

FRANCOANGELI/Metodi del Territorio

Ontologie della creatività

Memorie e decisioni creative in architettura

Maria Rosaria Stufano Melone



Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.



Metodi del Territorio

Collana fondata da Fernando Clemente e diretta da Giovanni Maciocco

Direttore di collana

Giovanni Maciocco

Comitato scientifico

Michael Batty

Dino Borri

Arnaldo Cecchini

Xavier Costa

Francesco Indovina

Carlo Olmo

Pier Carlo Palermo

Nuno Portas

Thomas Sieverts

Ray Wyatt

Comitato editoriale

Paola Pittaluga

Gianfranco Sanna

Silvia Serreli

Francesco Spanedda

Progetto Grafico

Samanta Bartocci

Enrico Cicalò

Michele Valentino

Managing Assistants

Giovanni Maria Biddau

Laura Lutzoni

Michele Valentino

Metodi del Territorio è un'espressione che segnala quasi un'appartenenza dei metodi al territorio, metodi per il progetto della città, che assumono il territorio come centro del ragionamento, metodi che esplorano il territorio come campo di potenzialità per il rinnovo della vita urbana. La dimensione ambientale ci ricorda anche che la città è del territorio per l'interdipendenza ambientale che ne caratterizza le relazioni e che sono alla base della qualità ambientale della vita urbana. Il territorio non è più l'insieme delle condizioni esterne della città perché il contesto è diventato un orizzonte interiore della città. Possiamo dire perciò che la città coincide con il territorio, suo universo contestuale.

Proprio per questo, non si tratta di creare separatezze tra le morfologie urbane, ma di cercare di vedere la città in tutte le differenti forme spaziali in cui si esprime la condizione urbana contemporanea, esplorando le condizioni di territorialità che necessariamente si incorporeranno nella città.

Inteso in questo senso, il territorio segnala una disponibilità al progetto, dell'insediamento. Territorio inteso come luogo di riconoscimento delle differenze spaziali dell'urbano, luogo del recupero dell'ethos, di tutto ciò che non è stato al centro, che non era nella polis; matrice profonda degli elementi primari dell'abitare.

In questa prospettiva, il progetto dello spazio può essere immaginato come un processo complesso verso la comprensione dello spazio pubblico contemporaneo, un processo che assumendo una concezione conoscitiva del progetto favorisca uno sfondo condiviso in cui tutti gli abitanti di un territorio abbiano voce per la costruzione di una città giusta. In questo senso, il progetto del territorio è il progetto della città.

Tutti i testi pubblicati nella collana sono sottoposti a un processo di blind peer review.

Ontologie della creatività

Memorie e decisioni creative in architettura

Maria Rosaria Stufano Melone

FrancoAngeli

In copertina: Scala a doppia elica presso il Castello di Chambord.
Foto di Maria Rosaria Stufano Melone

Copyright © 2019 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it.

*alla memoria di
Giovanni Rabino*

Indice

Prefazione , di <i>Dino Borri</i>	pag.	11
Introduzione	»	17
1. Creatività	»	21
1. Alcune note introduttive	»	21
2. Alcuni aspetti di psicologia cognitiva sulla creatività	»	24
3. Neuroscienze e creatività	»	26
2. Creatività in architettura, il problema della concezione di nuovi spazi	»	29
1. La Design Theory, frame teorici per il posizionamento scientifico dell'azione progettuale	»	29
2. L'indagine di Donald Schön e il professionista riflessivo	»	32
3. La composizione architettonica come processo	»	35
4. La composizione e le regole grammaticali della poetica architettonica	»	38
3. Gli scritti degli architetti	»	41
1. Il racconto del proprio approccio al progetto	»	41
2. Estratti dagli scritti degli architetti e dalle interviste	»	43
3. Estratti dall' <i>Autobiografia scientifica</i> di Aldo Rossi	»	51
4. Louis Kahn: interviste e colloqui con gli studenti	»	53
5. Mario Botta, <i>Quasi un diario</i>	»	54
5.1. La casa rotonda	»	54
5.2. Galleria Watari-Um	»	55

4. La memoria, le memorie, i ricordi, le analogie	pag.	57
1. Alcune note introduttive alle scienze cognitive e alla memoria	»	57
2. Definizioni per la memoria e specificazioni	»	58
3. Gestire le memorie: richiamare e organizzare i ricordi	»	61
4. La memoria del futuro	»	62
5. Le immagini mentali	»	64
6. Le sfere concettuali	»	65
7. La ricerca delle analogie	»	67
5. Come la ricerca per l'intelligenza artificiale indaga il funzionamento del pensiero	»	69
1. Riflettere su come far pensare le macchine	»	69
2. I metodi del pensiero logico: una esplorazione delle riflessioni di Philip Johnson-Laird	»	70
3. Fluidità del pensiero: tornando alle analogie	»	73
3.1. La percezione	»	73
3.2. Modelli per il pensiero analogico	»	74
6. Analisi ontologica e ontologia applicata	»	77
1. L'ontologia applicata	»	77
2. Ontologie: lo strumento nell'analisi semantica	»	78
3. L'ontologia fondazionale, l'esempio di DOLCE	»	80
4. Un esempio di applicazione delle ontologie nel supporto alla progettazione	»	81
5. Ontologia spaziale per la gestione delle memorie da implementare nel progetto	»	83
6. Gli oggetti e la struttura dell'ontologia	»	83
7. La costruzione di un'ontologia con il software Protégé	»	85
7. Sperimentazioni	»	87
1. Partita a scacchi	»	87
1.1. Interazione spaziale reciproca: TableTop	»	88
1.2. Analisi di una "partita a scacchi" di creatività architettonica	»	89
1.3. Duetto/duello: Vincenzo D'Alba e Alvaro Siza	»	90
1.4. Duetto/duello: Vincenzo D'Alba, Franco Purini e Antonio Ortiz	»	91
1.5. Duetto/duello: Vincenzo D'Alba e Carlo Aymonino	»	93

1.6. Duetto/duello: Vincenzo D’Alba, Guido Cannella e Luciano Semerani	pag.	95
1.7. Duetto/duello: Vincenzo D’Alba e Paolo Portoghesi	»	97
2. Assolo di progetto	»	98
2.1. Progetto teorico di una porta urbana	»	99
2.2. Illustri predecessori	»	101
2.3. Prima seduta progettuale	»	102
2.3.1. Primo incontro intervista	»	107
2.4. Seconda seduta progettuale	»	108
2.4.1. Secondo incontro intervista	»	111
2.5. Terza seduta progettuale	»	112
2.5.1. Terzo incontro intervista	»	116
2.6. Quarta seduta progettuale	»	118
2.6.1. Quarto incontro intervista	»	121
2.7. Quinta seduta progettuale	»	123
2.8. Sesta seduta progettuale	»	129
2.8.1. Sesto incontro intervista	»	136
2.9. Osservazioni finali a valle dell’“assolo di progetto”	»	138
8. Regole di architettura per spazi (cognitivi) di creatività: un’analisi ontologica	»	139
1. A proposito di architettura e scienza, architettura e arte	»	139
2. Definire gli oggetti di architettura	»	140
3. Architettura, regole e pratica	»	141
4. Una organizzazione ontologica delle regole di architettura	»	144
5. Meta-regole in architettura	»	147
6. Discussione e possibili sviluppi	»	149
9. Note conclusive	»	151
Bibliografia	»	153
Crediti fotografici	»	161
Ringraziamenti	»	163

Prefazione

di Dino Borri¹

La creatività è tuttora una sfida di ricerca importante e intrigante negli studi sui comportamenti cognitivi e produttivi degli agenti umani in vari domini scientifici: se la creatività di produzione è come comunemente si pensa trasformazione inaspettata dell'ordine solito della realtà operata da un agente, studiarla significa misurarsi con continue innovazioni e rotture della routine che possono pensarsi come riservate a agenti fuori della norma e particolarmente dotati dal punto di vista cognitivo.

Le implicazioni teoriche e pratiche della creatività nei comportamenti degli agenti sono evidenti per il dominio della computer science e in particolare delle sue frontiere di robotica e di intelligenza artificiale. Agenti artificiali che ci aiutino nell'esecuzione di compiti altamente ripetitivi come una sequenza di azioni meccaniche ma anche di compiti più complessi come il ritrovamento di una porzione di spazio più o meno determinata in una mappa di città o di edificio sono diffusi accanto a noi e agiscono a continuo supporto e potenziamento della nostra vita consentendoci di concentrarci su compiti e comportamenti complessi e appassionanti. Agenti artificiali esperti e specializzati nella soluzione di problemi nuovi, mal strutturati, attinenti a domini funzionali probabilistici, sono tuttora rari tanto che gli esperti umani restano indispensabili innanzi a compiti complessi di tal fatta.

La musica o la matematica, come anche in genere l'arte, è un buon esempio di dominio di conoscenza e di operatività che resta o comunque si pensa riservato a persone dotate di particolari abilità teoriche e pratiche, in qualche modo destinate all'esercizio di compiti non del tutto semplici, la cui esecuzione esige insieme particolari doti di esercizio e di astrazione. La

¹ Politecnico di Bari.

scuola, l'educazione in aula o in officina artigiana, come all'aperto nella vita, prepara gli agenti umani a compiti di varia complessità e si orienta a modelli di apprendimento particolari via via che i domini trattati si fanno crescentemente indeterminati: lo studio dei modelli e dei sistemi di apprendimento e dei loro problemi di successo o insuccesso è ovviamente importante anche negli studi cognitivi orientati alle applicazioni di intelligenza artificiale.

Questo libro tratta di architettura, e conseguentemente di problemi di adattamento e di trasformazione dello spazio 'naturale' di vita di agenti umani, un dominio di teorie e pratiche antico quanto la storia umana, un dominio di educazione e di funzionalità di cui si diviene esperti attraverso accademie e scuole ma anche attraverso laboratori e officine, inserimento in 'compagnie' di operatori specializzati, viaggi di formazione, letture e pratiche inerenti a materiali e misure, come anche una pratica creativa di curiosità per gli ambienti di vita e per le loro differenze, e in genere per forme di educazione generale che integrino alla creatività architettonica altre forme di comportamento evoluto.

Questo libro nel trattare di architettura, e nell'orientarsi per esso a una forma di analisi e osservazione sperimentali che in qualche modo replica quella adottata nelle fasi originarie della costruzione di agenti intelligenti per i sistemi e i dispositivi di intelligenza artificiale ('osservazione partecipante' in cui un 'ingegnere della conoscenza' affianca persone esperte impegnate in compiti di soluzione di problema), esprime alcune importanti assunzioni concettuali: assume che i processi di creatività degli agenti umani non siano cosa straordinaria riservata a 'eletti', siano di routine al pari degli altri processi normali di conoscenza anche se riservati a persona preparate per quel compito al modo tipico dell'educazione di dominio (Simon) e che in essa si materializzi un modo particolarmente intenzionale di interpretazione e/o trasformazione della realtà, assume che lo studio e la modellazione dei processi cognitivi e operativi di ordine più superiore o più 'astratto' rispetto a quelli riservati alle attività comuni di routine sia agevolato dall'analisi di agenti di particolare abilità in tali processi (maestri di architettura) in quanto alcune delicate funzioni della creatività si presentano in tali soggetti altamente esperti nel dominio più evidenti e meno latenti che in soggetti normalmente creativi, e, infine, assume che possano farsi sperimentazioni di laboratorio anche di processi di cognizione e produzione creativa al modo di altre più comuni sperimentazioni – in particolare attraverso osservazione partecipante (Buchanan, Schön) – senza cadere nella trappola della limitazione analitica e modellistica conseguente all'assunzione di una visione invece eroica e eccezionale dell'agente creativo e delle sue abilità.

Il modo di sperimentazione suggerito in questo libro costituisce esito scientifico rilevante anche per molti altri domini e casi di teoria e di pratica della conoscenza-nella-azione (Dewey) sui quali si orienta e sempre più si orienterà lo studio dell'emulazione in ambienti di intelligenza artificiale e di robotica delle funzionalità intelligenti di ordine astratto e trasformativo e di non-routine non solo per il dominio trattato dell'architettura e più in genere della cognizione spaziale, anche per altri domini che vedano al proprio cuore funzioni cognitive complessamente strutturate alle quali ci si può accostare in genere solo quando si disponga di un'adeguata formazione.

La sperimentazione sul modo in cui agenti-architetti altamente esperti e di riconosciuta abilità progettano le proprie architetture si è avvalsa incidentalmente per ampia parte di esperimenti insoliti ma al fondo non difficilmente replicabili di giochi di disegno e progettazione tra agenti che abbiano reciproca confidenza e si divertano a sfidarsi alla competizione per la complessità e la creatività in termini di azione-reazione: qui si è trattato a ben guardare di esperimenti del tutto insoliti – sui quali esiste pochissima letteratura, a parte il caso dei giochi di scacchi sui quali per esempio esistono interessanti ragionamenti nei lavori di Herbert Simon – incontrati quasi per caso in circoli iniziatici e di cui la ricercatrice sembra aver immediatamente compreso l'interesse la fertilità particolari per il tema di approfondimento alla mano. Gli esperimenti con diadi di agenti s'intrecciano nei laboratori evocati dal libro a quelli più complessi con numeri di agenti maggiori di due, veri e propri intriganti ambienti di tipo multi-agente di simulazione di cognizione e di produzione di creatività, laddove al contrario si presentano anche esperimenti più introversi in 'solo' in cui un agente unico dialoga con sé stesso in un gioco solitario. Accanto agli esperimenti relativi a giochi di creatività casuale si associano esperimenti relativi alla esecuzione commissionata affidata a esperti di compiti progettuali, costituenti osservazioni di realtà più routinarie di produzione di architettura, comunque utili a esplorare il sistema di conoscenza di dominio richiamato dall'agente-architetto innanzi al compito progettuale assegnato: questa sperimentazione meno insolita, al fondo costituente comune osservazione partecipante compiuta dall'analista cognitivo di figure esperte impegnate nella soluzione di problemi progettuale, è anch'essa utile nell'architettura del libro a porre la basi di una ulteriore potenzialità di accertamento del meccanismo cognitivo nel dominio di architettura.

Muovendo da ipotesi non convenzionali sul ruolo primario della memoria nei processi creativi – ipotesi che sfidano l'idea che l'erudizione sia in contrasto con la creatività e con l'intelligenza creativa – derivanti dall'analisi di biografie e autobiografie e in genere di narrazioni e riflessioni introspettive di agenti-architetti di elevato rango di expertise (d'altra parte il

viaggio di formazione e il suo ‘taccuino di disegni e annotazioni’ è di per sé un poderoso accumulo di memorie spaziali e di architettura) questo libro si misura quindi con il complesso meccanismo della sedimentazione, della trasformazione, e della evocazione innanzi alla necessità della memoria e con la trasformazione attraverso cui passa la conoscenza ritrovata alla luce dell’intenzionalità da un lato e delle regole tipiche del dominio alla mano dall’altro, alla luce di una serie di restrizioni connesse a regole di dominio come a caratteri delle realtà implicate. La sperimentazione si avvale di una intrigante ricerca di misurazioni e scansioni di scale e tempi, finalizzata alla costruzione di database modellabili anche in senso quantitativo in differenti livelli teorici e di astrazione e formalizzazione.

Tutto l’apparato degli espedienti evocati dagli esercizi creativi, dagli espedienti tipologici alle trasformazioni di senso di idee e organismi (Rossi), alle metafore, è richiamato nel libro come essenziale spazio di esplorazione di uno spazio di teoria concettuale e cognitiva capace di generare produzioni a vario grado di creatività, vale a dire a vario grado di non-routine e di innovazione.

Per questa via la ricerca architettonica e spaziale (nel senso di ricerca sugli spazi implicati dalle figure progettuali) espressa da questo libro ha incrociato e incrocia la teoria concetto-conoscenza quale rilevante presupposto formale di una più generale teoria del progetto (Hatchuel, Weil, Le Masson) così come la teoria delle potenzialità di modellazione analitica espresse dai ragionamenti di tipo ontologico a differente grado di fondazionalità e di astrazione-applicazione (Borgo, Guarino), di tale incrocio intrigante dando conto in uno specifico capitolo.

Nel combattere con argomentazioni che sembrano via via affinarsi e irrobustirsi con il loro progressivo penetrare nella densa materia della cognizione profonda e della cognizione creativa inerente allo spazio e agli oggetti artificiali – opere di architettura – che vi trovano accoglienza, assumendo una presenza di funzione cognitiva dedicata alla creatività e alla trasformazione in ogni agente, attivabile sulla base di intenzionalità di alterare profondamente il mondo attingendo alla propria esperienza personale, alla propria navigazione in sé stesse, la ricerca paradossalmente incrocia il non finito, il non conosciuto, l’aleatorietà e il caso della combinazione di pezzi di conoscenza, insomma la intrigante complessità di una teoria del progetto e del rapporto tra concetto e conoscenza, finendo per scegliere di evocare una continua indeterminazione di cognizioni e progetti di trasformazione della realtà, dominabile solo attraverso sistemi e modelli di formalizzazione contingenti e parziali.

Il lavoro di ricerca che il libro presenta, nel suo approccio cognitivista puntigliosamente analitico ma al tempo stesso ricco delle nuances concet-

tuali e sperimentali forse essenziali per trattare un tema così sfuggente com'è quello della innovazione di tipo creativo nella conoscenza spaziale che è materia del progetto di architettura è generato forse non a caso da un retroterra di ricerca dell'autrice radicato in quella scuola di Venezia che ha avuto figure dedite alla sperimentazione delle transizioni, delle non-definizioni, e delle astrazioni quali per esempio sono quelle di Scarpa o di Rossi ma si integra poi a una pluralità di suggestioni appartenenti agli sviluppi più recenti della cognizione e della computazione spaziale: si origina così una innovativa versione dell'analisi della creatività nell'architettura e in genere nelle cognizioni e produzioni inerenti a fenomeni e processi a base spaziale, in cui ordinarietà e straordinarietà di cognizione appaiono capaci di coesistere senza contraddizioni e in cui una varietà di domini cognitivi speciali si offre all'analisi sperimentale senz'alcun timore di incontro di situazioni problematiche o inconsistenti dal punto di vista della consistenza e della replicabilità scientifica dei metodi analitici e sperimentali adottati.

Uno dei non pochi grandi mentori di questa ricerca, Giovanni Rabino, del Politecnico di Milano, che chi qui scrive sa quanto avesse insistito perché questa ricerca innovativa compiuta nel dottorato di scienza e metodi della città e dello spazio in Europa della università di Pisa fosse rapidamente portata alla discussione e alla critica scientifica è andato via presto in punta di piedi prima di potere vedere la propria istanza rispettata ma può e deve dirsi che di quella raffinata origine nella modellazione dei fenomeni complessi il libro conserva piena traccia, aprendosi a un'ampia gamma di ulteriori imprevedibilità e indecidibilità delle basi cognitive dei fenomeni e dei processi analizzati.

Introduzione

La domanda di ricerca da cui ha preso le mosse il lavoro qui riportato è relativo al ruolo che gioca la creatività nel processo progettuale in architettura. La tematica è complessa e abbraccia diversi ambiti disciplinari. Lo studio si è svolto di conseguenza attraverso l'esplorazione di letterature che spaziano dagli scritti degli architetti alla psicologia cognitiva, dall'ontologia applicata fino allo svolgimento di una sperimentazione concepita *ad hoc*. Questa esplorazione della letteratura sin dai primi passi di questo lavoro ha reso chiaro che durante un processo di design e/o progettazione architettonica le risposte creative che prendono corpo e *forma* sono manifestazioni di una creatività basata sulla memoria, dove la memoria è intesa in senso lato come oggetti, relazioni, regole, ispirazioni, intenzioni che si muovono nell'universo mentale e cognitivo del progettista. Il progetto di architettura è un processo (una sequenza di azioni) che ha luogo contemporaneamente sia nella realtà fisica, sia nella dimensione cognitiva. Poiché si è rilevato presto come la risposta creativa si basi solidamente sulla conoscenza a disposizione (circostanza confermata dall'esito della sperimentazione) si è pensato a come poter supportare la creatività. Abbiamo guardato ai metodi di organizzazione della conoscenza e supporto alla decisione esplorando l'ambito disciplinare dell'analisi ontologica e delle ontologie applicate (cap. 6).

L'approccio concettuale che si è scelto di adottare è di tipo cognitivo. Il processo progettuale è inteso come vincolato (esternamente all'agente progettista) dagli oggetti da realizzare e (internamente all'agente, ossia nel suo universo mentale) dalle memorie personali da esplicitare e rendere consultabili nel corso del progetto.

Il percorso di ricerca parte da una disanima del processo progettuale in architettura secondo un approccio cognitivista, attraverso l'esplorazione della letteratura afferente alle scienze cognitive, all'intelligenza artificiale, alla letteratura di dominio dell'architettura, per inserirsi, più in generale,

nell'ambiente della scienza delle decisioni. Questo lavoro non ha l'ambizione di proporsi come un esaustivo approfondimento storiografico della storia dell'architettura; esso si propone di costruire una sorta di anello di riferimento che comprenda le diverse discipline a cui lo studio del processo progettuale fa riferimento. Il fine è proporre una chiave di lettura e un metodo alternativi all'approccio nello studio del processo progettuale e, come anticipato, individuare possibili strumenti per potenziare la risposta creativa nel processo progettuale di architettura.

Il presente lavoro, partendo dalla domanda di ricerca circa il ruolo della creatività nella produzione di progetti di architettura innovativi ed originali, ha inteso la creatività come quel qualcosa che genera un'esigenza per la cui piena soddisfazione non è ancora giunto il momento (Benjamin, ed. or. 1936, ed. it. 2011) in una forma di anticipazione della funzione oltre che della fruizione. Di seguito il lavoro di ricerca qui riportato ha trovato come la vera risorsa per una progettazione efficace e creativa consiste proprio nel bagaglio di memorie, di conoscenza, di riferimenti intimi che accompagnano il progettista, ovviamente ciò stante una forte tensione verso la ricerca di una risposta originale, innovativa e 'propria' da parte dell'architetto (o dell'agente decisionale). Questa tesi, apparentemente contro intuitiva, è emersa grazie all'esplorazione della letteratura: (i) dell'arte, laddove ad esempio Gregotti (ed. or. 1966, rist. 2006) non dichiara il problema della creatività ma descrive l'azione progettuale come gesti la cui automaticità dipende dalla conoscenza-nella-memoria (Gregotti, 2006) e come "a partire dalla nostra intenzione possiamo riscontrarvi una serie di rimandi e relazioni assai più complicati di quello che sospettiamo" (Gregotti, 2006); (ii) e scientifica afferente ai diversi domini di conoscenza che interessano un processo progettuale e decisionale oltre l'implementazione di sperimentazioni che hanno offerto la possibilità di osservare più architetti impegnati in una interazione di 'gioco' intesa come piano senza scopo e di sedute progettuali alternate ad interviste in cui il compito assegnato all'architetto è consistito in una richiesta di progettazione teorica (così da escludere in questa fase i momenti relativi alla costruzione e alle modifiche progettuali finalizzate agli elaborati esecutivi). A valle di questi risultati la proposta scientifica della ricerca è stata individuare possibili strumenti teorici e pratici utili ad offrire un supporto alla decisione per la gestione e la rappresentazione della conoscenza e delle memorie. Ciò ai fini di una implementazione della creatività nel processo progettuale per la concezione di progetti innovativi e originali che incontrino e vadano oltre le esigenze prospettate da un programma di progetto. Si sono ravvisati questi strumenti nella analisi ontologica e nella applicazione delle ontologie fondazionali al dominio di interesse.

La creatività è stata considerata per lungo tempo e da larga parte della letteratura come una capacità innata che si manifesta ‘fuori norma’ attraverso originali creazioni che sono origine ed inizio per un qualcosa di non ancora esistente. La creatività è un particolare atteggiamento verso una non convenzionale trasformazione della realtà. Ogni soggetto cognitivo si rappresenta la realtà in forma di memoria. L’attività di progettazione nel corso della storia ha visto lo svilupparsi di tradizioni e modalità differenti. In particolare se ne possono distinguere almeno tre: quella degli architetti e degli artisti, quella degli ingegneri e più recentemente quella dei ricercatori come ad esempio nelle scienze dell’organizzazione. L’attività di progettazione all’interno delle organizzazioni contemporanee interessa simultaneamente questi tre filoni che differiscono non solo per il contenuto delle loro conoscenze, ma anche per il loro approccio al processo progettuale (Hactuel, 2002).

Rispetto alle differenti fasi che formano il processo progettuale di architettura compiuto, ciò su cui si focalizza l’attenzione nelle pagine di questo testo è il primo momento della concezione del progetto, quando la prima forma dell’idea progettuale sta sorgendo, quando la sua intuizione è *in nuce*. L’analisi del processo progettuale qui condotta sull’architettura è solo uno dei possibili aspetti che attiene a questo tipo di ricerca. Essa riflette sui processi cognitivi applicati allo spazio ed al progetto, al fine di individuare quale sia il quid che individua una azione, o una scelta creativa durante lo svolgimento del processo progettuale.

In una analogia con l’arte e la letteratura che vede il progettista alla stregua de *l’autore come produttore* (Cacciari, 2011), se per nutrire la creatività occorrono memorie, conoscenza, intuizioni che sorgono dai ricordi e dalle conoscenze di studio o di lavoro, nella trasformazione che fa del proprio linguaggio, il fine di questa ricerca è diventato implementare l’impronta della creatività nei processi di progettazione.

Per una gestione migliorata del magma a volte indistinto, a volte labile, del bagaglio di memorie e intuizioni (come anticipato sopra), si è pensato di rivolgersi agli strumenti dell’analisi ontologica ed alla ontologia applicata come strumento di supporto alla decisione creativa.