

BDC

Università degli Studi di Napoli Federico II

19

numero 2 anno 2019



BDC

Università degli Studi di Napoli Federico II

19

numero 2 anno 2019

**New Green Deal:
Towards Ecological
and Human-centred
Urban Development
Strategies**



BDC

Università degli Studi di Napoli Federico II

Via Toledo, 402
80134 Napoli
tel. + 39 081 2538659
fax + 39 081 2538649
e-mail info.bdc@unina.it
www.bdc.unina.it

Direttore responsabile: Luigi Fusco Girard
BDC - Bollettino del Centro Calza Bini - Università degli Studi di Napoli Federico II
Registrazione: Cancelleria del Tribunale di Napoli, n. 5144, 06.09.2000
BDC è pubblicato da FedOAPress (Federico II Open Access Press) e realizzato con Open Journal System

Print ISSN 1121-2918, electronic ISSN 2284-4732

Editor in chief

Luigi Fusco Girard, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy

Co-editors in chief

Maria Cerreta, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Pasquale De Toro, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy

Associate editor

Francesca Ferretti, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy

Editorial board

Antonio Acierno, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Luigi Biggiero, Department of Civil, Architectural
and Environmental Engineering, University of Naples
Federico II, Naples, Italy
Francesco Bruno, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Vito Cappiello, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Mario Coletta, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Teresa Colletta, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Ileana Corbi, Department of Structures for Engineering
and Architecture, University of Naples Federico II,
Naples, Italy
Livia D'Apuzzo, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Gianluigi de Martino, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Stefania De Medici, Department of Civil Engineering
and Architecture, University of Catania, Catania, Italy
Francesco Forte, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Rosa Anna Genovese, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Fabrizio Mangoni di Santo Stefano,
Department of Architecture, University of Naples
Federico II, Naples, Italy
Luca Pagano, Department of Civil, Architectural
and Environmental Engineering, University of Naples
Federico II, Naples, Italy
Stefania Palmentieri, Department of Political Sciences,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Luigi Picone, Department of Architecture, University
of Naples Federico II, Naples, Italy
Michelangelo Russo, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Salvatore Sessa, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy

Editorial staff

Mariarosaria Angrisano, **Martina Bosone**,
Antonia Gravagnuolo, **Silvia Iodice**,
Francesca Nocca, **Stefania Regalbuto**,
Interdepartmental Research Center in Urban Planning
Alberto Calza Bini, University of Naples Federico II,
Naples, Italy

Scientific committee

Roberto Banchini, Ministry of Cultural Heritage
and Activities (MiBACT), Rome, Italy
Alfonso Barbarisi, School of Medicine, Second
University of Naples (SUN), Naples, Italy
Eugenie L. Birch, School of Design, University
of Pennsylvania, Philadelphia, United States of America
Roberto Camagni, Department of Building
Environment Science and Technology (BEST),
Polytechnic of Milan, Milan, Italy
Leonardo Casini, Research Centre for Appraisal
and Land Economics (Ce.S.E.T.), Florence, Italy
Rocco Curto, Department of Architecture and Design,
Polytechnic of Turin, Turin, Italy
Sasa Dobricic, University of Nova Gorica,
Nova Gorica, Slovenia
Maja Fredotovic, Faculty of Economics,
University of Split, Split, Croatia
Adriano Giannola, Department of Economics,
Management and Institutions, University of Naples
Federico II, Naples, Italy
Christer Gustafsson, Department of Art History,
Conservation, Uppsala University, Visby, Sweden
Emiko Kakiuchi, National Graduate Institute
for Policy Studies, Tokyo, Japan
Karima Kourtit, Department of Spatial Economics,
Free University, Amsterdam, The Netherlands
Mario Losasso, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Jean-Louis Luxen, Catholic University of Louvain,
Belgium
Andrea Masullo, Greenaccord Onlus, Rome, Italy
Alfonso Morvillo, Institute for Service Industry
Research (IRAT) - National Research Council of Italy
(CNR), Naples, Italy
Giuseppe Munda, Department of Economics and
Economic History, Universitat Autònoma de Barcelona,
Barcelona, Spain
Peter Nijkamp, Department of Spatial Economics,
Free University, Amsterdam, The Netherlands
Christian Ost, ICHEC Brussels Management School,
Ecaussinnes, Belgium
Donovan Rypkema, Heritage Strategies International,
Washington D.C., United States of America
Ana Pereira Roders, Department of the Built
Environment, Eindhoven University of Technology,
Eindhoven, The Netherlands
Joe Ravetz, School of Environment, Education
and Development, University of Manchester,
Manchester, United Kingdom
Paolo Stampacchia, Department of Economics,
Management, Institutions, University of Naples
Federico II, Naples, Italy
David Throsby, Department of Economics, Macquarie
University, Sydney, Australia



Indice/Index

- 233 Editoriale
Luigi Fusco Girard
- 245 Implementing the circular economy: the role of cultural heritage as the entry point. Which evaluation approaches?
Luigi Fusco Girard
- 279 Towards a circular governance for the adaptive reuse of cultural heritage
Martina Bosone, Serena Micheletti, Antonia Gravagnuolo, Cristina Garzillo, Allison Wildman
- 307 Il modello di città circolare come modello di sviluppo per le città di piccola, media e grande dimensione
Luigi Fusco Girard e Francesca Nocca
- 337 Da wastescape a risorsa: approcci multimetodologici per la rigenerazione dei paesaggi di scarto
Maria Cerreta, Fortuna De Rosa, Pasquale De Toro, Pasquale Inglese, Silvia Iodice
- 353 Cultural heritage adaptive reuse: learning from success and failure stories in the city of Salerno, Italy
Raffaele Lupacchini e Antonia Gravagnuolo
- 379 Percorsi di riuso del patrimonio rurale nel contesto urbano: il caso della cascina Roccafranca a Torino
Erica Meneghin

- 395 Dismissione e riuso degli spazi del sacro
Mariateresa Giammetti
- 417 Processi di rigenerazione per la
decarbonizzazione dell'ambiente costruito.
progettualità in transizione: Parma, Capitale
Italiana della Cultura 2020
Maria Rita Pinto e Serena Viola
- 441 Un approccio di rigenerazione place-based per
il territorio dei fari: il "MA" degli edifici-
lanterna
*Selene Amico, Maria Cerreta, Paola Galante,
Roberto Serino*
- 473 Genius loci: the evaluation of places between
instrumental and intrinsic values
Luigi Fusco Girard e Marilena Vecco
- 497 Valutazione circolare degli interventi di riuso
adattivo: il caso della città di Torino
Marta Bottero e Mattia Lerda
- 515 Adaptive reuse strategies for a regenerative
design: a multi-methodological decision-
making process for Montalbano Jonico
*Maria Cerreta, Antonella Falotico, Giuliano
Poli, Giorgia Grazioli, Francesca Laviola*
- 537 Storia delle pendici della rupe di Pizzofalcone:
adattamento e identità per una rigenerazione
urbana
Maria Teresa Como
- 559 Patrimoni in rete tra spazio analogico e spazio
digitale
Mariangela Bellomo e Antonella Falotico

PATRIMONI IN RETE TRA SPAZIO ANALOGICO E SPAZIO DIGITALE*Mariangela Bellomo, Antonella Falotico***Sommario**

Il contributo indaga una possibile modalità per riportare in vita i piccoli centri in abbandono a partire da esperienze di consulenza scientifica che un gruppo multidisciplinare dell'Università di Napoli Federico II sperimenta da alcuni anni. Lo studio fa riferimento ad alcuni termini chiave - ambiente, connessione, rete - rivisitati alla luce della cultura digitale per sperimentare azioni di rigenerazione in cui le specificità locali sono rapportate a dinamiche globali. Il processo che ha dato significato alle azioni è stato costruito su modelli collaborativi e *area based*, in cui network di organizzazioni, pubbliche e private, hanno agito insieme per sviluppare processi in cui la produzione di 'valore' è il risultato di una efficace combinazione di risorse locali e territoriali, interne ed esterne. La rete in tal senso costituisce l'elemento capace di direzionare le trasformazioni e di stabilire una connessione tra spazio analogico e spazio digitale.

Parole chiave: cultura digitale, design collaborativo, processo adattivo

HERITAGE IN NETWORK BETWEEN ANALOGICAL AND DIGITAL SPACE**Abstract**

This paper focuses on a possible way to bring small abandoned centers back to life, starting from scientific consulting experiences that a multidisciplinary group of the University of Naples Federico II has been experimenting for some years. The study refers to some keywords - environment, connection, network - revisited from the digital culture perspective, in order to experiment regeneration actions where local specificities relate to global dynamics. The process that gave meaning to the actions was built on collaborative and Area Based models: networks of public and private organizations acting together to develop processes in which the 'value' is the result of an effective combination of local and territorial, internal and external resources. In this sense, the network is the element capable of directing transformations and establishing a connection between analogical and digital space.

Keywords: digital culture, collaborative design, adaptive process

1. Centri minori quale destino

Ritenere che i piccoli centri urbani e/o edifici isolati (manieri, casini, masserie, ecc.), abbandonati e non, siano un patrimonio da salvaguardare e valorizzare, vuol dire, a partire dal significato della parola patrimonio, riconoscere in essi un insieme di valori - ambientali, storici, culturali, materici, ecc. - che ne sanciscono la legittimità di esistenza e ne decretano, in una lettura sistemica, il ruolo di fattori di sviluppo economico (Giuffrida et al, 2018). Del resto, nel 1972 l'Unesco emana la Convenzione per la protezione del Patrimonio Mondiale culturale e naturale, dichiarando che «ai fini della presente Convenzione sono considerati patrimonio culturale [...] gli agglomerati: gruppi di costruzioni isolate o riunite che, per la loro architettura, unità o integrazione nel paesaggio hanno valore universale eccezionale dall'aspetto storico, artistico o scientifico» (art.1). Ne discende un rinnovato processo di attenzione verso i centri storici e verso le architetture diffuse, non monumentali, che si è tradotto, nel nostro Paese, anche in un lento ma costante fenomeno di riscoperta delle aree interne (De Rossi, 2018). Si tratta di aree nelle quali, immersi in ambienti naturali dai caratteri molto diversi e variegati, si ritrovano insediamenti urbani in cui è possibile individuare le tracce di quei popoli che nel tempo hanno abitato, vissuto, conquistato quegli insediamenti e li hanno resi un *unicum* da salvaguardare e valorizzare. L'intensità di scambi culturali, infatti, ha generato forme di paesaggio caratterizzate da elementi originari e originali, tradotti in archetipi tipologici e costruttivi (Nardi, Campioli, Mangiarotti, 1991) che rendono riconoscibili le matrici identitarie dei diversi territori, fondate sul valore dell'importanza conferita allo spazio abitato. «Come ampiamente dimostrato dagli antropologi, l'importanza del luogo si esprimeva anticamente attraverso la presa di possesso di un territorio, che iniziava col riconoscimento di un "intorno" come luogo significante e sacro [...]» (Guardigli, 2012, p. 9). Sono habitat, vale a dire sistemi di relazione tra individui, artefatti e ambiente naturale, fondati su una capacità costruttiva dialogante con i fattori climatici, geografici, orografici e basata sulla trasformazione di risorse, disponibili in loco, in materiali da costruzione. L'ingegnosità dei mastri costruttori, l'esperienza plurisecolare nella quale la correzione dell'errore perfezionava la regola dell'arte, l'assimilazione, nel tempo, del pensiero tecnico sotteso ai diversi modi di abitare i luoghi hanno generato atti tecnici che giungono fino a noi sopravvivendo alla cultura che li ha prodotti (Nardi, Campioli, Mangiarotti, 1991). Un esempio è la conformazione compatta degli insediamenti che, con strade molto strette e un'opportuna trama distributiva di pieni e vuoti, di fatto è in grado di ombreggiare opportunamente i luoghi della vita quotidiana, consentendone la fruibilità anche in condizioni climatiche sfavorevoli date da temperature atmosferiche molto alte. Analogamente la casa a corte restituisce una tipologia edilizia nella quale gli ambienti destinati alla vita domestica erano organizzati intorno ad un patio/giardino: elementi naturali, quali acqua e vegetazione, ed elementi artificiali, quali porticati e pensiline, contribuivano alla costituzione di ambienti abitabili in condizione di benessere nel corso dell'intero anno solare. Anche la conoscenza delle regole geometriche, desunte dalla natura, collaborava a generare costruzioni capaci di sfruttare le condizioni climatiche favorevoli e ostacolare quelle sfavorevoli. Nell'Italia centro-meridionale, ad esempio, assumono particolare significato il dammuso siciliano, il trullo pugliese, il nuraghe sardo. L'aggregazione, a grappolo o in linea, di moduli base associata alla corretta disposizione delle aperture, opportunamente proporzionate, garantisce un appropriato microclima interno rispetto alle abitudini locali (Bellomo, 2016). Questi pochi esempi consentono di comprendere come architettura e natura, costruzione e clima, nei diversi

contesti geografici, sono stati binomi che, insieme ad altri fattori di natura politica, economica, sociale, ecc., hanno originato risposte concrete a domande insediative diversificate, andando a costellare il territorio naturale con aggregati urbani, più o meno grandi, con sistemi di edifici come, ad esempio, le masserie, veri e propri centri produttivi generatori di piccole comunità compatte, con manufatti isolati. Con riferimento ai sistemi di edifici, sono di particolare interesse le colonie agricole realizzate, in Italia, durante l'epoca fascista (Fig. 1). Uno studio pubblicato nel 2019, ne individua i caratteri comuni alle colonie realizzate dal regime portoghese e spagnolo nei rispettivi paesi (Bogoni, Rui Braz, 2019). Pensate in un clima politico e sociale dai caratteri ben definiti, le colonie italiane propongono il casale isolato, ubicato al centro dell'appezzamento agricolo e innestato in una infrastruttura viaria che lo rendono parte di un sistema di urbano 'dilatato', la città rurale (Basiricò, 2017). Questa è generalmente costituita da un 'centro', la piazza, frutto dell'intersezione di due strade, nella quale trovano luogo la chiesa, la scuola, il municipio. Le 'città rurali' e i casali rientrano nel dibattito culturale degli anni Trenta e in particolare nel 1937 in occasione del primo congresso nazionale di Urbanistica, durante il quale si definisce la dizione 'urbanistica rurale' e nel 1936 in occasione della Triennale di Milano, nel corso della quale si affrontava il tema dell'edilizia minore (Basiricò, 2017), ma soprattutto «oggetto di specifici progetti nelle colonie portoghesi, nei *pueblos* spagnoli così come nelle esperienze di fondazione agricola italiana, grazie alla presenza e all'impegno di tecnici, ingegneri e architetti, il casale risponde con efficienza prestazionale e spaziale ai bisogni dei coloni e interpreta la nuova sensibilità del Movimento Moderno» (Bogoni, Rui Braz, 2019, p. 148).

Fig. 1 - Pisticci, (MT). Centro Agricolo realizzato in epoca fascista



Tipica colonia confinaria di lavoro, riconosciuta come luogo della memoria e attrattore di manifestazioni culturali locali che, tuttavia, rimane isolata perché esclusa da qualunque processo di rifunzionalizzazione in grado di reinserirla in relazioni strategiche col contesto territoriale.

Tutto questo patrimonio subirà, nella seconda metà del '900, un lento e costante fenomeno di spopolamento dovuto a significativi flussi migratori verso le grandi città capaci di dare risposte ad una nuova domanda abitativa; i centri minori nel giro di poco tempo non sono più in grado con le proprie economie locali di competere con quelle globali; sono privati dei presidi sanitari, formativi, ricreativi, infrastrutturali, per ragioni di tipo economico che mirano a centralizzare, in città più o meno grandi, i servizi di base; sono vittime di un isolamento fisico che diventa anche isolamento sociale ed economico. Il patrimonio costruito lentamente si degrada e l'esistenza di una serie di elementi minuti, che rendono riconoscibili e, talvolta, unici determinati territori, è compromessa in maniera definitiva.

Il destino dei piccoli centri, orientato allo spopolamento, sembra essere confermato dalle previsioni presenti nel "World Urbanization Prospects 2018" delle Nazioni Unite. Il documento sostiene che il 70% della popolazione mondiale vivrà, nei prossimi trent'anni, nelle grandi città con l'implicita affermazione che i piccoli centri continueranno ad essere abitati da comunità dalle esigue dimensioni o addirittura abbandonati (Fig. 2).

Fig. 2 – Castel Ruggero (SA)



Edifici abbandonati del borgo antico immerso nel Parco Nazionale del Cilento e del Vallo di Diano

Le azioni tese a scongiurare l'oblio di questo 'arcipelago', diffuso su tutto il territorio, sono tese ad 'agganciare' i singoli centri in reti identitarie: rete dei borghi antichi, rete delle città di fiume, ecc., reti che consentono la costituzione di sistemi ampi in cui i singoli casi concorrono a definire un paesaggio da cui traggono forza e a cui conferiscono carattere. L'esistenza del web e dei social network, poi, facilita la pubblicizzazione della loro

esistenza, consentendo alle istituzioni, alle associazioni, ai singoli cittadini, di interagire, in linea torica, con il resto del mondo. È infatti noto il contributo che tali strumenti hanno fornito, negli ultimi anni, alla promozione del turismo minuto, richiamato da eventi culturali o da manifestazioni legate alle tradizioni locali, che però, evidentemente, da solo non riesce a sollevare le sorti di questi piccoli centri. Inoltre, il ricorso ai social network facilita le raccolte dati relative soprattutto alla *customer satisfaction*, dati che costituiscono una base di conoscenza fondamentale sia per precise dinamiche economiche, sia per gli obiettivi di studi e ricerche appartenente ai diversi ambiti disciplinari. Appare quindi evidente indagare il contributo che può essere fornito dalle molteplici dimensioni di carattere cognitivo, relazionale, comportamentale, economico, ecc. introdotti dall'era digitale, dimensioni che rendono possibile una nuova interpretazione (Ruberto, 2018) di quelle forme di paesaggio, molto spesso complesse, che testimoniano uno specifico rapporto tra il singolo insediamento e il contesto territoriale. Si tratta di esplorare una nuova visione strategica capace di generare luoghi dell'abitare che «dovrebbero aprirsi a un *continuum* ambientale senza confini stabili [...] visto che lo spazio abitato investe tanti elementi della natura fisica e intellettuale sui quali si fondano le possibilità inventive del costruire. E allora è opportuno riprendere in esame quella *art de bâtir*, arte di costruire, che estende il proprio raggio d'azione all'intera area ambientale, da trasformare in nuovo *environment*, valendosi di tutti gli strumenti della cultura moderna [...] simboli dell'inquietante e instabile ricerca di una spazialità abitativa sostenuta dalla consistenza materica. Una consistenza finalizzata a sostituire [...] lo statico con il dinamico [...]» (Vittoria, 1992, p. 3). In quest'ottica il complesso quadro delle attività di governo del progetto e degli obiettivi di qualità degli interventi di trasformazione si arricchisce di variabili introdotte da nuovi modelli di lavoro evolutivi e collaborativi propri della cultura digitale e di nuovi modelli operativi in accordo con una processualità 'in progress' che non consegna pacchetti preconfezionati, né indirizzi rigidi, ma azioni e pratiche 'aperte' innestate in una progettazione connettiva, partecipativa che sappia tenere in debito conto la naturale resistenza del mondo dell'architettura nei confronti del cambiamento, un fenomeno ben stigmatizzato da Mark Bew in "Built. Environment 2050. A report of our digital future" nell'espressione «la costruzione è l'ultimo bastione del mondo analogico». Mondo analogico (architettura) e mondo digitale (processo e progetto per l'architettura), si confrontano per stabilire nuove relazioni tra spazio e comunità che lo abita. «A partire dalla fine del secolo scorso, per mezzo delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, il concetto stesso di spazio ha subito un'ulteriore trasformazione, rimodulando la forma dei suoi legami con la società, secondo i modelli e le possibilità che le ICT stesse hanno consentito. La virtualizzazione dello spazio e la sua decostruzione in termini di prossimità e lontananza, secondo un essenziale vettore quale il tempo, hanno radicalmente rovesciato i rapporti di relazione che legano le persone ai luoghi» (Ciastellardi, 2009, pp. 7-8).

In questa fase nella quale nuovi paradigmi intervengono nel progetto dei luoghi dell'abitare, derivanti dalla digitalizzazione, si rinnova l'invito di Le Corbusier a ricercare il nuovo spirito indotto dai nuovi strumenti dell'epoca contemporanea, proprio perché in un'epoca di rinnovamento all'architettura è dato il ruolo della revisione dei valori (Le Corbusier, 1925), il che significa attualizzare certi valori propri dei centri minori e degli insediamenti rurali, piccoli e grandi, integrandoli nel presente come riferimenti culturali del un nuovo progetto insediativo, progetto capace di contrastare sia la degradazione sia l'imbalsamazione

dell'ambiente (Vittoria, 1985). La rivisitazione di alcuni termini, quali ambiente, connessioni, rete, alla luce della cultura digitale, quindi, vuole stabilire i presupposti teorici che consentono di interpretare e potenziare, e non subire acriticamente, l'apporto del mondo digitale in architettura.

2. Connessioni-ambiente-rete. Tre termini declinati alla luce della cultura digitale per la rigenerazione dei centri minori

Il termine digitale proviene dal latino, 'digitus' cioè dito, e quindi in implica la fisicità del corpo; tuttavia, è il passaggio attraverso la lingua inglese, 'digit', che lo rende comprensivo del significato di cifra numerica. La sintesi, oggi, è affidare al digitare o al toccare schermi, un *modus operandi* con il quale 'agire' a tutto tondo, scambiando elementi analogici quali immagini, file, decibel, attraverso un codice binario. Un aspetto da sottolineare consiste proprio nella presenza di due cifre matematiche alla base di ciò che viene anche definita la quarta rivoluzione industriale. Già nel 1973 Vittoria sottolineava la 'mutazione' della scienza matematica da mezzo per ottenere soluzioni cifrate a metodo scientifico per comprendere il reale. La mutazione risiedeva nella relazione di appartenenza introdotto dall'insiemistica. Con la logica sistemica l'appartenenza diventa relazione. Pertanto, le due cifre del codice binario sottendono il tema della relazione, tema dal quale partono almeno tre direttici.

La prima introduce l'associazione con il concetto di connessione. Connettere appare l'esigenza più urgente per condurre all'unità i vari specialismi nati a valle della rivoluzione tecnico scientifica del XVIII. D'Alembert promuoveva, nella prefazione all'*Encyclopédie*, la connessione tra i diversi saperi sostenendo che solo un modello di indagine capace di abbattere tutti gli steccati tra le varie scienze sarebbe stato in grado di condurre alla vera conoscenza. Vittoria ritrova nella medesima *Encyclopédie*, espressione scritta di uno dei momenti più significativi della storia occidentale, il 'luogo' di connessione tra la cultura scientifica, cultura umanistica e cultura materiale (Vittoria, 1994). L'*Encyclopédie*, quindi, rappresenta uno strumento innovativo di aggregazione e strutturazione delle conoscenze teoriche e pratiche, nonché uno strumento per la diffusione delle stesse su larga scala. Ciò fa riflettere sul fatto che, soprattutto in riferimento alla 'costruzione' dell'ambiente antropizzato, la condivisione del sapere, la collaborazione del fare, la diffusione delle tecniche sono considerate condizioni imprescindibili per la definizione dell'identità delle società e dei luoghi dell'abitare, e necessitano, dalla fase postindustriale in poi di linguaggi e strumenti in grado di consentire nuove forme di sapere e nuovi modi del fare tecnico. Nell'era digitale le connessioni sono promosse dal concetto di 'open' associato a 'source' e a 'innovation'. Si tratta quindi di ampliare l'idea di un modello di gestione della conoscenza fondato sulla cooperazione e condivisione nella direzione della eliminazione dei confini tra competenze e ambiti di sperimentazione diversificati per raggiungere, attraverso il contributo teoricamente di chiunque, il risultato desiderato: «[...] il principio dell'intelligenza collettiva [...] consiste nel considerare che il software migliore sarà quello ottenuto grazie alla collaborazione dei più» (Lochmann, 2019, p. 120). In quest'ottica anche il processo di trasformazione dell'ambiente costruito può avvalersi della partecipazione attiva di tutti coloro che sono coinvolti nel processo stesso, compresi i fruitori finali. La cultura digitale spinge ad includere il processo partecipativo verso l'elaborazione di opportuni modelli organizzativi in grado di coordinare i vari livelli di comunicazione e

partecipazione nelle varie fasi del processo di costruzione dell'habitat affinché l'intero iter possa giungere a conclusione in maniera legittimata dalla stessa comunità che lo ha varato. La seconda direttrice investe l'ambiente. Dal latino *ambire*, l'ambiente designa tutto quanto vi è intorno all'uomo. Tale significato appartiene alla cultura latina e anglosassone. Fa eccezione la lingua francese che utilizza il termine *milieu*, vocabolo che indica «luogo di mezzo» avocando la centralità al luogo e non all'individuo (Bertoldini, Campioli, 2009). Con la cultura digitale l'ambiente cambia ancora connotazione e diventa, cyberspazio uno spazio i cui elementi, «sono 'privi di dimensioni spaziali, ma iscritti nella singolare temporalità di una diffusione istantanea. Da ora in poi, ostacoli fisici o distanze temporali non potranno più separare la gente. Con l'interazione dei computer e i video, la distinzione tra 'qui' e 'là' non significa più nulla'» (Bauman, 2001, p.21). La scomparsa delle distanze fu già segnalata, alla fine degli anni Ottanta, dal sociologo McLuhan, il quale sottolineò la capacità di un satellite, nel collegare e trasferire informazioni in tempo reale in luoghi lontani, di «ridurre» il pianeta in un unico villaggio che egli definì globale. Tuttavia, un contributo significativo è stato offerto da Castells il quale, a partire dal mondo economico, identifica l'ambiente generato dal Digitale con lo «spazio dei flussi» uno spazio nel quale la dimensione temporale è asincrona, vale a dire che passato, presente e futuro esistono contemporaneamente. «Innanzitutto, è necessario comprendere che lo spazio dei flussi è costituito di posti (*places*), è uno spazio territorializzato. Ma questi posti ricevono il loro significato funzionale dal fatto che intrattengono dei rapporti e degli scambi con il resto dello spazio dei flussi» (Castells, 2008, p. 149).

Lo spazio dei flussi, la globalizzazione, le connessioni, conducono alla terza direttrice, di particolare importanza, la rete. Nel linguaggio digitale, troviamo sia il vocabolo *web* (ragnatela) sia il vocabolo *net* (rete) quasi a ricercare nel nuovo mondo, riferimenti chiari, appartenenti sia alla cultura preindustriale che post-industriale. La rete, insieme di maglie, ottenute con fili e nodi, è l'emblema della dematerializzazione. Nel campo digitale essa connette elementi mediante percorsi preferenziali, che di fatto significano comunicazione di caratteri, funzioni, potenzialità, ecc.; le connessioni non sono funzionali al funzionamento della rete, ma ne consentono l'esistenza; i nodi sono elementi non necessariamente interdipendenti tra loro; le connessioni, generano ambienti, spazi di relazione (Ciastellardi, 2013); la rete modifica le caratteristiche del tempo, include il ricorsivo, il circolare. Tuttavia, «l'influenza congiunta di uno spazio deterritorializzato come la rete e delle ICT come canale privilegiato di accesso al mondo stesso del web, ha cambiato e continua a influenzare il modo in cui si comunica, si lavora, si produce, si pensa. [...] Nascono nuove identità collettive e nuovi margini di comunicazione connettiva» (Ciastellardi, 2009, pp. 8-9). I tre termini riletti alla luce della cultura digitale assumono quest'ultima come la premessa di una *svolta* piuttosto che di una *rivoluzione*, ritenendo che la rivoluzione comporta l'incompatibilità del modello che propone con quello da sostituire, la svolta può ridefinire il modello precedente senza escluderlo (Ortega, 2017), può fare nascere nuovi modi di pensare al progetto per l'ambiente o ridefinirne quelli correnti.

3. Spazi dell'agire umano e ruolo della comunità attiva

Se fino a qualche decennio fa le società erano fondate sulla solidità delle cose e sulla stabilità delle relazioni, oggi non è più così. L'abitare segue le vie cinematiche del movimento, un movimento incessante, rapido, multidirezionale, difficilmente prevedibile.

Il terreno su cui si gioca la partita dell'agire umano (Il *The Game* suggerito da Alessandro Baricco) è oggi definito da uno spazio (artefatti e natura) caratterizzato fortemente da aleatorietà, indeterminatezza, variabilità e da un popolo multietnico, multiculturale, migrante, che riconosce non più una sola 'casa' ma che, al contrario, pensa come cittadino errante, ubiquo, perché ha gli strumenti per farlo, per muoversi su più livelli, fisici e mentali: dal salotto di casa domina il suo spazio di lavoro e, simultaneamente, può comprare l'abito desiderato o prenotare la sua vacanza. La realtà a cui si riferisce è qualcosa che al tempo stesso è un dentro e un fuori, un interno e un esterno, una condizione che oscilla tra reale e virtuale, che determina una sorta di *con-fusione* tra ciò che stiamo vivendo, ciò che immaginiamo e ciò che potenzialmente potremmo fare. Un agire complesso, difficile da codificare. Allo stesso modo non è più possibile predire (o quasi) le direzioni degli eventi naturali poiché essi sfuggono ad ogni imposizione, diventano eccezionali, evolutivi e imprevedibilmente involutivi allo stesso tempo, trasgredendo a ogni condizione di linearità del tempo.

Nel Mondo fluido e nelle ormai note condizioni di crisi che l'attuale clima di incertezza determina, si richiede che il progetto dell'abitare attui quella necessaria revisione di metodo e di pensiero che sappia interpretare al meglio le condizioni del cambiamento di quella 'vita vivente' di cui parla Silvano Tagliagambe, espressione che ben rende la complessità in cui si trova ad operare oggi il progettista, un operare che deve confrontarsi necessariamente con coloro che abitano i luoghi, ne narrano la storia, le contraddizioni, i valori secondo chi *sta dentro le cose* consentendo che questioni - e nel nostro caso luoghi, elementi, frammenti del territorio - apparentemente poco rilevanti possano assumere una diversa *posizione*, diventare elementi di orientamento delle decisioni, elementi strategici della valorizzazione attraverso l'invenzione (una parola che viene dal latino *invenire*, cioè 'trovare') di nuovi sistemi di relazione.

In questo quadro, anche la comunità diviene attiva e materia di progetto contribuendo a costruire la complessità di territori e luoghi poiché svela paesaggi che solo il suo occhio può aiutare a vedere: tutti quelli che possono essere condivisi, protetti, rigenerati, sviluppati, rappresentati da coloro che li abitano stabilmente e da coloro che vogliono abitarli per tempi diversi. «Vista in quest'ottica la natura del progetto diventa quella di espressione di una continua scommessa che deve tener conto, ovviamente, dei vincoli posti dalla realtà, ma deve altresì rimanere aperta a uno spettro di possibilità, con le quali giocare, evitando così di cadere nella trappola di un'esaltazione unilaterale dei vincoli a scapito del sistema delle opportunità che dovrebbe restare disponibile una volta che essi vengano definiti e fissati. [...] In questo senso si attua e si pratica una strategia considerata come continua creazione di possibilità e nella quale ogni scelta, ogni atto, ogni comportamento, attualizza una parte del possibile e contemporaneamente crea un nuovo possibile» (Tagliagambe, 2014, p. 6).

In una tale ricerca del possibile è necessario intercettare i paesaggi più disponibili e fortunati ma anche mettere sotto osservazione quelli più esposti al degrado e alla sparizione, per finalizzare le azioni alla valorizzazione, per non sprecare, per riciclare e riportare in vita anche ciò che sembra marginale, frammentario, residuale.

Sono spesso quei *paesaggi* intermedi, minori, nascosti ai più e riconosciuti solo da chi abita, *nodi* di una rete minore, che si oppone alle reti potenti, autoritarie, «tanto potenti da diventare pre-potenti, ordinarie come direbbe [...] Foucault» (Amirante, 2015, p. 15). Sono quelle realtà culturali condivise dalla collettività, legate a un sistema locale che guida con forza le trasformazioni, quelle in armonia con le leggi della natura, quelle che esaltano le differenze e si oppongono all'omogeneità spesso voluta dalle 'culture vincenti' proiettate

nella globalità. E non solo: chi guida queste collettività *trainanti* è oggi anche quell'intelligenza di massa che appartiene al mondo digitale, quella che mette insieme esperienze materiali e intangibili, mondi reali e format di mondi immaginari, quella che rende fluida l'esistenza aprendo a un nuovo modo di pensare ma anche di abitare.

Un abitare che non è più lineare ma che segue percorsi che si possono costruire, cucire su misura come fa un sarto; che si possono percorrere secondo direzioni multiple. Il digitale, la possibilità di navigare, immaginare, immergersi dentro lo spazio, ti cambia le coordinate mentali e cominci a pensare che non hai uno strumento fra le mani ma sei tu quello strumento, sei contenuto tu nel ventre di quella macchina che potenzia le tue facoltà e ti muta in un «iperuomo. [...] Un uomo che non è costretto a essere lineare. A essere inchiodato in un luogo mentale. A farsi dettare dal mondo la struttura dei suoi pensieri e i movimenti della sua mente. A entrare sempre dalla porta principale. Un uomo nuovo verrebbe da dire. [...] Passaggio di epocale importanza. [...] È la prospettiva di una umanità aumentata. [...] Il suo habitat è un sistema di realtà a doppia forza motrice, dove la distinzione tra mondo vero e mondo virtuale decade a confine secondario dato che l'uno e l'altro si fondono in un unico movimento che genera, nel suo complesso, la realtà.» (Baricco, 2018, p. 83).

Potenza della tecnica verrebbe da dire!

Una tecnica che rinnova non solo gli strumenti ma anche l'esperienza: «occorre innanzitutto farla finita con le false innocenze, con la favola della tecnica neutrale che offre solo i mezzi che poi gli uomini decidono di impiegare nel bene o nel male. La tecnica non è neutra, perché crea un mondo con determinate caratteristiche che non possiamo evitare di abitare e, abitando, contrarre abitudini che ci trasformano ineluttabilmente» (Galimberti, 2002, p. 29).

Come progettisti non possiamo prescindere dalla comprensione di tali dinamiche, il progetto, dall'edificio ai borghi, all'habitat, deve necessariamente interrogarsi su modalità operative in grado di costruire scenari fattibili, adatti al presente e, allo stesso tempo, aperti all'incertezza del futuro. Roland Barthes, nel suo ragionamento sulla semiotica della città, ci ricorda «che non si deve mai cercare di fissare e irrigidire i significati delle unità scoperte perché, storicamente, questi significati sono sempre estremamente labili, ricusabili, non dominabili. Ogni città è un po' costruita, fatta da noi, a immagine della nave Argo, di cui ogni pezzo era cambiato rispetto alla sua origine, ma che rimaneva sempre la nave Argo, cioè un insieme di sensi molto leggibili e identificabili. In questo sforzo per avvicinare semanticamente la città dobbiamo cercare di capire il gioco dei segni, di capire che qualsiasi città è una struttura, ma non cercare mai o non volere mai riempire questa struttura» (Barthes, 1967, p. 17). Una struttura concepita dall'uomo che la abita, che da spettatore diventa creatore (Changeux, 1995), ovvero *generatore*, di un ambiente più vicino ai suoi desideri, opposto a format prestabiliti. Da questo punto di vista l'ambiente con i suoi artefatti cessa di apparire come un oggetto, un evento, un processo a sé stante per rassomigliare di più a uno sfondo, uno scenario e un campo d'azione che non può essere separato dalla nostra struttura, dal nostro comportamento, dalla nostra cognizione (Tagliagambe, 1997). Un campo di azione che esce da vie di governo prestabilite, rigide, decise da numeri, piani, zone ed esplose in frammenti senza confine, elastici, attraversabili, modellabili. È la rivoluzione di una umanità che intende partecipare, per fare emergere quelle direzioni, come abbiamo detto, poco note agli esperti ma chiare a coloro che abitano i luoghi e che in quei luoghi si riconoscono, ne raccontano la storia, o anche la *favola*, come direbbe Giovanni Michelucci, una favola che spezza i legami tradizionali dell'uomo con l'ambiente e introduce l'immagine di un ambiente altro, virtuale, parallelo a quello

materiale, costruito secondo un processo di fusione tra cose e idee, processi e *tool* (strumenti), macchina e uomo: quest'ultimo, l'*iperuomo* professato da Baricco, si appresta a vivere, per analogia, l'*iperhabitat*, una specie di *stanza dei giochi*, quella immaginata da Eduardo Vittoria, ma *umentata*: «La stanza per i giochi ... è un luogo dove la fantasia spazia liberamente, dove i sogni prendono forma e consistenza, dove si esaurisce il naturale bisogno di comunicare senza precisi e preordinati motivi [...] Oggi l'ho creata per me come fantastico ambiente dei miei sogni e dei miei giochi» (Guazzo 1995, p. 20). Siamo in presenza di un cambiamento epocale che modifica le *regole del gioco*, che sovverte le tradizionali connessioni tra uomo, artefatti e natura: quelle governate dall'analogico opposto al digitale. È proprio questa interazione di domini diversi – fisici, biologici e digitali – a caratterizzare la quarta rivoluzione industriale e a renderla diversa dalle rivoluzioni precedenti. Il quadro che ne scaturisce dilata le possibilità di innovazione ma aumenta l'esigenza di interdisciplinarietà e di integrazione delle conoscenze per gestirla (Tagliagambe, 2017). Conoscenza che i soggetti partecipanti alla costruzione di questi scenari devono saper esprimere per mobilitarsi in modo coeso e coordinato a un'azione che sia in grado di rendere antifragile il loro paesaggio. Il concetto di antifragilità, proposto di recente da Taleb (Taleb, 2013) per caratterizzare i sistemi capaci di 'prosperare nel disordine', va oltre l'idea di 'resilienza' in quanto, a differenza di quest'ultima, non denota la capacità dei sistemi medesimi di resistere agli shock, rimanendo gli stessi di prima, bensì la proprietà di uscire migliorati da questo confronto con la casualità, l'incertezza e il caos, come fa tutto ciò che sa *cambiare nel tempo crescendo*: l'evoluzione, la cultura, le idee vincenti, i buoni sistemi politici, l'innovazione tecnologica (Tagliagambe, 2017).

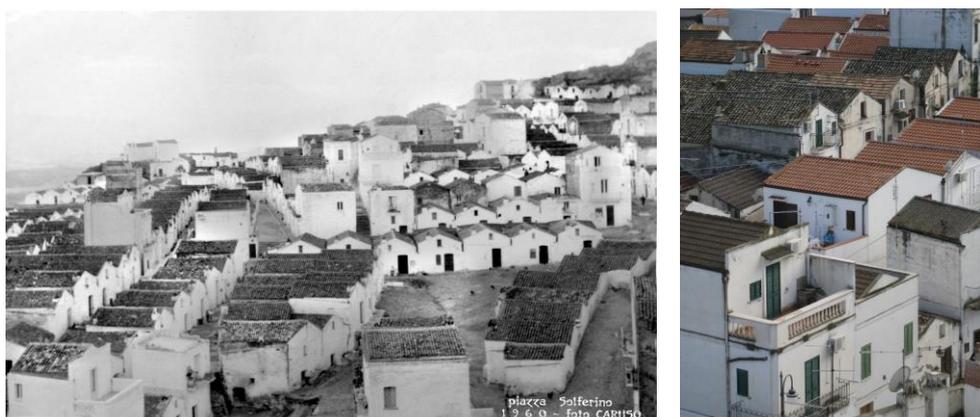
Nel *governo del progetto contemporaneo* acquistano significato allo stesso tempo lo spazio virtuale e lo spazio fisico, il pensiero e l'azione, lo strumento e l'attrezzo, l'uomo calcolante e l'uomo pensante (uniti in una sola figura), la comunità e il contesto: le relazioni sono regolate da codici capaci di modellare processi, indirizzare forze propulsive e combinatorie, modellare architetture e spazi mutanti, adattabili e diversificati, in armonia con i ritmi biologici di individui, natura e territori.

4. Nella cultura digitale uno spunto operativo per riportare in vita i centri minori. Edifici Hub come motore di sviluppo

Il tema di lavoro sui piccoli centri, già raccontato nei paragrafi precedenti, importante interesse di ricerca che da anni svolgono le autrici all'interno di gruppi di lavoro multidisciplinari dell'Università di Napoli Federico II, trova in quest'ultimo contributo una ulteriore specificazione finalizzata a illustrare l'originale interpretazione che lega il progetto dell'ambiente alla cultura digitale. In tal senso si rende opportuno riprendere alcune argomentazioni teorico-interpretative dei centri minori per inquadrare efficacemente gli spunti operativi suggeriti dalla lunga esperienza di lavoro condotta sul campo. In quest'ottica si conferma la peculiarità dell'Italia dei piccoli centri, interessante intreccio tra modi di abitare e natura, uomo e 'culture': una trama di relazioni complesse, cooperative, reticolari, che nella realtà fisica si traduce in un insieme di artefatti e spazi, strade, assi, piazze. Questo sistema si interseca con forme di vita legate alla tradizione opposte ai modelli caratteristici delle metropoli planetarie, restituendo un significato di paesaggio che mette in rete termini opposti: velocità/lentezza, spostamento/mobilità, lunghe/brevi distanze, linearità/circolarità, consumo/risorsa, pieno/vuoto, peso/leggerezza, chiuso/aperto, stabile/modificabile. I primi si riferiscono a quei fenomeni che hanno reso 'irascibile' Gaia, la Terra, depauperandola dalle sue risorse, alterando ogni equilibrio e condizionando le sorti del mondo 'in disordine' che stiamo vivendo. I secondi si oppongono ai primi per

orientare il cambiamento verso modelli rigenerativi in grado di ri-progettare spazi abitabili adattivi, che mutano al mutare delle condizioni ambientali, che si rapportano in maniera simbiotica all'uomo e alla natura. La nostra epoca, affermava Michel Foucault alla metà degli anni Ottanta, è quella in cui lo spazio prende per noi la forma delle relazioni tra i luoghi. Oggi lo spazio dell'abitare è caratterizzato dalla duplice anima, fisica, propria del mondo analogico, e immateriale propria del digitale. Uomini, case, città, natura sono 'avvolti' in quella immensa rete neuronale, l'infosfera teorizzata da Floridi, caratterizzata da nodi e reti di relazioni complesse. Ogni nodo, e dunque ogni elemento fisico, può originare molteplici livelli di relazione alle diverse scale. Lo stesso nodo (l'edificio, lo spazio, la strada, la città) è a sua volta un sistema strutturato. La relazione dinamica tra reti e nodi e la caratteristica evolutiva condiziona lo sviluppo secondo la varietà delle condizioni ambientali, sociali, economiche che ne orientano le direzioni. Pur se non in maniera così radicale, le nuove tecnologie digitali hanno realmente modificato in profondità il paesaggio materico che ci circonda, ma seguendo un senso di attenuazione più che di smaterializzazione, di alleggerimento più che di sparizione, di interazione più che di virtualizzazione (Caruso, Giambattista, Migliore, 2014). In tale quadro, il mondo digitale non costituisce un elemento separato dal mondo fisico, ma diventa l'*interfaccia* chiave per l'esplorazione materiale e viceversa, determinando una stretta, e inedita, interrelazione tra la micro-scala del materiale e la macro-scala del manufatto (Arrighi, 2017). La materialità, arricchendosi sempre più di contenuti digitali, si allontana dal suo essere destinatario *passivo* della forma, finendo per trasformarsi in un generatore *attivo* della progettazione (Russo Ermolli, 2020). Allo stesso modo la *casa ideale*, come quella immaginata in un bel racconto di metà Ottocento da Stevenson, è una casa in rapporto con la natura, pensata come un catalogo di pezzi a misura d'uomo. 'Pezzi', elementi di un sistema efficiente, che può essere trasformato e ampliato, smontato, recuperato, in un rapporto virtuosamente dialogico tra istanze di stabilità e di cambiamento, connotative dei molteplici scenari dell'ambiente costruito (Giallocosta, 2016). Sistemi aperti, open source, anch'essi programmabili in relazione alle modificazioni 'elastiche' dell'abitare.

Fig. 3 – Rione Dirupo, Pisticci (MT)



Il tema dei borghi in abbandono è stato affrontato in un lavoro di consulenza scientifica per la

Lucania. Pratiche di adaptive reuse basate su micro-azioni sono pensate come occasione per strategie di rete tra i paesaggi in abbandono.

Fonte: Foto Caruso e foto di Alfonso Petta

Le premesse inquadrano il lavoro di ricerca sui centri minori della Lucania e della Campania, territori di sperimentazioni: speculazioni teoriche, lettura dei luoghi, elaborazione di dati, confronti e lavoro sul campo hanno arricchito un bagaglio di esperienze che ha consentito di ipotizzare un modello di studio complesso, ancora in progress, costruzione di un processo che sin dall'inizio ha immaginato il territorio come rete con obiettivi di salvaguardia di un habitat unico: edifici rurali, sistemi di casette a schiera, masserie, borghi (Fig. 3).

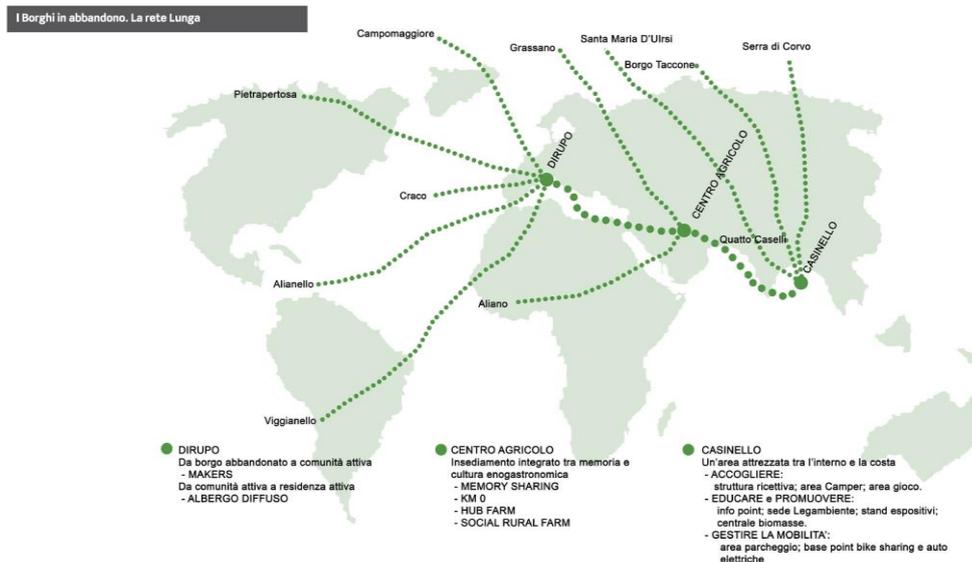
In particolare, il lavoro in Lucania prende avvio nel 2013 dalla volontà dell'Amministrazione comunale di Pisticci di sviluppare una attività di consulenza scientifica finalizzata alla valorizzazione del suo territorio comunale. Tra i molti paesaggi che descrivono Pisticci quello dei borghi in abbandono è risultato particolarmente significativo. L'asse stradale che li collega, a partire dal Dirupo, ne scandisce i tempi della storia. Il Dirupo è il nucleo più antico, quello della "fondazione", caratterizzato da casette di colore bianco, le lammie, disposte in filari che degradano verso il basso, fino a cingere le creste dei calanchi. Scendendo verso la piana di Marconia si incontra il Centro Agricolo, ancora un borgo che segna la storia, quella del Fascismo di Mussolini, delle colonie di confino e della bonifica. Chiude il percorso il borgo di Casinello, strategicamente posto tra l'interno e il mare, punto di approdo e simbolo della rinascita del Metapontino propria del periodo della riforma agraria. L'impostazione reticolare del lavoro immaginata per i borghi lucani (fig. 4) ha favorito, nel tempo, quel necessario passaggio di matrice digitale che ha rivoluzionato modi di pensare al progetto orientando il futuro delle strategie 'di sistema' che vedono nell'innescare di relazioni agili e nella collaborazione la possibilità di orientare processi di trasformazione che tengano insieme innovazione e tradizione, uomini e natura, culture nuove e memoria, evitando che la logica della tutela si trasformi in inibizione di un pensiero progettuale fondato sulla sostenibilità. Il processo che ha dato significato alle azioni è stato costruito su modelli collaborativi e *Area Based*, per sviluppare processi in cui la produzione di 'valore' è il risultato di una efficace combinazione di risorse locali e territoriali, interne ed esterne.

La rete costituisce l'elemento guida di un percorso metodologico finalizzato all'attivazione di processi di sviluppo orientati alla connessione, azione propria di una concezione nuova di interpretare la contemporaneità in cui la 'città di pietra', solida, cede il passo «all'era della 'pietra virtuale', l'era della materialità immateriale [...] in cui, proprio per questo, tutto ci appare fluido. [...] In cui la stabilità e la profondità dei significati non sono più ancorabili sulla stabilità e profondità fisica dei significati, ma devono essere ricercate all'interno della dimensione culturale stessa» (Manzini, 1990, p. 148). Una dimensione che probabilmente è qualcosa di più di una semplice variazione sul vecchio modello di vita dell'uomo, definito, in un bel racconto di Richard Sennet, 'predicibile', opposto al carattere provvisorio dell'abitare contemporaneo.

Siamo alla fine delle grandi certezze e all'inizio di un agire immerso in uno *spazio informazionale* che sta cambiando modalità di pensiero e abitudini: ci siamo trasferiti nell'*infosfera*» (Floridi, 2017), in quello spazio, cioè, in cui assume significato l'*iperuomo* di cui parla Alessandro Baricco e l'*iperhabitat di cui abbiamo parlato prima*, quella stanza

dei giochi aumentata, immaginata dal nostro lavoro, in cui acquistano significato tutte quelle forme di esistenza e di comportamento mediate dalle ICT estensione e potenziamento delle nostre caratteristiche fisiche e di pensiero, ma anche come opportunità di approccio nuovo al tentativo di riconciliare l'uomo con la natura e gli artefatti. Si sta profilando quella che Luciano Floridi definisce *l'etica di un ambientalismo digitale*. È in questa direzione che l'esperienza di ricerca ha orientato gli sviluppi di un lavoro complesso che fa propri gli assunti della cultura digitale immaginando le trasformazioni alla stregua di un algoritmo aperto, «la cui principale caratteristica è esplorativa [...] Il processo [...] gioca con l'incertezza e genera il non previsto» (Ruberto, 2018, p. 125). Gli spazi da fisici diventano tessuti connettivi, vivi e caratterizzati da una rete di interazioni che confondono piani di realtà multipli che oscillano tra densità e virtualità. I territori sono insieme di nodi e reti, descritti da reticoli e campi di energie; l'uomo si muove nei flussi, la natura è descritta da dinamiche evolventi. Ed è nel tema dei territori 'non densi' e nell'abbandono che si indirizzano le linee di ricerca poiché in quest'ambito il tema della rigenerazione diventa significativo: riportare in vita quei corpi ha un duplice scopo: farli tornare a funzionare, e quindi generare nuova vita, e metterli in una relazione armonica con le dinamiche del contesto, affinché i nuovi flussi possano orientare le condizioni dello sviluppo.

Fig. 4 – Ipotesi di rete: strategie di rete per i paesaggi in abbandono della Lucania. I borghi come edifici hub

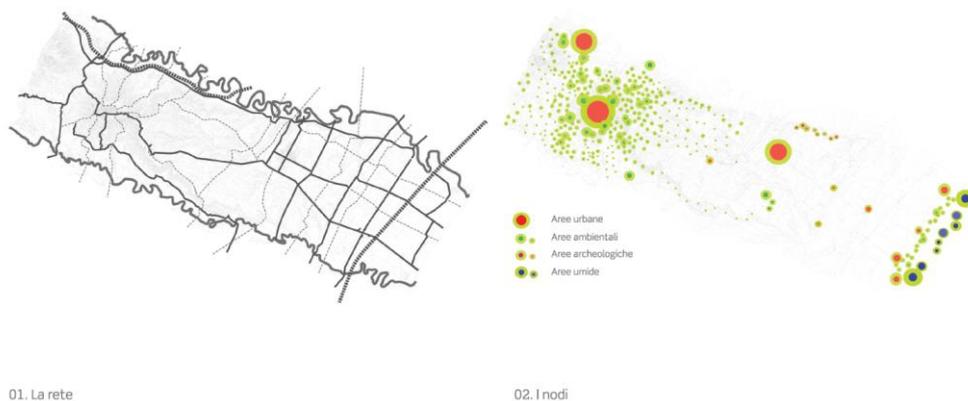


Allo stesso tempo assume significato la tutela di un patrimonio culturale testimone di un modello di vita locale che andrebbe altrimenti perso e, allo stesso tempo, si dà ragione di quel necessario aggiornamento sociotecnico atto a far dialogare tradizione e innovazione.

Edifici, piccoli sistemi abitativi, borghi, sono assunti, nella idea di ricerca, quali ‘progetti pilota’ e ‘dispositivi materiali’ per la costruzione di un processo rigenerativo che è opportunità per co-creare sviluppo culturale, sociale ed economico e ragionare su modalità di sviluppo legate alla rete. Gli artefatti sono pensati alla stregua di Hub informativi, che assumono il ruolo di generatori di un processo di trasformazione che, nel mettere in connessione *edifici attrattori*, disegna, per incrementi successivi, percorsi multidirezionali di sviluppo. Gli edifici prototipo, sono pensati e predisposti per diventare responsivi (responsive) e adattivi (adaptive), capaci cioè di catturare le sollecitazioni fisiche e immateriali, di accogliere le modificazioni e di inserirsi dinamicamente nella relazione con l’uomo e la terra, generando relazioni, attivando reti, modificando scenari e ridisegnando, nel tornare a funzionare, un connubio inedito tra uomo-edificio-natura e dunque coinvolgendo e ‘informando’ contemporaneamente le differenti scale di intervento in cui convivono e si integrano cultura materiale e innovazione: la prima detta le invarianti tecniche, si pone come obiettivi la massimizzazione delle permanenze, la riconoscibilità dei materiali antichi, il rispetto per le tecniche della tradizione. La seconda individua le variabili, le mutazioni generatrici di nuovo futuro che lavorano su ipotesi multilivello e multiscala. In questo quadro la matrice territoriale edificio-nodo si costruisce e si modifica nel tempo in accordo con le connessioni che è in grado di generare. L’azione generatrice descriverà una geometria di livelli reticolari, nuovi, nevralgici, talvolta imprevedibili, capaci di alimentare le direzioni dinamiche dello sviluppo alle diverse scale. Il concetto di scala è fondamentale nella sperimentazione: esso spazia dalla scala del dettaglio, in grado di fornire la conoscenza della materia, alla scala dell’edificio, del borgo, fino a comprendere sistemi più ampi proiettati nella più ampia rete nazionale e internazionale (Fig. 5).

Fig. 5 – Pisticci (MT): Descrizione del territorio secondo strategie reticolari di connessione

Strategia integrata di reticolazione del territorio a livello locale



In quest'ottica il progetto dovrebbe rappresentare non solo una azione di problem-solving, ma essere un atto capace di garantire maggiore connettività e integrazione, secondo un approccio che viene definito di 'rigenerazione' (regenerative design), ovvero un metodo che fa riferimento alla auto-organizzazione, alla auto-regolazione dei sistemi verso nuove forme di ordine, e che concepisce l'ambiente, non come una macchina newtoniana perfetta ma, secondo la visione sistemica, come continuo dialogo tra ordine-disordine-organizzazione (Cole, 2012). In questo approccio il compito della attività di design non è quello di progettare e realizzare 'cose' ovvero edifici o sistemi urbani, semplice somma delle parti di cui si compongono, ma progettare e realizzare 'capacità', ovvero strutture complesse (come gli organismi viventi) capaci di entrare in rapporto con l'ambiente naturale e quello costruito, accogliere le trasformazioni dei processi umani e ambientali.

L'edificio non è quindi solo un 'prodotto', ma un catalizzatore del cambiamento, svolge un ruolo centrale nel determinare varietà e complessità, reti di interconnessioni e di processi dinamici, sia ecologici che socioculturali, che continuamente strutturano e ristrutturano le relazioni tra i luoghi e i suoi abitanti. Edifici che siano capaci di iniziare a 'curare le ferite' intorno a noi (Clegg, 2012), di iniziare a riparare o perfino a generare habitat in equilibrio con l'ambiente naturale, sequestrare CO², produrre più energia di quella che consumano, raccogliere, depurare e adoperare on site l'acqua, riciclare o riutilizzare i rifiuti che producono, entrare in rapporto con gli edifici circostanti, migliorare la qualità del rapporto tra ambiente e abitante (Russo Ermolli, 2013).

Il quadro sembrerebbe ragionevolmente indicare una possibile linea di azione finalizzata al governo di uno sviluppo consapevole dell'habitat e di pratiche che sappiano riferirsi ai nuovi modelli di vita che tengano conto della instabilità e imprevedibilità dei bisogni. Una sfida difficile per il progetto dell'ambiente, un progetto che deve imparare a 'navigare' nei mari tempestosi della complessità sistemica dei luoghi dell'abitare, nella densità crescente dei fenomeni, nella capacità di adattamento. Nel concetto di 'adaptive' e 're-generative design' sono contenute alcune delle qualità di relazione, interazione e trasformazione proprie di una concezione degli artefatti che non è disgiunta dai contesti, una concezione Taylor Made, che si 'misura' sulla capacità di aderire alle necessità di uomini e territori, che fa proprie le regole di un costruire basato sul concetto di un nuovo artigianato, quello digitale (digital craftsmanship), che si rifà alla componente democratica del costruire riconsegnando all'atto tecnico quella legittimazione collettiva di Nardiana memoria che la cultura industriale non sempre ha saputo interpretare, una cultura che esprima più realisticamente le istanze di una società dinamica che richiede adattamento, diversità, mutamento. Il progettista deve avere oggi la capacità di immaginare percorsi agili, multidirezionali, non inscrivibili in griglie prestabilite ma in un intreccio di reti aperte 'all'avventura e all'errore' come amava dire Eduardo Vittoria, assumendo come materia di progetto anche il senso di appartenenza delle comunità ai luoghi e il divenire incessante della natura.

Attribuzioni: In questo articolo, Mariangela Bellomo è autrice dei paragrafi 1 e 2; Antonella Falotico è autrice dei paragrafi 3 e 4.

Riferimenti bibliografici

Amirante R. (2015), "Historic Urban Landscape: un concetto in costruzione", *Op. Cit.*, n. 154, pp. 5-22.

- Anderson C. (2013), *Makers. Il ritorno dei produttori. Per una nuova rivoluzione industriale*, Rizzoli, Milano, Italia.
- Arrighi S. (2017), "Il nuovo materialismo", in Nebuloni, A., Rossi, A., *Codice e progetto. Il computational design tra architettura, design, territorio, rappresentazione, materiali e nuove tecnologie*, Mimesis, Milano/Udine, pp. 163-174.
- Baricco A. (2018), *The Game*, Einaudi, Torino, Italia.
- Barthes R. (1967), "Semiologia e urbanistica", *Op. Cit.*, n. 10, pp. 7-17.
- Basiricò T. (2017), *Progetti e costruzioni per la colonizzazione agraria del '900*. Aracne, Roma, Italia.
- Bauman Z. (2001), *Dentro la globalizzazione. Le conseguenze sulle persone*, Laterza, Bari, Italia.
- Bauman Z. (2011), *Modernità liquida*, Laterza, Bari, Italia.
- Bauman Z. (2016), *Scrivere il futuro*, Lit Edizioni, Roma, Italia.
- Bellomo M. (2016), "Architettura, cultura tecnologica ed energia", in Claudi de Saint Mihiel A. e Bellomo M. (a cura di), *Progettazione tecnologica per nearly zero energy building in clima mediterraneo, Technological design for nearly zero energy building in mediterranean climate*, Clean, Napoli, pp. 20-26.
- Bertoldini M., Campioli A. (a cura di) (2009), *Cultura tecnologica e ambiente*, CittàStudiEditore, Torino, Italia.
- Bogoni B., Rui Braz A., (2019), "Paesaggio, insediamento e stile di vita", in Fiore P., D'Andria E. (a cura di), *I centri minori ... da problema a risorsa. Strategie sostenibili per la valorizzazione del patrimonio edilizio, paesaggistico e culturale nelle aree interne*, Franco Angeli, Milano, pp. 143-152.
- Capra F. (2001), *La rete della vita*, Bur/Rizzoli, Milano, Italia.
- Caruso I., Giambattista A., Migliore E. (2014), "Distopie digitali. Scenari progettuali di atopicità tecnologica", in *Quaderni Planning Design Technology*, n. 3, pp. 15-19.
- Castells M. (2008), "Lo spazio dei flussi", in *Dialoghi internazionali*, n. 7, Mondadori, Milano, pp. 146-155.
- Changeux J.P. (1995), *Ragione e piacere. Dalla scienza all'arte*, R. Cortina, Milano, Italia.
- Ciastellardi M. (2009), *Le architetture liquide. Dalle reti del pensiero al pensiero in rete*, Led-Edizioni Universitarie di Lettere Economia e Diritto, Milano, Italia.
- Ciastellardi M. (2013), "Il web come lo spazio della relazione. Prodromi di un'ecologia del testo", in Ciastellardi, M., Andreozzi, M. (ed.), *Ecologia del Testo. Esperienza del Pensiero*, Milano, pp. 245-264.
- Clegg P. (2012), "A practitioner's view of the regenerative paradigm", *Building Research & Information*, n. 40, pp. 10-15.
- Cole R.J., Busby P., Guenther R., Briney L., Blaviesciunaite A., Alencar T. (2012), "A regenerative design framework: setting new aspirations and initiating new discussions", *Building Research & Information*, n. 40, vol. 1, pp. 95-111.
- De Rossi A. (a cura di) (2018), *Riabitare l'Italia. Le aree interne tra abbandoni e riconquiste*, Donzelli, Roma, Italia.
- Floridi L. (2017), *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina Editore, Milano, Italia.
- Galimberti U. (2002), *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica*, Feltrinelli, Milano, Italia.

- Giallocosta G. (2016), *Nikolaas J. Habraken: apporti e attualità dei suoi contributi*, in Perriccioli M. (2016), *Pensiero tecnico e cultura del progetto*, Franco Angeli, Milano, pp. 155-167.
- Giuffrida S., Gagliano F., Nocera F., Trovato M.R. (2018), "Landscape assessment and Economic Accounting in wind farm Programming: Two Cases in Sicily", in *Land*, vol. 7, n. 120, pp. 1-20.
- Guardigli L. (2012), *Dallo storico rapporto naturale con il luogo alla consapevolezza ambientale di oggi*, Alinea, Firenze, Italia.
- Guazzo G. (1995), "La stanza dei giochi nel giardino del principe", in Guazzo G. (a cura di), *Eduardo Vittoria*, Gangemi, Roma, pp. 17-29.
- Le Corbusier (1925), *Vers une architecture*, Source gallica.nf.fr/ Bibliothèque Nationale de France.
- Lochmann A. (2020), *La lezione del legno*, Ponte alle Grazie, Milano, Italia.
- Manzini E. (1990), *Artefatti*, Domus Academy, Milano, Italia.
- Nardi G., Campioli A., Mangiarotti A. (1991), *Frammenti di coscienza tecnica*, Franco Angeli, Milano, Italia.
- Nebuloni A. Rossi A. (a cura di) (2018), *Codice e progetto*, Mimesis, Milano, Italia.
- Nunziante P. (2019), "Fare, pensare e progettare nel tempo della app economy", *Op.Cit.*, n. 166, pp. 37-45.
- Ortega L. (2017), *The total designer*, Actar Publisher, New York, USA.
- Perriccioli M. (a cura di) (2016), *Pensiero tecnico e cultura del progetto*, Franco Angeli, Milano, Italia.
- Ratti C., Claudel, M. (2017), *La città di domani. Come le reti stanno cambiando il futuro urbano*, Einaudi, Torino, Italia.
- Ruberto F. (2018), "Meta-strutture territoriali e interfacce semiotiche", in Nebuloni A., Ross R, *Codice e progetto. Il computational design tra architettura, design, territorio, rappresentazione, strumenti, materiali e nuove tecnologie*, Mimesis, Milano, pp. 125-148.
- Russo Ermolli S. (2013), "Scenari e prospettive della progettazione eco-sostenibile", in Lucci, R., *Abitare il cambiamento*, Clean, Napoli, Italia.
- Russo Ermolli S. (2018), *The Changing Architect. Innovazione tecnologica e modellazione informativa per l'efficienza dei processi*, Maggioli, Sant'Arcangelo di Romagna, Italia.
- Russo Ermolli S. (2020), *The Digital Culture of Architecture*, Maggioli, Sant'Arcangelo di Romagna, Italia.
- Tagliagambe S. (1997), *Epistemologia del confine*, Il Saggiatore, Milano, Italia.
- Tagliagambe S. (2014), "I confini tra linea di demarcazione e porosità", *Between*, vol. 1, n. 1, pp. 1-21.
- Tagliagambe S. (2017), "Costruire scenari per il futuro", *ETHICS IN PROGRESS*, vol. 8, n. 1, pp. 117-146.
- Taleb N.N. (2013), *Antifragile. Prosperare nel disordine*. Il Saggiatore, Milano, Italia.
- Vittoria E. (1985), "I casali della provincia di Napoli", in *La provincia di Napoli*, anno VIII n.1.
- Vittoria E. (1992), "L'invenzione del futuro: arte di costruire", in *AGATHÓN-Notiziario del Dottorato di Ricerca in Recupero e Fruizione dei Contesti Antichi*, Università degli Studi di Palermo, 2008/2, pp. 3-4.

Vittoria E. (1994), "Il costruttivismo progettante", in La Creta R, Truppi, C. *L'architetto tra tecnologia e progetto*, Franco Angeli, Milano, pp. 164-171.

Mariangela Bellomo

Dipartimento di Architettura dell'Università di Napoli Federico II
Via Toledo, 402 – 80134 Napoli (Italy)
Tel. +39 (0)81/2538723; fax+39 (0)81/2538717; email: bellomo@unina.it

Antonella Falotico

Dipartimento di Architettura dell'Università di Napoli Federico II
Via Toledo, 402 – 80134 Napoli (Italy)
Tel. +39 (0)81/2538638; fax+39 (0)81/2538717; email: antonella.falotico@unina.it

