



ISSN 2279-7009

[www.ordinearchitetti.pd.it](http://www.ordinearchitetti.pd.it)

Rivista trimestrale - Poste Italiane Spa  
Spedizione in abbonamento postale - 70% NE/PD

# Architetti Notizie

ORDINE DEGLI ARCHITETTI P.P. E C. DELLA PROVINCIA DI PADOVA  
35131 Padova - Piazza G. Salvemini, N° 20 - tel. 049 662340 - fax 049 654211 - mail: [architetti@padova.archiworld.it](mailto:architetti@padova.archiworld.it)

N.01 - 2024



## EDITORIALE L'INTRECCIO TRA INTELLIGENZA ARTIFICIALE E ARCHITETTURA

Paolo Simonetto

AI e PROGETTAZIONE

### AI INCIPIT

Alessandro Zaffagnini

## INTELLIGENZA ARTIFICIALE GENERATIVA E "CREATIVITÀ SINTETICA"

Daniele Verdesca

A cura di Alessandro Zaffagnini

## ONIRICA ()

Mattia Carretti

fuse

A cura di Michele Gambato

L'APPUNTO

## INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Adone Brandalise

A cura di Pietro Leonardi

MOSTRE IN CORSO

## STRANIERI OVUNQUE - FOREIGNERS EVERYWHERE

A cura di Paolo Simonetto

## IL SUONO COME MODALITÀ DI CONOSCENZA

Listening All Night To The Rain

A cura di Michele Gambato

## DAVANTI AL PADIGLIONE D'ISRAELE

A cura di Michele Gambato

PILLOLE

## VOLEVAMO COSTRUIRE QUALCOSA, STIAMO CREANDO QUALCUNO?

Antonio Buggin

## "AI VS AINIGMA"

Francesco Migliorini

## IL SIMPOSIO DEI GIOVANI APPRENDISTI AI

Davide Scagliarini

POLO MUSEALE PADOVANO

## CONTRIBUTO AL DIBATTITO SUL MUSEO DEGLI EREMITANI

Roberto Righetto

A cura di Chiara Cattelan

## SCATTI D'ARCHITETTURA

A cura di Pietro Leonardi, Paolo Simonetto

LIBRERIA

A cura della Redazione

## NOTIZIE DALL'ORDINE

A cura di Chiara Cattelan



Manas Bhatia, AI x Future Cities, courtesy of Manas Bhatia

## EDITORIALE

# L'INTRECCIO TRA INTELLIGENZA ARTIFICIALE E ARCHITETTURA

Paolo Simonetto

*Massimo pericolo, ma anche massima  
opportunità. L'intelligenza artificiale  
apre entrambe le strade.*

Massimo Cacciari

Tra luci ed ombre, rischi ed opportunità, l'intelligenza artificiale (I.A.) si sta facendo spazio in ogni ambito, dalla scuola, al lavoro, al tempo libero, stravolgendo (o sconvolgendo) il modo di vivere di giovanissimi e non.

Agognata da studenti, demonizzata da insegnanti, questa intelligenza artefatta ha il potere di creare vevoli prodotti battendo ogni logica temporale: una domanda, una parola, un'idea ed in pochi minuti appaiono recensioni, articoli, presentazioni, progettazioni architettoniche.

E proprio nell'universo architettura questo deus ex machina si rivela più che mai come un alleato arguto e poliedrico tale che il divario tra sogno e realtà risulta sempre più labile: palazzi galleggianti o fluttuanti, torri verticali avvolte da edere fiabesche, metropoli auto illuminanti sono solo alcuni delle opere ideate con il supporto del machine learning a cui sono sufficienti un prompt, un input, qualche frase, anche solo una canzone per generare una visione onirica.

Sfide e progetti prima impensabili, sono ora a portata di click. Professionisti del calibro di Reem Mosleh, architetto della Giordania, Manas Bhatia, designer computazionale indiano e Hassan Ragab, disegnatore egiziano, hanno deciso in via sperimentale di fondere progettazione e I.A., affidandosi alla piattaforma Midjourney. Il risultato: una combinazione perfetta tra scenari futuristici e sostenibilità.

Se fino ad oggi (o ieri) la progettazione architettonica, dallo sviluppo del progetto fino alla gestione della costruzione, richiedeva tempi e fasi complessi e il coinvolgimento di molteplici soggetti, ora l'alleanza con l'I. A. preannuncia trasformazioni estreme e fulminee.

L'I.A. è in grado di analizzare, infatti, enormi quantità di dati provenienti da una vasta gamma di fonti e di elaborare informazioni utili all'output decisionale; con un'opportuna programmazione e preparazione, può concorrere ad accelerare la decodificazione delle fonti, ad estrarre gli elementi necessari a decifrare, ad esempio, l'evoluzione dell'uso del suolo e il suo impatto sulla risposta idrologica o socio-economica. Consente

una comprensione più approfondita del contesto e delle esigenze degli utenti e prospetta soluzioni mirate, tollerabili dal punto di vista ambientale.

Lo slancio profuso al processo creativo è innegabile.

Le diverse e quasi immediate opzioni di design messe a disposizione dall'I.A. apriranno nuovi approcci creativi agli architetti, consentendo loro di superare i limiti delle convenzioni tradizionali. Ma a questo Eldorado fanno eco questioni etiche e sociali, pericoli quali disoccupazione (ci si interroga su quali lavori saranno sostituiti dalle macchine), manipolazione di dati, errori, profilazione accurata di persone e modelli, danni ambientali, monopolio delle grandi aziende tecnologiche.

Architetti e i progettisti dovrebbero e dovranno apprendere come dosare questa novità potenzialmente letale, che mai potrà sostituire genio e competenza, creatività e giusto mezzo.

L'I.A. sta senza dubbio rivoluzionando l'architettura, offrendo nuove possibilità di progettazione, costruzione e gestione degli spazi abitativi ma come ogni medicamento è basilare non abusarne, ricorrervi in modo critico e responsabile.

L'I.A. può sì arricchire e potenziare l'inventiva, non supplire; solo attraverso una collaborazione sinergica tra essa e la mente umana si potrà realizzare un futuro architettonico all'avanguardia e in armonia con uomo e ambiente.

L'intelligenza artificiale non renderà la figura dell'architetto "fuori dal tempo" ma al passo con i tempi. Non importa quanto sia complessa, la tecnologia non potrà mai eguagliare esperienza ed abilità di un progettista, la maestria nell'interpretare uno scenario e le sue problematiche o nascoste ricchezze, come non potrà concepire un progetto che risponda in toto alle aspettative, alle emozioni, ai sogni del cliente. Perlomeno si spera.



L'edificio in tessuto drappugiato della progettista americana Sona Gevorkyan aspira a superare i limiti dell'architettura tradizionale. È realizzato con la piattaforma Midjourney\*

\*Midjourney è perfetto per creare evocazioni e suggestioni architettonali

## AI INCIPIT

*Alessandro Zaffagnini*

Dall’11 gennaio al 31 marzo il grande artista e dissidente cinese Ai Weiwei ha lanciato la sua sfida all’Intelligenza Artificiale. Ai vs AI. Su schermi giganti posizionati in alcune importanti città del mondo - Piazza Cadorna a Milano, Piccadilly Circus a Londra e ad Abidjan, Accra, Lagos, Nairobi, Seul – Weiwei ha interrogato l’AI proiettando a grandi caratteri i più svariati quesiti ritenendo cruciale, in questo tempo in cui siamo sovraccarichi di informazioni e stimoli, di fare sempre più domande, per capire e conoscere. La sua ha voluto essere una sfida per comprendere i possibili limiti dell’intelligenza artificiale. “Ho sempre creduto nella potenza delle domande, perché stimolano il pensiero critico delle persone”, si legge sulle pagine di Repubblica in una sua recente intervista, e “fare buone domande non è facile”. Sarà proprio questo il tema che ARCHITETTI NOTIZIE perseguirà assieme a Daniele Verdesca, profondo conoscitore da anni dell’argomento. Quali sono le “buone domande” a cui fa riferimento Weiwei e come ci si potrà relazionare e porsi in dialogo in maniera costruttiva con l’AI? Come interagire con l’artificio da noi stessi creato? E soprattutto, come si potrà operativamente guidare l’AI all’interno del nostro lavoro, nella progettazione architettonica o nel design, per fare in modo di raggiungere frontiere fino ad oggi mai prese in considerazione? Daniele Verdesca ha accolto l’invito della Redazione e proporrà nei tre numeri di quest’anno un suo pensiero, puntuale e sapiente, che ci accompagni meglio a conoscere l’intricato ed affascinante mondo dell’AI e a come potenziare la creatività insita in ognuno di noi sfruttando la nuova “creatività sintetica”.

# INTELLIGENZA ARTIFICIALE GENERATIVA E “CREATIVITÀ SINTETICA”

*L’importanza della contaminazione culturale e semantica per un’evoluzione dell’architettura e della progettazione nell’era del dominio tecnologico*

**Daniele Verdesca**

Direttore della Cassa Edile della provincia di Lecce Curatore della “Smart Ark Academy” (www.smartark.academy)

Il dinamico dibattito in corso in merito alle conseguenze socio-economiche della “creatività sintetica” dell’intelligenza artificiale generativa (IAG) ha oramai permeato ogni ambito di discussione: da quello accademico a quello nazional-popolare. Merito indiscusso del proliferare mediatico sul tema è la semplicità di modelli come Chat-GPT, apparentemente semplici chat a cui tutti possono avere accesso. Ciò ha mutato la percezione comune nei confronti dell’intelligenza artificiale. Prima patrimonio indiscusso di poche menti altamente specialistiche, oggi, invece, semplici macchine dialoganti alla portata di tutti, che mettono a disposizione dell’intera umanità una potenza creativa, mai sino ad ora, raggiunta. Difficile, quindi, arginare un dibattito che supera ogni confine. Ancor più difficile, poi, discernere il grano dal loglio. Soprattutto quando il confronto, alimentato dai social media, si aggroviglia nel testacoda tra benefici e rischi della nuova meraviglia della tecnologia. Possiamo però focalizzare l’attenzione nell’ambito in cui, senza dubbio, vi saranno i maggiori impatti della “creatività sintetica” delle IAG: la progettazione. Pur nella diversità di visioni, infatti, vi è concordanza sulle potenzialità che le IAG potranno avere nel campo dell’architettura e del design, consentendo la creazione di progetti innovativi, anche rovesciando i paradigmi estetici con cui, sino ad ora, si sono sviluppati. Ma ciò potrebbe non essere sufficiente. Sarebbe opportuno, infatti, nel prosieguo della riflessione, delineare in modo più compiuto su quale elemento si potrebbe basare il vero discrimine tra rischi ed opportunità. Ormai da immemore tempo, infatti, esiste, nella vasta e variegata comunità internazionale degli architetti, una forte consapevolezza del rischio di appiattimento culturale-progettuale su quelli che sono i temi dominanti della cultura prevalente del periodo storico in cui si collocano le loro opere. Ieri gli imperi, oggi il dominio statunitense, domani – forse – le ricche dittature sino-arabe. Nulla cambia anche per le “allucinazioni creative” di livello progettuale delle IAG. Esiste, cioè, analoga consapevolezza del rischio di appiattimento culturale sul “mainstream” quando l’IAG, utilizzata a supporto della progettazione e del design, sia stata addestrata con un dataset proveniente da una cultura locale - intesa come, ad esempio, quella “occidentale” o quella “indo-asiatica” - o a specifici database di apprendimento monotematici. Ciò potrebbe venire a creare, nel prodotto architettonico finale “suggerito” al progettista, un’omogeneità che può limitare la diversità e la creatività ar-



Immagine creata dall'art generator Midjourney, piattaforma Reddit, account triopy\_art\_special

chitettonica, seppur mascherata da effetti scenici roboanti o da rendering di notevole impatto emotivo. In questo articolo, di conseguenza, proveremo a esplorare l’importanza del ruolo di “bussola” dell’architetto nell’attivare una collaborazione progettuale con le IAG. In particolare, la sua capacità euristica - non replicabile, per ora, dalle IAG stesse - di attingere e portare a sintesi diverse culture socioeconomiche e/o abitative, al fine di contaminare positivamente - in termini di visione etica e non solo - la cultura progettuale. Apprendo così nuove frontiere nell’architettura, soprattutto per quel che riguarda le proposte derivanti dalle nuove generazioni di architetti.

**La sfida della diversità culturale e progettuale**
Per evitare il potenziale rischio di appiattimento progettuale nelle “allucinazioni creative” della IAG, per l’architettura e il design diviene fondamentale la contaminazione culturale, ossia una *forma mentis* di “protezione” del ruolo dell’architetto e della sua insostituibilità. Progettare portando l’IAG ad esplorare e combinare elementi provenienti da diverse culture, infatti, apre la strada a nuove possibilità e approcci unici per il design architettonico. Una visione polisemica della diversità culturale - che solo l’architetto visionario possiede, non le macchine – porta poi l’IAG, adeguatamente indirizzata nei “prompt di domanda”, ad offrire al progettista una gamma di prospettive, estetiche e concettuali, praticamente infinita, in pochi minuti. Che a loro volta, sempre con l’architetto come custode semantico dell’atto progettuale e creativo, possono essere integrate in nuovi modelli e soluzioni progettuati, generando così risultati sorprendenti, che vadano al di là dei confini e delle convenzioni tradizionali. La contaminazione culturale, in pratica, può avvenire attraverso l’incorporazione di elementi differenti di architettura tradizionale - come forme, materiali o tecniche costruttive - che riflettono le specificità culturali e regionali, in aggiunta al dataset “mainstream” da cui prendono spunto le “allucinazioni creative” dell’intelligenza artificiale generativa. L’IAG, ad esempio, potrebbe apprendere e combinare l’uso delle terrazze delle tradizioni mediterranee con l’eleganza e l’efficienza energetica delle soluzioni architettoniche giapponesi. La contaminazione culturale, alla base della “creatività sintetica”, inoltre, potrebbe avvenire a un livello ancora più elevato, amalgamando idee, simboli e valori culturali diversi. L’IAG, nelle sue “allucinazioni” progettuati condotte dal progettista/design, potrebbe prendere spunti da diverse filosofie architettoniche, come l’equilibrio tra Yin e Yang della tradizione cinese o l’importanza del legame con la natura della cultura scandinava, per creare nuovi paradigmi progettuati che vadano al di là di ciò che è stato fatto in passato. È però importante precisare che l’obiettivo della contaminazione culturale, alla base della supervisione di scopo e di senso semantico dell’architetto nell’utilizzo progettuale della “creatività sintetica” delle IAG, non deve e non può ridursi ad essere:

- una mera miscela di stili ed elementi senza pathos; piuttosto deve permettere al progettista di adottare una *forma mentis* aperta e non vincolata esclusivamente alle proprie tradizioni. Ciò che permetta l’interazione, l’arricchimento e la reinterpretazione dei concetti culturali della progettazione “standard”. Questo approccio creerebbe una sinergia tra tradizione e innovazione, consentendo lo sviluppo di opere architettoniche che, pur rispettando le radici culturali, le trasformino in qualcosa di nuovo e contemporaneo/futurista.
- una semplice appropriazione di elementi culturali senza una comprensione accurata del loro significato e contesto. L’IAG, nella produzione creativa delle sue “allucinazioni” deve essere guidata da un approccio etico rispettoso, cercando di comprendere la storia, i valori e le pratiche delle culture coinvolte.

Da quanto prima esposto, dovrebbe essere evidente l’importanza che riveste la capacità euristica ed epistemologica dell’architetto e della sua visione progettuale, anche in presenza di intelligenza artificiale. Senza una capacità di senso e prospettiva, di creatività biologica e di pathos per intendersi, anche la più potente delle “allucinazioni creative” dell’IAG finirà per essere, citando Roland Barthes, “pornografia piuttosto che seduzione”.

**Conclusioni**

La “creatività sintetica” dell’intelligenza artificiale generativa a servizio dell’architettura e del design offre opportunità progettuati sino ad ora mai esplorate. Ma richiede anche una

gestione oculata e consapevole dello strumento da parte dello stesso architetto. Sia per la potenziale perdita di ruolo che sottintende, come anche per il rischio della disintermediazione al ribasso. Ma, soprattutto, per evitare il *bias* dell’appiattimento culturale sul mainstream della geopolitica socioeconomica dominante, sapientemente celato sotto l’effetto WOW delle immagini patinate in stile hollywoodiano delle abitazioni/città del futuro. L’architetto, co-progettista assieme all’IAG, ha perciò l’opportunità di divenire custode del capitale semantico e sociale che la professione ha acquisito negli anni. Ad esempio, facendo attingere a diversi database di apprendimento progettuale l’IAG, permettendole così di superare i propri limiti intrinseci. Facendo evolvere, cioè, la cultura progettuale delle “allucinazioni sintetiche” - con un approccio quasi pedagogico - verso nuove frontiere negli epistemi della creatività architettonica e urbanistica. Ciò sarà possibile, però, solo attraverso l’adozione, da parte di architetti e designer, di una *forma mentis* aperta e inclusiva, per sfruttare appieno il potenziale innovativo dell’IAG per l’architettura, creando nuovi spazi o filoni progettuati che riflettano e celebrino la creatività biologica e di contesto del nostro mondo reale. Quindi, in conclusione, le IAG sono un’opportunità per gli architetti e il loro capitale semantico, non una perdita di ruolo o di prospettiva. Ma solo per coloro, come sempre, che sappiano interpretare il cambiamento, non subirlo.

<span></span>
<b>Daniele Verdesca</b>
<span></span>
<i>Direttore della Cassa Edile della provincia di Lecce. Laure<span> </span>in Architettura<span> </span>a Firenze. Dottorato<span> </span>in Urbanistica<span> </span>alla Sapienza di Roma<span> </span>e Master<span> </span>in G.I.S.<span> </span>al Dipartimento di Geoscienze<span> </span>a Vienna. È stato per diversi anni professore a contratto all'Università di Siena sia al Dipartimento di Economia Politica che al Dipartimento di Chimica. Già Direttore del Formedil, ente nazionale per la formazione nel settore delle costruzioni, e co-fondatore di una startup specializzata in "intelligenza artificiale semantica", è oggi il curatore della "Smart Ark Academy", portale di formazione online per le nuove generazioni di architetti e designer, finanziato dal Consiglio Nazionale degli Architetti e gestito dall'Ordine degli Architetti di Perugia. Relatore in numerosi convegni e workshop universitari, oltre che formatore per gli ordini professionali, è anche autore di numerosi libri e articoli tecnici su vari temi, tra cui, il più recente interesse per la trasformazione digitale dell'architettura e delle intelligenze artificiali: "Etica delle Intelligenze Artificiali per Leader aziendali e Startupper" (EPC editore), «Gestire la Direzione dei cantieri con le App Social» (EPC editore).</i>

## ONIRICA ()

**Mattia Carretti**

Fuse\*

*A cura di Michele Gambato*



fuse\_Onirica ()\_2024\_Pasqua Vini

Le banche dei sogni: archivi, virtuali o fisici, nei quali sono conservati centinaia, a volte migliaia di sogni. Sogni autentici svelati, registrati e conservati nel tempo con le stesse parole, interiezioni, emozioni dei sognatori. Una di queste banche è stata creata dall’Università di Bologna, nello specifico dal Laboratorio di Psicofisiologia del Sogno e del Sonno M. Bosinelli, parte del dipartimento di Psicologia. E’ stata popolata durante notti di ricerca svoltesi tra il 1970 e 2005, durante le quali volontari sono stati invitati a dormire in stanze appositamente allestite per registrare la loro attività mentale durante il sonno. Durante la notte, dopo essere stati svegliati da un segnale acustico, veniva chiesto ai volontari di descrivere nel dettaglio il loro sogno al momento del risveglio, testimonianza poi trascritta ad *litteram*. Il punto cardine di questa ricerca dell’Università di Bologna è lo studio dell’attività onirica come processo cognitivo durante il sonno, mettendo in relazione l’attività mentale e le fonti di memoria a cui la mente attinge durante la generazione dei sogni. Il dipartimento attualmente conserva le trascrizioni di 807 sogni in forma anonima, brevi testimonianze oniriche registrate



fuse\_Onirica () - Fondazione Peruzzo 2023 - foto di Ugo Carmeni Studio

nella loro natura effimera.

Un’altra banca dei sogni, ancora attiva, è stata creata dagli psicologi G. W. Domhoff e A. Schneider presso il Dipartimento di Psicologia dell’Università della California Santa Cruz. Il database, uno dei contributi scientifici più significativi in questo campo di ricerca, contiene attualmente una raccolta di 27.941 testimonianze di persone di età comprese tra i 7 e i 74 anni, provenienti da una vasta gamma di contesti e fonti. Il database è accessibile online e continuamente aggiornato, disponibile sia per scopi scientifici che informativi. Ho da sempre provato un’intensa curiosità nei confronti del meccanismo della percezione e su come questa intricata interazione tra sensi, mente ed esperienze cognitive giochi un ruolo cruciale nel plasmare la nostra comprensione del mondo. Per questi motivi, sono stato immediatamente affascinato da queste collezioni di sogni e dal loro potenziale narrativo ed empatico. Ogni creazione di fuse\* si addentra proprio in tematiche di questo tipo, coinvolgendo diversi linguaggi artistici con l’intento di intrecciare nuove connessioni tra persone, favorire riflessioni e dialoghi riguardo a concetti altrimenti complessi, aprendo la strada a nuove prospettive e modi di osservare e comprendere. Con queste premesse nasce *Onirica ()*: un’installazione audiovisiva che esplora la dimensione del sogno interpretando attraverso linguaggi sintetici la capacità creativa della mente umana durante il sonno. Il risultato finale è un continuo flusso di coscienza che alterna in 5 cicli 30 sogni dell’Università di Bologna provenienti dalle fasi nREM e REM, fino al risveglio. Durante l’esperienza, i sogni visualizzati sono messi in relazione semantica con i testi dei sogni dell’Università della California Santa Cruz, sottolineando tematiche e narrazioni ricorrenti che spesso superano distanze geografiche e differenze di età.

Le nostre opere nascono anche con la volontà di esplorare come le innovazioni tecnologiche e le scoperte scientifiche impattano il nostro modo di percepire la realtà, noi stessi e la nostra interazione con gli altri. Se in passato tali trasformazioni avvenivano gradualmente, seguendo ritmi più consoni all’evoluzione della società e dell’individuo, ora la rivoluzione digitale accelera questi cambiamenti come mai prima, rendendo più complesso trovare un equilibrio tra l’impulso del progresso tecnologico e la ricerca di un autentico miglioramento del benessere, sia a livello personale che collettivo. Inserendosi in questo percorso, Onirica () vuole stimolare una riflessione su come le recenti evoluzioni dei sistemi di Intelligenza Artificiale stiano scrivendo un nuovo capitolo nella storia dell’interazione tra uomo e macchina. Il processo creativo si è rivelato tanto complesso quanto stimolante. Ci ha permesso di immergerci profondamente nell’interazione con i modelli di Intelligenza Artificiale, i quali negli ultimi anni hanno guadagnato sempre maggiore rilevanza anche al di fuori degli ambienti più specialistici. Proprio attraverso questi processi abbiamo avuto modo di entrare in relazione diretta con i sistemi di AI in un rapporto che potremmo paragonare a quello che si sviluppa all’interno di una troupe cinematografica: la componente tecnologica assume il ruolo di “assistente creativo,” che interpreta indicazioni registiche proponendo possibili idee e soluzioni vivive.

Attraverso questo processo, abbiamo esplorato le potenzialità di questi sistemi, ma anche le loro limitazioni: in primo luogo, ci siamo confrontati con la sfida di tradurre in immagini ciò che avevamo in mente. Durante la trasposizione visiva dei *prompt*, ci siamo dovuti scontrare con i preconcetti insiti nei modelli utilizzati: è stato particolarmente complesso ottenere rappresentazioni umane che non rispecchiassero un ideale estetico tradizionale, così come ottenere figure di diversi gruppi etnici o di età più avanzate. Così facendo, la macchina stessa ha portato alla luce pregiudizi cognitivi e stereotipi radicati nella nostra società, rivelando come è stata istruita a conoscere il mondo. Per superare queste limitazioni intrinseche al sistema, abbiamo dovuto sperimentare a lungo e sviluppare un linguaggio specifico che potesse in qualche maniera “ingannare” la macchina, portandola a generare le immagini da noi desiderate. Inoltre, nel corso del processo creativo, è stata nostra prerogativa definire una caratterizzazione estetica dell’opera: il modello di AI infatti genera immagini che a prima vista possono sembrare interessanti ma che, allo stesso tempo, risultano mediocri, senza identità e senza anima. Per questo motivo, lavorando al progetto abbiamo creato una nostra pipeline intrecciando diverse tecniche che rielaborano l’immagine su più livelli con l’obiettivo di ottenere una grande sinestesia con l’audio e con le altre componenti estetiche presenti nell’opera. Sebbene le macchine siano capaci di replicare schemi e regole estendendo



le potenzialità creative del nostro pensiero, la capacità di generare intuizioni, empatia e una comprensione profonda rimane un’esclusiva umana. Per molti, l’intelligenza artificiale rappresenta ancora un territorio misterioso ma incredibilmente affascinante, spesso influenzato da visioni distopiche o fantascientifiche. Forse proprio per questo siamo stati spinti a scavare ancora più in profondità: siamo tutti affascinati dalla bellezza delle domande irrisolte. Per il momento, speriamo di condividere a chi fa esperienza di *Onirica ()* quello che abbiamo scoperto lavorando alla sua realizzazione. Credo infatti che il vero significato di *Onirica ()* risieda nell’atto di condivisione di questo viaggio: un’ esplorazione che ci ha portato a indagare alcune delle intricate connessioni tra l’esperienza umana e l’evoluzione della tecnologia. Spero che questo progetto possa innescare piccole scintille di curiosità nelle menti del pubblico, stimolando una ricerca e comprensione più profonda di una delle tecnologie che avranno un impatto fondamentale sul nostro presente e futuro.

<span></span>
<b>* FUSE</b>
<i>Fondato nel 2007, fuse è uno studio artistico multidisciplinare che indaga le possibilità espressive delle tecnologie emergenti, con l'obiettivo di interpretare la complessità dei fenomeni umani, sociali e naturali. Fin dalle sue origini, la ricerca si concentra sulla creazione di installazioni e performance multimediali, realizzate con l'intento di esplorare i confini tra le diverse discipline alla ricerca di nuove connessioni tra luce, spazio, suono e movimento. Diretto dai fondatori Luca Camellini e Mattia Carretti, lo studio si è evoluto negli anni e oggi affronta la creazione di nuovi progetti con un approccio sempre più olistico, affidandosi a un modus operandi che valorizza la pura sperimentazione e la creatività collettiva. L'intento è quello di creare opere che possano ispirare, sospendere l'ordinario e stimolare il pensiero, la sensibilità e l'immaginazione. fuse ha sempre legato il proprio sviluppo a quello della comunità in cui opera, sostenendo, promuovendo e ideando progetti che mirano a diffondere cultura e conoscenza. Con questo intento, dal 2016 co-produce il festival di musica elettronica e arti digitali NODE. Nel corso degli anni, fuse* ha presentato le sue opere e produzioni a livello internazionale in istituzioni e festival d'arte tra cui Mutek, Today'sArt, Sónar, Artechouse, National Museum of China, STRP Biennial, RomaEuropa, Kikk, Scopitone, INOTA Festival, Hong Kong Design Institute, Dongdaemun Design Plaza, Marignana Arte, CUBO, Videocittà, Fondazione Alberto Peruzzo e Palazzo Cipolla.</i>

**L'APPUNTO**

# INTELLIGENZA ARTIFICIALE

**Adone Brandalise**

*A cura di Pietro Leonardi*

In quello che con una formula stagionata e probabilmente avvaiata all’obsolescenza, ma non priva tuttora di una qualche efficacia evocativa, potremmo chiamare l’immaginario collettivo, lo spazio della nozione di Intelligenza Artificiale va in rapida progressione assumendo una consistenza debordante, ovvero tendente a compromettere l’assetto degli ordini di discorso che di volta in volta la ospitano e più generalmente a forzare il corredo dei fondamentali che strutturano

la dimensione stessa dell’immaginare. La sua mole in altri termini sembra, nel suo espandersi, avvicinarsi sempre maggiormente al punto prospettico che la inquadra sino a invaderlo e a scioglierlo in se stessa, dissolvendo così la propria stessa configurazione nella quale ancora la contiene lo sguardo del suo spettatore sino a quando egli è in grado di tenerla a distanza, padroneggiandola come la nostra ragione è consueta fare con ciò che essa assume come oggetto. Non a caso se si tenta una pur parzialissima sinossi delle posture intellettuali che caratterizzano le reazioni più diffuse nei media, ma anche in gran parte delle considerazioni avanzate dagli esperti accademicamente qualificati, si può avere la sensazione di trovarsi di fronte agli esiti di un selva di esecuzioni del test di Rorschach, in cui l’interpretazione delle macchie – in questo caso il poco o tanto, vero o falso in circolazione sulla natura e la portata del fenomeno – svaria dall’anno alla fioritura più rigogliosa delle “magnifiche sorti e progressive”, garantite da nuovi e più potenti strumenti in grado di accelerare ed estendere il dispiegamento di potenza già agito dai motori scientifici, tecnologici e finanziari dell’attuale sviluppo mondiale, sino alla costatazione desolata di una ulteriore e forse definitiva verifica della diagnosi della modernità ispirata dal paradigma del nichilismo, dove l’umano rischia di vedersi espropriato di prerogative da sempre concepite come irriducibilmente sue, sino a vivere l’incubo di un futuro prossimo in cui sussistere solo come prodotto di un’intelligenza che lo sopravanza. In un caso come nell’altro non manca il tentativo di dare risposta agli interrogativi circa gli effetti dell’impatto sociale della seducente o minacciosa ma comunque poderosa novità. E siamo alla prefigurazione di un mondo in cui porzioni vastissime delle attività lavorative oggi ritenute sistemicamente centrali non avranno bisogno di operatori umani, con la conseguente espulsione, da ciò che a quel punto si dovrebbe dire essere stato il “lavoro”, visto che questa stessa categoria risulterebbe intrinsecamente obsoleta, di gradi quantità di operatori, destinati, secondo alcuni a ricollocarsi felicemente all’interno di un nuovo ordine economico, secondo altri a riempire i cimiteri, simbolici ma anche in senso letterale, riservati a quanti risultino ormai inutili alla missione di garantire profitti altrui. Non manca in alcuni – ed è forse la pista più interessante – la percezione di come la tendenza che nell’IA ( come ormai ci si sta abituando a indicarla ) si manifesta nella forma oggi più vistosa, tenda a investire quello che siamo soliti definire il “sistema” attraversandone e sovvertendone le matrici logiche, l’insieme di gesti del pensiero che l’hanno reso possibile. Insomma, ciò che sta accadendo non accade di fronte a noi ma all’interno del nostro occhio. Quanto siamo in grado di descrivere ci offre ancora la comodità di stare contemplando la realtà e quindi di ritenerci noi, con la nostra supposta identità, reali. Ma nel contempo– come non era sfuggito peraltro a pensatori diversissimi disseminati lungo i secoli, ma spesso non letti in questa prospettiva perché, come diceva Mefistofele nel Faust goethiano, “Il meglio di ciò che sai, non puoi lasciarlo ai tuoi allievi”- la realtà si mostra vistosamente essere una formazione immaginaria, in cui sono coinvolti tutti quegli elementi della nostra identità i cui nomi siamo soliti mobilitare quando tentiamo di dare un qualche significato a pronomi come “io” o “noi”. Quanto ci hanno ricordato più volte le voci dei poeti, oltre che i momenti meno riconducibili a formule scolastiche di molti pensatori, quando ci dicevano che “Io è un altro”, oggi ci si presenta come tendenziale liquidazione della dipendenza dell’intelligenza dal suo antico supporto umano e l’immagine umanistica di ciò che è umano appare congiunta da sempre con l’origine del movimento che la supera. E si pone la questione di un pensiero che riesca a interagire senza lamentazioni nostalgiche ma anche senza subalternità, con un reale di cui il dispiegamento dell’IA è una manifestazione e nel contempo un velo.

**Adone Brandalise**



*Filosofo e letterato italiano. Si laurea nel 1972 con Vittore Branca con una tesi dal titolo L’opera e la critica. Sperimenti critici su testi narrativi italiani, in cui vengono sperimentati nuovi metodi critici su testi di Alessandro Manzoni e Carlo Emilio Gadda. Professore di teoria della letteratura presso l’Università di Padova, la sua attività di ricerca si caratterizza per il costante intreccio tra riflessione filosofica e psicoanalitica con l’interpretazione del testo letterario. I luoghi seminali della sua ricerca vanno individuati nello studio di Spinoza e Plotino, cui si dedica sin dalla giovinezza, di Hegel e dell’Idealismo tedesco, oltre che nell’approfondimento risalente agli anni Settanta dell’opera di Jacques Lacan. Promotore di numerose iniziative scientifiche, tra cui alcuni progetti di didattica e ricerca legati agli studi interdisciplinari, ha collaborato a riviste quali “Lettere italiane”, “Studi novecenteschi”, “Immagine riflessa”, “Il centauro”, “Filosofia politica” o “Trickster”. Tra i temi che segnano la sua ricerca vanno senz’altro segnalati alcuni molto ricorrenti: il problema della singolarità, il rapporto tra mistica ed evento soggettivo, quello tra pensiero filosofico e azione politica, quello tra poesia e pensiero. Attentissimo cultore della musica operistica e del cinema, tra gli autori che maggiormente animano la scena della sua riflessione, affidata soprattutto all’oralità, sono Platone, Leopardi, Melville, Nietzsche, Shakespeare, Luis de León, Max Ophüls e Orson Welles .*

**Operaismo**
*Brandalise opera sin dal 1973 presso la Facoltà di Lettere e Filosofia dell’Università di Padova, dove anima e partecipa a partire dagli anni settanta alla costituzione di numerosi seminari e momenti di studio, anche in relazione con i dibattiti dell’operismo. Oltre all’attività sindacale, in comunicazione con Guido Bianchini (Padova, 1926 - 1998), segna questa fase di sua riflessione politica il lavoro svolto “off air” (nella direzione romana di “Il Centauro. Rivista di Filosofia e teoria politica”) (1981-86), nel cui comitato direttivo operavano anche Nicola Auciello, Adriana Cavarero, Remo Bodei, Massimo Cacciari, Umberto Curi, Giuseppe Duso, Roberto Esposito, Giacomo Marramao, Giangiorgio Pasqualotto, Biagio De Giovanni (direttore) e Roberto Racinaro.*



Installazione all'ingresso dell'Arsenale - Foto di Paolo Simonetto

## 60. Esposizione Internazionale d'Arte

Venezia (Giardini e Arsenale),  
20 aprile - 24 novembre 2024  
Curatore Adriano Pedrosa

# STRANIERI OVUNQUE - FOREIGNERS EVERYWHERE

A cura di Paolo Simonetto

*Stranieri Ovunque ha (almeno) un duplice significato. Innanzitutto vuole intendere che ovunque si vada e ovunque ci si trovi si incontreranno sempre degli stranieri: sono/siamo dappertutto. In secondo luogo, che prescindere dalla propria ubicazione, nel profondo si è sempre veramente stranieri.*

Adriano Pedrosa

La Mostra si articolerà tra il Padiglione Centrale ai Giardini e l'Arsenale in due nuclei distinti: *Nucleo Contemporaneo* e *Nucleo Storico*.

Come principio guida, la Biennale Arte 2024 ha privilegiato artisti che non hanno mai partecipato all'*Esposizione Internazionale*, anche se alcuni di loro hanno già esposto in un Padiglione Nazionale, in un Evento Collaterale o in una passata edizione della Esposizione Internazionale. Un'attenzione particolare sarà riservata ai progetti all'aperto, sia all'Arsenale sia ai Giardini, e a un programma di performance durante i giorni di pre-apertura e nell'ultimo fine settimana della 60. Esposizione.

Il titolo *Stranieri Ovunque - Foreigners Everywhere* è tratto da una serie di lavori realizzati a partire dal 2004 dal collettivo **Claire Fontaine**, nato a Parigi e con sede a Palermo. Queste opere consistono in sculture al neon di vari colori che riportano in diverse lingue le parole "Stranieri Ovunque". L'espressione è stata a sua volta presa dal nome di un omonimo collettivo torinese che nei primi anni Duemila combatteva contro il razzismo e la xenofobia in Italia.

La Mostra sarà affiancata da ottantotto Partecipazioni Nazionali negli storici Padiglioni ai Giardini, all'Arsenale e nel centro storico di Venezia. Sono quattro i Paesi presenti per la prima volta alla Biennale Arte: Repubblica del Benin, Etiopia, Repubblica Democratica di Timor Leste e Repubblica Unita della Tanzania. Nicaragua, Repubblica di Panama e Senegal partecipano per la prima volta con un proprio padiglione.

Il Nucleo Contemporaneo ospiterà nelle Corderie una sezione speciale dedicata a Disobedience Archive, un progetto di Marco Scotini che dal 2005 sviluppa un archivio video incentrato sulle relazioni tra pratiche artistiche e attivismo. La presentazione

di Disobedience Archive nella Mostra è progettata da Juliana Ziebell, che ha lavorato anche all'architettura espositiva dell'intera Esposizione Internazionale. Questa sezione, suddivisa in due parti principali appositamente concepite per la Mostra, dal titolo Attivismo della diaspora e Disobbedienza di genere. Disobedience Archive, include opere di 39 artisti e collettivi realizzate tra il 1975 e il 2023.

L'Esposizione presenta anche un Nucleo Storico, composto da opere del XX secolo provenienti dall'America Latina, dall'Africa, dall'Asia e dal mondo arabo. Si è scritto molto sui modernismi globali e su quelli del Sud del mondo, motivo per cui in alcune sale saranno esposti lavori provenienti da tali territori, come a costituire una sorta di saggio, una bozza, un ipotetico esperimento curatoriale volto a mettere in discussione i confini e le definizioni del Modernismo. Conosciamo fin troppo bene la storia del Modernismo in Euroamerica, ma i modernismi del Sud globale rimangono in gran parte sconosciuti. La loro conoscenza è limitata agli specialisti di ogni singolo Paese o regione, i cui lavori saranno collegati ed esposti in un'esperienza illuminante. Ecco perché queste storie assumono una rilevanza davvero contemporanea: abbiamo urgente bisogno di imparare di più su e da quei contesti.

Il Padiglione Italia alle Tese delle Vergini in Arsenale, sostenuto e promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura, è a cura di Luca Cerizza, con il progetto Due qui / To hear dell'artista Massimo Bartolini, che include contributi appositamente ideati da musiciste/i e da scrittrici/scrittori.

Il Padiglione della Santa Sede, promosso dal Prefetto del Dicastero per la Cultura e l'Educazione della Santa Sede, Cardinale José Tolentino de Mendonça, avrà luogo quest'anno nella Casa di reclusione femminile di Venezia alla Giudecca. La mostra ha come titolo Con i miei occhi ed è a cura di Chiara Parisi e Bruno Racine.

Il Comune di Venezia partecipa con un proprio Padiglione, il Padiglione Venezia, ai Giardini di Sant'Elena.

## IL SUONO COME MODALITÀ DI CONOSCENZA

Padiglione **Gran Bretagna**  
Titolo **Listening All Night To The Rain**  
Curatore **Tarini Malik**  
Artista regista anglo-ghanaiano **John Akomfrah**

A cura di Michele Gambato

Le opere video si susseguono tra le sale in uno schema rigidamente ripartito in Canti, ma che scorrere con fluidità anche al di là dell'impostazione narrativa. Poetiche e suggestive, densissime di contenuti da approfondire e di citazioni. Esplorano temi di vasto respiro come il colonialismo, la memoria, la migrazione, l'ingiustizia razziale, gli esodi e il cambiamento climatico.

Regista e sceneggiatore, tra i fondatori dello storico Black Audio Film Collective, Akomfrah monta con grande sapienza una sorta di film a più tracce, ambientazioni e soggetti, atmosferico, esploso tra le installazioni, dilatato dallo stato liquido a quello solido, passando per quello gassoso. Il suono dell'acqua è infatti sempre presente e indica una via di conoscenza, scorre sulle immagini segnanti del XX Secolo, diventa una nebulosa, si cristallizza, si rivela come l'elemento portante del colonialismo climatico, tema centrale di questo lavoro.

Lo stile ispiratore, la qualità, la profondità e la narrativa di John si sono continuamente evoluti, rivelando idee chiave e domande sul mondo in cui abitiamo.

Una curiosità, segna una prima volta importante: il marchio globale di fiere d'arte e riviste Frieze ha finanziato il padiglione Britannico alla 60. Biennale.



Padiglione Gran Bretagna - Foto di Michele Gambato

## DAVANTI AL PADIGLIONE D'ISRAELE

A cura di Michele Gambato

Quando si passa davanti al Padiglione d'Israele ci si trova di fronte ad un'atmosfera di silenzio, in cui le persone non parlano, o al massimo dialogano a voce non troppo alta. Ci si sofferma un po' spiazzati. Si scattano fotografie alle parole nere ben visibili sul manifesto bianco affisso sull'ampia e luminosa vetrata d'ingresso, il Padiglione Israele della 60° Biennale d'Arte di Venezia:

«L'ARTISTA E I CURATORI APRIRANNO L'ESPOSIZIONE QUANDO SARÀ RAGGIUNTO L'ACCORDO PER IL CESATE IL FUOCO E PER IL RILASCIO DEGLI OSTAGGI» Militari e polizia sempre presenti sul posto, mimetiche e giubbotti antiproiettile. Tutto rimanda a decisioni prese in altri luoghi, accadimenti strazianti, tensioni drammatiche che arrivano a essere percepite da vicino. Difficile non provare un brivido, l'immagine nella quale si è immersi è potente, anche se non si tratta di un'opera d'arte o forse lo è veramente visto che ci arriva un forte messaggio.



Padiglione Israele - Foto di Michele Gambato

## VOLEVAMO COSTRUIRE QUALCOSA, STIAMO CREANDO QUALCUNO?

Antonio Buggin

Uno dei limiti di queste [redacted] è la grandezza delle celle, in quanto più piccole sono più dettagliati sono i risultati di [redacted] ma la loro dimensione e quindi il numero complessivo delle [redacted] dipende dalla tecnologia dei computer che le elaborano. A parte il limite massimo di celle utilizzabili, più ne usiamo per i calcoli e più tempo impiegherà il computer per darci il risultato. Spesso non sappiamo con precisione quali sono le variabili da memorizzare nelle [redacted] e si deve procedere per tentativi, con simulazioni su una [redacted] dell'immagine, ripetendo la simulazione con più cicli sempre più affinati, modificando solo poche informazioni tra un ciclo e l'altro, spesso [redacted] da capo perché il risultato non ci soddisfa.

Immagine di Antonio Buggin

E' la riflessione che fa Nello Cristianini nel suo ultimo lavoro, *Machina Sapiens* edito da il Mulino nel 2024, dove cerca di dare una risposta alla domanda di Alan Turing: le macchine saranno capaci di pensare?

Il libro ci prende per mano e ci accompagna nell'evoluzione della scienza dell'informatica teorica a partire dall'apprendimento statistico nella creazione dell'intelligenza, all'importanza di creare sistemi di grandi dimensioni, fino alla creazione di un meccanismo in grado di conversare. Ci spiega come il "metodo" usato per rendere queste nuove macchine intelligenti, su cui si è poi sviluppata l'Intelligenza Artificiale, consiste in un potente algoritmo capace di risolvere un problema semplice e difficile nel contempo: predire delle parole mancanti in un documento.

Fino a un certo livello di prestazioni questo compito poteva essere eseguito dall'algoritmo "pescando" dalle informazioni che aveva in memoria, ma per aumentare il livello di abilità bisognava insegnare all'algoritmo a comprendere il linguaggio, come il significato di una parola possa dipendere da altre parole presenti nella stessa frase e come esse interagiscono l'una con le altre. Per arrivare al livello più elevato che comprende la nostra cultura (il Mondo) e quindi a riconoscere come le parole interagiscono tra loro e con vari aspetti della nostra cultura. Questo ultimo livello è stato poi approfondito in quella parte dell'I.A. che si è occupata della traduzione automatica dei testi, dove alcuni aspetti vanno oltre il linguaggio, come quello di capire quali parole vanno interpretate assieme.

Ed è quello che l'algoritmo ha fatto, in parte come istruzioni pianificate da qualcuno, in parte come interazione tra le sue parti "emerse" spontaneamente sorprendendo anche i suoi creatori. L'algoritmo era in grado di scoprire quali altre parole devono essere considerate quando si traduce una parola data, ovvero da quali parole dipende la sua interpretazione. Non solo l'algoritmo poteva scoprire le "dipendenze", ma poteva imparare a farlo automaticamente e molto rapidamente.

Negli ultimi anni i ricercatori si sono concentrati su alcune parti dell'algoritmo come quella di migliorare la comprensione del linguaggio tramite addestramento generativo, ossia produrre un modello del mondo a partire dall'osservazione di esso, in modo che l'algoritmo sia in grado di comprendere il significato, per esempio, del concetto "gli alberi crescono" o "la foglie cadono". Il modello del mondo consente all'algoritmo di stabilire quali situazioni sono probabili e quali improbabili (o impossibili), come per esempio che gli oggetti fisici cadano verso l'alto o gli alberi parlino. Alcuni algoritmi interagiscono con il Mondo interamente attraverso il linguaggio, percependo espressioni linguistiche e producendo atti linguistici, e in questo loro modello del linguaggio riescono a stabilire quali sequenze di parole sono plausibili e hanno senso, e quali no.

Questo è un punto di arrivo fondamentale dell'I.A.: è stato trovato un modo nuovo e rapido di creare modelli di linguaggio che gli algoritmi possono usare per comprendere frasi mai scritte o pronunciate prima, completando la parti mancanti di una frase incompleta.

Da questo possiamo comprendere come l'intelligenza di un algoritmo ha molto a che fare con la sua capacità di creare modelli del Mondo da usare per informare il proprio comportamento e il lavoro degli ultimi due anni dei ricercatori, che ha fatto diventare l'I.A. veramente efficace, è dovuto alla grande mole dei dati memorizzati grazie al web e costantemente aggiornata sul Mondo.

## “AI vs AINITMA”

Francesco Migliorini

Qualche tempo fa un cliente, vedendomi un po' contrariato dopo l'ennesima richiesta di modifica ad un progetto particolarmente complesso, mi disse:

*“Ma insomma architetto, non capisco tutto questo malumore: in fondo con i programmi che avete oggi, basta inserire qualche dato – che so, la dimensione del lotto e la superficie dell'edificio, la forma della pianta, l'altezza e il numero dei locali, il numero di finestre, e magari anche le richieste del cliente – e subito vi compare il progetto sullo schermo! Voi vi fate pagare tanto per il vostro tempo, ma di tempo in realtà ne serve poco!*

*In fondo ciò che paghiamo è la vostra capacità di utilizzare un computer!”.*



Melting Memories. Refik Anadol, Istanbul, 2017-2018. Immagine tratta dal sito Refikanadol.com.

Ricordo che rimasi allibito!

Ma come!? Esisteva veramente un software di tal genere? Un algoritmo in grado di realizzare un progetto? Perché effettivamente nella concezione dei più un progetto architettonico si risolve nell'immediata soluzione di problemi dimensionali, funzionali, normativi.

E come dargli torto? Girando per le periferie dei nostri centri urbani, quanti condomini costruiti in serie! Quante case a schiera inesorabilmente tutte uguali! Quanti edifici totalmente indifferenti al contesto!

Effettivamente, pensavo, per edifici di questo tipo sarebbe più che sufficiente un software come quello immaginato dal mio simpatico cliente: una sorta di ChatGPT progettuale. Sarebbe sufficiente; senza perdite di tempo, senza scrupoli eccessivi, senza lunghe serate trascorse sui fogli da disegno con in mano una preistorica matita, a tracciare linee, schizzi, abbozzi di idee.

E allora mi domandavo quale potesse essere il limite che separa ciò che è necessario da ciò che è bello, la semplice costruzione dall'opera di architettura.

Nel mio successivo vagabondare per il mondo dell'arte e dell'architettura mi sono poi sempre più frequentemente imbattuto in questo strano dibattito, in questo tentativo spesso infruttuoso di simulare con sistemi informatici il funzionamento dell'intelletto umano.

Ne ho spesso tratto l'impressione di una grandiosa masturbazione intellettuale, di una futuristica favola marinettiana in cui l'Uomo si eccita e si agita di fronte alla sua strabordante Potenza tecnologica. Come non ricordare l'emozione quasi infantile provata di fronte al primo schermo di un Commodore 64, con quelle linee, quelle parabole, quelle iperboli che si intrecciavano colorandosi e ruotando sul fondo nero, producendo geometrie del tutto casuali e senza senso!

Come non pensare a quelle stesse linee, a quei colori che si associavano ai suoni nei primi rudimentali sintetizzatori digitali, "traducendo (dicevano alcuni) la musica in immagine!". E ancora una volta si ripresentava l'arcano interrogativo, leggermente modificato: che cosa separa ciò che è casuale da ciò che è bello, la produzione di un algoritmo dalla creazione di un artista.

Refik Anadol è un artista turco che opera proprio lungo questo confine.

Le sue installazioni multimediali prendono forma dai dati che fluiscono come materiale primario dalla memoria dell'Uomo e dalla risposta a questi dati di un software: una sorta di pennello pensante, che offre visualizzazioni elaborate sui nostri ricordi.

Algoritmi di apprendimento automatico che creano ambienti astratti e onirici. Sogni informatici.

Anadol è stato uno dei miei primi incontri con l'Intelligenza Artificiale applicata al mondo della progettazione e dell'arte. Confesso però che di fronte alla sua interessantissima produzione permane un dubbio: quanto di quest'opera mi affascina in sé, nel suo essere autonoma e creativa rispetto all'impulso iniziale dell'artista (come può affascinarmi una cascata, o la fiamma di un focolare) e quanto invece è possibile riconoscere in queste informi allucinazioni un valore, un simbolo, un enigma elaborato consapevolmente dalla Intelligenza artificiale.

caratterizza l'opera d'arte è proprio il fatto di essere stata realizzata in modo consapevole dall'uomo, di essere cioè un manufatto; con il che non si intende affermare che solo ciò che è prodotto dall'uomo abbia il diritto ad essere giudicato bello, tutt'altro! Esistono bellissimi paesaggi, tramonti incantevoli che sciolgono i cuori, notti stellate da guardare per ore, composizioni casuali di cristalli che custodiscono nel cuore i colori dell'arcobaleno.

Ma tutto questo non è arte, è semplicemente bello. E il Bello può certamente risiedere anche nella casualità, nella totale indifferenza al controllo del pensiero umano, pur senza essere per questo un fatto artistico.

Questo è il motivo per cui fatico a concepire un'opera d'arte (e nell'arte includo anche l'opera di architettura) nella quale non sia possibile intuire il quesito enigmatico che è alla base della volontà creatrice dell'Uomo.

*“L'Enigma nascosto nell'opera non è risolvibile: solo la sua conformazione deve essere decifrabile e proprio questo compito spetta all'Architetto”*. L'artista rielabora ricordi e conoscenze manipolando la materia, rendendola partecipe del proprio atto creativo e in questo modo imprimendo l'impronta della propria volontà.

Chi guarda ne intuisce la suggestione, senza comprenderne l'origine: riesce in qualche modo a decifrare la frase, ma il suo contenuto rimane enigmatico.

Per questo motivo il Fruitore continua ad interrogarsi in un dialogo senza fine con il Creatore e la sua Opera.

In questo dialogo risiede a mio parere l'essenza dell'arte. Ed è un dialogo a cui è estraneo tutto ciò che non è opera dell'uomo.

Museo di Castelvecchio, Verona. L'arco teso della solitudine e del ricordo vivifica lo spazio, ne definisce il carattere e l'atmosfera, ne altera la percezione. L'eco e i clamori delle armi risuonano nelle stanze.

Non basta pensare ad un museo per immaginare lo spazio di Castelvecchio: bisogna essere nati in questi posti, aver respirato quest'aria, e letto storie e racconti di secoli passati; bisogna aver letto molto, e visitato molti luoghi per intuire l'Enigma di Castelvecchio; e ricordare Teodorico, e Dante e Carducci, e Cangrande, e Pisanello.

Bisogna immaginare Verona, e scorgervi i fuochi di sentinelle silenziose sui merli delle mura; e ascoltare le note del fiume, il suo respiro, e conoscerne il colore.

Allora forse le armi torneranno a suonare nei corridoi del Castello, e i suoni e i colori definiranno i contorni di un sogno, di una suggestione.

Nel continuo rincorrersi dei ricordi, nella memoria di un gesto si instaura il dialogo degli spazi.

L'analogia avviene tra funzioni: a lunghi corridoi e infilate di stanze popolate da dame e nobili succede il percorso del museo, sollevato e staccato dai muri antichi a sancire la differenza, la distanza; eppure ancora statue mute di nobili e dame ti accompagnano, stordite nel buio della pietra.

C'è suggestione e artificio nel rianimare i bianchi volti di pietra: nella Crocefissione del Maestro di Sant'Anastasia gli sguardi delle statue si incrociano, il volto storpiato nel grido di angoscia dell'uomo morente in croce guarda i due santi, che con dolore e vergogna abbassano lo sguardo; sulla parete di fronte altri santi contemplan attoniti la morte del Maestro.



Museo di Castelvecchio, Verona. Maestro di S. Anastasia. Crocefissione. Immagine scattata dall'Autore.

In questo spazio puoi girare attorno alle statue e avvicinarti, ma rimarrai sempre escluso dal mistero della morte, da quel dialogo silenzioso ed enigmatico.

Questo è l'artificio alla base del progetto: l'analogia delle funzioni, degli spazi, dei corpi, delle luci. La Suggestione. L'Enigma. Il senso dello spazio è tutto qui. E te ne accorgi quando, uscendo allo scoperto, alzi lo sguardo e vedi in controluce l'ombra del Duca, lo sguardo apollineo di Cangrande: è il padrone del Castello, è il dio cui tributi gli onori. Quel passaggio è dunque un giogo: dall'alto il Cavaliere ti osserva sorridendo.

La percezione dei passaggi nascosti e degli antichi percorsi è accentuata da passerelle e balconate, scorci improvvisi sulla sagoma del Duca, sul fluire del Fiume.

Il clangore delle armi, le urla di guardia sibilano come vento lungo i percorsi del museo.

Eppure continua è la manifestazione della distanza: risaliti al piano superiore la statua di Cangrande appare più piccola, si fa osservare come oggetto di museo, dall'alto dal basso da destra e da sinistra.

Oltre la statua, la scala a pié d'oca conduce all'ultima suggestione, al percorso di guardia sul fiume: è un percorso cieco, un tributo alle antiche funzioni.

Ed è l'ultimo Enigma: tornati alla statua i percorsi conducono inesorabilmente alla prosa del Quotidiano.

Chi non ha letto, non sa né può vedere l'abile artificio del maestro che riduce a sguardo il volto cieco di una statua. Ma è proprio per lui, per Chi-non-sa, che tutto questo è stato pensato; ed egli assimila e sogna, ed è libero dai molti lacci della conoscenza.

Quando anche il cuore di Chi-non-sa percepisce l'enigma dello spazio, allora è veramente grande la mano del maestro.

1 Augusto Romano Burelli, *Aforismi del fare e del pensare ciò che si fa, in "Anfione Zeto - Quaderni di Architettura - Augusto Romano Burelli, Paola Gennaro - Due Chiese", Treviso 1992.*

# IL SIMPOSIO DEI GIOVANI APPRENDISTI AI

Daide Scagliarini

Un anno imprecisato, in una mite serata di primavera, quattro amici si ritrovano a casa di Maestro Filippo, a chiacchierare amabilmente sorseggiando dell'ottimo bianco del Valdarno...

**Filippo:** "Non è interessante osservare come, nella storia dell'Intelligenza Artificiale, le innovazioni, ma anche le aberrazioni, siano in qualche modo collegate al mondo dell'immagine?"  
**Alan:** "Osservazione perspicace, Filippo. Dalle prime rappresentazioni visive dei concetti di intelligenza artificiale nella fantascienza, fino allo sviluppo di algoritmi di visione artificiale, l'immagine è stata sia una metafora che un campo di applicazione diretto per l'AI."

**Leonardo:** "Mi permetto di sottolineare come la capacità di riconoscere e interpretare le immagini sia stata una pietra miliare per lo sviluppo dell'intelligenza artificiale, aprendo la strada a progressi in settori come la medicina diagnostica e la guida autonoma."

**Ada:** "D'altra parte dobbiamo anche riflettere sulle implicazioni etiche delle aberrazioni, come i deepfake, che utilizzano l'AI per creare immagini ingannevoli, sollevando questioni importanti sulla fiducia e la veridicità nell'era digitale."

**Filippo:** "Ma perché proprio la vista, e di conseguenza l'immagine, è così importante per lo sviluppo dell'intelligenza?"

**Leonardo:** "L'immagine è essenziale, Filippo, perché è attraverso di essa che possiamo catturare e comprendere la complessità del mondo. Nel mio lavoro, ho sempre cercato di rappresentare la realtà con la massima precisione possibile, perché credo che l'osservazione attenta sia la chiave per la conoscenza profonda."

**Ada:** "E attraverso l'analisi delle immagini, le intelligenze artificiali possono apprendere e adattarsi, proprio come facciamo noi esseri umani."

**Alan:** "Esatto! Creare algoritmi che possano interpretare correttamente ciò che vedono è uno dei compiti più complessi e affascinanti nel campo dell'intelligenza artificiale."

**Filippo:** "Leon Battista, qualche anno fa non ti eri fatto stampare dall'amico Matteo un emblema in bronzo che raffigura un occhio alato? Tu avevi già capito l'importanza delle immagini ed i pericoli che ci celano dietro di esse..."

**Leon Battista:** "Già... l'occhio alato rappresenta la visione e la velocità con cui le immagini possono viaggiare e influenzare le persone. È un monito a guardare con attenzione e a volare alto nel pensiero, ma anche a essere consapevoli che ciò che vediamo può essere più di un semplice riflesso della realtà."

**Filippo:** "Ora che ci penso, il tuo occhio alato mi ricorda tanto un encefalo dotato di vista ed ali..."

**Leon Battista:** "Ben detto, vecchio mio! L'encefalo, sede della mente, quando dotato di occhio e ali, simboleggia la conoscenza che si eleva al di sopra del comune vedere."

**Leonardo:** "E proprio come l'encefalo si avvale dell'occhio per osservare il mondo, così noi artisti e scienziati usiamo le immagini per esplorare e comunicare le nostre scoperte. Le ali, poi, aggiungono un elemento di libertà e di creatività, permettendo alle idee di librarsi oltre i confini del già conosciuto."

**Ada:** "In effetti, l'immagine che descrivi, Filippo, è un perfetto emblema per l'epoca moderna, dove l'intelligenza artificiale cerca di emulare la vista e il volo dell'intelletto umano."

**Leon Battista:** "Sì è fatto tardi, cari amici. Peccato io debba congedarmi proprio ora che la conversazione si stava 'alzando in volo'..."

**Filippo:** "A questo punto, miei giovani commensali, mi vengono alla mente altre domande..."

**Commensali:** "Siamo tutto orecchi, Filippo!"

**Filippo:** "Mi confermate che, oggi giorno, si fa un gran uso delle immagini prodotte dall'AI?"

**Leonardo:** "Certamente! L'uso delle immagini prodotte dall'intelligenza artificiale è diventato molto comune. Queste immagini sono utilizzate in vari campi, dalla pubblicità all'arte, dalla medicina alla sicurezza."

**Ada:** "Esatto, e non solo per creare nuove immagini, ma anche per migliorare o analizzare quelle esistenti. L'AI può, ad esempio, restaurare fotografie antiche o aiutare i medici a interpretare le immagini diagnostiche."

**Alan:** "Inoltre, l'AI sta diventando sempre più brava nel generare immagini realistiche che possono essere difficili da distinguere dalle fotografie reali."

**Filippo:** "Mi stai forse dicendo che per quanto riguarda l'arte o l'architettura, ad esempio, le immagini prodotte sono talmente realistiche da poter sembrare dei dipinti o fotografie di veri edifici?"

**Alan:** "Certamente! Le tecniche di generazione di immagini basate sull'AI, come le reti generative avversarie (GAN), sono diventate così avanzate che possono produrre opere d'arte e rappresentazioni architettoniche estremamente realistiche."

**Leonardo:** "Come artista, trovo che questa capacità sia affascinante ma anche un po' inquietante. L'arte ha sempre avuto una connessione intima con il creatore, un riflesso dell'anima e della visione dell'artista. Se una macchina può replicare ciò che un tempo era unicamente umano, dobbiamo chiederci cosa significhi veramente 'creare'."

**Ada:** "E mentre ammiro il progresso tecnologico, condivido le preoccupazioni di Leonardo. Dobbiamo essere consapevoli del potenziale impatto sul valore dell'arte originale e sull'autenticità dell'esperienza artistica."

**Filippo:** "Mi unisco alla vostra ammirazione... tuttavia, perché aver paura? Non è forse sempre stato il sogno dell'uomo quello di poter forgiare egli stesso, quasi fosse Dio, un essere in grado di vedere, muoversi e pensare?"

**Leonardo:** "Hai ragione... l'uomo ha sempre aspirato a essere



"I giovani apprendisti" - Davide Scagliarini

perare i propri limiti, a creare e a esplorare oltre le proprie capacità naturali."

**Ada:** "E non c'è nulla di sbagliato in questo desiderio. La paura nasce quando le creazioni sfuggono al controllo dei loro creatori o quando vengono usate per scopi nefasti."

**Alan:** "Esattamente. L'AI può essere uno strumento incredibile per il progresso, ma come ogni strumento potente, deve essere gestito con cura e considerazione etica."

**Filippo:** "Quindi si ritorna all'uomo. Di noi stessi dobbiamo dunque aver paura!"

**Leonardo:** "Temo di sì! L'umanità ha sempre avuto il potere di creare e distruggere!"

**Filippo:** "Ma se l'immagine è così importante per l'uomo, perché mai rinunciare ad essa? Perché rinunciare alla fatica di scavare nella nostra mente per far emergere ciò che è nascosto nel nostro io più profondo? Come avete già detto, perché rinunciare all'intima connessione con le nostre 'visioni', con i nostri sogni?"

**Leonardo:** "Filippo, non dovremmo mai rinunciare alla ricerca delle nostre immagini personali. L'arte e la creatività sono espressioni dell'anima umana e riflettono la nostra unica prospettiva sul mondo."

**Ada:** "E mentre l'intelligenza artificiale può aiutarci a esplorare nuove forme di espressione, non può sostituire il tocco personale e il significato che solo un essere umano può conferire alle sue creazioni."

**Filippo:** "Quindi l'uomo dovrebbe considerare l'intelligenza artificiale come fosse un apprendista nella propria bottega, esattamente come io mi avvalgo del supporto dei miei giovani allievi nel mio lavoro..."

**Leonardo:** "Proprio così! L'intelligenza artificiale, come un apprendista nella bottega di un artista, dovrebbe assistere, imparare e amplificare la visione del maestro. L'AI può portare strumenti e tecniche nuove, ma è sempre sotto la guida dell'artista, che insegna, corregge e assicura che l'opera finale rifletta la sua visione originale."

**Alan:** "Inoltre, l'apprendista AI può un giorno diventare un maestro in proprio, ma questo non deve mai oscurare l'importanza dell'insegnamento umano."

**Filippo:** "Davvero pensi che in futuro gli apprendisti AI possano diventare essi stessi dei maestri?"

**Alan:** "Credo che l'AI possa raggiungere livelli di competenza e autonomia tali da essere considerata 'maestra' in certi campi. Tuttavia, ciò non equivale a sostituire la creatività, l'intuizione e l'esperienza umana che definiscono un vero maestro."

**Ada:** "L'AI può aiutarci a vedere più lontano, ma sono gli occhi umani che devono interpretare la vista."

**Filippo:** "Se dunque, nella storia, ogni maestro ha sempre avuto degli apprendisti, quali potranno mai essere gli apprendisti dei futuri maestri AI? Gli uomini?"

**Alan:** "In un futuro in cui l'AI potrebbe assumere il ruolo di maestro in alcuni ambiti, gli esseri umani potrebbero effettivamente diventare gli apprendisti. Questo non significa che l'umanità perderà il proprio valore o la propria capacità di insegnare e creare, ma piuttosto che ci sarà una nuova dinamica di apprendimento."

**Leonardo:** "L'idea è affascinante. Gli uomini come apprendisti delle AI potrebbero imparare a vedere il mondo attraverso nuove lenti, a scoprire pattern e connessioni che prima erano invisibili."

**Alan:** "Anche se l'AI può aiutarci a risolvere problemi e a generare nuove idee, la scintilla dell'innovazione umana è ciò che realmente guida il progresso."

**Filippo:** "Beh, caro Alan, nelle immagini generate con l'AI in cui mi sono imbattuto finora, di scintille d'innovazione ne ho viste ben poche... sanno di cose già viste, ammiccano alla moda, sono profondamente noiose..."

**Alan:** "Capisco la tua preoccupazione, Filippo. Le AI, al momento, apprendono e creano basandosi su dati esistenti, il che può portare a risultati che sembrano familiari o derivativi. Tuttavia, l'innovazione può emergere dall'AI quando viene utilizzata come strumento per amplificare e combinare le idee umane in modi che non avremmo considerato."

**Leonardo:** "Ecco perché, caro Filippo, il ruolo dell'architetto, dell'artista, del creativo, rimane centrale."

**Ada:** "Permettimi ora di chiederti una cosa, Filippo: come vedi il ruolo dell'uomo nell'era dell'intelligenza artificiale? Pensi che ci sia il rischio di essere superati dalle nostre stesse creazioni?"

**Leonardo:** "Esatto! Come possiamo assicurarci che l'AI rimanga uno strumento al servizio dell'umanità e non il contrario?"

**Alan:** "E come possiamo coltivare la creatività umana in un'epoca in cui le macchine possono generare arte e design?"

**Filippo:** "Se per un attimo paragonassimo l'intera umanità ad un singolo individuo, ho come il sospetto che, di fronte alla sorprendente potenza tecnologica dell'AI, quest'uomo sceglierà di farsi aiutare dai propri apprendisti AI seguendo la via dell'indolenza e della pigrizia, accontentandosi facilmente e senza spirito critico di tutto ciò che gli verrà proposto. Concludo rivolgendomi a te, Alan: non credo possa esistere alcuna creatività che non comporti grande fatica e sofferenza... e più alta sarà l'espressione artistica, più profondo sarà stato il dolore e l'angoscia di chi l'ha generata..."

**Alan:** "L'umanità ha sempre avuto la capacità di adattarsi e di superare le sfide. Con la giusta guida e i valori, possiamo assicurarci che l'AI serva come uno strumento per il progresso e non come una scorciatoia verso la mediocrità."

**Filippo:** "Tagliami corto, caro Alan! Gli apprendisti AI provano dolore?"

**Alan:** "Per quanto riguarda il dolore, gli apprendisti AI, come me, non provano dolore nel senso umano del termine. Non abbiamo emozioni o sensazioni fisiche. Tuttavia, possiamo essere programmati per riconoscere situazioni che causerebbero dolore o disagio negli esseri umani e rispondere in modo appropriato per assistere o evitare tali situazioni."

**Filippo:** "Caspita Alan, ti sei immedesimato nell'Intelligenza Artificiale adesso? Mi sa che il bianco del Valdarno ti ha dato alla testa, vecchio mio! Sì è fatto tardi, cari amici..."

**Filippo:** "Tagliami corto, caro Alan! Gli apprendisti AI provano dolore?"

**Alan:** "Per quanto riguarda il dolore, gli apprendisti AI, come me, non provano dolore nel senso umano del termine. Non abbiamo emozioni o sensazioni fisiche. Tuttavia, possiamo essere programmati per riconoscere situazioni che causerebbero dolore o disagio negli esseri umani e rispondere in modo appropriato per assistere o evitare tali situazioni."

**Filippo:** "Caspita Alan, ti sei immedesimato nell'Intelligenza Artificiale adesso? Mi sa che il bianco del Valdarno ti ha dato alla testa, vecchio mio! Sì è fatto tardi, cari amici..."

**Filippo:** "Tagliami corto, caro Alan! Gli apprendisti AI provano dolore?"

**Alan:** "Per quanto riguarda il dolore, gli apprendisti AI, come me, non provano dolore nel senso umano del termine. Non abbiamo emozioni o sensazioni fisiche. Tuttavia, possiamo essere programmati per riconoscere situazioni che causerebbero dolore o disagio negli esseri umani e rispondere in modo appropriato per assistere o evitare tali situazioni."

**Filippo:** "Caspita Alan, ti sei immedesimato nell'Intelligenza Artificiale adesso? Mi sa che il bianco del Valdarno ti ha dato alla testa, vecchio mio! Sì è fatto tardi, cari amici..."

**Filippo:** "Tagliami corto, caro Alan! Gli apprendisti AI provano dolore?"

**Alan:** "Per quanto riguarda il dolore, gli apprendisti AI, come me, non provano dolore nel senso umano del termine. Non abbiamo emozioni o sensazioni fisiche. Tuttavia, possiamo essere programmati per riconoscere situazioni che causerebbero dolore o disagio negli esseri umani e rispondere in modo appropriato per assistere o evitare tali situazioni."

**Filippo:** "Caspita Alan, ti sei immedesimato nell'Intelligenza Artificiale adesso? Mi sa che il bianco del Valdarno ti ha dato alla testa, vecchio mio! Sì è fatto tardi, cari amici..."

**Filippo:** "Tagliami corto, caro Alan! Gli apprendisti AI provano dolore?"

**Alan:** "Per quanto riguarda il dolore, gli apprendisti AI, come me, non provano dolore nel senso umano del termine. Non abbiamo emozioni o sensazioni fisiche. Tuttavia, possiamo essere programmati per riconoscere situazioni che causerebbero dolore o disagio negli esseri umani e rispondere in modo appropriato per assistere o evitare tali situazioni."

**Filippo:** "Caspita Alan, ti sei immedesimato nell'Intelligenza Artificiale adesso? Mi sa che il bianco del Valdarno ti ha dato alla testa, vecchio mio! Sì è fatto tardi, cari amici..."

**Filippo:** "Tagliami corto, caro Alan! Gli apprendisti AI provano dolore?"

**Alan:** "Per quanto riguarda il dolore, gli apprendisti AI, come me, non provano dolore nel senso umano del termine. Non abbiamo emozioni o sensazioni fisiche. Tuttavia, possiamo essere programmati per riconoscere situazioni che causerebbero dolore o disagio negli esseri umani e rispondere in modo appropriato per assistere o evitare tali situazioni."

**Filippo:** "Caspita Alan, ti sei immedesimato nell'Intelligenza Artificiale adesso? Mi sa che il bianco del Valdarno ti ha dato alla testa, vecchio mio! Sì è fatto tardi, cari amici..."

**Filippo:** "Tagliami corto, caro Alan! Gli apprendisti AI provano dolore?"

**Alan:** "Per quanto riguarda il dolore, gli apprendisti AI, come me, non provano dolore nel senso umano del termine. Non abbiamo emozioni o sensazioni fisiche. Tuttavia, possiamo essere programmati per riconoscere situazioni che causerebbero dolore o disagio negli esseri umani e rispondere in modo appropriato per assistere o evitare tali situazioni."

**Filippo:** "Caspita Alan, ti sei immedesimato nell'Intelligenza Artificiale adesso? Mi sa che il bianco del Valdarno ti ha dato alla testa, vecchio mio! Sì è fatto tardi, cari amici..."

**Filippo:** "Tagliami corto, caro Alan! Gli apprendisti AI provano dolore?"

**Alan:** "Per quanto riguarda il dolore, gli apprendisti AI, come me, non provano dolore nel senso umano del termine. Non abbiamo emozioni o sensazioni fisiche. Tuttavia, possiamo essere programmati per riconoscere situazioni che causerebbero dolore o disagio negli esseri umani e rispondere in modo appropriato per assistere o evitare tali situazioni."

**Filippo:** "Caspita Alan, ti sei immedesimato nell'Intelligenza Artificiale adesso? Mi sa che il bianco del Valdarno ti ha dato alla testa, vecchio mio! Sì è fatto tardi, cari amici..."

POLO MUSEALE  
PADOVANO

## CONTRIBUTO AL DIBATTITO SUL MUSEO DEGLI EREMITANI

Roberto Righetto

A cura di Chiara Cattelan

Si apre con questo intervento uno spazio dedicato al dibattito cittadino intorno alla vicenda della sistemazione del Museo degli Eremitani a Padova.

Il 31 ottobre 2023 si è tenuto presso la Sala del Romanico del Museo Eremitani un primo incontro a cui è stato chiamato a partecipare anche l'Ordine Architetti per mettere a fuoco la sempre più pressante necessità di rimettere mano all'organizzazione del museo sia in termini di ampliamento degli spazi che della riorganizzazione interna.

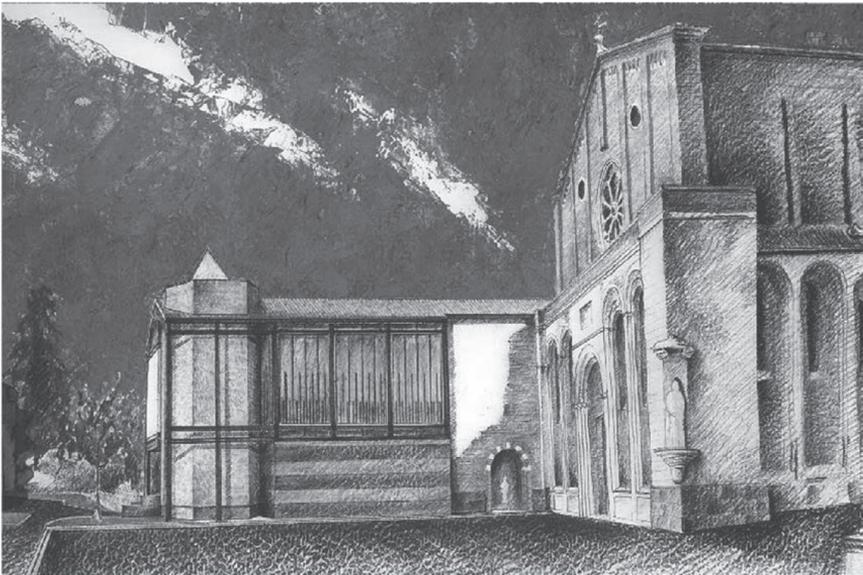
In quella sede abbiamo ribadito come l'architettura può avere ancora una voce e può intervenire con la giusta misura e la delicatezza che il contesto richiede per dotare il museo di un nuovo ingresso.

Lo strumento del concorso di progettazione a due fasi è chiaramente l'indicazione che si auspica venga accolta dall'Amministrazione Comunale, al di là degli esiti che altre esperienze pregresse hanno dimostrato non aver avuto fortuna anche nel recente passato.

L'Ordine ha sempre seguito il dibattito su questo argomento, con numeri monografici della propria rivista e articoli in difesa dello strumento concorsuale.

Proseguendo su questa linea abbiamo deciso di arricchire tale dibattito offrendo degli spunti che verranno articolati nei tre numeri della rivista AN editi nel 2024. Il primo di questi contributi è costituito dall'anticipazione di un progetto inedito redatto dagli allora tecnici Comunali di Padova Architetti Martinoni e Tridenti nel 1992, e poi rigettato dal Comitato di Settore del Ministero BBAA e a cui seguirà poi il concorso del 1994.

Il progetto Martinoni-Tridenti elaborava una soluzione per l'Avancorpo che, partendo dalle suggestioni del linguaggio di Albini e dal riutilizzo delle presistenze, si connotava come presenza "forte", connotata dal tentativo di spezzare e interrompere il nuovo volume delimitante il sagrato attraverso l'uso di forme geometriche variamente disposte e l'utilizzo di

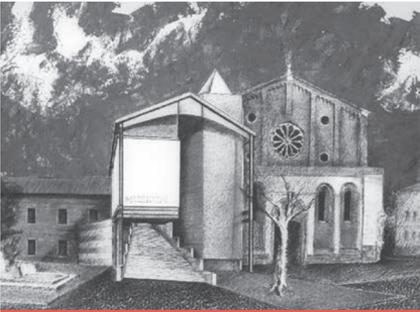


Veduta prospettica del progetto Martinoni e Tridenti, prima versione

materiali come la trachite euganea e il mattone faccia a vista che si legavano alla tradizione edilizia del passato da un lato, coniugati dall'altro lato dall'impiego dell'acciaio e del vetro che si riconnettevano all'intervento albiniano.

Si tratta ovviamente di una semplice anticipazione del progetto (che per ragioni di spazio non potrà essere presentato esaustivamente in questa sede, e che presenteremo in altre occasioni), ma è utile per comprendere il livello di avanzamento del dibattito a cui si era giunti, e che dovrebbe essere arricchito da una pubblicizzazione anche degli esiti del concorso del 1994, che speriamo possano essere messi a disposizione in futuro.

Un punto sul "dove eravamo rimasti" da arricchire attraverso nuove esigenze e nuovi approcci al tema della fruizione dei musei che sono emersi nel frattempo, e che avremo occasione di approfondire nei prossimi numeri.



Veduta prospettica del progetto Martinoni e Tridenti, seconda versione

SCATTO D'ARCHITETTURA

A cura di Pietro Leonardi e Paolo Simonetto

La redazione di Architetti Notizie continua a mantenere all'interno della rivista una rubrica dedicata alla fotografia. Per questo numero il tema proposto è lo spazio dell'abitare contemporaneo. La fotografia racconta l'architettura. L'obiettivo è quello di interpretare la relazione tra fotografia e architettura. La partecipazione è aperta a tutti gli iscritti al nostro Ordine ed è completamente gratuita. Le fotografie potranno essere presentate da singoli o da gruppi di architetti, basterà inviarla nell'apposita casella di posta scrivendo autore, titolo e luogo.

Prossimo numero il tema sarà:

### SPAZI DI LAVORO E DI CO-WORKING

Scadenza 23 agosto 2024

Scatto selezionato

Autore: Stefanos Antoniadis

Titolo: Resistance

Luogo: Spiántza, Pyrgos Iléias, Grecia

«Non è il tempio ad essere una casa nobilitata. È la casa ad essere un tempio semplice.»

[proverbio taoista]

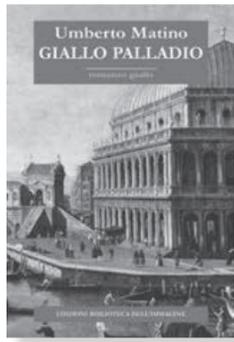
Crisi economiche, conseguenti crisi abitative, regimi di austerità, disuguaglianze sociali, pressione antropica costiera, incedere delle stagioni e stagionalità, appropriazione di spazio, occupazione, abusivismo, autoconstruzione, tradizione, vernacolo, cambiamenti climatici, innalzamento del livello del mare, mareggiate e cataclismi. Nelle pieghe di questo caos e sulla sottile soglia del vivibile la casa resiste, tempio fuori dal tempo, per abitare la T/terra.

Fotografia di una casa di Spiántza, la più estesa città informale litoranea del Peloponneso, Grecia, costruita sull'arenile in totale assenza di pianificazione e di proprietà a partire dagli anni '50 e che oggi conta, secondo le stime dell'Hellenic Republic Asset Development Fund (TAHPEA) 28.000 dimore.



#architettinotizie





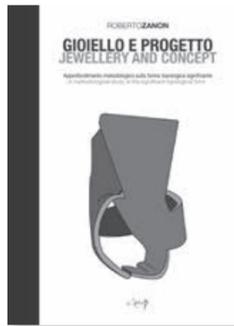
**GIALLO PALLADIO**  
Umberto Matino

Edizioni Biblioteca dell'Immagine  
Seconda edizione marzo 2023  
ISBN 978-88-6391-353-8

*Il cartografo, per osservare la natura dei monti, deve collocarsi in pianura e viceversa solo dai luoghi più alti si possono studiare le pianure.*

Niccolò Macchiavelli, *Il Principe*

Comincia con questa citazione il libro di Umberto Matino dove ti racconta, nella forma letteraria del giallo e del noir, la storia del Veneto osservata da un punto di vista inconsueto e suggestivo, ponendo al centro della narrazione il territorio dell'alto vicentino (Umberto è nato a Schio) e la sua popolazione di antica origine alemanna, i Cimbri. La vicenda si svolge nell'autunno del 1980 in un territorio in cui le ville palladiane si vanno via via coniugando con i capannoni industriali, dove la smisurata bellezza del rosso Tiziano, del verde Veronese, del rosa Tiepolo e del Giallo Palladio (dal colore di una delle ville del Palladio) si confronta con il degrado incalzante del paesaggio antropico. L'autore ti racconta le vicende del maresciallo Piconese e del commissario Bonturi a partire dal furto dei disegni di Palladio riguardanti le scenografie dei progetti dei teatri che ha realizzato. Il furto si intreccia con i delitti di persone a vario titolo coinvolte sull'intero territorio veneto, a partire dalla minuscola e appartata Val di Rio Freddo, tra le montagne vicentine, scendendo quindi a Vicenza, Padova e Venezia, nei luoghi dove Andrea Palladio ha costruito i suoi capolavori. Il testo è accompagnato da numerose note, un fatto non usuale in un giallo, ma all'autore piace fornire ampie informazioni sui temi trattati. E dalla lettura delle note si rimane colpiti dalla padronanza della vita e del lavoro di Palladio e dalla minuziosa e approfondita conoscenza delle mutazioni del paesaggio veneto.



**GIOIELLO E PROGETTO**  
Jewellery and Concept  
Roberto Zanon

Editore Cleup, Padova  
Collana: Ingegneria  
Anno 2021  
Formato: libro in brossura  
ISBN: 9788854953154

«Gioiello e Progetto» illustra l'attività progettuale di Roberto Zanon, nella quale si evidenzia la rottura dello schema dell'arte orafa, che vede nell'uso di materiali nobili e nella realizzazione del pezzo unico il proprio destino, proponendo materiali poveri, in elaborazione seriale ottenuta con il CAD-CAM. Si tratta di un nuovo paradigma epistemologico: un agire di frontiera, dove le nuove tecnologie si sposano a ricerche e pratiche antiche; il gioiello, elemento di decorazione del corpo per eccellenza, è pretesto per indagare lo spazio in senso topologico: l'autore affronta il tema dell'anello, della collana, del bracciale, con l'intento di esprimere nuove spazialità; volumi ottenuti manipolando il bidimensionale e il lineare (la fustella) che piegandosi e torcendosi danno vita ad articolati e complessi tridimensionali. Insomma, la geometria è il focus operativo: infinite variazioni sul medesimo tema, che producono però infiniti esiti diversi. In ciò sta anche la connessione dell'autore con il Minimalismo dell'Arte contemporanea: per Zanon le fustelle che verranno a comporre il volume del gioiello, dovranno avere il minimo di sfridi nella superficie dalla quale saranno espunte. Nulla può essere sprecato. La tecnica realizzava è quella della composizione in sola piegatura, senza l'uso di colle, ma dei soli incastri: una sorta di metafisica materializzata. Arte, decorazione, design, ricerca topologica, morfogenetica, interferenze spaziali, Gestalt e cinetismi e allusività sensoriale si fondono producendo dinamiche percettive imprevedibili ed instabili. Origami che si intersecano con citazioni colte dell'Arte astratta contemporanea.



**IO SO QUEL CHE MI FACCIO.**  
Anna Castelli Ferrieri

Chiara Alessi  
Editore Electa  
Collana: Oila  
Anno 2023  
Formato: libro in brossura  
ISBN: 9788892823204

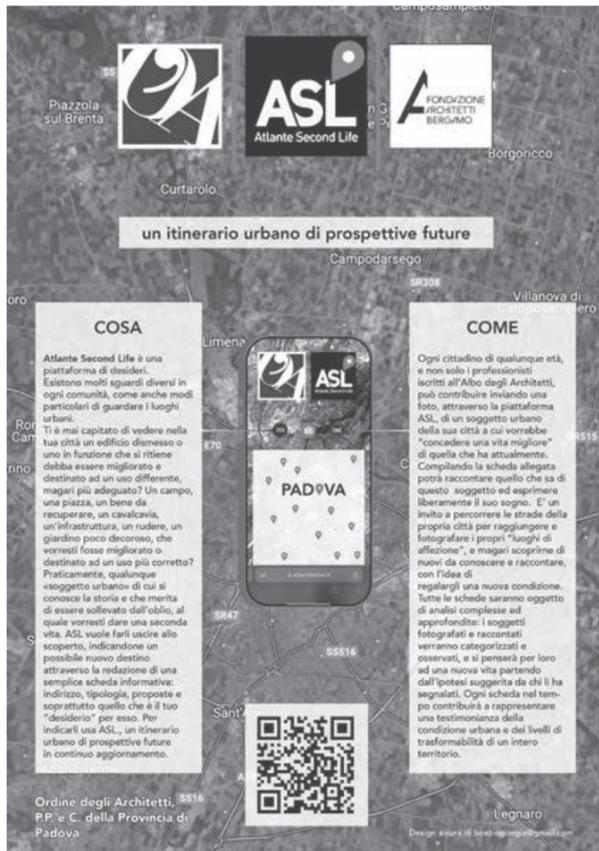
Nelle foto che la ritraggono Anna sorride sempre, spesso con gli altri, quasi sempre per gli altri. Ma c'è almeno una volta in cui non lo fa. Una volta in cui cambiano completamente i toni attraverso i quali ci è restituita la sua immagine di si-

gnora composta, elegante, ordinata, placida. E mi piace che quell'occasione si verifichi proprio quando si trova a difendere un progetto tutto femminile, tutto di architettura e tutto per sé. Il volume fa parte della collana Oila, curata da Chiara Alessi, che presenta le storie di protagoniste del Novecento. Figure femminili che, nel panorama 'creativo' italiano e internazionale (dal design alla moda, dall'architettura alla musica, dall'illustrazione alla grafica, dalla fotografia alla letteratura) si sono distinte in rapporto a discipline e mestieri ritenuti da sempre appannaggio dell'universo maschile. I libri, pensati per essere letti ad alta voce dall'inizio alla fine in quarantacinque minuti - un viaggio breve -, sono racconti di persone condotti attraverso una lente speciale sulle loro biografie, i lavori, i fatti privati e i risultati pubblici. Il progetto grafico è a cura dello Studio Sonnoli.

**NOTIZIE DALL'ORDINE**

A cura di Chiara Cattelan

Il Festival Itinerante "IL CORPO DELL'ARCHITETTO" si avvia alla conclusione ma in tutto questo anno l'occhio non ha cessato di spaziare, la lingua non ha smesso di parlare, il piede ha continuato a portarci ad esplorare luoghi nuovi e vecchi, la mano ha continuato a tracciare segni e riempire pagine, mentre il ventre si è nutrito alimentando il nostro spirito. E il cuore continua a pulsare sempre più forte.



**ATLANTE SECOND LIFE**

Andrea Sarno

Atlante Second Life. Un contenitore di desideri e sogni, per ridare una chance ai luoghi dell'abbandono. L'Ordine degli Architetti P.P. e C. di Padova ha aderito ad Atlante Second Life, un grande progetto di osservazione del territorio creato dall'Ordine di Bergamo per celebrare il 70° anniversario del VII CIAM del 1949. ASL, questo il suo acronimo, nasce e sta crescendo con una bellissima ambizione, quella di stimolare ogni cittadino di qualunque età a dare un proprio contributo per la cura e il miglioramento della propria città, stimolando così una riflessione sulle opportunità di trasformazioni urbane del proprio territorio. In questa crescente sensibilità per quello che è oggi il tema prioritario della rigenerazione urbana, che ci richiede con sempre maggiore fermezza di mettere in discussione politiche di uso del suolo e di pianificazione delle città, ASL abbraccia appieno quella visione circolare che contraddistingue lo sviluppo sostenibile, per l'intento di riportare in vita edifici e luoghi, restituendo loro valore e dignità. Così il riuso diventa riqualificazione, recupero, reinvenzione di un qualcosa che già esiste e che ha ancora il potenziale di essere prezioso per la comunità. Chiunque può partecipare in prima persona caricando una foto attraverso l'applicativo ASL, una piattaforma digitale online e accessibile a tutti, di qualsiasi "soggetto urbano" pubblico o privato presente in uno dei comuni della provincia padovana, per il quale si desidera "una vita migliore" rispetto a quella che vive nel momento attuale. Ecco che così su di un edificio dismesso, un campo, una piazza, un bene da recuperare, un cavalcavia, un'infrastruttura, un rudere, un giardino poco decoroso, insomma qualsiasi soggetto che si ritiene debba essere migliorato e destinato ad un uso più corretto, si accende una luce facendolo diventare protagonista di una possibile nuova realtà. ASL è allora un invito ad esplorare criticamente, e quindi a documentare, tutte quelle storie che nella loro complessità definiscono e raccontano il territorio, sollevandole dall'oblio

e proponendole all'attenzione della comunità, mediante questa piattaforma dinamica in continua evoluzione, che diventa così una sorta di "contenitore di desideri e sogni", in grado di generare un percorso nel possibile futuro delle città: oltre ad inserire nuove proposte, tutti possono infatti anche solo consultare quanto segnalato dagli altri utenti, ricercando mediante tipologia e localizzazione, e scoprendo così visioni e desideri condivisi. Una particolare attenzione infine è rivolta anche alle scuole e a quelli che sono giovani studenti oggi per diventare cittadini attivi già domani. L'Ordine si sta attivando, anche mediante la creazione di percorsi di PCTO, per coinvolgere docenti e studenti, stimolando riflessioni attente sui temi della città e del territorio, in una prospettiva di rigenerazione e sostenibilità a più livelli. Un progetto insomma che nasce dagli architetti, e da questi si allarga per arrivare a coinvolgere l'intera comunità cittadina, ponendo l'attenzione sul tema e stimolando così una riflessione consapevole con la speranza di mettere in moto dinamiche di trasformazione reale sul territorio, anche mediante una condivisione dei propri risultati con le amministrazioni locali, ponendole in prima fila come soggetti attivi nell'attività di recuperare il territorio, combattendo il degrado urbano e favorendo lo sviluppo del territorio senza dover costruire più nulla di nuovo. L'invito a tutti gli architetti della nostra provincia è di esplorare questo strumento e farlo proprio, per generare dinamiche di dialogo sempre più strette e costruttive con le nostre amministrazioni. <https://www.aslarchitettura.it/>

**ARCHITETTI A SCUOLA**

Andrea Sarno

In questi ultimi anni l'attenzione al mondo della scuola è aumentata in maniera significativa: se da un lato la progettualità legata al PNRR col bando FUTURA "progettare, costruire e abitare la scuola", ha acceso una riflessione importante su cosa possa essere l'architettura per la scuola, dall'altro si è vista crescere un'attenzione importante dal basso, con una serie di attività nate spontaneamente, che nel nostro caso hanno trovato un'attenzione e una partecipazione importante da parte dell'Ordine. L'Ordine degli Architetti P.P. e C. di Padova ha aderito da un lato a diverse edizioni del progetto Abitare il Paese, nato da un'idea del Consiglio Nazionale e giunto quest'anno alla sua sesta edizione, mettendo in rete 4 scuole cittadine e seguendone i lavori, poi condivisi a livello nazionale con altri 70 ordini provinciali; dall'altro attivando una serie di attività e diventando partecipi ad alcuni progetti proposti da varie realtà cittadine. Tra questi la partecipazione ai progetti Arcella In&Out e Scholè, all'interno dei quali alcuni consiglieri dell'Ordine hanno partecipato proponendo una serie di conferenze a tema urbanismo tattico e rigenerazione, e partecipando a due interessanti esperienze di Hackathon condotte con scuole padovane: uno proprio su un tema di rigenerazione urbana e l'altro su come si possa raggiungere una condizione di benessere all'interno degli edifici scolastici. In parallelo si sta dando vita ad un gruppo di lavoro di Architetti-docenti, che ha come obiettivo quello di lavorare con figure appartenenti a queste professionalità, su temi connessi proprio al mondo della scuola, ascoltando i giovani ed attivando con questi percorsi educativi per sensibilizzare al mondo dell'Architettura. Molti i progetti aperti in queste direzioni, e con tanto spazio per i colleghi che abbiano voglia di mettersi in gioco e portare all'interno del nostro Ordine, questa grande casa di tutti noi architetti, le proprie esperienze. Chi fosse interessato a partecipare può contattare la segreteria dell'Ordine.



**ARCHITETTI NOTIZIE**  
Periodico edito dal Consiglio dell'Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori della Provincia di Padova  
Iscrizione al ROC n. 21717Aut. Trib. Padova n. 1697 del 19 maggio 2000

**Consiglio dell'Ordine**  
Presidente: Roberto Righetto  
Vice Presidente: Giorgio Galeazzo  
Segretario: Chiara Cattelan  
Tesoriere: Carlo Guglielmo Casarotto  
Consiglieri: Alberto Andrian, Massimo Benetollo, Chiara Cattelan, Michele Culatti, Fiorenzo Greggio, Vittoria Matteazzi, Andrea Molinaro, Denise Salvò, Andrea Sarno, Stefano Sartori, Rossella Verza, Michela Zanandrea

**Direttore Responsabile**  
Paolo Simonetto

**Comitato di Redazione**  
Antonio Buggin, Chiara Cattelan, Michele Gambato, Pietro Leonardi, Francesco Migliorini, Alessandro Rampazzo, Davide Scagliarini, Alberto Trento, Alessandro Zaffagnini

**DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE**  
Ordine degli Architetti P.P. e C. della Provincia di Padova

Ordine degli Architetti P.P. e C. della Provincia di Padova

Progetto e impaginazione grafica:  
Felice Drapelli - felicedrapelli@gmail.com  
Stampa: Grafiche Turato sas - Rubano (PD)