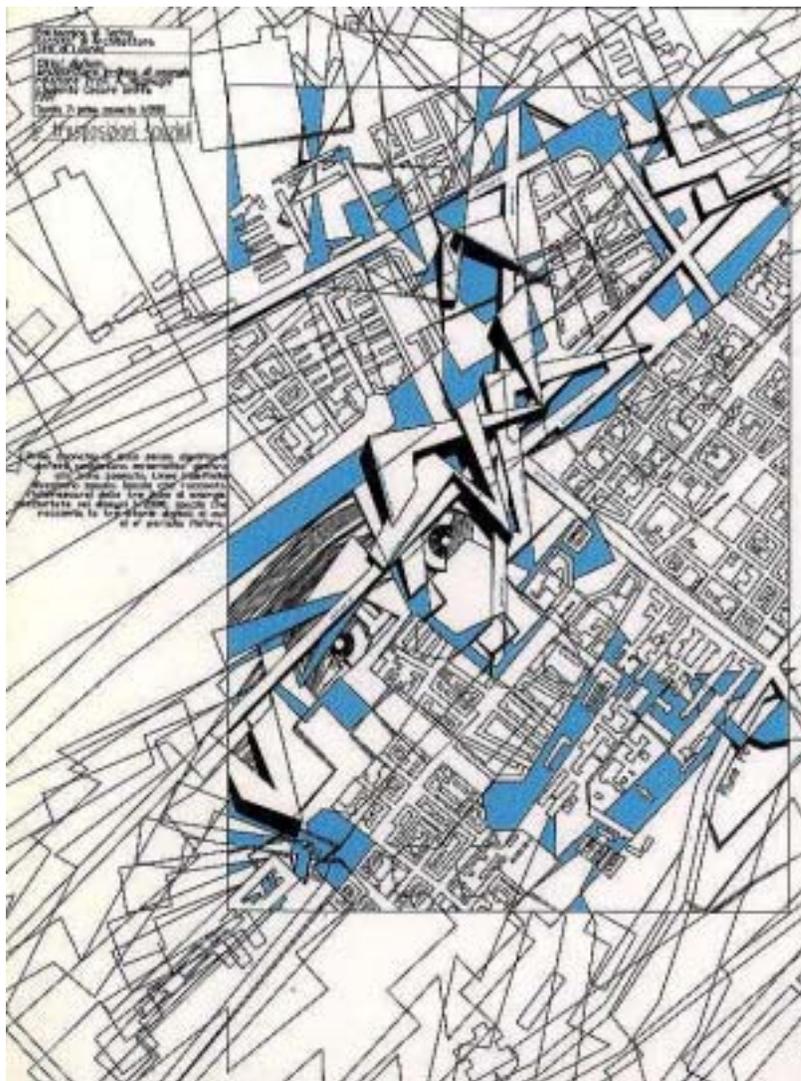


Città digitale, architettura in-linea di energia

di Cesare Griffa

Relatore: Agostino Magnaghi

Tre storie formano questa tesi. Tre storie che propongono una indagine attraverso gli immaginari simbolici legati alle comunicazioni digitali, alla ricerca di una loro trasposizione spaziale. Tre storie. Un comune presupposto: la architettura non solo risolve problemi tecnico-funzionali, ma è un linguaggio capace di raccontare storie, come cinema o letteratura.

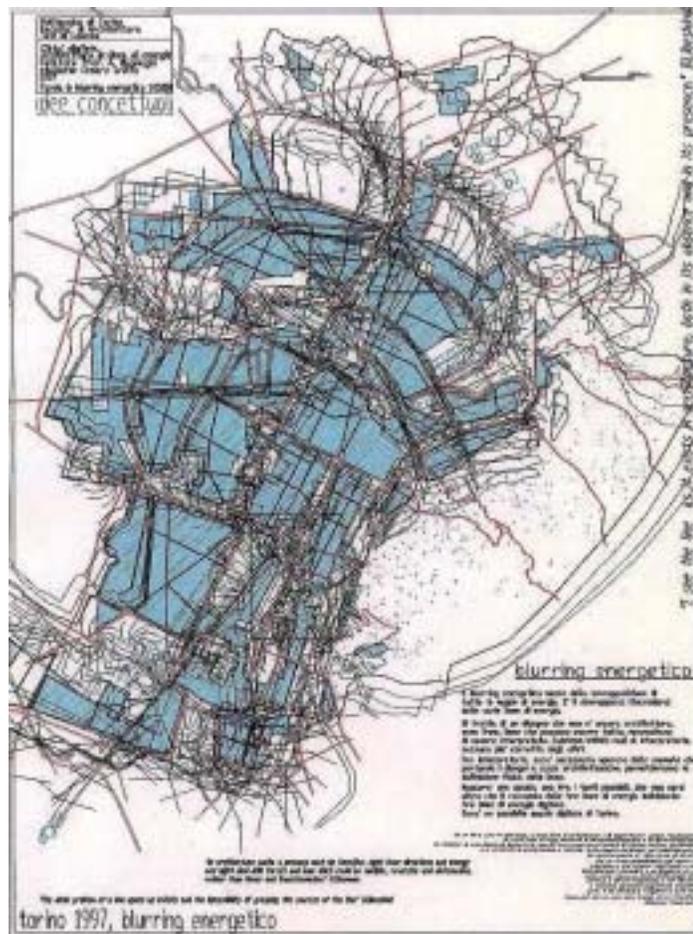


Storia 1

Una analisi dei cambiamenti diretti provocati dalle nuove tecnologie sulla vita quotidiana e delle loro conseguenze spaziali porta verso gli immaginari epistemologici dell'era digitale. Immaginari che, per sovrabbondanza dei messaggi, sembrano accrescere le relatività dei significati. Universi di significazioni come infiniti grovigli di linee, di letture possibili. Grovigli con incroci e interferenze che minano chiarezza e univocità deterministica di ogni significato.

Utopia si sposta dalla concezione tradizionale di progetto indirizzato alla creazione del migliore dei mondi possibili, unico e determinato mondo *Verità*, verso dimensioni più indeterminate. L'*utopia* acquisisce una dimensione infinita. *Utopia* diventa un groviglio di testi che si intrecciano e si legano tramite particelle asignificanti, *links*. *Utopia*, infinite storie possibili. Progetto utopico, alcune fra le infinite storie possibili, non migliori o peggiori di altre. *Utopia* diventa *atopia* o *eterotopia*, non è più un non-luogo determinato, è una possibile immagine di alcuni tra gli infiniti non-luoghi indeterminati. Spostamento. Spostamento da una episteme tradizionale verso una episteme "dei rumori", in cui rumori" significa interferenze, imperfezioni.

Negroponte, Boyer, Mitchell, Echevarria, McLuhan, Saussure, Foucault, Derrida, Deleuze e Guattari, Mandelbrot sono le guide in questa prima storia.



Storia 2

Un confronto teorico con *Peter Eisenman* e *Daniel Libeskind*, noti per il loro concepire la architettura come linguaggio piuttosto che come soluzioni infrastrutturali, porta verso luoghi in cui la architettura è la manifestazione spaziale di discorsi teorici profondi.

Un confronto volto alla ricerca di alcune storie, discorsi, da raccontare. Storie di città digitale da trasfigurare in spazio. Spazio digitale. Non risoluzione di problemi digitali, ma spazio digitalmente concepito.

Un confronto da cui emergono storie di linee. Storie da cui emerge un sistema di pensiero deterministico, pre-digitale, caratterizzato da strutture ad albero dove la scelta è sempre tra le due strade di un bivio, il dilemma. Linee che sono il confine tra le due strade separate dal bivio. Storie da cui traspare un sistema di pensiero digitale indeterminato concettualmente posizionato negli spazi che stanno tra i bivi.

Interstitial. Non si sceglie più tra bianco e nero, non si sceglie più né l'uno né l'altro, si scelgono contemporaneamente entrambi e nessuno dei due, il grigio. La linea di confine classica tra due elementi dicotomici era una linea netta, perfetta e adimensionale, non era spazio, era un semplice immateriale confine. In una "episteme dei rumori", la linea pura non esiste più. Diventa spazio frattale, spazio infinito all'interno del quale si può concettualmente posizionare il ragionamento dell'era digitale.

Un confronto da cui nascono tante linee di confine, tante linee che separano due concetti in contrasto. *Unoriginal*. Ragionamenti digitali, indeterminati, basati sui contrasti. Testi digitali, grovigli infiniti di linee di contrasto, linee di poli opposti. Poli. Positivo e negativo. Energia. Testi digitali come grovigli di linee di energia. Architetture di energia. Architettura in linea di energia.



Storia 3

Racconto architettonico di una fra le infinite possibili storie digitali.

Tre linee di energia, linee concettuali di duplici contrapposizioni, prendono forma, prima a parole e poi in spazio. Una forma fra le infinite possibili, non migliore o peggiore di altre:

- linea di energia 1: infinito assente/presenza di confine
- linea di energia 2: silenzio minimalista/rumore disgregante
- linea di energia 3: piena memoria/vuota arbitrarietà

Ogni linea racconta una storia che si interseca con le altre. La trasposizione spaziale della storia che ne nasce è un testo architettonico.

Un sito: Torino. Una Torino senza le sue infrastrutture meccaniche (industrie e ferrovie), decentrata, una serie di isole separate da spazi interstiziali; isole che galleggiano sopra un mare di flussi nel quale accade ciò che fa di Torino una città. Spazi interstiziali nei quali, oltre alla soluzione dei problemi infrastrutturali, flussi e linee si scontrano provocando situazioni di energia. Ogni linea di energia si trasfigura in una mappa concettuale disegnata negli spazi interstiziali. Le tre mappe si sovrappongono poi creando un disegno sopra la intera città (*blurring energetico*).

Non è ancora architettura, il disegno è ora indefinito: ogni linea disegnata è immateriale, può essere qualsiasi cosa e nulla. Tramite delle *zoomate* si ottengono dei disegni a scale architettoniche, nei quali grovigli di linee corrispondono alla storia che si sta raccontando in tutta la città. Ogni linea può ora essere interpretata e acquisire materialità, diventare volume, spazio, architettura.

Ecco questa tesi: cerca gli immaginari simbolici corrispondenti alla città digitale, individua alcune storie tra le infinite e le racconta in termini architettonici. Architettura in linea di energia: racconti di storie indeterminate.