

Tecniche di ri-presentazione

Intorno al novecentosettanta, quando fu introdotto in Italia il *Computer Aided Design*, circa dieci anni dopo la sperimentazione statunitense, numerose furono le diffidenze nei confronti di questo sistema di denotazione e rappresentazione. Nutrite controversie si sollevarono in merito all'opportunità di far ricorso alle procedure assistite: "...non mancarono polemiche sulla temuta omogeneizzazione dei risultati, o sulla caduta di creatività del pensiero, ovvero, nel senso opposto, sul grande salto qualitativo che si sarebbe conseguito nel concepire e nel produrre beni per una società migliore..."¹.

Di fatto, il secolo scorso si è concluso con un atteggiamento di "...disinformato fideismo in ciò che è fatto dal computer", mentre il secolo attuale si è aperto con una disincantata consapevolezza. Da un lato si esamina "Il ruolo dell'osservatore nell'era della rappresentazione digitale", dall'altro s'incentiva l'educazione e il confronto tra ricerche applicate alla programmazione dei processi che supportano la produzione o la trasformazione dei manufatti e degli ambienti.²

In tutti i settori dove il campo decisionale si sovrappone a quello rappresentativo, le tecniche di grafica avanzata hanno contribuito a polarizzare l'interesse di produttori e consumatori. Le applicazioni hanno ridotto, quando non hanno cancellato o superato, l'intervallo che storicamente divide l'esperienza spazio-temporale (dinamica e complessa), dalla comunicazione grafica (statica e settoriale). I modelli posti alla base della realtà virtuale consentono, infatti, di figurare e sperimentare l'interazione tra soggetto ed oggetto, realizzando con ciò uno dei miti della modernità: rappresentare la "quarta dimensione".³

La capacità cinetica dei nostri corpi di percepire virtualmente il movimento nello spazio produce nel fruitore due effetti opposti: da un lato lo induce a perdere il controllo del rapporto esistente tra la realtà e la sua rappresentazione giungendo a limitare o addirittura impedire, la sua naturale attitudine ad evocare immagini in assenza di denotati fisici, dall'altro lo guida alla percezione intuitiva, all'associazione sinestetica delle idee apparentemente indipendenti giungendo ad imprimere un'accelerazione all'attività ideativa.⁴ In quest'ultimo caso, passeggiare all'interno di uno spazio virtuale, non solo rende fluida e immediata l'esperienza con il problema da analizzare e risolvere, ma introduce all'interno di una procedura che può