

Il disegno, e il disegno di architettura in particolare, ha sempre definito un "universo artificiale", un "universo di sintesi" che ha trovato recentemente, nei processi costitutivi e operativi della "realtà virtuale", ma meglio ancora in alcuni esperimenti di video arte, il suo attuale estremo. Un estremo provvisorio che sembra preparare in tempi ravvicinati altri suggestivi quadri teorici ed applicativi. Un esempio di "realtà virtuale" è stata la tavola di Urbino, recentemente utilizzata come sfondo per il TG3; realtà virtuale, anzi una realtà virtuale al quadrato sono state le composizioni pittoriche di Claude Lorrain e Nicolas Poussin che, utilizzando la modalità di un *déplacement* ante litteram hanno costruito fantastici universi artificiali radunando, attorno ad un centro ideale, edifici celebri richiamati da luoghi diversi; realtà virtuale è stato il Diorama allestito da Le Corbusier nel Padiglione dell'Esprit Nouveau, il celebre manifesto architettonico del 1925.

Rispetto a precedenti storici come questi appena citati, l'attuale realtà virtuale, anticipata dal cinema di animazione e dagli esperimenti di film astratti realizzati dalle avanguardie, presentano due novità sostanziali, il movimento e l'interazione. Si può muovere in tutte le direzioni un oggetto, rendendo finalmente esplicita l'intuizione cubista, ma, cosa più suggestiva, possiamo muoverci noi stessi dentro un edificio perfettamente simulato. Non è azzardato pensare che tra poco tempo sarà possibile compiere "visite guidate" all'interno degli edifici progettati. Non solo, sarà ben presto consentito pianificare una grande città virtuale, dotata eventualmente di suoi processi di crescita basati su di una sorta di "biologia urbana artificiale", dove incontrarsi e vivere in un ambiente "di sintesi". Una tale città ricorderebbe molto da vicino quelle complesse architetture pensate come sistemi spaziali adatti a fungere da scenari per l'esercizio dell'"arte della memoria". Una delle più antiche *rêveries* si rinnoverebbe allora nell'immagine più futuristica che si possa oggi pensare.

Una cosa di una certa importanza da chiarire subito consiste comunque, anche se questa precisazione può apparire ovvia, nel fatto che la realtà virtuale non è una rappresentazione della realtà "reale" né una sua anticipazione. Essa è reale solo nella sua "virtualità". Ciò significa che l'edificio che noi percorriamo in una simulazione che può lasciarci stupefatti per la sua verosimiglianza è pur sempre un simulacro il cui valore cresce in funzione della capacità del suo visitatore di apprezzarne l'artificialità. Questa condizione comporta che gli elementi che compaiono nella rappresentazione debbono essere considerati come "segni" di parti e materiali e non come semplici apparizioni vicarie. In altre parole ciò che interviene nella lettura dell'immagine è un processo di decodificazione che si sostiene sulla coppia astrazione/falsificazione. Come avviene infatti nella pittura iperrealista la maggiore aderenza alla verità della cosa rappresentata deve essere ritenuta non già una sua più consistente vicinanza all'oggetto reale o al materiale reale ma al contrario una sua più rilevante distanza. Tanto più la rappresentazione sarà "vera" tanto più essa sarà in realtà astratta e "falsificata".

Nella realtà virtuale la funzione di memoria che, assieme al suo essere idea e comunicazione, caratterizza il disegno si esalta e si ramifica. Nella rappresentazione virtuale compaiono infatti tre forme della memoria, la memoria decisionale, vale a dire la conservazione delle scelte progettuali e delle loro ragioni; la memoria costruttiva dell'immagine, cioè l'insieme delle particolari procedure che hanno permesso di raggiungere quel risultato iconico; la memoria rappresentativa, connessa al movimento, nella quale si inverte quell'aspetto legato all'"arte della memoria" cui è stato fatto cenno. Alla illusoria tridimensionalità dell'immagine virtuale si associa allora la quarta dimensione, quella temporale. Ma non basta. Sembra profilarsi all'orizzonte una quinta dimensione, che potrebbe essere definita come la di-

mensione "di sintesi", un piano del significato nel quale ciò che viene misurato è contestualmente rinviato nell'ambiguo territorio di un sistematico sfasamento concettuale come regola di lettura. Ma di cosa è fatto un universo di sintesi come quelli costruiti dal computer, un universo che si segnala per il senso di qualcosa di "sbagliato" che da esso emana? È fatto dell'oggettività della "finzione", che nel suo essere codificata guadagna un fortissimo plusvalore di credibilità; di uno sguardo ravvicinato, applicato agli oggetti al di fuori di qualsiasi "profondità" scalare; di una polarizzazione ambientale in cui tutte le parti della scena sono orientate su di un'unica tonalità. La grande quantità di operazioni richieste dalla costruzione di questi universi di sintesi pone però un problema. Il disegno, questo nuovo disegno, sarà definitivamente distolto dal suo destino erratico a causa di un impegno descrittivo così gravoso?

Considerato nell'interesse delle sue varie manifestazioni e soprattutto nella sua storia, il disegno di architettura potrebbe rientrare in quel tipo di strutture teorizzate da Christopher G. Langton e da lui battezzate col suggestivo nome di "sistemi complessi adattativi". Si tratta di organizzazioni di elementi, naturali o artificiali, che si comportano non già secondo gli schemi lineari derivati dalla fisica newtoniana ma secondo programmi più fluidi e articolati, più discontinui e contraddittori. All'interno della "scienza della complessità", la sfida teorica proposta dall'Istituto di Santa Fé, Christopher G. Langton ha coniato il concetto di "margine del caos" come punto di intersezione tra ordine e disordine. "Margine del caos" non come una zona neutra di passaggio tra due stati ma come una autonoma fase essa stessa, dotata di un suo statuto istitutivo e di comportamenti peculiari. L'idea di complessità proposta dallo studioso americano e sperimentata dallo stesso Langton in alcuni modelli di "vita artificiale" può essere applicata con indubbio vantaggio anche nel disegno, inte-

so come un organismo complesso costantemente sospeso tra conformazioni stabilizzate, codificate, normalizzate, e improvvise derivate sperimentali che ne scuotono le fondamenta mettendone radicalmente in crisi la stabilità. Il disegno come "margine del caos" dell'architettura e del suo linguaggio, fase nella quale gli elementi della rappresentazione sono di continuo impegnati in manovre di reciproco adattamento e i fenomeni sono in continuo fluire, appare come un'ipotesi di lavoro dotata di prospettive di indubbio interesse. L'idea di Christopher G. Langton che "un comportamento complesso, simile alla vita" – e considerato come un sistema storico il disegno è proprio un organismo – "sia il risultato di regole semplici che si manifestano dal basso verso l'alto" può essere utilmente acquisita dagli architetti in una fase come questa nella quale il passaggio dal disegno manuale a quello automatico e alla realtà virtuale, se non visto in un'ottica riduzionistica può offrire l'occasione di una ridiscussione dei principi basilari dell'architettura come le idee di forma, di tipo (con le differenze tra fenotipo e genotipo), di edificio come "società" strutturata di materiali. A questo proposito si analizzi ad esempio la corrispondenza tra due fenomeni significativi, l'"architettura disegnata" e la rappresentazione computerizzata, dal disegno automatico alle più sofisticate simulazioni animate. Una interpretazione semplificata della loro successione vedrebbe nel primo un fattore di resistenza, se non proprio regressivo, nel secondo un evento innovativo. Evidentemente una simile tesi non coglierebbe la complessità di una situazione della ricerca che mentre vedeva la successione postmodernismo/decostruttivismo – una successione che è in realtà una simultaneità – assisteva alla assoluta "complementarietà" di due linee apparentemente inconciliabili. In questo senso l'architettura disegnata è nello stesso tempo "una premessa ed una alternativa" rispetto alla rappresentazione computerizzata, da non considerare però, in termini "lineari", come la semplice conse-