche un sistema di nebulizzazione per il raffrescamento della piazza.

Questo è possibile poiché, sotto la pavimentazione della piazza, corrono due sistemi di impianti.



Impianto elettrico.

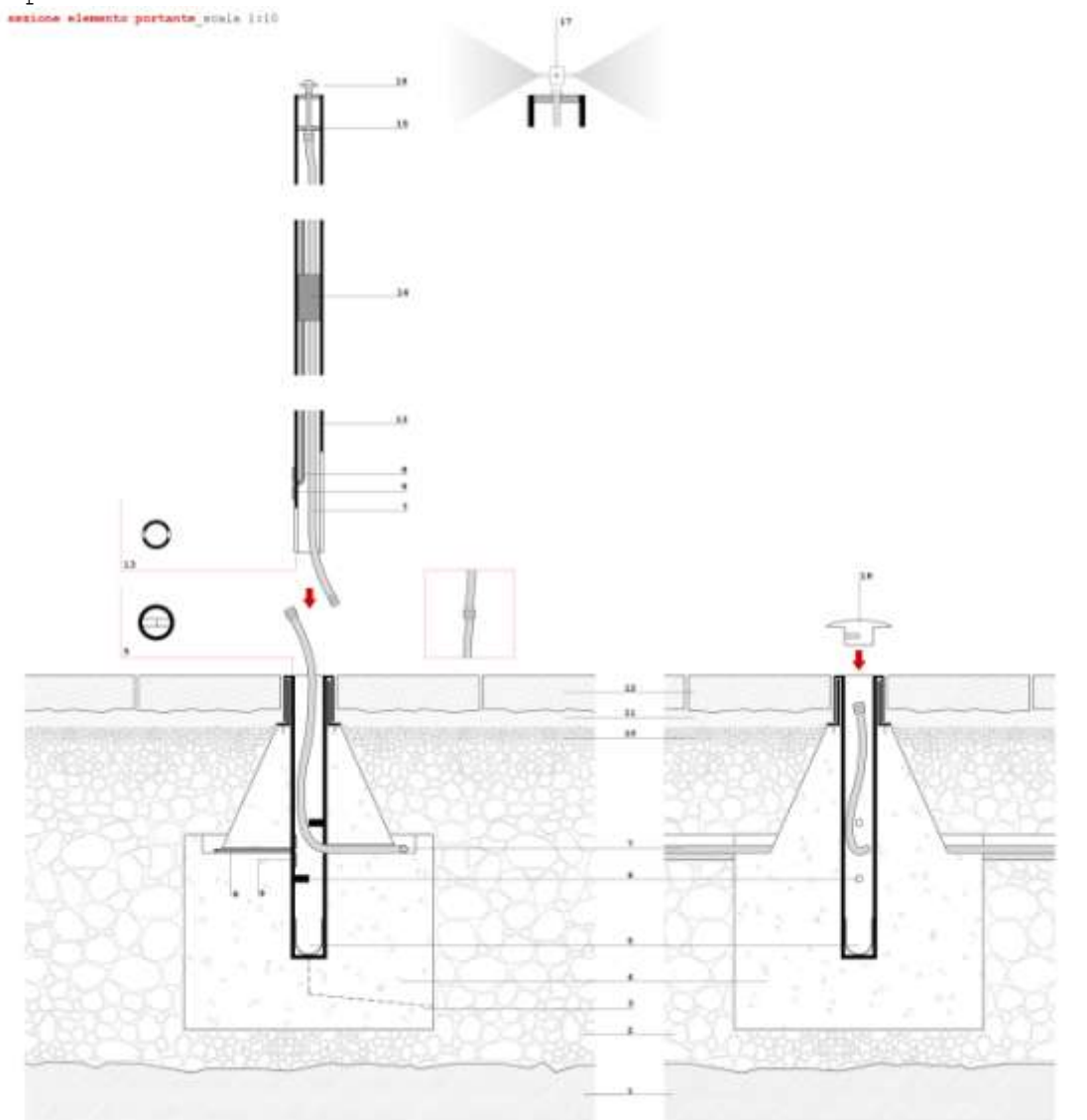
Permette l'illuminazione della piazza e l'apertura dei box in seguito al riconoscimento dell'utente.

Ha una struttura a pettine, collegata ad una centralina di controllo che si trova all'interno della biblioteca.

Impianto idrico.

Permette il funzionamento del sistema di nebulizzazione.

Ha anch'esso una struttura a pettine: l'acqua, proveniente dalla condotta pubblica viene raccolta in quattro serbatoi, dai quali passa a quattro pompe idrauliche (collegate con l'impianto elettrico) che la spingono con la dovuta pressione nei tubi di distribuzione. Anche il sistema di nebulizzazione, così come quello elettrico, può essere controllato da chi gestisce la biblioteca, poiché è collegato con un sistema di controllo disposto all'interno.



La struttura dell'elemento è stata dimensionata considerando le possibili interazioni dell'utente con essa, e trasformando le stesse in carichi.

Pertanto si sono considerati:

- il carico distribuito dei libri
- il carico concentrato dell'utente che si siede
- il carico concentrato dell'utente che sale sull'elemento

In funzione dei carichi si sono dimensionati gli elementi.

- Tubo in acciaio al carbonio (S355 80x8 mm)
- Tubo in acciaio al carbonio (S355 100x10 mm)
- Box in materiale polimerico Corian prodotto per estrusione (20 mm)
- Plinto in calcestruzzo prefabbricato (70x70x85cm)

Osservando la sezione dell'elemento si comprende il montaggio nonché come questo viene collegato agli impianti.

Il tubo 100x10 mm viene affogato all'interno del plinto in calcestruzzo, disposto sotto la pavimentazione della piazza, in modo che il bordo del tubo risulti a filo con la stessa. I cavi degli impianti, che corrono paralleli al plinto, si inseriscono all'interno dello stesso e si collegano con il primo tubo: il tubo flessibile in gomma che porta l'acqua entra direttamente nel tubo, mentre il corrugato in plastica contenente i cavi elettrici va ad alimentare delle piastra per la trasmissione di energia elettrica presenti all'interno del tubo.

Il tubo 80x8 mm viene inserito nel primo tubo e si incastra con esso grazie a due perni in acciaio di incastro maschio e femmina.

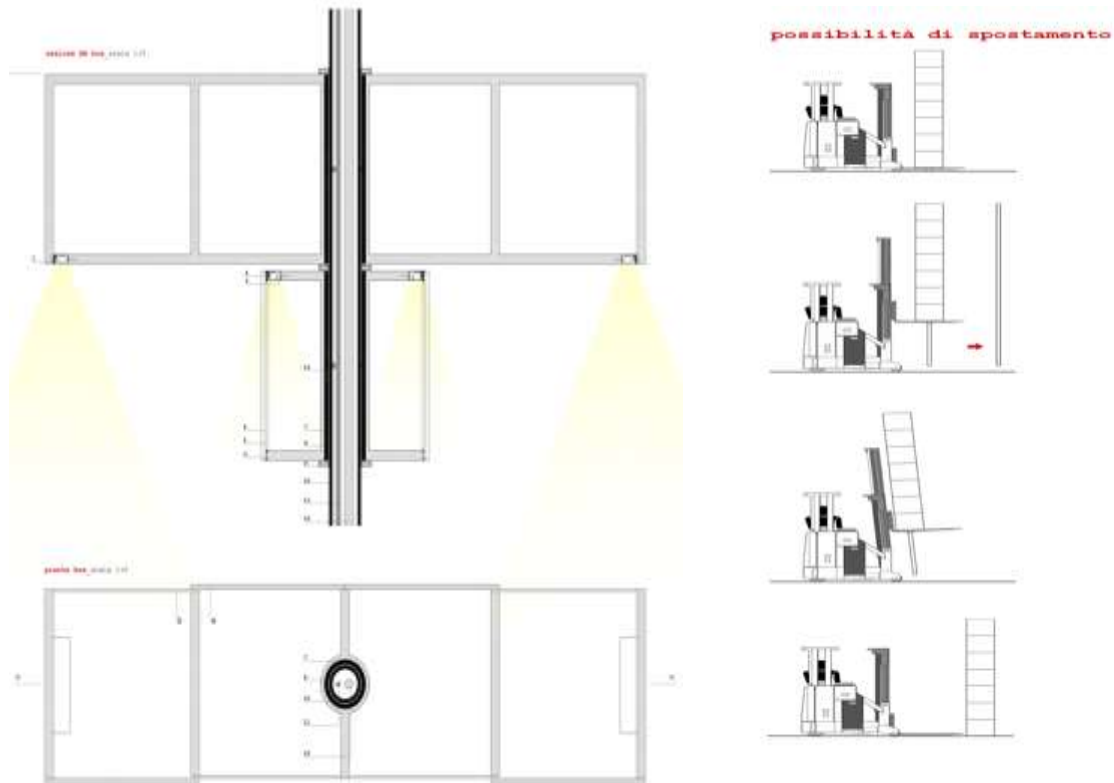
Anche questo tubo conterrà all'interno un flessibile in gomma per il passaggio dell'acqua, che verrà collegato con quello contenuto nell'altro tubo prima dell'incastro.

Sulla parte esterna del tubo 80x8 mm si trovano le stesse piastre per la trasmissione di energia elettrica, collegate con dei cavi, contenuti in un corrugato. I cavi elettrici vanno ad alimentare una centralina di controllo che si trova all'interno del tubo. Sarà tale centralina, sia elettrica che wireless, che gestirà il sistema di illuminazione e l'apertura degli elementi: l'impulso wireless di riconoscimento dell'utente verrà captato dalla centralina e qui trasformato in impulso elettrico di apertura degli elementi.

All'estremità dell'elemento portante, il tubo flessibile in gomma verrà collegato con un ugello di nebulizzazione, comunicante con l'esterno.

I box saranno collegati con il sistema elettrico grazie allo stesso sistema di piastre. Questo permetterà l'alimentazione di

due tipi di luce: quella interna che illumina i libri, e quella esterna che illumina chi legge.



Come si è detto gli elementi possono essere trasportati all'interno per essere qui usati come normali scaffali. Il trasporto avverrà con un muletto che raggiungerà l'interno dell'edificio dalle entrate principali e di servizio.

Si può anche pensare di inserire un sistema di coperture in tessuto, che possa essere di ausilio al sistema di nebulizzazione nei giorni più caldi. Sarà composto da cavi tesi ancorati agli elementi, su cui verrà fatto scorrere il telo di copertura.





**Piazza Colonna Mariana, Sassari: Un nuovo modello di spazio pubblico contemporaneo<sup>5</sup>**

Tesi di laurea magistrale in architettura di Anita Cerroni

**QUADRO STORICO**

La piazza Mazzotti, nota anche come piazza Colonna Mariana, piazza Sventramento o Demolizioni, si colloca in un'area prossima ad un'elevata concentrazione di persistenze a carattere monumentale, quella circostante il Duomo, nucleo originario della città di Sassari. Al di là della nota rilevanza in quanto centro religioso, vi è anche quella di tipo amministrativo-civile, che rimanda al ruolo originario della chiesa di S. Nicola, come testimonia il Condaghe di S. Pietro di Silki.<sup>6</sup>

L'importanza di questa parte del centro storico sassarese è dimostrata dall'elevata concentrazione di preesistenze a carattere religioso. La via S. Chiara, attualmente chiamata via Duomo, si ricollegava al Corso sul versante superiore, mentre inferiormente perveniva, mediante un'apertura nel recinto, all'antico cimitero cittadino (esistente fino ai primi decenni dell'800), costituito dallo spazio piazza-sagrato di San Nicola; vi era, inoltre, la cappella appartenente alla Confraternita della Compagnia di San Giacomo, detta dei Battuti Neri, più volte ristrutturata fino al XVIII secolo; nell'isolato prospiciente a San Nicola si trovava, invece, la Confraternita di San Gavino con sede nella chiesa di San Michele. Anch'essa fu oggetto di vari lavori d'ampliamento nei secoli XVII e XVIII.

Il luogo si connota certamente per il proprio rilievo sotto il profilo storico, al punto che solo in epoca successiva rispetto agli interventi nelle suddette chiese, e soltanto a personalità di elevato lignaggio, fu consentito di edificare abitazioni private. Alla fine del '700 risalgono le origini di casa Marghinotti, situata nell'isolato d'angolo con la via Duomo, anticamente appartenente ai Manca, nota famiglia dell'oligarchia cittadina, cui apparteneva anche l'intera area antistante; quest'ultima fu riqualificata attorno al 1830: a don Simone Manca, componente del Consiglio edile cittadino, si dovette la realizzazione del complesso neoclassico che incorpora tutt'ora, all'interno del proprio cortile, la stessa chiesa di S. Giacomo.

---

<sup>5</sup> La descrizione del progetto è interamente riportata, su autorizzazione dell'autrice, da:

Anita Cerroni, Piazza Mazzotti, da spazio "potenziale" a spazio pubblico contemporaneo: il progetto di un luogo della conoscenza capace di riattivare dinamiche sociali ed urbane, Tesi di laurea magistrale in architettura, Relatori: Prof. Arnaldo Cecchini – Prof. Arch. Giovanni Maciocco, Correlatori: Arch. Fabrizio Pusceddu – Ing. Valentina Talu, Facoltà di Architettura di Alghero -Università degli Studi di Sassari-, A.A. 2008-2009

<sup>6</sup> Secondo quanto è scritto nel Condaghe, all'inizio del XII secolo nella pieve di S. Nicola si svolgevano le sedute del tribunale (dette corone di giustizia).

### 3.2.2 Il Piano Petrucci

L'intera area fu poi inclusa, nel 1938, nel Piano di Risanamento operato dall'architetto Concezio Petrucci, all'interno del più vasto intervento previsto dal Piano Regolatore della città di Sassari. Si tratta, fra l'altro, dell'ultimo Piano elaborato prima dello scoppio della guerra, del quale, di fatto, fu portata a termine soltanto parte del risanamento previsto, per l'appunto nell'attuale piazza Mazzotti, cui stiamo facendo riferimento.

(...)

In realtà erano stati proposti precedentemente altri Piani, orientati al riordinamento dell'assetto storico della città, ma non furono mai approvati.

(...)

La città contava allora circa sessantamila abitanti e possedeva una particolare, ed ormai consolidata, "forma urbis", che seguiva le linee del nucleo storico originario racchiuso dalle antiche mura e si adattava ai successivi ampliamenti ottocenteschi.

La concezione alla base dei nuovi interventi previsti dal Piano era quella di utilizzare la città antica per dar vita al nuovo centro della città moderna. Per conseguire tale obiettivo erano necessarie varie demolizioni e sventramenti all'interno del tessuto preesistente, nonché l'uso distorto delle emergenze presenti, con lo scopo di elaborare una nuova maglia urbana dotata di coerenza più teorica che fisica, capace di individuare dei capisaldi spaziali di rilievo, che rappresentassero inequivocabilmente i Poteri all'interno della comunità, sia religiosi che politici.

Il principio basilare era quello di abbattere l'edilizia minuta per far risaltare quella maggiore ed operare diradamenti all'interno del tessuto al fine di sostituire "ad un secolare squallore i segni della rinascenza prosperità cittadina"<sup>7</sup>

Nell'intenzione del progettista il nuovo grande spazio, con la forma regolarizzata di un grande vaso rettangolare, avrebbe preso il nome di Piazza del Littorio. Si trattava di uno spazio totalmente reinventato ed ottenuto dalla demolizione di un intero quartiere d'impianto medievale; inoltre sarebbe andato ad inserirsi come fulcro di un nuovo asse, affianco a quello già esistente del Corso Vittorio Emanuele. Oltre al fatto che il nuovo collegamento si presentava tutt'altro che rettilineo, poiché svolgeva anche la funzione di creare delle aperture visuali tra i monumenti urbani più significativi, esistenti o previsti, doveva anche ricongiungere la stazione ferroviaria alla nuova espansione ottocentesca della città. Le parole dello stesso Petrucci esprimono in modo chiaro le prospettive del progetto: "La piazza del Littorio data la sua posizione

---

<sup>7</sup> Petrucci C. (1938), Sassari – Piano regolatore – Progetto di massima – Relazione

baricentrica rispetto alla città vecchia, diventerà il nuovo centro di Sassari. Sul nuovo perimetro verranno ad essere allineati edifici importanti che ospiteranno le maggiori istituzioni del regime; per mezzo di nuovi tronchi stradali potranno affluire nella nuova Piazza gli abitanti di tutti i quartieri cittadini.”<sup>8</sup>

...)

Gli scopi visuali dell'intervento denunciano la sua totale arbitrarietà e lo scarso rispetto per il valore storico del tessuto urbano. Il Piano della Piazza del Littorio traeva forza, inoltre, dal fatto che si ritenesse possibile sistemare gli abitanti del quartiere totalmente raso al suolo, all'interno del grosso quantitativo di case popolari edificato nei quartieri di Monte Rosello e Baddimanna.

...)

Come si può vedere, oggi questi resti delle prime azioni di sventramento del Piano Petrucci, sono in totale stato di abbandono, e hanno recentemente richiesto interventi per far fronte a situazioni di pericolo.

### 3.2.3 Dal Piano ai giorni nostri

Laddove il progetto di Petrucci per la realizzazione di Piazza del Littorio voleva l'inserimento dell'imponente edificio della Casa del Fascio, negli anni '50 si vide la costruzione del palazzo di edilizia pubblica popolare INA-Casa. Esso sorse in corrispondenza dell'apertura generata dalle demolizioni su via Duomo. Oltre allo slargo rettangolare formatosi su via Duomo, odiernamente occupato da parcheggi, si andò a creare, con questa nuova edificazione, un fronte notevole su Piazza Colonna Mariana, generando una profonda rottura nella continuità dei rapporti tradizionali fra le altezze degli edifici preesistenti. Non fu, infatti, rispettata la norma relativa al non superamento dei quattro piani fuori terra.

Tale contrasto fu accentuato, poco dopo, da ulteriori nuove costruzioni: il palazzo ad'angolo con via Pais e l'edificio confinante con il convento delle monache cappuccine. Il primo ospitò, inizialmente, al piano inferiore i magazzini Upim (il cui progetto fu affidato all'architetto Vico Mossa); solo in un secondo tempo fu destinato agli uffici del Comune di Sassari. L'altro fabbricato di notevoli dimensioni divenne noto, invece, come edificio delle Assicurazioni Generali. Come si è già accennato, esso fu costruito esattamente adiacente ai muri del complesso conventuale cappuccino. Quest'ultimo è costituito dal convento, di origine seicentesca, e dalla più antica chiesa. Nonostante fosse l'unico sopravvissuto tra i conventi femminili della città, fino al secondo dopoguerra non aveva avuto carattere monumentale; sempre in periodo postbellico fu

---

<sup>8</sup> ibidem

interessato dal restauro in vista della rettificazione dell'isolato, con la creazione di un importante slargo antistante ad esso (l'attuale Largo Monache Cappuccine).

Nel 1954 fu collocata la Colonna Mariana nello spiazzo fino a poco tempo prima rimasto sterrato; a questo monumento si deve la successiva denominazione assunta dalla piazza. Ciò avvenne per il primo centenario della proclamazione del dogma dell'Immacolata Concezione. In cima alla colonna vi è, infatti, la statua della vergine, e, al di sotto del monogramma mariano, è situata una targa che ricorda che la colonna è stata eretta dall'arcivescovo Arcangelo Mazzotti come omaggio religioso a nome dell'intera città. Questo è il motivo per cui la piazza è attualmente nota come Piazza Mazzotti.

La situazione visibile ai giorni nostri è quella non tanto di una piazza, quanto piuttosto di uno spiazzo asfaltato, destinato a parcheggi, sul quale si affaccia una molteplicità di edifici connessi ad epoche ed intenti profondamente diversi. Il risultato è quello di una quinta scenica eterogenea e frammentaria, che testimonia da un lato la presenza di un consolidato edificio storico, spesso abbandonato in condizioni fatiscenti ed incapace ormai di dialogare con la città contemporanea; dall'altro illustra il mancato tentativo di realizzare un nucleo urbano rappresentativo del potere centrale, anch'esso ben lontano, a livello sia concettuale che pratico, dalle dinamiche socio-culturali della città attuale.

Quanto descritto precedentemente viene avvalorato dai materiali archeologici rinvenuti in occasione degli scavi compiuti nel 2002, alla luce di ritrovamenti casuali nell'area di proprietà comunale compresa tra il Largo Monache Cappuccine a nord, un basso edificio adibito a Circolo ricreativo ad ovest, e la via dei Corsi a est. Sotto il livello del piano stradale sono stati scoperti, infatti, effettuando lavori di rifacimento dei sottoservizi urbani, resti di abitazioni d'epoca medievale.

### 3.3 IL PROGETTO DI PIAZZA MAZZOTTI COME NUOVO SPAZIO DELLA CONOSCENZA

#### 3.3.1 Obiettivi derivanti dalla lettura dello stato di fatto

La relazione storica ha permesso di delineare il sito di riferimento in quanto caratterizzato da una situazione che allo stato attuale appare fortemente frammentata ed eterogenea.

Ciò è stato determinato da un succedersi disordinato di interventi, privi di una effettiva coordinazione e di un intento reale di riqualificazione a livello urbano. Il risultato è stata la mortificazione di un'area di notevole valore storico, che ha perduto progressivamente i legami con i principali luoghi monumentali ed identitari della città, nonché con gli ambiti del privato e della vita quotidiana che si interfacciano con essa.

Il Piano Petrucci voleva dar vita ad uno spazio pubblico urbano ex novo, concepito secondo le concezioni dell'epoca, ma collocato nel cuore storico cittadino, attraverso un'azione di innesto di elementi di forte rappresentanza del potere politico, che si affiancassero a quelli, già esistenti, a carattere religioso. La sua mancata realizzazione, senza alcun tipo di successiva opera di risanamento dell'area, ha lasciato una lacerazione all'interno del centro storico urbano che è ben di più di uno sventramento fisico.

È rimasto solo il simulacro dello spazio vitale che animava l'area nell'epoca antecedente alle opere di demolizione, costretto a convivere quotidianamente con l'immagine incompleta di ciò che quello spazio sarebbe potuto diventare per la città. Durante il convegno in cui, oltre vent'anni fa, si affrontò la tematica del centro storico sassarese da un punto di vista generale, furono posti all'attenzione dei presenti dei punti assai rilevanti, alcuni dei quali hanno trovato risposte, più o meno efficaci. Piazza Mazzotti necessita ancora di trovare delle risposte, o, quantomeno, di porsi le domande giuste affinché possa tornare ad essere uno spazio della città vissuto, vitale, di qualità, anziché continuare ad essere uno squarcio nel tessuto del centro storico di Sassari.

Un primo spunto di riflessione è offerto dalle parole pronunciate da Manlio Brigaglia in occasione del suddetto convegno: "La domanda finale è dunque: c'è un avvenire per il centro storico?"

Dobbiamo rispondere che non solo c'è, ma ci deve essere. Ci deve essere per molti motivi: il primo è che il centro storico, anche guardando soltanto dal punto di vista urbanistico, è il cuore della città. una città che continuasse ad espandersi senza risanare il suo luogo centrale rischierebbe di non trovare più un punto di riferimento, quel luogo di riconoscimento e di autoriconoscimento della città che può essere collocato soltanto dove la memoria, il sentimento, le abitudini e la stessa coscienza collettiva dei sassaresi pongono il centro della città" (Brigaglia, 1990)

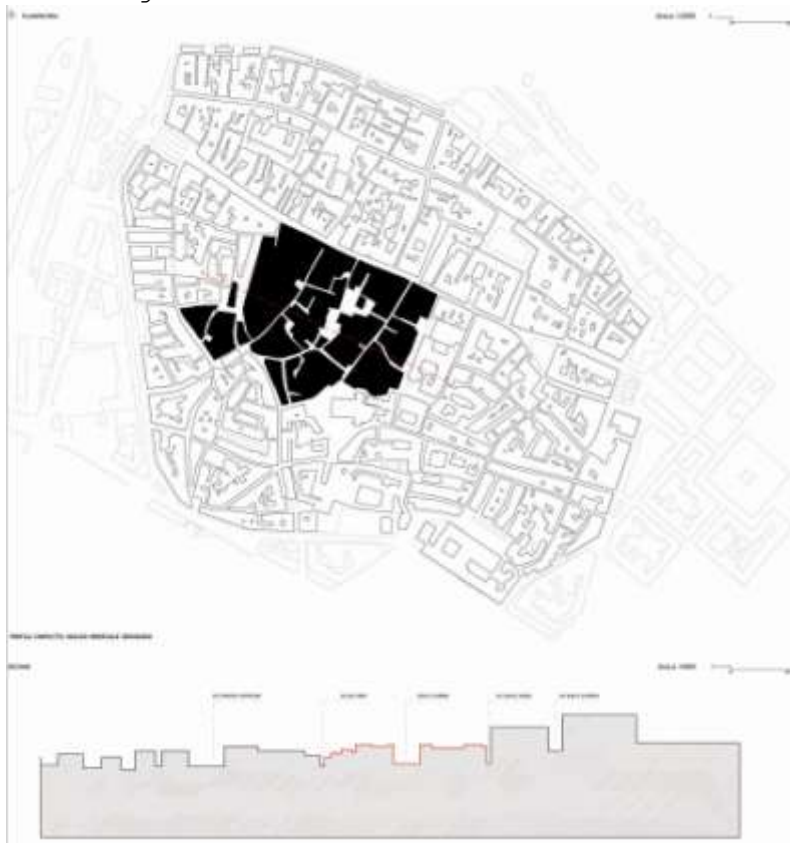
E ancora un altro è il seguente:

"Gli assi viari, così a misura d'uomo nella loro raccolta brevità, non sono però a misura del traffico, anche piccolo, che la vita moderna, anche nelle sue forme più modeste e quotidiane, non può fare a meno di richiedere. Eppure c'è tutta una vita di presenze, di attività, di lavoro, legate a questo dedalo di vie, di casette, di piccoli spazi. L'occhio fotografico raccoglie i piccoli dettagli, testimonianze di una vita che ha un suo sapore autentico. Non è facile enfasi su una realtà che non possiamo né rimuovere rinviando né liquidare continuando a svuotarla. Sono i segni di una storia che faremmo male a trascurare, perché hanno ancora molto da insegnarci, e sono, della storia di Sassari come città, una parte importante." (Brigaglia, 1990)

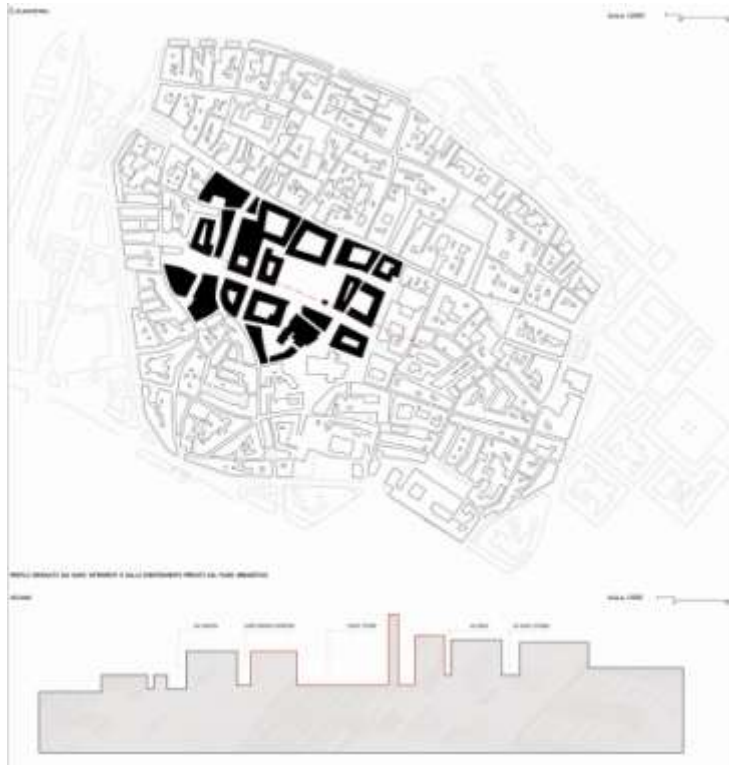
Cominciano a prendere forma in modo più chiaro le intenzioni che costituiscono la base del presente lavoro di tesi, di seguito esplicitate. L'obiettivo perseguito è l'elaborazione di un modello di spazio della conoscenza, ossia un dispositivo che realizzi una nuova struttura spaziale e contribuisca, inoltre, alla formulazione di interpretazioni sempre nuove e molteplici da parte dei fruitori, oltre che dei progettisti.

Tale spazio nasce per assumere un ruolo culturale di primo piano, come strumento e veicolo di conoscenza, in quanto radicato alle dinamiche urbane del centro storico sassarese, nonché come esperienza innovativa che si sviluppi consapevole delle stratificazioni presenti.

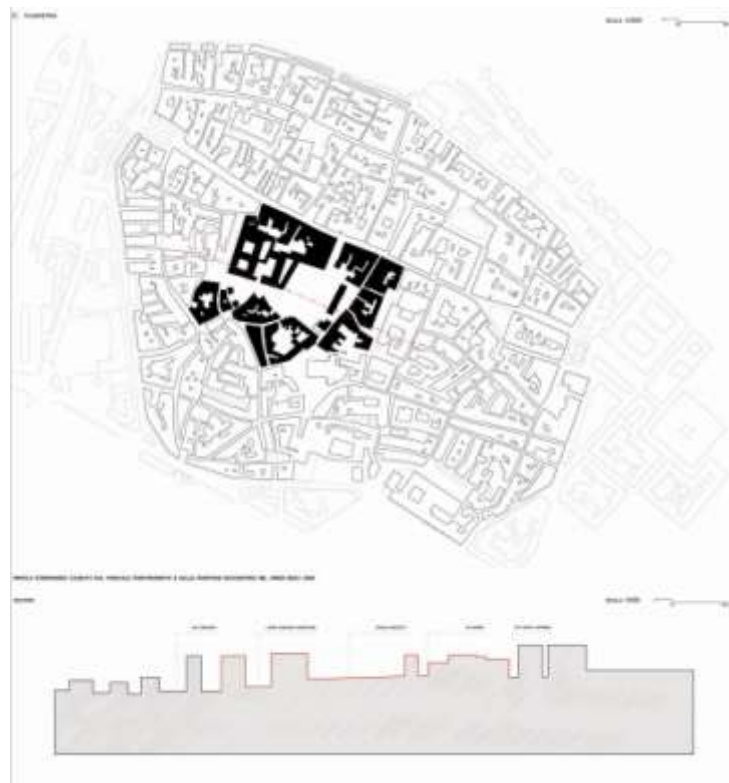
Il progetto prevederà la costruzione di un sistema che metta in relazione lo spazio pubblico (visto secondo un'ottica più sensibile alla contemporaneità) ad una concezione innovativa della biblioteca. Avvalendosi di modalità tradizionali ed alternative di divulgazione della conoscenza, si vuole mirare alla restituzione di una dimensione collettiva della vita urbana ed alla riqualificazione di luoghi e realtà sociali interessate da fenomeni di degrado.



Nucleo medioevale originario



Piano Petrucci



Stato attuale

### 3.3.2 Requisiti operativi

I requisiti operativi costituiscono le linee guida che devono agire a delineare con chiarezza cosa il nuovo spazio che si vuole realizzare non debba diventare. Si tratta insomma, di definire i vincoli che aiutino chi progetta a non perdere di vista gli obiettivi generali di partenza e permettano di sviluppare il progetto dello spazio in maniera coerente rispetto alla lettura operata sullo stato di fatto.

Come si è già detto in precedenza, l'intento è quello di non precludere possibili vie, anche inattese, di evoluzione del progetto stesso, costruite attraverso modalità d'uso introdotte dagli stessi utenti o generate dalla necessità di ampliare o modificare il programma funzionale originario.

Per una comprensione più agevole, i requisiti operativi verranno elencati di seguito ai concetti fondamentali rilevati in fase di lettura del contesto specifico.

#### PUNTI- CHIAVE DELLA LETTURA OPERATA SULLO STATO DI FATTO

- Posizione strategica, come uno dei principali accessi al centro storico, dovuta essenzialmente alla collocazione centrale rispetto al Corso, che agisce da filo conduttore unendola a Piazza d'Italia e Piazza Tola, pensate e progettate come tali, diversamente da piazza Mazzotti.

- Molteplicità di situazioni ed elementi caratterizzati da un differente valore storico ed architettonico: i fronti della "piazza" sono profondamente irregolari e diversi fra loro. Si individuano tre sistemi, rilevanti per ragioni diverse:

1. il grande edificio porticato risalente agli anni Cinquanta, ex sede della Upim e delle Anagrafe: si impone per via delle ingenti dimensioni rispetto alla prospiciente edilizia tradizionale del centro storico; inoltre il portico, che perimetra l'edificio per tre lati, funge da connessione con il Corso.

L'isolato in cui sorge l'edificio presenta al suo interno anche una cortegiardino, attualmente chiusa al pubblico accesso.

2. Il cinema Quattro Colonne: si contraddistingue per la qualità spaziale della galleria voltata al suo interno, cui si accede direttamente dal Corso Vittorio Emanuele; attualmente ospita soltanto lo spazio di attesa per l'ingresso al cinema ed alcuni esercizi commerciali. La parte retrostante del cinema si affaccia sulla piazza Mazzotti, ma funziona esclusivamente come uscita secondaria.

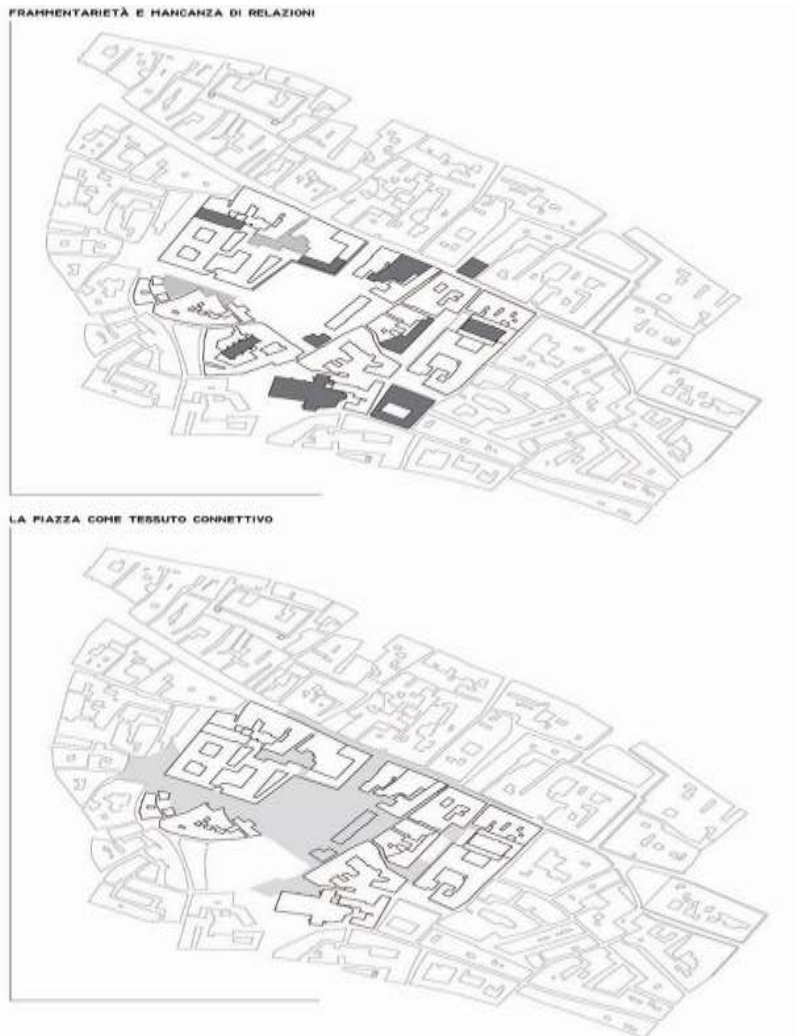
3. Lo stabile che apparteneva alla famiglia Piccardi, posizionato ad angolo tra Via Margherita di Castelvly e Via Duomo, cui è addossato quanto resta dell'antico nucleo conventuale cinquecentesco di Santa Chiara, ossia una parte di muro perimetrale, in quota inferiore rispetto all'edificio, che lascia scorgere parte di uno spazio che in origine doveva essere voltato.



- Presenza dissonante dell'edificio di edilizia economica popolare, che crea spazi di risulta sul versante della Via Duomo e genera squilibri nelle relazioni con l'intorno, togliendo respiro agli edifici circostanti.
- Stratigrafia storica complessa: al di sotto del manto asfaltato del piano stradale si ha una varietà di stratificazioni storiche. Si va dai resti delle abitazioni medievali nell'area sud-ovest (Largo Monache Cappuccine), alle cantine e fondazioni delle case abbattute negli anni Quaranta per realizzare lo sventramento, i resti delle quali si troverebbero molto probabilmente in prossimità della Colonna Mariana; proseguendo verso est la roccia è, invece, sempre più affiorante, fino allo spazio circostante l'ex edificio Piccardi, al di sotto del quale è ragionevole supporre che si trovino i resti dell'antico convento.
- "Piazza" costituita da una grande distesa asfaltata dalla pendenza non molto marcata rispetto alla sua estensione superficiale. Si presenta come priva di organizzazione spaziale e di relazioni con l'intorno. Come già accennato svolge oggi la funzione di parcheggio pubblico.
- Percorsi storici consolidati e rapporti visuali che ricollegano il grande spazio sventrato al Duomo cittadino ed ai vari luoghi di culto, al Palazzo Ducale, al Teatro Civico ed agli uffici amministrativi del Comune.

#### REQUISITI OPERATIVI

1. PIAZZA COME TESSUTO CONNETTIVO: in grado di recuperare le relazioni su due livelli:
  - su scala urbana, con i luoghi monumentali ed identitari esistenti;
  - con gli spazi interni e poco fruiti dei vari sistemi, attualmente isolati, che si affacciano su di essa, attivando rapporti spaziali reciproci tra di essi.
2. STRUTTURAZIONE COMPLESSIVA COERENTE ED ORGANICA attraverso azioni spaziali che incidano minimamente sull'assetto morfologico attuale e siano distinguibili come appartenenti ad un unico gesto progettuale.
3. INTENSIFICAZIONE DELL'IMPORTANZA DEI TRE SISTEMI (edificio porticato, Quattro Colonne, edificio Piccardi), affinché ritrovino un ruolo sia su scala urbana sia come microambiti di rilievo, diventando vere e proprie estensioni dello spazio pubblico all'interno.
4. "PERIFERIZZAZIONE" DELLA PIAZZA E "CENTRALIZZAZIONE" DEGLI SPAZI SECONDARI, che cessino di essere meri spazi di risulta, ma contribuiscano attivamente al funzionamento complessivo dello spazio pubblico.
5. MESSA IN LUCE DELLA RICCHEZZA DI STRATIFICAZIONI STORICHE che caratterizzano l'area



### 3.3.3 Interventi previsti dal progetto

#### - TRASFORMAZIONE DEL PARCHEGGIO IN UNA PIAZZA:

per dar vita ad una piazza intesa secondo le modalità descritte, come spazio pubblico in grado di innescare processi urbani e tener vive relazioni fra le varie parti del contesto, il primo aspetto essenziale è che avvenga la liberazione dalle automobili. Si ritiene un'operazione possibile in virtù di una serie di interventi che prevedono la realizzazione di parcheggi interrati, in vari spazi del centro storico cittadino, che l'amministrazione sta già portando avanti da qualche anno. Alla luce di tali soluzioni per risolvere il gravoso problema dell'occupazione delle macchine nel centro storico di Sassari, l'intento di pedonalizzare anche quest'area, o comunque di mantenerla come zona a traffico limitato esclusivamente ai residenti, è certamente coerente.

- SISTEMAZIONE MEDIANTE PICCOLI TERRAZZAMENTI:

dal punto di vista dell'assetto morfologico si agisce sfruttando le pendenze esistenti, sviluppando un sistema di terrazze che accompagnano la risalita da sud-ovest a nord-est, facendo sì che ogni ambito corrisponda ad un "polo" attrattivo specifico, strutturando uno spazio di notevole estensione, altrimenti dispersivo. I salti di quota saranno sempre contenuti, di solo mezzo metro, in modo da non costituire mai una barriera e non interrompere la continuità della piazza. Alcune parti saranno mantenute in pendenza per garantire l'assoluta accessibilità. In vista della grande superficie in cui si opera si è scelto di non intervenire con alcun tipo di pavimentazione, ma di limitare anche i costi optando per un trattamento della superficie con getti d'asfalto di differenti tonalità, in modo che i differenti microambiti siano ulteriormente percepibili.

- RIAPERTURA DEL COLLEGAMENTO TRA LA PIAZZA E VIA DEI CORSI E RIUSO DEGLI SPAZI DEGLI UFFICI COMUNALI:

la parte del grande stabile in cui erano alloggiati gli uffici del Comune, col porticato annesso, che si affaccia frontalmente rispetto alla Colonna Mariana, diventa oggetto di recupero per quanto riguarda il piano terra. È parte del progetto anche la risistemazione del piccolo bar-ristorante d'angolo, situato a lato del sottopassaggio che permette di accedere al cortile-giardino interno; quest'ultimo verrà ricollegato, come di fatto era all'epoca antecedente le demolizioni, a Via dei Corsi, che conduce al Corso Vittorio Emanuele.

- RAFFORZAMENTO DELLA CONNESSIONE TRA IL CINEMA, IL CORSO E LA PIAZZA:

la galleria del cinema Quattro Colonne diventerà un elemento fondamentale del nuovo spazio pubblico. Essa presenterà un ingresso e un'uscita (o viceversa) diametralmente opposti: da un lato mantenendo la già esistente relazione con il Corso; sul fronte opposto diventando il vero e proprio prolungamento coperto della piazza, attraverso una gradonata che funge da filtro, con dimensioni più importanti e maggiormente fruibile.

- DEMOLIZIONE DEL PALAZZO INA CASA:

si tratta dell'unico intervento di forte modifica dello spazio urbano, volto all'apertura della piazza verso Via Duomo, conferendo un nuovo valore alle abitazioni che attualmente si affacciano su uno slargo degradato e privo di qualsiasi uso che non sia quello del parcheggio, e rendendole parte integrante del nuovo sistema organico generato dalla nuova piazza. Si tiene conto del fatto che rispetto alla considerevole grandezza del fabbricato, la sua occupazione attuale è pressoché nulla (consta di soli 10 residenti).

- RISTRUTTURAZIONE DELL'EX EDIFICIO APPARTENENTE ALLA FAMIGLIA  
PICCARDI:

anch'esso diventa, anche grazie all'abbattimento dell'edificio antistante, una testata della piazza, elemento strutturante della parte che conduce verso via Duomo e quindi verso la cattedrale. L'impianto di base non sarà sottoposto a modifiche: i piani superiori saranno adibiti a residenze, mentre il piano terra, comprensivo della corte racchiusa dal muro storico, costituirà parte integrante dello spazio pubblico. Il muro, preesistenza storica del convento, verrà mantenuto e la sua presenza diventerà un elemento in relazione con lo spazio fisico della piazza, in quanto, a sottolinearlo, vi si attesterà il terrazzamento. L'isolato, che attualmente porta i segni dello sventramento, verrà completato con un elemento architettonico completamente nuovo, staccato dall'edificio principale, ma in equilibrio con esso in elevazione, volutamente in forte contrasto col muro storico che gli si affianca, per accentuarne il ruolo simbolico.

- SISTEMA DI PICCOLI TERRAZZAMENTI VERSO IL LARGO MONACHE  
CAPPUCINE:

tenendo conto della tipologia dell'edificato di questa parte, di dimensioni molto più contenute e caratterizzato dall'antico tessuto urbano medievale, si è preferito lavorare, anche in questo caso, accompagnando la pendenza già esistente con dei piccoli sistemi terrazzati, a formare dei piccoli spazi, più raccolti, di pertinenza delle residenze che vi si affacciano direttamente.

Giacché questa zona possiede, come si è visto, un ricco substrato archeologico, si ritiene che questi spazi possano offrire anche la possibilità di sondaggi periodici, localizzati e facilmente gestibili.



### 3.3.4 La nuova biblioteca come pre-testo ed infrastruttura urbana d'integrazione

Abbiamo visto nel capitolo precedente come il ruolo della biblioteca contemporanea possa essere quello di un "terzo luogo", in cui si svolgano le pratiche dell'"informal public life"<sup>9</sup> di cui parla Oldenburg. Ancora di più, operando su un sito con le peculiarità di Piazza Mazzotti, ossia uno spazio che deve ancora diventare un luogo, la concezione innovativa di questo tipo di servizio pubblico può rappresentare veramente un incentivo per contribuire alla rivitalizzazione e riqualificazione dello spazio, rispondendo alle esigenze individuali e collettive di una comunità.

L'azione di innesto di questo modello funzionale in una realtà tanto complessa e varia è, da un lato, una sfida. A partire dalla diversità di tre spazi architettonici preesistenti, l'obiettivo è quello di intervenire con un'opera di riconversione di questi ultimi, rendendoli atti ad ospitare funzioni che siano pubbliche, dunque a servizio della

<sup>9</sup> Oldenburg R. (a cura di), *Celebrating the Third Place*, Da Capo Press, 2002.

collettività, in modo da garantire una continua compresenza di persone e di usi.

La nuova biblioteca, letta in quest'ottica, si designa come una "piazza culturale", poiché coopera materialmente ed effettivamente con lo spazio esterno della piazza, dal quale riceve ed al quale invia "impulsi", generando una dinamica continua.

Infatti, per le caratteristiche già analizzate nel capitolo precedente, si presta ad esercitare un'azione di scambio e d'incontro tra i suoi clienti ed i frequentatori della piazza, che non resteranno due categorie distinte, ma andranno progressivamente diventando una cosa sola.

Si tratta esclusivamente di un pre-testo, non di un innesto di una funzione, bensì dell'assegnazione di un ruolo, in questo caso un ruolo pubblico, culturale, che consente l'integrazione e l'inclusione sociale e si mantiene aperto a future e differenti letture, sulla base delle modificazioni che interesseranno anche la realtà urbana circostante.

Nel presente progetto la biblioteca rappresenta lo strumento utile alla riconquista ed alla creazione di uno spazio pubblico contemporaneo, che non può più essere lo spazio della rappresentanza dei poteri, temporali o spirituali. È lo spazio della differenza, del confronto, dell'ambiguità, del continuo cambiamento.

Dal punto di vista urbano la biblioteca di nuova generazione riveste l'incarico di elemento polarizzante nel tessuto cittadino, e lo fa in maniera ancora più forte laddove il tessuto è frammentato, discontinuo, lacerato.

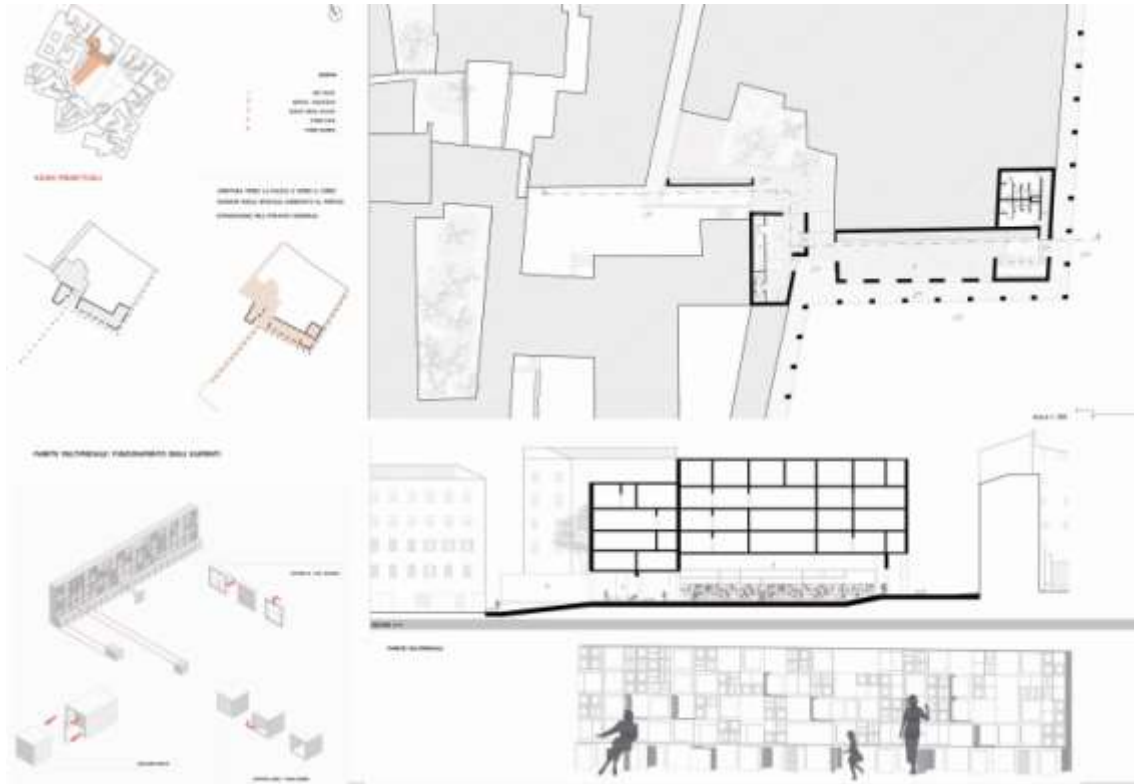
Lo spazio, che fisicamente già esiste, necessita di una struttura coerente e della costruzione immateriale (in contrapposizione alla demolizione materiale) di valori urbani potenzialmente già esistenti, che tale frammentarietà ha fatto perdere di vista.

L'intervento viene definito come infrastrutturale in quanto opera in maniera sottile attraverso la creazione di luoghi della conoscenza, incuneandosi all'interno degli spazi esistenti per realizzare il recupero e l'assegnazione di nuovi significati.

La scelta è quella di dislocare le funzioni legate alla nuova biblioteca multimediale nei tre grandi sistemi evidenziati in fase di lettura preliminare, poiché ciascuno possiede delle specificità che si intende valorizzare fornendo un indirizzo di usi possibili, attraverso una precisa concezione architettonica delle caratteristiche che avrà il nuovo spazio progettato.

C'è da aggiungere che un primo passo verso la possibilità di rendere la piazza culturale un luogo vivibile, gradevole, ricco di attività, sarà quello di garantire una rete di libero accesso wireless al web su tutta l'area interessata a convertirsi in un nuovo fulcro di attività.

TESTATA 1:  
 MEDIA UPLOAD  
 UNO SPAZIO INTERATTIVO E DINAMICO



Nell'edificio con l'affaccio sul porticato è previsto uno spazio che si configurerà come fluido, libero dalla presenza di arredi, in modo da potersi adattare ad esposizioni temporanee o eventi di vario genere. Il mantenimento delle grandi aperture garantisce una forte permeabilità, sia nei confronti del portico che del giardino. L'unico elemento strutturante dello spazio è rappresentato da una grande parete multimediale disposta longitudinalmente e funzionante come grande archivio interattivo. Qui sarà possibile interfacciarsi, infatti, con contenuti e supporti di ogni tipo, ma soprattutto si potranno caricare e scaricare informazioni, mediante rapide forme di libero accesso. La componente interattiva e dinamica gioca un ruolo di primaria importanza per la costruzione di questo spazio, vissuto quotidianamente come ambiente di passaggio e di breve sosta, per via dell'immediata vicinanza di servizi di prima necessità come il supermercato. La parete si configura effettivamente come oggetto che contribuisce alla costruzione dello spazio, oltre che ad

assolvere le funzioni dello scambio di dati: infatti, attraverso l'interazione con essa l'utente ha anche la possibilità di procurarsi una seduta che potrà collocare a proprio piacimento; inoltre istituisce un'ulteriore relazione con lo spazio esterno, ma riservato, del cortile-giardino, dove assume modalità d'interazione meno connesse alle funzioni multimediali, ma sempre stimolanti per chi ne fruisce.

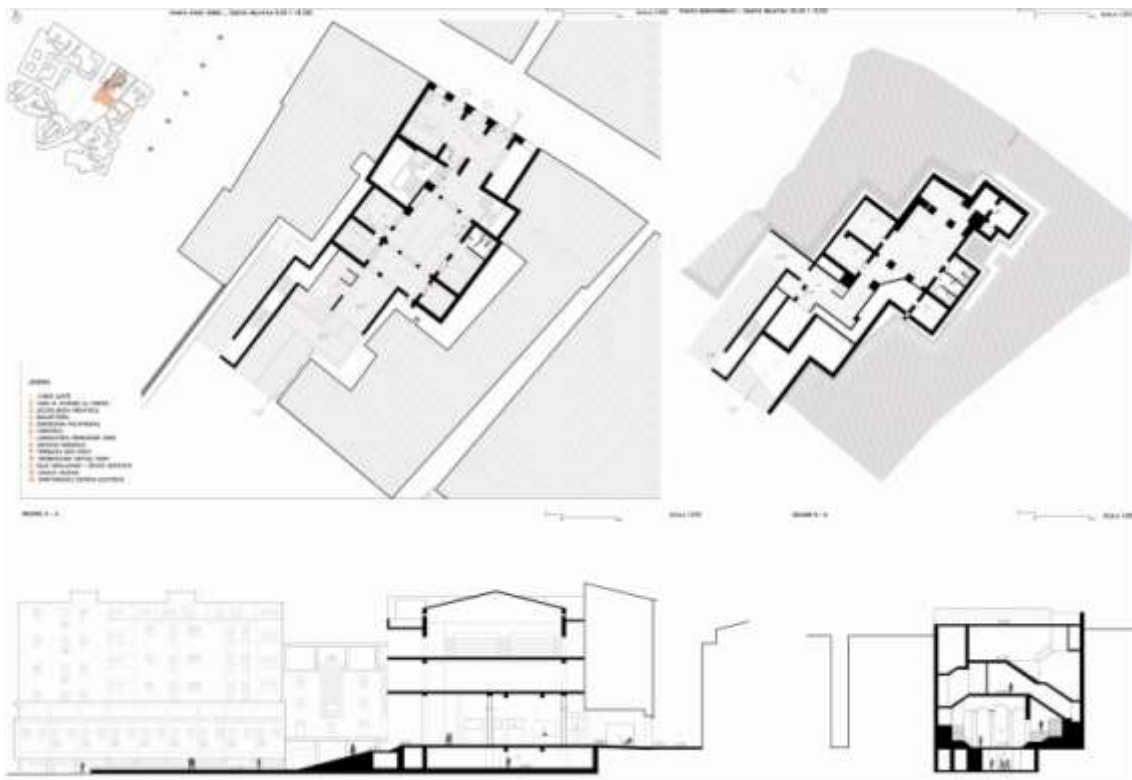
Interviene a collaborare anche il bar, il quale trova nel giardino uno spazio

gradevole ed accogliente di cui servirsi nelle belle giornate, svolgendo una funzione comunque connessa a quella della mediateca, che è quella del cyber caffè, luogo di incontro e dello stare che può anche prescindere dagli spazi più prettamente destinati a scopi culturali.

TESTATA 2:

CINEMA-CINETECA

CONOSCENZA ED INTRATTENIMENTO



La galleria del cinema Quattro Colonne si presta per una configurazione dello spazio già di per sé definita dalla composizione originaria dell'edificio, sulla quale si è scelto di non intervenire. Il



livello di accesso dalla piazza è inferiore rispetto a quello dell'ingresso dal Corso, per cui è necessario salire servendosi di una gradonata, non ripida, ma sufficientemente estesa da costituire una prosecuzione in elevato della piazza stessa, offrendo anche la possibilità di sedersi in modo informale e trascorrervi del tempo anche al di fuori degli orari in cui funziona il cinema o la "biblio-media-cineteca". Vi sarà un ulteriore accesso al livello della piazza, dal quale si potrà salire con l'ascensore. Nel livello seminterrato lo spazio sarà strutturato in maniera libera, sfruttando la presenza delle imponenti quattro colonne centrali. Qui si potranno svolgere attività ludiche o eventi legati ai sistemi di simulazione o alla realtà virtuale.

Giunti al piano superiore si accede ad un affascinante spazio voltato, dal quale si può salire ai piani superiori, in cui si trovano la platea e la galleria del cinema, oppure ci si può trattenere al caffè, in cui vi sono anche postazioni internet. Coloro che accedono dal livello della piazza incontreranno, dapprima, un info point, utile anche come spazio di accoglienza per introdurre varie attività a carattere culturale e ricreativo: esposizioni, proiezioni, laboratori di produzione audio-video, presentazioni di libri o rassegne cinematografiche, che avranno luogo negli ambienti, già chiaramente delineati come stanze, posizionati sui due lati della galleria, dominata centralmente dalle quattro colonne che danno il nome al cinema.

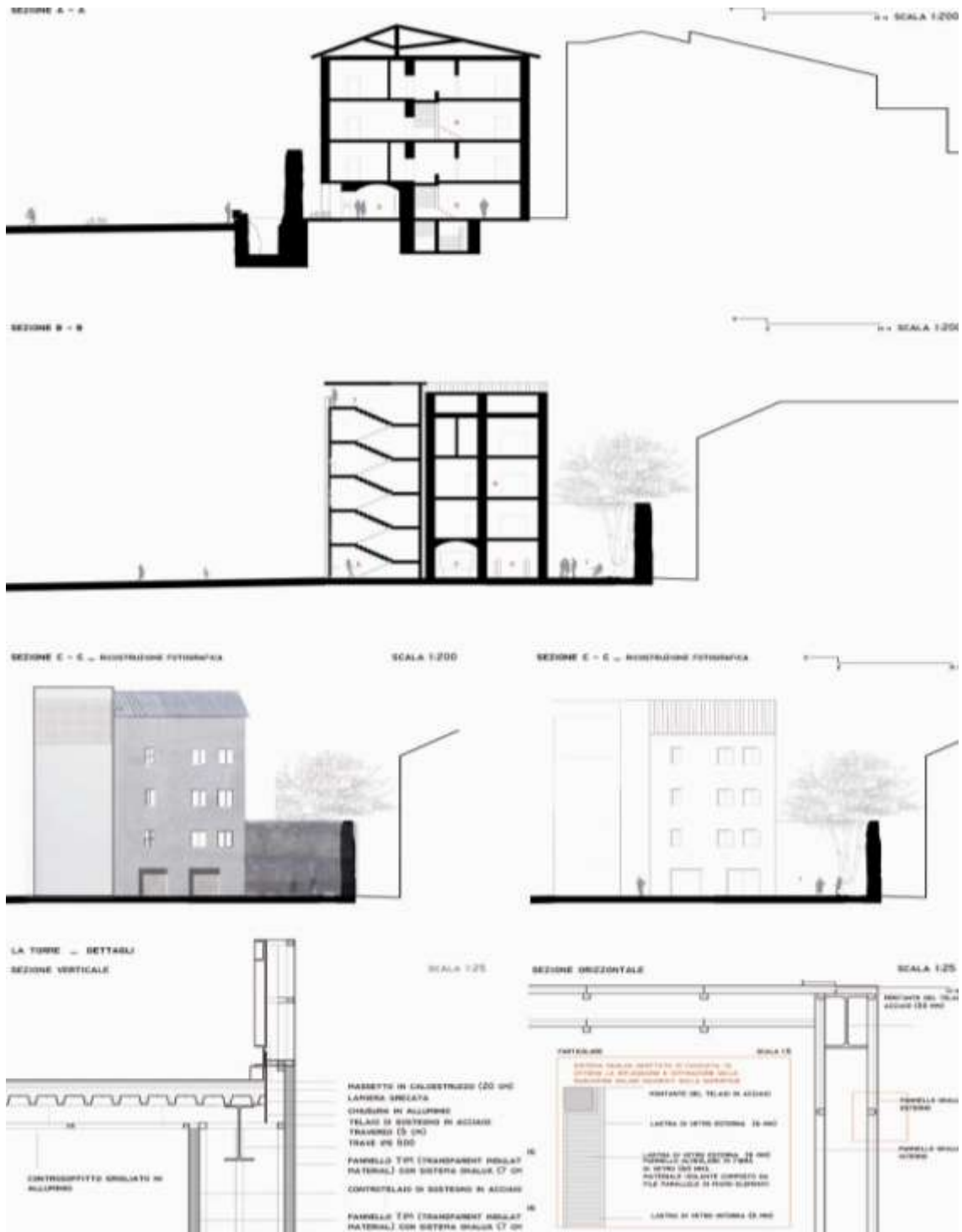
TESTATA 3TESTATA 3:

MEDIA LAB

INTERFACCIA TRA LA STORIA E LA CONTEMPORANEITÀ

Come si è già indicato in precedenza, il terzo spazio sarà rappresentato dall'ex edificio Piccardi, che assumerà una forte valenza simbolica sia per la vicinanza e la relazione visiva che instaura con il campanile del Duomo, sia per la convivenza con il preesistente muro antico appartenente al convento cinquecentesco.

Lo spazio dovrà, perciò, caratterizzarsi come polo di riferimento per la piazza culturale, dal punto di vista formale e delle funzioni. È questo il motivo per cui l'accesso al servizio pubblico avverrà, piuttosto che frontalmente rispetto al muro storico, affiancato ad esso, sarà accompagnato anche dal terrazzamento della piazza. A questo proposito è da segnalare anche l'intenzione di compiere un gesto più deciso rispetto a quello di sancire semplicemente il salto di quota in corrispondenza del muro: si manterrà la possibilità di girarvi attorno, per dirigersi verso Piazza Duomo e Palazzo Ducale. Nella fascia di rispetto sarà possibile effettuare periodici sondaggi archeologici in un'area che, come si è visto, è di grande interesse storico.



La presenza del muro, che giunge a filo con il prospetto ovest del fabbricato, offre la possibilità di accedere dal lato nord all'edificio ed alla corte che esso racchiude, attraverso un corridoio che media la relazione tra i due elementi. Stesso

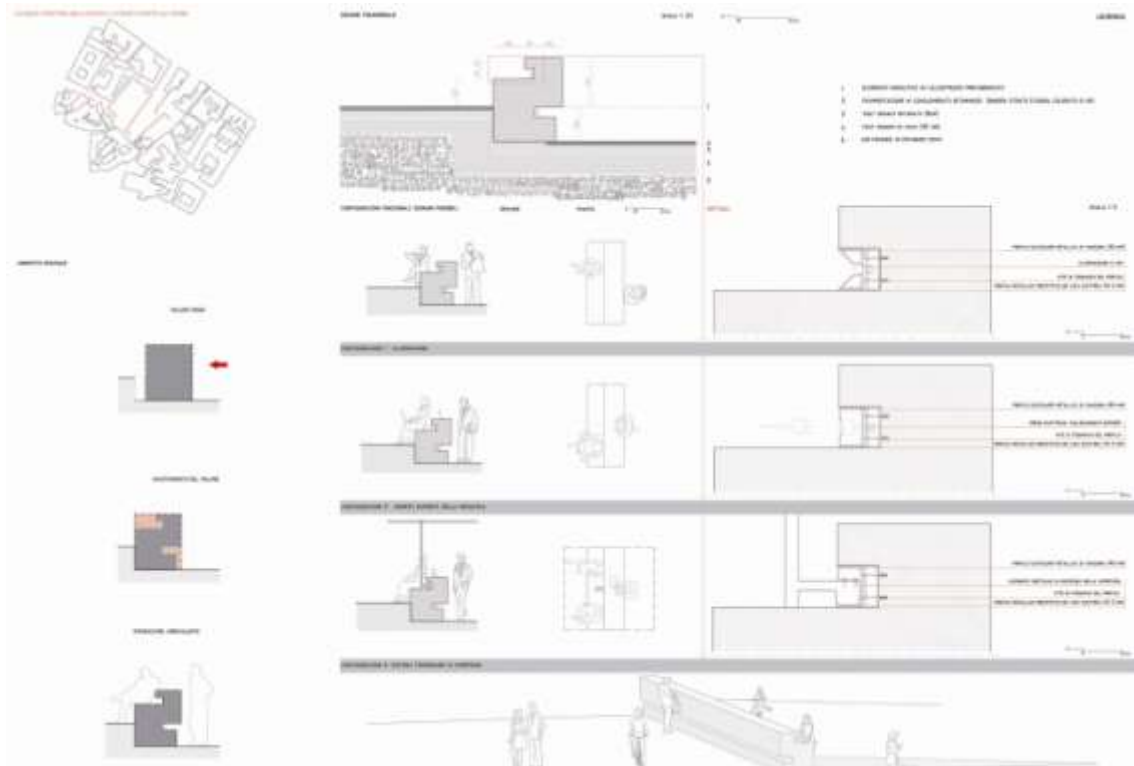
principio verrà adottato nel caso del nuovo innesto della torre, la quale si discosterà sufficientemente dall'ex stabile Piccardi per consentire un passaggio più nascosto, alla scoperta dei rapporti tra contemporaneo ed antico che la città mette in scena.

L'ingresso a questo elemento, concepito appunto come una sorta di torre, che si staglia a completare l'isolato frantumato dalle passate demolizioni, sarà posizionato, infatti, non frontalmente rispetto alla piazza, ma nel taglio perpendicolare rispetto ai passaggi da Via Duomo o da Via Margherita di Castelvly. Questa soluzione è anche motivata dalla necessità di offrire alla piazza due facciate prive di aperture, eccezione fatta per l'ultimo livello della torre, dal quale sarà possibile fruire della vista dall'alto della città. L'idea dell'elemento sviluppato in altezza si rifà al progetto previsto da Petrucci, il quale avrebbe voluto posizionare una monumentale torre del Littorio in corrispondenza dell'attuale stabile INA Casa, del quale in questa sede si prevede l'abbattimento. In questo ambito si è ragionato, alla luce della mancata necessità di dover costruire un simbolo forte, rappresentativo di un potere politico centrale che fa parte ormai soltanto della nostra storia, di ragionare su una rivisitazione del tema, che colga con maggiore attenzione il sistema di equilibri prospettici da garantire per non porsi in competizione con i veri simboli storici della città (quale il campanile e la facciata del Duomo di S. Nicola). Ecco perché si è optato per una soluzione che non neghi né voglia sostituirsi agli interventi passati per realizzare lo sventramento, ma si renda capace comunque di instaurare nuovi dialoghi sul piano urbano. La nuova torre è pensata per agire esternamente come fulcro e testimonianza delle nuove attività culturali che si svolgono negli spazi della piazza della conoscenza; mentre internamente funzionerà come centro di controllo elettronico per gli addetti ai lavori, mentre al pubblico offrirà la possibilità di interagire mediante interfacce a parete su ognuno dei livelli che conduce al piano della terrazza.

Al piano terra l'ex edificio Piccardi ospiterà uno spazio di ricevimento ed informazioni ed un ambiente libero all'aperto, che accompagna il muro storico e consente poi di entrare perpendicolarmente rispetto a Via Duomo allo spazio interno vero e proprio dell'edificio, che conduce all'uscita verso Piazza Duomo. I piani superiori, destinati originariamente a residenze private, saranno mantenuti tali.

Camminando lungo il muro storico sarà anche possibile accedere ad una corte interna cinta dallo stesso elemento murario, che funzionerà come sala per eventi all'aperto.

STRUMENTO DI CONNESSIONE:  
ELEMENTI LINEARI ELEMENTI LINEARI  
OGGETTI DI COSTRUZIONE DELLO SPAZIO



L'elemento unificante del progetto, che porta con sé le relazioni funzionali e spaziali tra gli spazi interni di pertinenza della nuova biblio - mediateca, è caratterizzato per la particolare configurazione spaziale che delinea architettonicamente la morfologia della nuova piazza.

A livello planimetrico il progetto denota la presenza di segni lineari, collegati alle testate di riferimento ed alle direttrici principali individuate nello spazio attualmente informe e frammentato.

Di fatto si tratta di una serie di elementi, disposti in serie lineare per tutta la lunghezza dei terrazzamenti, che, partendo dalle diverse testate, sanciscono, come muri bassi, il salto di quota. La loro dimensione non li contraddistingue come elementi di chiusura di uno spazio che, seppur nella sua naturale frammentarietà, è leggibile come unicum. Anzi, servono a sottolineare l'esistenza di differenti ambiti dello spazio che, però, sono sempre permeabili ed in continua relazione reciproca. Tali elementi si integrano con la nuova morfologia, portando con sé gli elementi dello spazio pubblico e le infrastrutture di base che ne permettono il funzionamento.

Il concetto parte dall'idea di un semplice blocco di calcestruzzo, all'interno del quale vengano ricavate delle guide longitudinali contenenti dei profili metallici a U. Essi racchiuderanno, anzitutto, il sistema d'illuminazione della piazza, ma potranno assumere anche una configurazione "attiva", agendo da supporti di attacco dei sistemi elettronici di alimentazione e dei vari dispositivi accessori della mediateca. Il blocco, osservato trasversalmente, possiede due diversi fronti: uno che consente l'interazione dal livello inferiore ed un altro da quello superiore (a quota +50cm).

Nel primo caso l'elemento apparirà più alto e monolitico e si caratterizzerà per la possibilità di relazionarsi con esso stando in piedi, come semplice appoggio, come muro su cui graffitare, o persino come oggetto di arrampicata e stimolo di gioco per i bambini. Osservato dal piano più elevato, invece (che sarà sempre quello di riferimento rispetto ad una delle testate della piazza) potrà costituire una seduta, uno spazio per fermarsi a leggere un giornale, a chiacchierare, collegarsi ad internet col proprio computer portatile, e via dicendo.

Le guide saranno utili anche come aggancio di sistemi temporanei di copertura, per consentire la fruizione dello spazio pubblico anche in periodi dal clima meno mite o per offrire spazi d'ombra durante la calura dei mesi estivi.

La semplicità di questi elementi rappresenta un punto di forza poiché consente di impostarli su molteplici configurazioni, alcune delle quali sono quelle attualmente previste, perché connesse specificamente all'accesso ai sistemi multimediali della conoscenza, ma molte potranno essere pensate in futuro, in vista di nuovi usi della piazza, di eventi pubblici particolari che essa si dispone ad ospitare, o, come si auspica che avvenga, in virtù della fantasia e dell'inventiva delle varie categorie di utenti dello spazio.

## Riferimenti bibliografici

- Albrecht B- Benevolo L., I confini del paesaggio umano, Laterza, Roma, 1994
- Amendola G., La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea, Laterza, Bari, 2008
- Anders P., Anthropic Cyberspace -Defining Electronic Space from First Principles-, Leonardo, Vol. 34, No. 5, Ninth New York Digital Salon. (2001), pp. 409-416
- Anders P., CAiA-STAR Symposium: 'Extreme parameters. New dimensions of interactivity' (11-12 July 2001), Toward an architecture of mind Envisioning Cyberspace: The Design of OnLine Communities. Riportato su: <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/anders0302/anders0302.html>
- Anders P., Envisioning Cyberspace, New York: McGraw-Hill, 1998
- Ayer A.J., Language, Truth, and Logic, 1936, Linguaggio Verità e Logica, Traduzione di Giannantonio De Toni, Feltrinelli, Milano, 1975
- Baccarini M., Lo spazio soggettivo dell'(inter)azione, Annali dell'Università di Ferrara, Nuova serie, Sezione III, Filosofia, Discussion Paper 77, 2009
- Benjamin W., Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Suhrkamp Verlag, Frankfurt, 1955. Traduzione italiana di Enrico Filippini, L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, Einaudi, III ed. 2000
- Berthoz A., Le sens du mouvement, Odile Jacob, Paris, 1997. Il senso del movimento, traduzione italiana di E. Dal Pra e A. Rodighiero, McGraw-Hill, 1998
- Bertini U., Scritti di politica aziendale, Giappichelli, Torino, 1995
- Borja J. e Muxi Z., L'espai public: ciutat i ciutadania, Institut d'edicions de la Diputació de Barcelona, Barcelona, 2001
- Bracco M., Empatia e Neuron Specchio. Una riflessione fenomenologica ed etica, Comprendere 15, 2005
- Branzi A., L'opinione -Contro l'architettura-, Interni n.559, Interni Panorama n.59, 2010
- Chisholm M.- Smith, D., Shared space, divided space : essays on conflict and territorial organization, Unwin Hyman, London, Boston, 1997

- Cicalò E., Sugli spazi pubblici. Discorsi sulla sfera pubblica della città contemporanea, Dottorato di Ricerca in Progetto Ambientale dello Spazio, Università degli Studi di Sassari, XIX ciclo, a.a. 2006-2007
- Crawford M., intervista a "Il Giornale.it" a cura di Alessandra Iadicco, I veri architetti stanno per strada, n.73 del 26.03.2009
- Cullen G., traduzione italiana di E. Marchigiani, Il paesaggio urbano. Morfologia e progettazione, Calderini, Bologna, 1976
- De Certau M., The Practice of Everyday Life, University of California Press, Berkeley, 1984
- De Kerckhove D., L'architettura dell'intelligenza, Testo&immagine, Roma, 2001
- De Magistris A. – Michel Vernes, Odile Decq Benoit Cornette -opere e progetti-, Electa, Milano, 2003
- Demartis L., L'estetica dello spazio di Susanne Katherina Langer, Aesthetica Preprint, Palermo, 2004
- Donald Appleyard, Kevin Lynch, John R. Myer, The View from the Road, MIT Press, Cambridge MA, 1974
- Drucker P., Management Challenges for the 21<sup>st</sup> Century, 1996
- Eberhard J.P., Brain Landscape -the coexistence of neuroscience and architecture-, Oxford University Press, 2008
- Eco U., Interpretazione e Sovrainterpretazione, Bompiani, Bologna, 2004
- Eco U., Lector in Fabula -La cooperazione interpretativa nei testi narrativi-, Bompiani, Milano, 1979
- Edelman G.- Tononi G. , A Universe of Consciousness, New York, Basic Books, 2000
- Eliade M., Il sacro e il profano, Bollati Boringhieri, Torino, 2008
- Emery N., L'architettura difficile -filosofia del costruire-, Marinotti, Milano, 2007
- Farinelli F., Geografia una introduzione ai modelli del mondo, Einaudi, Torino, 2003
- Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, a cura di Charles Bally, Albert Riedlinger e Albert Sechehaye, Losanna-Parigi, Payot, 1916. Trad. it.: Ferdinand de Saussure, Tullio De Mauro (a cura di) *Corso di linguistica generale*, Roma-Bari, Laterza, 1967
- Fiuza Faustino D., Beyond Materiality -On body and Mind-, Bureau des Mesarchitectures website
- Fiuza Faustino D., Against Hygienapolis, Anticorps, FRAC, France, 2004

- Freedberg D., Catalogo della mostra Emotional System –Contemporary Art between Emotion and Reason- Silvana Editoriale, Nov 2007
- Gallagher S., The practice of mind: Theory, simulation, or primary interaction. *Journal of Consciousness Studies*, 8 (5-7), 2001, pp. 83-108
- Gallese V., Embodied simulation : From neurons to phenomenal experience , *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, vol. 4, n. 4, December 2005
- Gallese V., Motor abstraction: a neuroscientific account of how action goals and intentions are mapped and understood, Psychological Research, Springer-Verlag, 2009
- Gallese V., Embodied Simulation and its Role in Intersubjectivity., In: T. Fuchs, H.C. Sattel, P. Henningsen (Eds.), The Embodied Self. Dimensions, Coherence and Disorders. Stuttgart: Schattauer, pp. 78-92., 2010.
- Gallese V., Corpo e azione nell'esperienza estetica. Una prospettiva neuroscientifica., Umberto Allemandi & c. editore, Torino, pp. 245-262, 2010.
- Gibson J.J., The ecological approach to visual perception, Houghton Mifflin, Boston, 1979
- Gibson J.J., The theory of affordances. In R. Shaw & J. Bransford (Eds.), Perceiving, acting, and knowing: Toward an ecological psychology, Hillsdale, NJ: Erlbaum, pp.67-82, 1977
- Gibson J.J., The visual perception of objective motion and sub-jective movement. *Psychological Review*, 61, 304-314, 1954
- Gilles D. – Girello D., La filosofia della scienza nel XX secolo, traduzione italiana di Matteo Motterlini, Laterza, Bari, 2005
- Glymour K., Dimostrare Credere Pensare, Cortina, Milano, 1992
- Gottdeiner M., The Social Production of Urban Space, University of Texas Press, Austin, 1985
- Hohenberg P.M. - L. Hollen Lees, La città europea dal medioevo ad oggi, Laterza, Bari, 1987
- Holl S., Parallax -Architettura e percezione-, Postmedia books, Milano, 2004
- I. de Solà-Morales, La réparation des villes, AA.VV, *La ville. Art et architectures en Europe 1870-1993*, Centre Georges Pompidou, Paris, 1994
- Ilardi E., Il senso della posizione, Meltemi, Roma, 2005
- Jakle J.A., Cincinnati in the 1830's: A cognitive Map of Traveler's Landscape Impressions, *Environmental Review*, Vol.3 N.3, Forest History Society for Environmental History, 1979



- Jormakka J., Olandesi Volanti -il movimento in architettura-, testo&immagine, Roma, 2002
- Junger E., L'operaio. Dominio e forma, 1932
- La Cecla F., Contro l'Architettura, Bolatti Boringhieri, 2008
- Langer S.K., Problemi dell'arte, Il Saggiatore, Milano, 1962
- LeDoux J., The Emotional Brain. The Mysterious Underpinnings of Emotional Life, Simon & Schuster, 1996, traduzione italiana di Sylvie Coyaud, Il cervello emotivo. Alle origini delle emozioni, Baldini&Castaldi, Milano, 1998
- Lefebvre H., Critique of Everyday Life, Verso, London, 1991
- Lynch K., City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch (Tridib Banerjee and Michael Southworth, a cura di), MIT Press, Cambridge MA and London, 1990
- Lynch K., Some childhood memories of the city, in City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch (Tridib Banerjee and Michael Southworth, a cura di), MIT Press, Cambridge MA and London, 1990
- Lynch K., The Image of the City, MIT Press, Cambridge MA, 1960, trad. italiana di G.C. Guarda, Ceccarelli P. (a cura di), Marsilio, 2006
- Ma ciocco G. -Tagliagambe S., La città possibile -Territorialità e comunicazione nel progetto urbano-, Dedalo, Bari, 1997
- Maciocco G. - Tagliagambe S., La città possibile -Il processo di autopoiesi urbana-, Dedalo, Bari, 1997
- Maciocco G. - Tagliagambe S., The Territorial Future of the City, Springer, 2009
- Maldonado T., Reale e Virtuale, Feltrinelli, Milano, 2007
- Maturana H. - Varala F., L'albero della conoscenza -un nuovo meccanismo per spiegare le radici biologiche della conoscenza umana-, Traduzione di Giulio Melone, Garzanti, Milano, 1987
- Maturana H. and F. Varela, The Tree of Knowledge, Shambala, 1984
- Merleau-Ponty, M. Fenomenologia della percezione, Bompiani, Milano, 2003
- Morganti F. - Riva G., Conoscenza, Comunicazione e Tecnologia: Aspetti cognitivi della realtà virtuale, LED, Milano 2006
- Nicolao F., Didier Fiuza Faustino -Indagare lo spazio-, A n.485
- Noe A., Action in Perception, MIT Press, Cambridge, 2004
- Oldroyd D., Storia della filosofia della scienza, Il Saggiatore, Milano, 1989

- Palombo M.L., Nuovi Ventri -Corpi elettronici e disordini architettonici-, Testo&immagine, Roma, 2001
- Perez-Gomez A., Chora: the space of architectural representation, MIT Press, Cambridge, 1994
- Perez-Gomez, A. Espacio Intermedios, in Aa.Vv., Presente y futuros -Arquitectura en la ciudades Presente y Futuros-, Actar, Barcellona, 1996
- Piaget J. L'epistemologie des relations interdisciplinaires, in Aa.Vv., L'interdisciplinarité. Problèmes d'enseignement et de recherche dans les universités, Ocde-Ceri, Paris, 1972
- Piaget J., La rappresentazione dello spazio nel bambino, in collaborazione con Bärbel Inhelder, Giunti e Barbera, Firenze, 1979
- Poincaré J.-H., Scienza e metodo, 1908, Tr. it. In Opere Epistemologiche, a cura di G.Boniolo. Piovani, Abano Terme, 1989, vol.1, pp.199-322
- Pongratz C. - M.R.Perbellini, Nati con il computer, Testo&Immagine, Torino, 2000
- Popper K.R., Congetture e Confutazioni -lo sviluppo della conoscenza scientifica-, traduzione di Giuliano Pancaldi, Il Mulino, Bologna, 1972
- Prestinenza Pugliesi L., Il corpo dell'architettura, in 2A+P BODY, anno I, numero 0, settembre 1999
- Riva G., Dall'immagine alla realtà virtuale, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano, presentazione del 21.04.2007
- Rizzolatti G. – Sinigaglia C., So quel che fai, Milano, Cortina, 2006
- Russell B., La conoscenza del mondo esterno, traduzione di Maria Camilla Ciprandi, TEA, Milano, 1995
- Rykwert J., L'idea di città, Adelphi, Milano, 2002
- Schumacher P., Hadid Digitale -paesaggi in movimento-, Testo&Immagine, Roma, 2004
- Sennet R., Il declino dell'uomo pubblico, Bompiani, Milano, 1982
- Sennett R., La coscienza dell'occhio. Progetto e vita sociale nelle città, Feltrinelli, Milano, 1992
- Speaks M., Everyday Urbanism -Margaret Crawford VS Michael Speaks- Michigan Debates on Urbanism, edited by Rahul Mehrotra, volume 1, University of Michigan, 2004
- Spuybroek L., Motor Geometry, 2A+P -BODY-, n.0,1997

- Tabossi P., Johnson-Laird -la vita, il percorso intellettuale, i temi, le opere-, Franco Angeli, Milano, 1998
- Tagliagambe S., L'epistemologia contemporanea, Editori Riuniti, Roma, 1991
- Tagliagambe S., Lo spazio intermedio -Rete, individuo e comunità-, Università Bocconi Editore, Milano, 2008
- Tagliagambe S., Presentazione Convegno indetto dall'ANDIS, Legnano, 12 novembre 2007
- Tagliagambe S., The Territorial Future of the City -the dilation of the concept of inhabit and the city/territory relationship-, Springer, 2009
- Uchtomskij A.A., *Princip dominanty, tesi 18* - in S.Tagliagambe, The Territorial Future of the City -the dilation of the concept of inhabit and the city/territory relationship-, Springer, 2009
- Varanini F., Il Knowledge -questo sconosciuto-, Bloom Frammenti di Organizzazione, 20.07.1999
- Vitruvio Pollione, Marco De Architectura -libro III-, traduzione di Franca Bossalino e Vilma Nazzi, Kappa, Milano, 2002
- Zeisel J., Inquir by design -Environmental/Behavior/Neuroscience in Architecture, Interiors, Landscape and Planning, Norton & Company, New York, 2006

Un ringraziamento speciale a tutti coloro che mi hanno supportato e sopportato in questi anni di ricerca, agli amici che non cito singolarmente ma ai quali dedico un sincero abbraccio. Grazie al Prof. Fabio Bacchini per il costante affiancamento, per la serietà e la sincerità nel suo lavoro. Grazie al Prof. Silvano Tagliagambe per gli sporadici ma illuminanti incontri. Grazie a Frank Russel per l'ospitalità nel lungo periodo di ricerca negli USA. Grazie a Matteo Baccharini, Massimiliano Cappuccio, Marcello Costantini e Francesca Ferri per aver condiviso i loro studi e le loro idee, fornito consigli e suggerimenti per lo sviluppo di questo lavoro. E grazie alla comunità della Facoltà di Architettura di Alghero -la mia Scuola-, al Preside, ai professori, ai collaboratori che con il loro impegno, sacrificio e tanta passione, in condizioni spesso difficili, alimentano sogni e speranze quotidiane di chi ancora, come me, ci crede.