

A sfogliare le riviste d'architettura ci si imbatte sempre più spesso in progetti fatti per non essere realizzati; o meglio per non essere realizzati in cantiere. Buona parte dei disegni, delle simulazioni, delle fictions e delle animazioni che vengono oggi elaborate sono destinate a fini diversi dalla costruzione di un manufatto.

Non nell'intento eversivo di proporre stravaganze intellettuali in luogo di opere concrete, né per illustrare le prospettive di sogni, forse utopici, piuttosto che le intenzioni di un programma attuativo, come è accaduto in un recente passato ad esempio per l'architettura disegnata, ma proprio perché il loro obiettivo è esplicitamente la creazione di una simulazione all'interno della quale far svolgere funzioni che non necessitano più dello spazio reale.

Qualcosa di molto pratico dunque, ad onta della mancanza di ogni riferimento a quelle tecniche costruttive che tradizionalmente legittimano la trasformazione del disegno in opera compiuta. Qualcosa di molto utile, anche; vediamo perché.

L'incalzante complessificazione delle attività umane, insieme con la crescente disponibilità di strumenti informatici capaci di rendere eseguibili per via telematica quasi tutte le operazioni nelle quali non è necessario il trasporto di materia, ma solo il trasporto di informazioni, sposta rapidamente l'interesse degli investimenti sul piano delle azioni virtuali. È, come ben si intuisce, un piano vastissimo che finora è stato gestito in modo assai schematico, vale a dire con una qualità comunicativa ridotta al minimo, come quella che il telegrafo impose alla parola. La perdita delle inflessioni sonore della voce, che allora ne conseguì, è ben poca cosa rispetto alla perdita di informazione visiva che spesso la consueta comunicazione grafica dell'architettura comporta.

La descrizione sommaria e selettivamente mirata di un luogo, delle azioni che vi si compiono e dei fini per i quali le si compie non esaurisce la complessità informativa che può richiedersi, e ottenersi, dalla rappresentazione. Quando infatti è necessario dar conto anche di altri parametri più sottili quali la ricchezza e la complessità dell'ambiente, l'immediatezza percettiva di una successione di eventi, con il suo intrinseco dinamismo, o lo stesso valore figurativo del soggetto, fatto di un'infinità di dettagli non trascurabili, i mezzi di comunicazione devono necessariamente avvicinarsi alla qualità della visione diretta. Se poi tale molteplicità di aspetti informativi è anche volta a innescare reazioni nel percettore, nell'intento di farlo interagire con l'ambiente, la rappresentazione diventa un vero e proprio atto di configurazione dello spazio, nel quale devono potersi svolgere azioni virtuali.

Le comunicazioni oggi immesse in rete, via internet, e gran parte dell'informazione multimediale, tendono a trasformarsi rapidamente in messaggi interattivi. Già ora operano musei virtuali nei quali è disponibile istantaneamente una quantità di dati superiore a quella che potrebbe essere consultata fisicamente in un museo reale gravato da problemi di percorrenza, conservazione e sicurezza. In numerosi altri settori la creazione di

---

configurazioni spaziali virtuali, soprattutto di carattere architettonico, vale a dire nell'ambito degli scenari tipicamente antropici, è diventata condizione preferenziale per lo svolgersi di operazioni telematiche di qualsiasi tipo. I diversi campi della sperimentazione, ad esempio, e non solo quelli di tipo scientifico, si avvalgono sempre più di condizioni simulate; nella borsa virtuale di Hani Rashid si svolgono contrattazioni finanziarie nient'affatto immaginarie e l'addestramento a numerose attività lavorative concrete si svolge spesso in ambienti di fiction avanzata.

È già presente, per certi aspetti, l'utopia di un mondo in cui tutto ciò che può essere convenientemente sostituito da simulacri docili alle manovre, privi di rischio e poco costosi diventa preferibile ad una realtà difficile da gestirsi. L'architettura trova così un nuovo sbocco: offrire se stessa come scenografia simulata di operazioni svolte per via telematica.

La rappresentazione architettonica si appresta così a un cambiamento di ruolo che è qualcosa di più di un processo evolutivo, per così dire, naturale, come sarebbe se fosse promosso solo dagli avanzamenti tecnologici, ma è una vera e propria mutazione sostanziale. Viene meno quel suo requisito essenziale che la rendeva diversa da ogni altro tipo di rappresentazione: il fatto di essere strumento per qualcos'altro. Il disegno non ha più un obiettivo esterno da sé, come accadeva per il progetto tradizionale, ma mira alla costruzione di se stesso come luogo virtuale dell'azione.

Non è cosa da poco, perché quella che si va affermando è una vera e propria *architectura ficta*: un'architettura simulata di cui si osserveranno le conseguenze nei prossimi anni. Solo una parte degli elaborati eseguiti per conformare lo spazio antropico sarà di tipo 'esecutivo' o, come oggi ci suggerisce il lessico burocratico, 'cantierabile'; e lo sarà, se del caso, solo dopo aver subito collaudi e verifiche nel mondo virtuale. Solo una parte delle costruzioni tridimensionali destinate a veicolare informazioni, quali mostre, allestimenti, scenografie, ricostruzioni storiche, descrizioni ambientali e simulazioni interattive, passerà mai per un cantiere. In ambiente archeologico già oggi presso gli scavi sono presenti anastilosi virtuali degli ambienti originari, realizzate con mezzi informatici che affrancano i reperti autentici dalla necessità di contraffare fisicamente la propria integrità.

Ma un'altra conseguenza importante ricade sul disegno d'architettura con l'avvento della fiction. Quell'equivoca sintesi di concretezza e di fantasia che gli si è attribuita per essere al tempo stesso elaborato strumentale, ma anche significazione autentica dell'intenzione progettuale; quell'essere luogo di transito dell'opera costruita, ma al tempo stesso luogo 'vero' di quella concepita; quell'essere meravigliosa e misteriosa espressione di sé e insieme di altro da sé perdono ora gran parte di quell'ambiguità che in qualche modo l'hanno reso singolare, ma al tempo stesso marginale nel campo dell'arte. Per contro il disegno riconquista un posto legittimo tra le espressioni figurative che, senza rimandare a soggetti esterni, comunicano il proprio senso con mezzi autonomi e autoreferenziali. Stranamente proprio quelle rappresentazioni di stampo informatico che si è creduto fossero inquinate dalla presenza di automatismi sospetti gli restituiscono, anche

---

quando è eseguito con mezzi tradizionali, la dignità che il suo ruolo di supporto all'architettura gli aveva eroso.

Il disegno, come Franco Purini ha sempre sostenuto, e in specie quello d'architettura, 'è' l'idea; è il luogo esteso della mente dove si concepiscono le forme, dove si sperimentano i rapporti, dove si immaginano situazioni, spazi, atmosfere. Non è quindi un territorio di transizione, destinato a farsi architettura solo nel momento della costruzione, ma è sito proprio dell'invenzione.

Con l'emancipazione dall'asservimento a un ruolo esecutivo, anche altre forme di disegno riconquistano quelle posizioni di primato che in altri secoli gli competevano di diritto. In esse, sia se intese come sistemi di linee tracciate su una superficie a scopo figurativo, o come luogo di costruzione dei programmi, o come espressione di sentimenti, di intenzioni e di desideri, si riafferma la libertà espressiva del segno grafico, si riaprono gli orizzonti dell'arte e si riattribuiscono valori autonomi, indipendenti dall'esito, eventuale, di una loro traduzione in manufatto.

Va ribadito che non è cosa da poco. Ciascuno, onestamente, dovrà fare ammenda per aver considerato la rappresentazione d'architettura un po' troppo interna alle procedure tecniche di costruzione, o, al massimo, di averla considerata luogo privilegiato per la sperimentazione di qualche cosa che sta altrove; non solo al di là della superficie materiale del foglio, ma al di là di ogni suo contenuto etico ed estetico. Ciascuno, se crede, potrà anche riconoscere che la simulazione libera e perfetta di spazi, ambienti, forme e situazioni che l'informatica rende oggi possibile, mette in crisi qualche affrettato convincimento su quella condizione strumentale del disegno che era stata assunta, con troppo facile acquiescenza, in non poche università italiane. Da quarant'anni.

Non è tra queste la Facoltà di Ingegneria di Perugia e segnatamente l'IDeA, Sezione Interdisciplinare di Disegno e Architettura del Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale, che da anni Adriana Soletti dirige indirizzando le ricerche verso le nuove dimensioni virtuali del disegno.

Questo numero di XY espone infatti gran parte dei contributi da lei raccolti nella giornata di studio organizzata a Perugia il 5 ottobre 2001 e dedicata alla memoria di Claudio Moriconi, pioniere dell'*architectura ficta*. Si tratta di contributi orientati allo sviluppo di quei processi simulati di progettazione che alcuni (pochi) atenei italiani hanno costantemente e coraggiosamente sostenuto come sperimentazioni fondamentali dell'area del disegno e che solo oggi cominciano ad essere riconosciuti come operazioni d'avanguardia.