

Costretto tra reale e virtuale il disegno contemporaneo dell'architettura sembra dover mettere a dura prova i suoi statuti geometrici, formali, contenutistici.

Riscoperta improvvisamente l'importanza numerica della dimensione dello zero rappresentata dal punto dell'immagine elettronica, e messa costantemente alla prova l'efficacia descrittiva della linea nella narrazione di una architettura fatta di spazi multipli e di infinite ragioni, il disegno dell'architettura parla sempre più frequentemente il linguaggio della "rappresentazione" con la ricercata immediatezza dialettica delle "immagini".

Come da più parti si sente oramai gridare: tutto è oggetto di comunicazione. Punti, linee e superfici sono chiamati a competere con la ridondanza dei mezzi di comunicazione dei media nel tentativo di dare voce alla molteplicità. Le forme dell'architettura si ispirano alla città, le forme della città si concretizzano nell'indefinito, l'indefinito della complessità è oggetto di studi scientifici e filosofici. La rappresentazione dell'architettura si trova sempre più spesso in bilico tra narrazione e interpretazione gettando così un ponte verso quell'indefinito che non sempre, necessariamente, presenta i caratteri della negatività. L'indefinito delle forme dell'esperienza, degli eventi e delle realtà interstiziali raccoglie in sé le ragioni di una molteplicità alla quale il disegno si trova oggi a dover rispondere.

Il disegno dell'esperienza

L'architettura è sempre chiamata a costruire la "sua" realtà o a farsi interprete di una realtà fra tante. Il disegno d'architettura è sempre stato invece chiamato a raccontare queste realtà, in senso discorsivo, quasi letterale, o in modo puntuale, metrico, scientifico. Ma come disse Albert Einstein, "non esiste verità scientifica, solo rappresentazioni temporanee, sequenze sempre più accelerate di rappresentazioni".

Questo limite fa sempre più sentire la

sua ingombrante presenza nella rappresentazione di una realtà che è divenuta per noi quello che Vattimo riconosce come «il risultato dell'incrociarsi, del "contaminarsi" (nel senso latino) delle molteplici immagini, interpretazioni, ri-costruzioni che, in concorrenza tra loro o comunque senza alcuna coordinazione "centrale", i media distribuiscono».

Il disegno interviene dunque nella dimensione architettonica come una realtà integrante, come parte di una sequenza, di una esperienza, di una narrazione che parla con il linguaggio dei media, un linguaggio fatto di accumulazioni letterarie, artistiche, cinematografiche che spontaneamente denunciano la loro presenza in una architettura catalizzatrice. Il fenomeno di "derealizzazione delle apparenze sensibili" di cui parla Virilio e che si ritrova nei modi della rappresentazione architettonica con l'uso di artifici tratti dal mondo dell'arte cinematografica, quali il *feed-back*, il rallentatore, lo zoom, il moto accelerato, le dissolvenze, diventa uno strumento di amplificazione dei meccanismi di conoscenza.

Il disegno si presenta così come uno strumento in grado di rivelare nuovi campi di una "realtà" che è, o quella dell'architetto, o quella che tutti noi viviamo senza riuscire a percepirla visivamente nei suoi contorni. Dice Libeskind: «...un disegno è più che l'ombra di un oggetto, più che un ammasso di linee, più che una rassegnazione all'inerzia della convenzione»; i veri disegni architettonici servono allora «ad evocare l'esperienza mancante o l'equivalente dell'esperienza di un'architettura assente» e in questa veste chiedono di essere vissuti con la stessa individualità con cui ciascuno di noi fa dello spazio architettonico una personale esperienza.

Con ciò non si vuole arrivare ad affermare una rinnovata autonomia della dimensione grafica – prerogativa dei manifesti del postmoderno; ci si vuole piuttosto interrogare su una possibile, ma non temibile, insufficienza delle forme tradizionali del disegno nella "dromosfera" (lo



1. Fisher Park Limited.
Proposta Multi-media. Con-
certo di Jean-Michel Jarre a
Shinjuku, Tokyo.

spazio-velocità) della cultura architettonica. Non vi è tanto il problema di restituire attendibilità al «come» e al «cosa» noi vediamo – attendibilità minata anche dalla derealizzazione indotta dal “paradigma elettronico” che, secondo Eisenmann, privilegia “l’apparenza rispetto all’esistenza, ciò che si vede rispetto a ciò che è” – quanto piuttosto di rappresentare quel «come» e quel «cosa» con la stessa efficace frammentazione dell’esperienza percepita, sia che essa risulti sintetizzata in un unico esito architettonico (magari lo spazio ripiegato di invenzione eismaniana) che nella poliforme realtà della metropoli contemporanea. La rappresentazione non riguarda più solo un aspetto fra gli altri, dice Virilio, «ma simultaneamente tutti gli aspetti, tutti gli angoli di osservazione, tutte le riprese, tutti gli attori-spettatori dello spazio costruito o, in altre parole, l’insieme di coloro che ricevono (in diretta) l’emissione della forma-immagine ar-

chitettonica».

Il disegno, considerato sino ad ora, al limite, come strumento sufficiente nella discretizzazione dell’esperienza architettonica, chiede da ora in avanti di diventare la rappresentazione stessa dell’esperienza del “reale”.

Disegno vs Notazione

Chiamato a delineare un’architettura elevata a complessità, fatta di frammenti non solo fisici ma anche concettuali e programmatici, il disegno sembra gradualmente perdere la sua peculiare capacità di sintesi in grado di semplificare, chiarire e quindi “delineare” la realtà costruita o da costruirsi e sembra procedere, con sempre maggiore enfasi, lungo direzioni tracciate da modelli analogici destinati a vivere di vita propria.

Lo spazio cartesiano all’interno del quale tutti gli elementi dotati di una loro