Per una Filosofia dell'Interno Architettonico

Lezioni in un Dottorato di Ricerca

a cura di
Aurosa Alison

Prefazioni di Paolo Giardiello e Fabrizio Lomonaco

Urbanistica e pianificazione territoriale
per una architettura eco ed antroposostenibile

Diogene Edizioni

PER UNA FILOSOFIA DELL'INTERNO ARCHITETTONICO

Lezioni in un Dottorato di Ricerca

a cura di Aurosa Alison

Prefazioni di Paolo Giardiello e Fabrizio Lomonaco

Copia personale di AUROSA ALISON. Concessa per gli usi della VQR e ASN.
E' vietata ogni riproduzione o diffusione non autorizzata dall'editore.

Diogene Edizioni

5
URBANISTICA E PIANIFICAZIONE TERRITORIALE
per una architettura eco ed antropososstenibile

collana di testi e studi promossa dal LUPT (Centro Interdipartimentale Laboratorio di Urbanistica e Pianificazione Territoriale dell'Università degli Studi di Napoli "Federico II") e dal Consorzio Interuniversitario "Civiltà del Mediterraneo".

Diretta da: G. Trupiano

Comitato scientifico: L. Begioni, M. Kaufmann, F. Lomonaco, R. Pititto, F. Santoianni, M. Viroli.

Le pubblicazioni in questa collana sono preventivamente sottoposte alla procedura di valutazione nella forma del blind peer review.

Quest'opera è protetta dalla Legge sul diritto d'autore
(Legge n. 633/1941: http://www.interlex.it/testi/l41_633.htm#1).

Tutti i diritti, in particolare quelli relativi alla traduzione, alla citazione, alla riproduzione in qualsiasi forma, all'uso delle illustrazioni, delle tabelle e del materiale software a corredo, alla trasmissione radiofonica o televisiva, alla registrazione analogica o digitale, alla pubblicazione e diffusione attraverso la rete internet sono riservati, anche nel caso di utilizzo parziale.
La riproduzione di quest'opera, anche se parziale o in copia digitale, è ammessa solo ed esclusivamente nei limiti stabiliti dalla Legge ed è soggetta all'autorizzazione scritta dell'Editore. La violazione delle norme comporta le sanzioni previste dalla legge.

Diogene Edizioni - I 86100 Campobasso (CB)
http://www.diogeneedizioni.it/
© 2017 by Diogene Edizioni

Tutti i diritti sono riservati

Prima edizione italiana settembre 2017

ISBN 978-88-6647-188-2 (ebook)

Questo volume è pubblicato con un contributo finanziario del LUPT (Centro Interdipartimentale Laboratorio di Urbanistica e Pianificazione Territoriale dell'Università degli Studi di Napoli "Federico II") concesso al prof. F. Lomonaco nel 2017.

Copia personale di AUROSA ALISON. Concessa per gli usi della VQR e ASN.
E' vietata ogni riproduzione o diffusione non autorizzata dall'editore.

INDICE

Prefazioni

di Paolo Giardiello e Fabrizio Lomonaco 5

Fausto Enrique Aguirre Escarcéga
Construcciones perceptuales por medio del color en el interior arquitectónico 9

Aurosa Alison
Dasein ist Architektur : l'esperienza dell'essere-nel-mondo-costruito 17

Gioconda Cafiero
Exhibit Design e Modelli di fruizione 27

Saverio Ciarcia
Il Dettaglio architettonico 37

Blanca Ruiz Esparza Díaz de León
Imagen del cuerpo no normativo en el diseño del espacio interior par todos 49

Mario Ernesto Esparza Díaz de León
El Sentido del Habitar : Experiencia y Trascendencia en el interior arquitectónico 59

Clara Fiorillo
György Lukács e la doppia mimesi dell'architettura 67

Antonio Gentile
Spazio abitativo come Spazio interiore 79

Paolo Giardiello
Interni intangibili 89

Fabrizio Lomonaco
Rappresentazioni dello Spazio in Cartesio 97

Rocco Pititto
Visioni del mondo e Architettura dello « Spazio Sacro » 105

Ernesto Ramon Rispoli
Progettare il dissenso. Appunti per un Design Contro-egemonico 115

Francesco Rispoli
Senso e Architettura 125

Copia personale di AUROSA ALISON. Concessa per gli usi della VQR e ASN.
E' vietata ogni riproduzione o diffusione non autorizzata dall'editore.

Viviana Saitto
Rivestimento vs Travestimento. Note sul ruolo della decorazione in Architettura..... 135

Marella Santangelo
Abitare il carcere/ In carcere 143

Note autori..... 151

Copia personale di AUROSA ALISON. Concessa per gli usi della VQR e ASN.
E' vietata ogni riproduzione o diffusione non autorizzata dall'editore.

PAOLO GIARDIELLO

INTERNI INTANGIBILI

Abstract: The principle of "connectivity" has changed the very meaning of interpersonal relations, of the right to obtain information and knowledge and the possibility to retrieve data and notions, altering the real substance of conditions such as "solitude", "perception" or "experience". What present-day scientific and technological research is seeking to impose is on the contrary a true change in trend; from the control and command of apparatuses to a true interactivity and dialogue with them. The future which is prospected is one in which devices will not only be more and more obedient and ready to obey our every wish, but will be able to "speak to us", to "attract our attention", in the sense that it will be the devices, which know our preferences and needs, that will stimulate us, invite us, make suggestions and proposals. Within these new relations architecture must be capable of accepting the challenge and manage to adapt, or rather renew, the spaces in which we live. In fact, it is not imaginable that this revolution will not alter spaces and the way we use them, that it will not change the idea of closed and open, interior and exterior, perhaps even the place itself, since the fact of being in a certain place will only be one of the parameters at play, and will no longer be so indispensable or absolute. The space certainly cannot remain indifferent; it must be substance and form of the "computer for living", stage of a dialogue between persons and things, of relations that are no longer immediately tangible even if based on strong and consolidated desires and expectations.

Keywords: Connectivity, Space, Interior, Personality, Identity.

L'avvento della tecnologia informatica, del digitale e della "rete" internet, ha modificato sostanzialmente il nostro quotidiano, costruendo un mondo in cui, secondo una espressione diffusa, siamo sempre "connessi". I nuovi apparati elettronici, i nuovi oggetti che ci circondano, hanno aumentato le possibilità di comunicazione e di conoscenza, di informazione e di scambio di opinioni ma, soprattutto, ci hanno reso parte di un "sistema" in cui siamo costantemente collegati a coloro o a ciò che abbiamo scelto di seguire e aggiornare.

Tale principio di "connettività" ha modificato il senso stesso delle relazioni interpersonali, del diritto all'informazione, della conoscenza e della possibilità di raccogliere dati e nozioni, alterando la sostanza reale di stati come la "solitudine", la "percezione" o l'"esperienza", ma anche la idea di "lontananza", di "spazio", di specificità dei "luoghi".

È solo dopo il 1995 che il *World Wide Web* diviene accessibile a tutti, che supera i confini chiusi delle comunità scientifiche internazionali, inaugurando l'era di internet, le cui ricadute, forse, non erano neanche immaginabili da chi, già alla fine degli anni Sessanta, aveva cominciato a sperimentare sistemi e modalità per collegare tra loro diversi computer.

Poco più di dieci anni dopo, nel 2007, con l'uscita del primo iPhone della Apple, la rete globale sarà, a tutti gli effetti, e non solo metaforicamente, "a portata di mano", uscirà dagli ingombranti computer e, grazie ad apparecchi piccoli come telefoni portatili – gli smartphone – , comincerà ad accompagnare in ogni momento e in ogni luogo, in maniera diffusa, le nuove generazioni di utenti.

La maggior parte dei software oggi non può più fare a meno della connessione alla rete, attraverso la quale il programma non solo elabora i dati immessi localmente ma li confronta, li verifica e li arricchisce con tutte le informazioni presenti nel *web*.

In soli venti anni abbiamo assistito ad una rivoluzione tecnologica che è stata anche una trasformazione sociale radicale, dei costumi, della capacità di comunicare, di informarsi e di fare cultura. Abbiamo vissuto non solo la miniaturizzazione degli apparecchi, la loro semplificazione e diffusione, l'avvento del touch con la conseguente scomparsa di tastiere e mouse, ma soprattutto abbiamo sperimentato un'interazione reale tra tutti gli strumenti, tra loro e le altre componenti che animano i nostri spazi.

L'avvento del digitale, del controllo a distanza, dell'informazione e del monitoraggio in tempo reale, hanno messo in discussione ogni strumento che davamo per scontato.

Ha scritto Ernesto Assante:

> Sono passati poco più di sei anni da quando i primi iPhone arrivarono nei negozi. Sei anni nei quali il mondo digitale e quello della comunicazione personale sono profondamente cambiati. Sei anni fa ragionavamo ancora di telefoni e computer, eravamo ancora in un mondo fortemente analogico, oggi pensiamo in termini di smartphone e tablet e i bit dominano la scena. Sei anni fa era possibile vivere in una casa priva di wifi, oggi ad essere connesso alla rete è persino il televisore che abbiamo in soggiorno. Sei anni fa Youtube aveva solo un anno di vita, e Facebook contava poco più di trenta milioni di utenti. Sei anni, un periodo breve in fondo, ma quanto basta per poter dire che si tratta di un passato definitivamente dimenticato, di un'altra era. Magari non per molti degli adulti, cresciuti con i pc, certamente per chi, giovane o adolescente, dei vecchi device non sa che farsene, e che pensa se stesso facilmente collegato alla rete, attraverso macchine sempre più potenti e portatili, pronto a condividere contenuti tramite i social network. A causare questo straordinario cambiamento è stato l'avvento dell'iPhone, che ha trasformato i cellulari in smartphone e ha inaugurato l'arrivo di Internet e delle app nelle nostre tasche, e spinto le altre aziende a cambiare rotta, Google a creare Android, Samsung a gettarsi nella mischia, Microsoft a scegliere la strada del touch, altre aziende a trasformarsi, fallire, rinascere[1].

Il digitale ha introdotto quindi un'altra dimensione, la capacità di incidere sul reale da parte di ciò che è virtuale, di modificare ciò che è materiale attraverso la immaterialità di sistemi di interfaccia e di relazione. L'odierna tecnologia ha cioè introdotto la smaterializzazione fisica dei prodotti e degli strumenti attribuendo quindi il valore della consistenza e della capacità di incidere sulla realtà fisica anche a elementi privi di fisicità.

A partire dal touch, dal wireless, fino al controllo a distanza, si è perduta la tradizionale relazione tra causa ed effetto attraverso azioni materiali imposte a strumenti messi in connessione fisica tra loro; gli effetti derivano da azioni che affermano volontà e scelte a prescindere dal contatto o dalla conoscenza della cosa in sé ma solo grazie al riconoscimento del suo valore utilitario, culturale o comunicativo.

La realtà quindi si è arricchita di sensi e significati che non risiedono nelle cose tangibili e appartengono invece al desiderio di controllo, trasformazione e proiezione della vita stessa.

Un'ulteriore valutazione tra realtà virtuale e materiale, tra spazio potenziale e fisico, tra strumenti divenuti di uso comune per la comunicazione e luoghi concreti per le relazioni, è che gli apparecchi multimediali contemporanei con cui accedere a "contatti"

[1] E. Assante, *Apple due iPhone per innovare ancora: l'identità della Mela tra mercato e visione*, in La Repubblica 09/09/2913, Milano, Gruppo Editoriale l'Espresso, 2013.

immateriali – ma comunque concreti – sono dotati, com'è noto, di una parte di sistema dato e comune a tutti gli apparecchi che contempla, tuttavia, la possibilità di essere personalizzato nella sua gestione e nella sua visualizzazione. Gli *smartphone* o i *tablet*, ad esempio, hanno una consistenza fisica e un sistema operativo che li rendono tutti uguali, ma sono altresì predisposti per essere, nell'interfaccia con l'utente, totalmente "customizzabili", resi cioè unici dalla volontà dell'utilizzatore che se ne impossessa, agendo su di esso, attraverso scelte che gli sono proprie, che fanno di quello strumento il proprio personale oggetto.

Questa fu, all'inizio, la filosofia dei prodotti Apple che, dietro il suffisso "i" dei suoi prodotti (iMac, iPhone, iPad), non solo celava il termine "*interactivity*" ma anche "*I*", inteso come io, proprio perché capaci di avere un carattere unico e riconoscibile.

> Siamo entrati nell'era della trasparenza. Istantanea e onnipresente, la condizione digitale realizza una nuova forma di comunità virtuale molto particolare. I nostri smartphone ci rendono nodi di un ipertesto globale. L'essere costantemente connessi riduce il sentimento della solitudine perché tutti diventiamo sempre e ovunque raggiungibili. Siamo completamente trasparenti: un uomo connesso non è un uomo indipendente. Si tratta di un cambiamento di civiltà. Questa mutazione nasce da un nuovo matrimonio del linguaggio con l'elettricità. Ogni volta che il linguaggio umano cambia di medium cambia anche l'etica. Nell'occidente, superando il concetto di *privacy*, la gente sta perdendo il controllo della sua intimità. La società in cui viviamo divide la realtà in due spazi opposti e non sa ancora bene come integrarli tra loro: lo "spazio privato" e lo spazio che potremmo definire "invaso". Si pensa generalmente che la nostra identità, il senso che abbiamo di noi stessi, sia una cosa privata, dove non si può entrare senza permesso. Ma nello spazio invaso il privato si riduce notevolmente. Vivere concentrati su uno schermo per quasi tutto il nostro tempo porta a un rovesciamento dell'orientamento mentale. Invece di interiorizzare un'informazione nel silenzio della lettura, di meditarla dentro di noi, la pubblichiamo su Facebook e su Twitter. Lo spazio della Rete è essenzialmente relazionale: sposta l'attenzione e la comunicazione all'esterno di noi. Nei social media l'identità si costituisce come proiezione e distribuzione del sé fuori dal luogo del corpo[2].

Grazie a tali tecnologie, si è modificato non solo il giudizio sul nostro presente – inafferrabile in quanto privo di tempo, cioè di permanenze sufficienti a comprenderlo – o la visione del passato – mai lo stesso in quanto sempre riletto attraverso parametri propri di un tempo successivo – ma anche la percezione stessa del futuro, inteso come sequenza possibile di avvenimenti capaci di incidere sulla nostra vita. Futuro veloce e inatteso, più ricco e complesso, capace di realizzare opportunità ben oltre ogni capacità immaginativa, di suggerire e esaudire i desideri prima che vengano sognati.

«Al giorno d'oggi, le vere difficoltà della vita democratica dipendono dal fatto che le innovazioni tecnologiche di cui si serve il capitalismo finanziario hanno sostituito i miti di ieri nella definizione di felicità per tutti, e diffondono un'ideologia del presente, una definizione dell'avvenire avvenuto che, a sua volta, paralizza il pensiero del futuro»[3].

[2] D. De Kerckhove, *Inconscio digitale: così il web modifica le nostre percezioni*, in La Repubblica 28/06/2015, Milano. Gruppo Editoriale l'Espresso, 2015.

[3] M. Augé, *Un ethnologue dans le métro*, Paris, Hachette, 1986; trad.it. a cura di Francesco Lomax, *Un etnologo*

Come afferma Marc Augé, tali innovazioni tecnologiche, imposte, indirettamente suggerite o semplicemente proposte, entrano a far parte della nostra vita in maniera apparentemente innocua, prese singolarmente non sembrano poter influire più di tanto, anche se poi innescano processi di aspettative, necessità indotte o bisogni prima ignorati, che richiedono trasformazioni e adattamenti che vanno oltre le abitudini o i riti del quotidiano, che modificano e trasformano quindi l'habitat in cui viviamo, i nostri luoghi, gli strumenti e gli oggetti di cui ci circondiamo, o almeno la percezione che abbiamo di essi, il valore stesso che gli attribuiamo.

Oggi tutto questo è acclarato tanto che, tale modo di intendere un prodotto, altrimenti banalmente funzionale o espressivo, ha influenzato ogni tipo di oggetto capace di avere una relazione esclusiva con il suo utilizzatore; sistemi manipolabili – in fase di acquisto o di utilizzo – più che "cose" determinate: dalle automobili, che possono essere scelte in infinite configurazioni e varianti, fino a tutti quei prodotti digitali che prevedono il "riconoscimento" del profilo dell'utente e quindi l'adattamento ai diversi gusti e abitudini dei vari potenziali fruitori. Tale modalità, che rende i prodotti sempre più disponibili ad una interazione reale e profonda con l'uomo, è stata concretamente recepita anche dal mondo del *furniture design*, degli oggetti che invadono gli spazi domestici, concepiti non più solo per assolvere determinati bisogni ma anche per soddisfare esigenze di gusto e, soprattutto, di rappresentazione del modo di concepire i luoghi di svolgimento della vita.

Parafrasando uno slogan caratteristico del Movimento Moderno, se la casa agli inizi del XX secolo poteva essere intesa, grazie alla rivoluzione tecnologica del tempo e in aderenza ai cambiamenti della società, come una "macchina da abitare", oggi essa si sta conformando sempre più come un "computer da abitare", uno strumento elettronico sofisticato capace di soddisfare ogni esigenza espressa dal contemporaneo, anche la più ardita.

La "macchina da abitare" del secolo scorso non voleva affermare solo l'avvento di innovazioni tecniche quanto, piuttosto, suggerire un nuovo "stile di vita" adeguato ai tempi in evoluzione corroborati da nuove opportunità offerte dal "moderno" in arrivo, voleva cioè dichiarare terminata un'epoca in cui le forme espressive faticavano a rappresentare i nuovi contenuti della società in evoluzione e l'arrivo di un linguaggio capace di comunicare con chiarezza aspettative e esigenze del proprio tempo. Il "computer da abitare" con cui oggi ci confrontiamo, non è altrettanto carico di contenuti e quindi non ancora capace di indicare nuove modalità insediative e relazionali, quanto solo di suggerire un totale controllo degli apparati e delle componenti, ovvero di integrazione e dialogo tra gli stessi, che attrezzano e qualificano gli spazi dell'attualità.

La domotica, letteralmente la robotica applicata alla casa, e cioè la diffusione e la declinazione di tali tecnologie in ambito domestico, pur avendo raggiunto potenzialità impensabili, nella prassi corrente, è ancora utilizzata al minimo delle sue potenzialità, prevalentemente per il controllo degli strumenti che contribuiscono al confort abitativo, per gli oggetti che animano lo spazio, per la gestione a distanza degli impianti e quindi per la verifica in tempo reale dei requisiti e delle prestazioni delle componenti tecnologiche.

Il termine domotica infatti deriva dal francese *domotique* (dalla parola latina *domus* e da *informatique*) e si occupa dell'applicazione di tecnologie per il controllo di dispositivi che consentono di automatizzare le operazioni necessarie in uno spazio domestico. Gli

nel metrò, Milano, Elèuthera, 2005.

aspetti di automazione e controllo sono estremamente semplici e la innovazione risiede nelle interconnessioni possibili tra i vari sistemi e la programmazione dei dispositivi di controllo.

Mentre il mondo, grazie alle nuove tecnologie, è diventato quindi un luogo di scambio, a ogni livello, di legami e di contatti interpersonali sempre più intensi, di conoscenza e approfondimento di interessi e passioni, di partecipazione a ideali, la casa invece – come i principali spazi destinati alle varie attività dell'uomo – è diventata principalmente uno "strumento" sempre più controllabile, più performante, più personalizzabile, più adeguato alle esigenze, insomma più complesso ma più facilmente gestibile. La voce "domotica" dell'Enciclopedia Treccani, a tal proposito, aggiunge che:

> Guardando al futuro, si può prevedere una focalizzazione delle tecniche domotiche al servizio dell'individuo, dando luogo alla cosiddetta *ambient intelligence*. Si tratta di applicazioni e servizi che creano un'interazione diretta tra la persona e la sua abitazione, oppure tra il lavoratore e il suo ufficio, in un quadro di comunicazioni mobili. [...] Ci siamo soffermati sulla domotica perché oltre al suo interesse oggettivo, è un caso paradigmatico del cosiddetto Internet delle cose. Si tratta di un'evoluzione della rete in cui gli oggetti si rendono riconoscibili, si scambiano informazioni sul loro stato e possono accedere a informazioni esterne. [...] Il meccanismo che sta alla base di tutti questi esempi si fonda sulla possibilità delle tecnologie digitali di dare un'identità alle cose e ai luoghi dell'ambiente [...]. Le comunicazioni degli oggetti possono essere recepite su tutti i dispositivi mobili, compresi i normali cellulari[4].

La ricerca scientifica e tecnologica oggi sta infatti cercando di imporre una reale inversione di tendenza e quindi proporre un rinnovato significato del ruolo della domotica nella vita dell'uomo: dal controllo e comando degli apparati si sta giungendo ad una reale interattività e ad un dialogo con essi. Il futuro che si sta progettando è quello in cui gli oggetti non solo saranno sempre più obbedienti e a nostra totale disposizione, ma saranno in grado di "parlarci", di "richiamare la nostra attenzione", nel senso che saranno gli oggetti, conoscendo i nostri gusti ed esigenze, a stimolarci, ad invitarci, a suggerire, a proporre. Tale cambio di atteggiamento, già percorribile tecnologicamente, e in essere nel mondo immateriale di internet, è prossimo ad invadere il nostro quotidiano, la nostra vita reale.

I prodotti ci riconosceranno, o meglio riconosceranno un nostro apparato – smartphone, tablet o semplice card dotata di chip che sia – e quando saremo presso di loro, apprendendo chi siamo e cosa desideriamo, ci proporranno offerte e opportunità, magnificando le loro qualità in tempo reale, invitandoci a provarli, a comprarli, a studiarli o semplicemente a conoscerli e utilizzarli. Gli oggetti, gli spazi, le istituzioni ci contatteranno sapendo i nostri gusti ed esigenze, bisogni e aspettative e, se glielo avremo consentito, ci daranno ogni tipo di informazione sulle loro caratteristiche attraverso confronti con altri prodotti o luoghi o situazioni simili.

Questo non solo quindi in campo commerciale, ma in tutte le attività quotidiane: in un museo o in una esposizione temporanea saranno le opere d'arte a raccontarci spontaneamente la loro storia e adeguarla al nostro interesse e livello di approfondimento, così

[4] Enciclopedia Treccani sul Web.

come durante la visita ad una città i monumenti stessi ci daranno informazioni culturali, orari di apertura, costo del biglietto di accesso, tempi di fruizione, organizzando quindi la nostra visita nel giorno e nel momento giusto, leggendo i nostri impegni e il nostro programma di viaggio. Come anche i luoghi di ristoro e divertimento sapranno ricordarci da quanto tempo non ci fermiamo a fare una pausa, a degustare un caffè, esaltando le caratteristiche dei prodotti e del servizio a nostra disposizione.

Insomma in albergo sapranno già cosa desideriamo per colazione; i luoghi di transito ci ricorderanno di comprare il giornale, il binario o il gate a cui andare e il tempo che manca alla partenza; una automobile ci disegnerà il migliore tragitto conoscendo le nostre abitudini e confrontandole con il traffico; una biblioteca ci aiuterà a scegliere cosa studiare o leggere; un treno saprà che musica preferiamo e come siamo soliti accomodarci in una poltrona, provando magari a convincerci che, per una volta, scendere in una tappa intermedia significa vivere una esperienza inattesa e certamente di nostro gusto.

Questo futuro, fatto di un'applicazione diffusa e capillare di tecnologie semplici, è oggi già potenzialmente in atto, necessita solo di interfaccia semplici e comprensibili e modificherà sostanzialmente le nostre abitudini, cambierà radicalmente il rapporto tra l'uomo e le cose, tra le azioni da compiere e i bisogni da soddisfare.

All'interno di tali nuove relazioni l'architettura deve sapere accogliere la sfida e riuscire ad adeguare, anzi rinnovare, gli spazi destinati alla vita dell'uomo. Non si tratterà infatti di calare nuovi oggetti o strumenti nelle vecchie conformazioni spaziali, ma di capire come dare nuova forma e significato a luoghi in cui l'interattività cancellerà confini tra bisogni e desideri, tra azioni e reazioni, tra pubblico e privato, tra reale e virtuale, tra intimo e condiviso.

> Il progresso della tecnica è stato sempre associato ad una certa visone del mondo, e la sua storia ha conosciuto grandi momenti fondativi, come il Rinascimento europeo e, nel XVIII secolo, il progetto degli enciclopedisti. Ma la concezione umanistica e la volontà di democratizzazione, che a quei tempi non solo li caratterizzavano ma ne erano parte integrante, oggi sono strettamente correlate al mondo dell'impresa. Da ciò deriva l'appello delle scienze umane perché esse partecipino alla formazione degli ingegneri reclutati nell'industria: formare all'innovazione significa, infatti formare alla realizzazione tecnica ma anche pensare la società nella quale tale realizzazione si colloca. Lo sviluppo di un'innovazione non consiste soltanto nel trovare la migliore soluzione tecnologica: bisogna anche che questa innovazione sia in sintonia con le attese delle differenti parti interessate (utenti, collettività, produttori, etc.), insomma un completo sconvolgimento della tradizionale cartografia dei saperi[5].

Non è immaginabile infatti che tale rivoluzione non alteri gli spazi e il loro uso, non modifichi l'idea di chiuso e aperto, di interno ed esterno, forse addirittura di luogo stesso in quanto l'essere in un determinato posto sarà solo uno dei parametri in gioco, non più così indispensabile, così assoluto. La personalizzazione dei luoghi andrà di pari passo alla interazione tra gli oggetti e gli utenti, tra il loro aspetto simbolico e formale e il loro effettivo uso. Certamente lo spazio non potrà rimanere indifferente, dovrà essere sostanza e forma del "computer da abitare", luogo di dialogo tra persone e cose, scena di relazioni non più immediatamente tangibili sebbene supportate da desideri e aspettative forti e consolidati.

[5] M. Augé, *Futuro*, Torino, Bollati Boringhieri, 2012.

L'architettura è ancora condizionata da presunte ideologie che la ingessano in una inutile rincorsa a tipizzare i comportamenti, ovvero si svuota di ogni contenuto innovativo, perde la sua funzione di immaginare nuovi e più aggiornati stili di vita, rimanendo vittima delle esigenze di un mercato che vede la banalità come obiettivo tranquillizzante per rispondere ad una utenza priva di reali richieste. In particolare l'architettura domestica, quella che ha costruito nel dopoguerra i gusti e le aspettative della società odierna, che ha saputo fare ricerca anche nelle maglie stringenti delle esigenze del mercato immobiliare, sembra essersi chiusa in posizioni di retroguardia. A parte pochi esempi virtuosi, tesi comunque a innovare le relazioni tra i fruitori più che le loro effettive azioni, cede alla tentazione di essere solo edilizia, prodotto standardizzato per un consumo veloce e privo di particolari pretese.

Oggi il progetto di interni o si rivolge ad una fascia di utenti che si possono permettere un progetto "su misura", che equivale ad una sartoria d'eccellenza prossima all'alta moda, oppure si è stabilizzato su standard del tutto scollegati dalla realtà domestica quotidiana; cioè o risponde in maniera dettagliata a esigenze chiaramente espresse, oppure si svuota di contenuti al fine di essere il mero contenitore tecnologico di oggetti aggiunti ma non integrati.

Quello che invece l'architettura, ed il progetto di interni in particolare, dovrebbe oggi prevedere è una base di dotazioni certe e una flessibilità di utilizzo, nonché di adattamento al gusto e alle mode.

L'interattività, di cui allo slogan della Apple ai suoi esordi, rimane ancora la chiave per spostare l'attenzione dalle cose agli utenti, dalla tecnologia al suo utilizzo, dalle prestazioni al benessere che deriva dal soddisfacimento fisico e psicologico dei bisogni espressi.

Che significa "personalizzare" lo spazio? Con tale termine non si vuole indicare la prassi arredativa o allestitiva dello spazio. Anzi, proprio ritenendo che lo spazio abitativo sul mercato non debba essere proposto "vuoto", in attesa di una qualsiasi definizione d'uso e di vita, ma già con un suo carattere corroborato da contenuti profondi, non è quindi nella mera disposizione di arredi e suppellettili che avviene l'atto di identificazione tra l'uomo e il suo habitat privato. Rendere adattabile e unico un luogo implica che esso preveda, già nella sua ideazione, sufficienti margini di flessibilità e trasformabilità che devono essere propri del suo carattere espressivo, affine cioè ai suoi contenuti, oltre che una condivisione di scelte e soluzioni in fase esecutiva.

Il progetto di interni contemporaneo dovrebbe prevedere prestazioni garantite in un assetto potenzialmente variabile, opportunità stabili in un sistema invece flessibile. I luoghi domestici non sono, infatti, più fermamente stabiliti da comportamenti uniformi e condivisi come un tempo, quando una stanza vuota, una volta arredata con gli idonei mobili, assumeva immediatamente la forma delle relazioni interpersonali previste dalla funzione. L'abitare odierno è di per sé privo di schemi tipologici capaci di assolvere modi di vita prestabiliti, ogni luogo è inventato di volta in volta ed è in grado di assumere infinite configurazioni sulla base di esigenze sempre dinamiche. La miniaturizzazione degli apparati d'uso corrente, l'assenza di cavi e connessioni, la portabilità di strumenti e oggetti, non prevedono una loro collocazione determinata, invitano quindi a inventare gli spazi che, comunque, non hanno più un confine fisico, ma che risultano essere il punto di partenza da cui scrutare realtà materiali e virtuali, attraverso cui conoscere e comunicare, in una dimensione totalmente atopica.

Lo spazio domestico è forma dell'abitare, ma se i principi dell'abitare non sono rap-

presentabili da modalità univoche, non sono stabili e ripetitivi, allora lo spazio stesso deve essere mutevole e interattivo, personalizzabile nel senso più profondo di qualcosa che possa divenire, in ogni momento, l'immagine di chi lo abita.

Permettere margini di personalizzazione non significa, in definitiva, un progetto di architettura più debole, piuttosto comporta il coraggio di immaginare scenari sempre diversi in cui l'uomo, alla ricerca del proprio modo di essere, possa rappresentare le proprie inquietudini e soddisfare le più intime aspettative con maggiore forza, coerentemente con lo sviluppo della società di cui è parte.

Certamente lo spazio non potrà rimanere indifferente, dovrà essere sostanza e forma del "computer da abitare", luogo di dialogo tra persone e cose, scena di relazioni non più immediatamente tangibili, sebbene supportate da desideri e aspettative forti e consolidati.

I luoghi pubblici della cultura, dell'esposizione e dell'allestimento, i luoghi di transito o comunque legati al viaggio e alla ospitalità temporanea, i luoghi dell'educazione e dello svago, gli interni urbani intesi come luoghi di relazione all'interno del tessuto urbano, per loro stessa natura si predispongono più facilmente ad accogliere l'interattività e la flessibilità come principi capaci di assecondare le nuove relazioni e modalità di comunicazione, mentre lo spazio domestico, i luoghi intimi e privati, hanno invece necessità di una maggiore attenzione per dare forma ed espressione alle nuove modalità di vita. Si tratta di filtrare il livello di partecipazione e di intrusione della tecnologia informatica nella sfera del proprio privato, i livelli di autonomia e di interpretazione, i gradi di automatismo e gestione. Si tratta cioè di costruire accuratamente il proprio profilo che, ben al di là di un semplice "profilo utente", diventa la formalizzazione della propria idea del mondo.

Mondo che, avendo perduto i suoi limiti fisici, considerato comunque conoscibile e controllabile, esprime relazioni e connessioni più che confini e appartenenze e che implica un'idea di luogo e di spazio permeabile e aperta, identitaria ma condivisa.

L'architettura deve quindi approfittare delle possibilità tecniche e dei materiali, per individuare scenari di vita non desunti dal passato ma dedotti dalle aspettative quotidiane, capendo che le relazioni tra gli spazi e i luoghi, tra le cose e gli utenti, saranno parte di un progetto personalizzabile, adattabile e trasformabile dove più che la progettazione materiale dell'habitat conteranno i contenuti e la corrispondenza tra questi e l'utente finale che sarà il vero artefice delle scelte morfologiche e delle opportunità fruitive derivanti dalle tecnologie a disposizione.

FABRIZIO LOMONACO

RAPPRESENTAZIONI DELLO SPAZIO IN CARTESIO

Abstract: The question of space in its modern version is returned in the central analysis of architecture and "landscape", marked by an interest in the "forms of emptiness". It is to consider and experience the connections between the "objects" of architecture not only in itself but in relation to the "territory" that contains them. It acts in a dialectic between empty and full, between the figure and the background is one of the fundamental reasons of modern thought. The essay focuses on the philosopher and mathematician, René Descartes, and it examines his views on space and place, and the gap in *Regulae* and *Principia* also considering the limits and the developments in Leibniz.

Keywords: Spatium, Empty, Architecture, Philosophy, Descartes.

Nel seguente intervento proverò a saggiare le radici moderne del concetto di *spazio* in relazione a quello di *vuoto* ritornato centrale nelle analisi su architettura e "paesaggio", segnate, infatti, dall'interesse per le "forme del vuoto"[1]. Si tratta di considerare e sperimentare le connessioni tra gli "oggetti" dell'architettura non solo in sé ma nella relazione con il "territorio" che li contiene. In esso agisce una dialettica tra *vuoto* e *pieno*, tra la figura e lo sfondo che è uno dei motivi fondamentali del «processo interstiziale» studiati da Eisenman[2], di quell'aggiornata composizione contemporanea che già Rowe ha definito "architettura ambigua e composta"[3]. E tutto ciò costatando che le forme del "vuoto" includono sia forme spaziali sia quelle di una nuova dimensione denominata *figurale*. Occorre, allora, considerare un "ordine" che includa la forma del vuoto come figura, di accertare la funzione del vuoto quale *sfondo* e *costruzione* in vari campi dell'esperienza artistica. Nell'architettura si dà una nuova sensibilità per la modalità di "spazio-limite" (in cui il vuoto ha la funzione di definire i confini della forma artistica) e per quella di spazio ambiente». In questo lo spazio vuoto è mutevole, costruendo con la figura un unico sistema dinamico. La duplice modalità di identificazione spaziale è stata teorizzata da Focillon[4] ed estesa da Rowe alla scala urbana e al paesaggio, riferendo il vuoto-figura alla città di Firenze, in particolare, agli Uffizi, in cui la figura generata dallo spazio è primaria ed è un contrassegno attivo della struttura urbana. Al vuoto-sfondo appartiene l'esemplare *Saint-Dié* di Le Courbusier, dove la continuità della superficie esprime la discontinuità delle singole architetture nel loro sistema di corrispondenze geometriche[5]. Tutto ciò implica, *in limine*, l'abbandono di tipologie e astratte classificazioni, perché si tratta di riconoscere la valenza culturale della pratica architettonica quale confluenza e (la) fusione di stimoli

[1] Cfr. S. Crotti, *"Interspazi", dai siti pubblici ai luoghi comuni, in Le architetture dello spazio pubblico*, Milano, Electa, 1997, cit. da C. Toscani, *Le forme del vuoto. Spazi di transizione dall'architettura al paesaggio*, Santarcangelo di Romagna, Maggioli editore, 2011, p. 9 e sgg. Da queste pagine ho tratto lo spunto per le seguenti considerazioni in ambito architettonico. Il testo nel suo complesso riproduce gli interventi orali tenuti in una serie di lezioni per la scuola napoletana di Dottorato in Scienze filosofiche.

[2] Cfr. P. Eisenman, *Blurred zone*, New York, The Monicelli Press, 2003.

[3] Così C. Rowe, *Collage City*, tr. it., Milano, il Saggiatore, 1981.

[4] H. Focillon, *Vita delle forme*, tr. it., Torino, Einaudi, 1972, spec. p. 30.

[5] Così C. Toscani, *Le forme del vuoto...*, cit., pp. 10-11.

presentabili da modalità univoche, non sono stabili e ripetitivi, allora lo spazio stesso deve essere mutevole e interattivo, personalizzabile nel senso più profondo di qualcosa che possa divenire, in ogni momento, l'immagine di chi lo abita.

Permettere margini di personalizzazione non significa, in definitiva, un progetto di architettura più debole, piuttosto comporta il coraggio di immaginare scenari sempre diversi in cui l'uomo, alla ricerca del proprio modo di essere, possa rappresentare le proprie inquietudini e soddisfare le più intime aspettative con maggiore forza, coerentemente con lo sviluppo della società di cui è parte.

Certamente lo spazio non potrà rimanere indifferente, dovrà essere sostanza e forma del "computer da abitare", luogo di dialogo tra persone e cose, scena di relazioni non più immediatamente tangibili, sebbene supportate da desideri e aspettative forti e consolidati.

I luoghi pubblici della cultura, dell'esposizione e dell'allestimento, i luoghi di transito o comunque legati al viaggio e alla ospitalità temporanea, i luoghi dell'educazione e dello svago, gli interni urbani intesi come luoghi di relazione all'interno del tessuto urbano, per loro stessa natura si predispongono più facilmente ad accogliere l'interattività e la flessibilità come principi capaci di assecondare le nuove relazioni e modalità di comunicazione, mentre lo spazio domestico, i luoghi intimi e privati, hanno invece necessità di una maggiore attenzione per dare forma ed espressione alle nuove modalità di vita. Si tratta di filtrare il livello di partecipazione e di intrusione della tecnologia informatica nella sfera del proprio privato, i livelli di autonomia e di interpretazione, i gradi di automatismo e gestione. Si tratta cioè di costruire accuratamente il proprio profilo che, ben al di là di un semplice "profilo utente", diventa la formalizzazione della propria idea del mondo.

Mondo che, avendo perduto i suoi limiti fisici, considerato comunque conoscibile e controllabile, esprime relazioni e connessioni più che confini e appartenenze e che implica un'idea di luogo e di spazio permeabile e aperta, identitaria ma condivisa.

L'architettura deve quindi approfittare delle possibilità tecniche e dei materiali, per individuare scenari di vita non desunti dal passato ma dedotti dalle aspettative quotidiane, capendo che le relazioni tra gli spazi e i luoghi, tra le cose e gli utenti, saranno parte di un progetto personalizzabile, adattabile e trasformabile dove più che la progettazione materiale dell'habitat conteranno i contenuti e la corrispondenza tra questi e l'utente finale che sarà il vero artefice delle scelte morfologiche e delle opportunità fruitive derivanti dalle tecnologie a disposizione.