
Idee per la rappresentazione

Seminario di studio, Roma 14 settembre 2007

Aula magna “Bruno Zevi”, Facoltà di architettura Valle Giulia

Fabio Quici

Nel corso degli ultimi vent'anni le tematiche e le applicazioni che vedono coinvolti i settori della rappresentazione dell'architettura e dell'ambiente, la comunicazione visiva, il linguaggio grafico, infografico e multimediale, hanno registrato un radicale cambiamento in virtù dello sviluppo delle tecnologie di digitalizzazione delle immagini, dell'evoluzione dei modellatori e della più recente introduzione dello spazio virtuale del World Wide Web. Si tratta di uno scenario rivoluzionario che ha innescato modificazioni così sensibili da richiedere, nel corso di questi anni, una serie continua di riflessioni che hanno riguardato l'ambito delle finalità stesse della rappresentazione, delle sue tematiche e dei suoi codici semantici. I sistemi informatici hanno conferito un'innegabile centralità a quelle ricerche che possono svilupparsi negli ambiti della rappresentazione e della percezione visiva conferendo a tali settori — ai loro strumenti e alle loro strategie — una dimensione generativa che è andata ad ampliare il loro ruolo tradizionale di atto espressivo e di comunicazione dell'idea già compiuta. La rappresentazione è divenuta momento e luogo euristico imprescindibile per la formulazione prima e per la gestione poi di forme ed immagini che vanno anche oltre la dimensione architettonica tradizionalmente intesa. Nuovi campi applicativi, in una realtà in continua espansione, appaiono oggi appannaggio di quanti, con consapevolezza tecnica e fare esplorativo, saranno in grado di dare forma alla comunicazione e di colonizzare i territori della Rete con una padronanza compositiva che solo un background progettuale può consentire. L'architettura attinge alla grafica e quest'ultima guarda al fare compositivo dell'architettura; le estetiche del digitale cominciano ad avere ricadute nella realtà costruita, facendo perno su condivisibili risultanze percettive; realtà e rappresentazione interrogano il loro statuto in funzione di stati di ibridazione che contemplan entrambe.

A partire da queste riflessioni, il 14 settembre scorso si è svolto — nell'aula magna intitolata a Bruno Zevi della Facoltà di Architettura Valle Giulia — il seminario dal titolo Idee per la rappresentazione, una giornata di incontro e soprattutto di confronto tra rappresentanti della ricerca in campo figurativo, attivi nei principali atenei italiani. Il Seminario è stato promosso e organizzato, oltre da chi scrive, anche da Paolo Belardi (Università di Perugia), Alessandra Cirafici (Università di Napoli-Aversa), Antonella Di Luggo (Università di Napoli), Edoardo Dotto (Università di Catania), Fabrizio Gay (Università IUAV) e Francesco Maggio (Università di Palermo). Si è trattato di un confronto critico con impostazione interdisciplinare il cui obiettivo era quello di far emergere quegli interrogativi che possono essere forieri di nuovi indirizzi di ricerca.

Perché un approccio seminariale? Prima di tutto per coltivare la curiosità e il libero confronto, due momenti, l'uno personale e l'altro collettivo, che dovrebbero essere il nutrimento della ricerca, ma anche per recuperare il senso stesso dell'università, la quale, trova compiutezza e piena legittimazione non quando fornisce delle risposte, bensì, nel momento in cui formula domande o, per dirla in una maniera che chiama in causa il suo ruolo pedagogico, quando fornisce quei saperi che mettono in grado di formulare interrogativi.

Si dice che l'università debba preparare degli operatori in grado di interrogare se stessi e di suscitare domande negli altri. Sarebbe allora il caso di interrogare con più frequenza noi stessi, l'ambiente e il momento storico in cui operiamo, e il nostro stesso operato.

Il cambiamento dettato dall'ingresso e dallo sviluppo delle tecnologie informatiche, quelle che inizialmente sembravano semplicemente destinate a supportare una pratica rodada, come quella dell'architettura, ha rivelato col tempo una portata di ben altra entità che ha elevato la complessità delle modalità progettuali, dell'ambiente costruito e di conseguenza la nostra risposta, in termini percettivi e d'interazione. Non solo, le nuove tecnologie hanno dato vita anche ad un mondo artificiale, anzi, ad una Rete, quella del World Wide Web, dove informazioni e immagini si confondono le une con le altre con ruoli intercambiabili, chiamando in causa l'ingegnere informatico, il programmatore, il semiologo e i professionisti della comunicazione grafica e visiva. La complessità e l'articolazione delle tematiche che siamo chiamati ad interpretare oggi richiedono un'attenta riflessione sul ruolo e sull'oggetto di un ambito, come quello della rappresentazione, che appare come il nucleo centrale di un processo in continua trasformazione.

Paul Virilio parla di un insieme digitale dell'immaginario infografico che tende ormai a soppiantare il regime analogico dell'immaginario ottico; d'altro lato, troviamo Jean Baudrillard che, proprio poco prima della sua scomparsa, poneva l'accento sulla realtà come simulazione e rappresentazione, come insieme di segni in grado di rimandare solo a stessi, non avendo più alcun nesso con la sostanza "vera" della realtà.

I temi e i compiti della rappresentazione dunque, appaiono oggi quanto mai centrali, non solo per comprendere e governare quanto sta avvenendo, ma proprio perché nella modificazione delle modalità della visione e della rappresentazione, si possono dedurre utili indizi per comprendere la natura stessa della contemporaneità.

I territori della ricerca sono in continua espansione e a fronte di tale sfida viene da chiedersi se il ricorrente confronto sulle possibilità applicative offerte dalle tecnologie e dai software in commercio sia la strada più opportuna e sufficiente per dare significativo risalto alla vitalità e alle potenzialità che gli ambiti facenti capo alla rappresentazione oggi manifestano, o se piuttosto, in alternativa, sia auspicabile il recupero della lezione di Vittorio Ugo sulla rappresentazione intesa come costruzione critica, interdisciplinare, come processo di raccordo tra teoria, storia, critica e realtà costruita.

Franco Rella ha ricordato come Giacomo Leopardi affermasse nello Zibaldone che "il grande pensatore e il grande artista hanno un tratto in comune: la capacità di scorgere collegamenti tra cose apparentemente molto distanti tra loro, e di costruire, su questi collegamenti, ipotesi che illuminano il mondo".

Senza aspirare a raggiungere i livelli del grande pensatore e del grande artista, questa ricerca di collegamenti, che comunemente potremmo ricondurre a quei caratteri di interdisciplinarietà spesso evocati, sembrerebbe una strada quanto mai necessaria e obbligata per scorgere nuovi orizzonti di ricerca. D'altra parte, la comune esperienza dell'architettura, oltre a passare attraverso i filtri soggettivi e ai retaggi culturali, passa anche attraverso il potente filtro dei media — cinema e televisione —, dell'arte, delle immagini fotografiche, della eredità letteraria. Solo interrelando questi diversi saperi e queste diverse espressioni potremmo cogliere — o quanto meno avvicinarci — a comprendere quella modernità che già Heidegger identificava con la società delle immagini e della comunicazione.

È sotto gli occhi di tutti come l'arte sia stata sempre in grado di cogliere e interpretare in anticipo le estetiche latenti. Ed oggi, le espressioni artistiche attingono alle strategie e ai linguaggi del cinema e della televisione, alla multimedialità, alla ibridazione, recuperano il Situazionismo nel coinvolgimento dello spettatore e nella pratica dell'evento, interpretano il mondo fenomenologico lavorando con l'indeterminato. E l'architettura? Anche l'architettura non rimane a guardare; sta cambiando i propri parametri estetici assecondando quanto già accaduto nell'arte con la fine dell' "immagine fissa". L'architettura prende oggi spunto dall'arte della performance e dell'installazione, mettendo in crisi la triade vitruviana, e sta sviluppando un'estetica che dialoga con l'ambiguità di

forme ed effetti nati con il digitale. L'oggetto architettonico si pone sempre più in primis come rappresentazione e il soggetto-spettatore è spinto a perdersi nel percepito in uno stato di spaesamento, di shock, di deriva, che vuole essere tutt'altro che provvisorio.

D'altro lato, l'immaginario digitale sfida l'analogico dando vita a uno scenario completamente diverso e autonomo da quello della realtà costruita, anche se, a volte, arriva a sovrapporsi e a confondersi con essa.

La rappresentazione, dunque, non è più solo una replica del reale, ma diviene essa stessa autonoma realtà, ribadendo il suo potere euristico e mettendo in crisi quel carattere veritativo, anche se subalterno, che in passato le veniva attribuito.

Prendendo a prestito la nozione di rizoma di Deleuze e Guattari, potremmo dunque prefigurare un progetto rizomatico per il futuro della rappresentazione, un progetto che sia in grado di sfruttare l'ubiquità dei suoi temi applicativi e dei suoi correlati, procedendo per associazioni di eterogeneità, perché è dall'immediato intorno con il quale entra in contatto che la rappresentazione può generare le sue proposte. La stessa formulazione delle macroaree, nel riassetto dei settori scientifico disciplinari, sembrerebbe incoraggiare questo indirizzo.

È dal superamento delle gerarchie e dalla capacità di tessere connessioni orizzontalmente che si può individuare un principio di novità. Il virtuale, allora, non andrebbe più visto come un ambiente alieno e alienante, ma come l'incubatore di nuovi orizzonti, di nuove possibilità, nel campo del reale; a fronte del binomio "architettura e sua rappresentazione", sarebbe quanto mai opportuno indagare tale rapporto come osmosi, tanto da guardare all'architettura come forma e strumento di "rappresentazione", in virtù della sua capacità di contenere tutte le forme dell'arte — come sosteneva Valéry. Accanto al rilievo inteso come conoscenza e indagine del già compiuto, il rilievo potrebbe interessarsi al divenire e all'incompiuto; accanto allo studio degli algoritmi che governano i software, lo studio degli algoritmi che governano l'apparente incongruenza dello spazio costruito e modificato dall'uomo; accanto all'architettura dell'ambiente costruito, l'"architettura della comunicazione" o "dell'interfaccia" che la Rete è pronta a recepire ad un livello di grado superiore. Di architettura connettiva ha parlato, ad esempio, Derrick de Kerckhove riferendosi all'architettura delle connessioni, alla gestione delle soglie e delle infrastrutture che legano lo spazio reale con quello virtuale, all'interconnettività fisica e mentale dei corpi e delle menti. Un'architettura connettiva — quella delineata da de Kerckhove — che, nelle mani di moderni demiurghi, i cybertect, dovrebbe aspirare a "costruire ambienti sociali e cognitivi utili, affidabili e attraenti", parafrasando la nota triade vitruviana.

Se l'avvento della fotografia e del cinema, a cavallo tra Ottocento e Novecento, ha rivoluzionato le modalità di visione del mondo, ha ampliato la gamma del visibile, fornendo strumenti e chiavi interpretative fino ad allora sconosciute, la rete Web ne ha modificato la percezione spazio-temporale garantendo una connettività globale che ha contratto tempi e distanze, con un'incidenza tale che può essere paragonata a quella indotta dall'avvento dei mezzi di trasporto. Ma se l'automobile ha incoraggiato un repentino adeguamento della forma urbana, la diffusione del Web, se da un lato ha inciso sulla modificazione delle modalità di comunicazione, dall'altro stenta ad introdurre una vera e propria rivoluzione sul piano figurativo.

Ecco allora che la rappresentazione trova spalancato un canale di ricerca e sperimentazione che le è proprio e che può avere un'incidenza di gran lunga superiore agli ambienti tettonici, senza prendere a riferimento il recente aleatorio successo di Second Life, pregno di una retorica che inutilmente tenta di replicare canoni e iconografie di una realtà che non può e che non gli deve appartenere. Lo spazio simbolico elaborato dalla macchina, anche se non appartiene all'esperienza consueta, può trovare le sue ragioni ispirandosi ugualmente ad esperienze concrete e, lavorando per metafore, creare una realtà di diversa estrazione, in grado di porsi come vera alternativa al senso comune. Diverse dovranno essere le modalità di accesso, diversi gli indizi di orientamento ma diverse anche

le forme e i contenuti delle informazioni resesi accessibili ad altrettanti diversi livelli.

Queste brevi note hanno dato il via ai lavori della giornata seminariale del 14 settembre scorso, ponendo l'accento solo su alcune delle idee che possono dare nuova linfa alla ricerca e sulle quali sembrerebbe opportuno soffermarsi per formulare nuovi interrogativi, quegli interrogativi che possono mettere in moto a loro volta nuove idee e così confermare una delle prerogative della rappresentazione, che è quella funzione connettiva esclusiva, di cui parlava Vittorio Ugo, che consente di far corrispondere e dialogare gli universi eterogenei delle "parole" e delle "cose". Non a caso, nel suo intervento, Luigi Cocchiarella (Politecnico di Milano) ha sottolineato come "quasi ogni campo del sapere ha ormai risolto sul piano dell'immagine il problema della manipolazione dei propri contenuti disciplinari". Tutto è infatti ormai visibile "sub specie figurativa". Una tendenza, quest'ultima, "significativamente definita da Stefano Zecchi, per altri versi, espressione dell'imperante 'materialismo visivo' caratteristico dei nostri tempi. L'immagine tende cioè a imporsi, prepotente, anche come linguaggio d'accesso privilegiato ai codici specializzati. Questo ruolo di 'chiave universale' — continua Cocchiarella —, contribuisce a favorirne la riqualificazione anche sul piano metalinguistico. Oltre che come linguaggio a sé, essa tende insomma a funzionare anche come 'meta-linguaggio', a far da tramite con altri linguaggi". Franco Purini, con il suo intervento in apertura dei lavori, non ha mancato di mettere in campo innumerevoli idee (dal ruolo della Rete alla natura dell'immagine) che hanno stimolato il dibattito e anticipato alcune delle tematiche che hanno trovato sviluppo nel corso della giornata. Tra le più incisive, merita qui di essere citata quella che, facendo capo sulla necessità di equivalenza, piuttosto che di interdisciplinarietà del sapere, ha prefigurato una Scuola di architettura che, secondo Purini, dovrebbe essere fondata su sole tre discipline, una incentrata sulla storiografia dell'architettura piuttosto che sulla storia, una facente capo alle Scienze costruttive ed una terza, omnicomprensiva, dove rappresentazione e progettazione dovrebbero svolgere ruoli paritetici con una finalità incentrata sullo sviluppo del "pensiero creativo".

Gli altri interventi che sono susseguiti hanno sottolineato, da diversi punti di vista, i cambiamenti in atto sul piano figurativo e le ripercussioni sulle stesse prassi generative del progetto. Giovanna Massari (Università di Trento) si è soffermata sull'evoluzione delle idee di icona e di modello in funzione della natura ambigua del digitale; Alberto Sdegno (Università di Trieste) ha affrontato il tema da un punto di vista euristico esplorando l'ambito creativo del disegno digitale; Fabio Bianconi (Università di Perugia) ha proposto una nuova cartografia tematica dove il dato statistico diventa dato figurativo reagente che rispecchia uno stato di fatto in continua evoluzione; Massimiliano Campi (Università di Napoli) ha cercato di valutare l'effettiva svolta della rappresentazione architettonica, sottolineando le linee di continuità e le concrete innovazioni; Leonardo Paris (Università La Sapienza di Roma) ha parlato della immaterialità dell'immagine virtuale e dell'anestesia della visione causata dall'eccesso di stimoli visivi, sollevando interrogativi sulle eventuali implicazioni ontologiche connesse alla sovrapposizione e alla sovrabbondanza di immagini e sulle conseguenze scaturite nel passaggio dall'analogico al digitale; Valentina Baroncini (Università di Bologna), cogliendo i sempre più stretti rapporti fra arte e architettura, ha parlato dell'architettura contemporanea nei nuovi scenari di riproduzione digitale, con riferimento alle reciproche influenze fra l'architettura e la sua rappresentazione nel mondo della comunicazione di massa.

Nel campo dei nuovi media, con particolare riferimento al World Wide Web e alle sue ripercussioni in materia di comunicazione dell'architettura e nello sviluppo di nuovi modelli d'interazione sociale, gli interventi di Roberta Spallone (Politecnico di Torino) e di Daniele Villa (Politecnico di Milano) hanno aperto una finestra su un "territorio" in continua evoluzione dal quale stanno prendendo forma nuovi strumenti analitici, nei confronti dei quali l'architettura sarà sempre più chiamata a rendere conto.

| Autore | Data public azione | Volume public azione |
|----------------|-----------------------------------|-------------------------------------|
| QUICI Fabio | 2007-10 -16 | n. 1 Ottobre 2007 |