

Maurizio Unali

Una delle parole chiave per fruire, rilevare e progettare lo spazio digitale è ABITARE. Il ciberspazio, sia nella sua dimensione letteraria, sia in quanto spazio virtuale, è un luogo abitato: da comunità di utenti che si scambiano emozioni in rete, a singole navigazioni di avatar, lo spazio digitale occupa la nostra esistenza parallelamente a quello reale.

Ma abitare lo spazio virtuale significa agire attraverso simulazioni, significa RAPPRESENTARE.

Dalla città virtuale alla visualizzazione interattiva del progetto e della realtà, dal morphing elaborativo al web design, dalla video-creatività infografica fino all'allestimento dei virtual-set per il cinema e la TV, si riafferma la centralità della *Rappresentazione*: dei codici semantici del disegno, dei valori iconici e simbolici delle immagini, della scienza della rappresentazione con i suoi metodi e le sue tecniche.

Nel disegno si inverte il progetto d'interfaccia conoscitivo e creativo dell'uomo con il mondo; nel disegno è contenuto il luogo dell'incontro tra architettura e tecno-cultura digitale: laboratorio in cui sperimentare teorie e pratiche applicative per abitare lo spazio virtuale all'insegna di una *creatio mundi*.

Un *disegno*, però, *digitale*, ovvero una forma-pensiero di visualizzazione generativa nata con la rivoluzione informatica.

In altre parole, un disegno che, prima, non esisteva.

Una rappresentazione cresciuta nel ventre dell'ambiente virtuale, che ha attualizzato e reinventato molti dei propri statuti disciplinari, generando grossi cambiamenti di pensiero e di azione rispetto al disegno tradizionale – mai di valore "sostitutivo" –, contribuendo ad ampliare il concetto stesso di rappresentazione, soprattutto nel settore della visualizzazione ipertestuale e in real time dello spazio architettonico.

L'attestarsi di questo ulteriore modello di rappresentazione ha motivato molte riflessioni, a partire dal superamento di una semiotica visiva planare, a favore di processi euristici in grado di "gestire" le forme della rappresentazione virtuale interattiva, ovverosia di un disegno in grado di figurare uno spazio in cui agire virtualmente, percorribile e modificabile da parte dell'osservatore-autore.

Questo profondo ampliamento dei territori del disegno di architettura, che abbiamo in più occasioni definito *rivoluzionario* – attribuendogli, a titolo esemplificativo, un valore analogo a quello innescato dalla prospettiva per la cultura spaziale dell'Occidente –, ha generato fondamentali "conquiste di senso", modificando "la visione delle cose".

Basta solo accennare, ad esempio, al profondo salto tecnico-concettuale determinato dalla "moltiplicazione" del punto di vista, naturale dimensione



elaborativa della cultura rappresentativa contemporanea. Idea di punto di vista *mobile* che interpreta e alimenta una nuova propensione dell'intelligenza verso la connettività e l'esplorazione-invenzione di uno spazio di relazione da agire nella multilinearità e nella simultaneità, percepito nella "fusione" invece che nella "distanza", in una fruizione attiva, lontana dall'idea dello "spettatore che guarda".

Semplificando molto e saltando qualche passaggio, come il punto di vista fisso è stato l'occhio, quindi la mente, che ha conformato la simmetria centrale della *Città Ideale*, il punto di vista mobile, elabora la *Città Virtuale*.

Queste considerazioni evidenziano anche come i metodi e le tecniche del disegno sono ininterrottamente legati alle principali svolte epocali della vita dell'uomo.

Sempre pensando al disegno della *Città Ideale* nel contesto della modernità della rivoluzione culturale del Rinascimento, possiamo, inoltre, osservare come nella configurazione di quel progetto "utopico", è compreso un nuovo modello di rappresentazione visiva.

Va sempre ricordato, infatti, che le cosiddette "svolte epocali", si avverano anche perché nella comune ricerca di un progetto di cambiamento è compreso un nuovo sistema di rappresentazione visiva.

E oggi, dopo aver studiato e sperimentato le multidisciplinari vocazioni rappresentativo-conformative del medium digitale – da cui emerge la dimensione generativa unitaria del disegno-progetto, in una sorta di "new lineamenta" –, qual è il modello di rappresentazione originato dalla rivoluzione informatica? Nel contesto di una trasversale ideologia della dematerializzazione – spettacolare *modus vivendi* inseguito dagli abitanti del mondo liquido, almeno nella parte "svilupata" del pianeta –, quali sono le caratteristiche di questo modello di rappresentazione? Qual è il suo "alfabeto"? Quali le vocazioni, le dimensioni, la geometria, le ricadute nell'architettura costruita? Quali sono i modi di usare questo disegno e di attribuirgli un significato che ci sveli una fisica locale, immateriale e "non dicibile", per elaborare rappresentazioni da abitare?

Con quest'ultima considerazione, si vuole poi ricordare, mettendo l'architettura al centro della ricerca, il profondo valore storico dell'abitare.

Com'è noto, l'architettura, soprattutto in quanto arte e scienza della modificazione dello spazio, è da sempre il laboratorio ideale in cui sperimentare diverse conformazioni dell'abitare; ogni periodo della civiltà umana è caratterizzato da una propria idea di spazio e, di conseguenza, da altrettanti modi



per rappresentarlo e abitarlo attraverso il progetto.

Ma oggi l'idea di rappresentazione dello spazio virtuale (di natura digitale) – da quello offline a quello online del World Wide Web –, estendendo il concetto di abitare, quali trasformazioni induce? Come sta evolvendo?

Sono temi che, per l'architetto, prefigurano una soglia verso la piena scoperta/conquista di un ulteriore spazio da progettare, generato dal dialogo e dall'ibridazione tra cultura architettonica e cultura digitale. Com'è noto, queste idee hanno trasformando il pensiero architettonico e hanno introdotto, a livello creativo e operativo, originali spunti alla ricerca che hanno rinnovato il tradizionale campo d'applicazione dell'architettura. L'architettura ha così ampliato i suoi confini, verso luoghi estesi ancora "poco" perimetrati e "poco" progettati, ma popolati da molteplici comunità di persone. Un territorio che per l'architetto è come un paesaggio da modellare, non più definibile come astratto laboratorio di sperimentazione, ma luogo che appartiene – sia pur con caratteristiche differenti – all'ambiente reale, fisico, in cui viviamo. Semplificando molto, da un lato la "Città Reale" con i suoi tecnologici allestimenti multimediali, dall'altro la "Città Virtuale" – da *Active Worlds* a *Second Life* – esperibile nel web; dalle variabili superfici dei media buildings urbani, alle *hypersurface* del ciberspazio, superfici interattive di comunicazione e informazione, conformabili in real time, che esprimono una tra le nuove "sostanze" della "transmodernità". *Reale e Virtuale* – tema pervasivo, notissimo e oggetto di una moltitudine di studi e ricerche che riguardano le più svariate discipline – sono così mutevoli spazi pirandelliani, "sentimento del contrario" l'uno dell'altro, luoghi virtuali e reali dell'abitare contemporaneo. Ma i rischi di smarrirsi nel vuoto della tecnologia sono ancora alti.

Come alcuni critici tendono a rilevare, oggi, a distanza di qualche decennio dalla rivoluzione informatica, molte delle novità aperte dai rapporti tra architettura e tecno-cultura digitale, alimentate da studiosi, guru della rete e architetti, non sembrano aver mantenuto tutte le promesse o, almeno, non si è verificato tutto ciò che veniva dato per scontato da molti cyber-progettisti. Nonostante le innumerevoli conquiste di conoscenze e le eccezionali sperimentazioni rintracciabili in tutte le declinazioni del digitale in architettura – nel versante della configurazione di innovativi ambienti da condividere in rete; nell'invenzione di potenti modelli di visualizzazione/elaborazione dello spazio architettonico, con il parallelo sviluppo delle ricerche in geometria descrittiva (comprese le operazioni fondamentali); nelle ricadute delle poetiche digitali nella sfera del reale e della percezione; ecc. –, molte delle progett-



tualità riscontrabili, veicolate in più modi anche dai media, evidenziano ancora carenze tecno-culturali, alcune addirittura "basic".

Forse per esorcizzare le paure metafisiche della "nuova contemporaneità", anche nelle progettualità più mature si evidenzia una ambigua deriva verso un'inutile *fuga mundi*. Si registrano sempre più frequentemente esperienze digitali che sembrano produrre nuovi non luoghi. Non luoghi di seconda generazione che, in una sorta di inconscio imm modificabile destino, sembrano tracciare una linea di continuità con quelli "cult" tratteggiati nei primi anni Novanta. *Non luoghi digitali* che disegnano spazi di scarsa identità, con poca memoria storica, banali nelle relazioni e in cui si soffre una "solitudine senza isolamento"; spazi in cui abita la "collettività senza festa"; spazi muti piuttosto che silenziosi, sempre più desocializzanti.

Siamo ancora lontani da una diffusa cultura creativa fondata su modelli di rappresentazione pensati appositamente per le caratteristiche dello spazio digitale.

Le interessanti sperimentazioni delle architetture digitali disegnate da superfici topologicamente avvolgenti (esito di conformative esplorazioni di geometrie complesse) e da artefatti di natura frattale, si sono attestate a quelle prime forme maturate alla fine degli anni '90, senza evidenti evoluzioni, annacquando la loro azione d'avanguardia in un accademico caleidoscopio di sagome "bloboidanti", figure neonaturalistiche, fantasiosi zoomorfismi autoreferenziali; la fluida dimensione "familiare" del digitale che unisce a scala universale – nata come un democratico laboratorio della connettività a scala urbana, rappresentando anche una tra le più evidenti trasformazioni nell'era elettronica del *Villaggio Globale* – si è confusa nel glamour spettacolare di tanta quotidianità metropolitana, percepibile stancamente nella pelle cangiate dei media buildings e delle facciate interattive, nel cluster sensoriale dei mega schermi e dei videowall; la promettente "nuova frontiera" della città virtuale, oltre a moltiplicare i suoi cittadini (sempre più spesso solo clienti, in un mercato dei consumi), non è riuscita a promuovere progettualità figurative dedicate e innovative; stessa sorte per l'evoluzione della rappresentazione interattiva di spazialità per videogame, che oltre a potenziare i sistemi d'azione e i dispositivi d'interfaccia e ad aumentare il giro d'affari (nel mondo stimato in 28,6 miliardi di euro), sul piano della ricerca spaziale e della sua raffigurazione ha fatto davvero pochi passi in avanti. In altre parole, solo fermandoci a queste sintetiche annotazioni – il cui elenco potrebbe continuare a lungo –, è evidente la condizione di stallo della creatività digitale.



Ma è proprio da questo complesso e, per certi aspetti, contraddittorio stato delle cose che dobbiamo ripartire con nuova energia – nella ricerca, nella didattica, nella pratica operativa, nel continuo confronto interdisciplinare –, rileggendo, innanzitutto, le sperimentazioni migliori, segnalando le criticità ed evidenziando, contro il pessimismo della ragione, possibili scenari evolutivi. Più precisamente, si tratta di approfondire da un lato l'opera di "storicizzazione", dall'altro quella di ricerca e sperimentazione sul disegno digitale nel suo essere medium per ampliare la visione, per attuare il "passaggio dal noto all'ignoto" e ricordando sempre che l'architettura, come l'arte, è "causa mentale".

*È da queste riflessioni che nasce l'idea di "Abitare virtuale significa rappresentare", con l'obiettivo di monitorare, approfondire e proseguire, in continuità con le nostre precedenti ricerche, il dibattito e gli studi sui rapporti tra disegno di architettura e tecno-cultura digitale.*

*Si vuole così implementare la mappa dello stato dell'arte, esplorare le progettualità elaborate e in corso, documentare il lavoro delle scuole, promuovere opere, alimentare il confronto interdisciplinare per capire dove stiamo andando.*

*I saggi raccolti, tutti scritti appositamente per questa antologia, sono articolati in quattro ambiti tematici – Geometrie; Interfacce; Architetture, città e reti; Simulazioni – che offrono al lettore un racconto molteplice, composto da naturali diversità di approccio all'argomento, arricchito da interessanti questioni anche trasversali al tema specifico, con il comune intento, come già detto, di approfondire alcuni tra i principali argomenti aperti dalla dimensione digitale del disegno di architettura, di cui si illustrano metodi, tecniche, statuti comunicativi, potenzialità espressive, applicazioni, criticità e positività evolutive.*