

Da qualche anno lo schermo del computer e quello del televisore si sono proposti all'architetto come nuovi.

Che cosa sia in realtà il campo grafico dello schermo, se un luogo o una situazione; in quale maniera debba essere intesa la sua apparente "profondità"; che significato assumano i suoi margini, se quello di un limite attivo o quello di una semplice interruzione, sono alcune tra le numerose questioni la cui soluzione appare essenziale ai fini di un uso non esclusivamente strumentale delle risorse offerte recentemente all'architettura dall'universo elettronico.

A questi interrogativi ne vanno aggiunti altri, relativi ad esempio al tracciamento indiretto dell'immagine o alla sua comparsa "differita", alla mancanza di un vero e proprio originale, unita alla possibilità di produrre infinite copie assolutamente identiche, alla rappresentazione necessariamente esatta delle soluzioni ancora intermedie o provvisorie, condizione che trasforma la stessa esattezza da risultato in invariante.

Anche se queste domande aspettano ancora una risposta sufficientemente motivata è già possibile individuare alcune importanti dualità proposte dalle nuove tecniche rappresentative, attraverso le quali, tra l'altro, il disegno sembra ritrovare le proprie radici scientifiche. Per un verso esse si configurano come l'esito di precedenti costruzioni teoriche per cui lo schermo è in un certo senso la riformulazione del "quadro prospettico"; per un altro invece esse consentono, per mezzo del montaggio, di ricondurre l'esposizione grafica del progetto a strutture narrative di tipo cinematografico/televisivo.

Mentre mettono a disposizione del "rendering" risorse iperrealistiche tali modalità suggeriscono esplorazioni suggestive e preoccupanti nella realtà virtuale. Nel momento stesso in cui le nuove tecniche tolgono infine significato alla "scala" di progettazione, a favore di una relativa indifferenza della rappresentazione alle declinazioni dimensionali, acquista contraddittoriamente sempre più peso la precisione descrittiva dei singoli nodi di una composizione.

Nonostante la sua schematicità e la sua approssimazione questo breve elenco di problemi mostra con apprezzabile evidenza che

la relazione tra l'elettronica e il disegno di architettura non può risolversi in una pura e semplice applicazione di procedure, seppure consapevole e lungimirante. La qualità e il numero delle questioni coinvolte indica infatti "esistenza di una sfera teorica nonché la presenza di un territorio ancora in gran parte sconosciuto. Realtà con le quali il disegno di architettura, se vuole misurarsi con l'universo elettronico, deve fare i conti affrontandole in modo radicale, con una volontà determinata, rivolta all'unificazione di ambiti diversi ma paralleli, orientata all'accettazione della struttura translinguistica della comunicazione.

Si sta ricreando per molti aspetti, con le ovvie differenze, quel particolare momento di dipendenza e di scambio che vide la ricerca architettonica, a partire dalla metà del quattrocento, confrontarsi con l'orizzonte rivoluzionario dischiuso dalla "invenzione" della prospettiva. Oggi i limiti estremi della spazialità e i paradigmi più avanzati della visualità sono suggeriti dalla "video arte", un sistema ormai vasto di espressioni diverse che, si pone come l'asintoto al quale tende, nelle sue forme più sperimentali, il disegno architettonico quando è immerso nel campo dinamico dell'energia informatica.

Per queste ragioni XY, pubblicando il saggio di Lorenzo Taiuti, "Arti elettroniche", vuole rendere esplicita una connessione ancora indiretta, additando nelle estetiche del "fluxus", con la loro contraddizione genetica tra continuità ed interruzione e con la vitale fenomenologia della velocità, della frammentazione e della pluralità, il riferimento più elevato per un disegno elettronico capace di ricordare le proprie origini nella storia e a suo tempo in grado di proiettare quest'ultima in una visione del futuro.

È in gioco l'acquisizione di una inedita complessità per la quale l'architettura e il suo disegno saranno il risultato di un riconoscimento volontario piuttosto che la constatazione di un'appartenenza ad un "genere" consolidato. Un riconoscimento nel quale avrà sempre più importanza forse quella negazione dell'immagine che proprio la "video arte", arte dell'immagine per eccellenza, finisce col produrre. O col richiedere.