

Rappresentare è pensare e costruire *simulacri*. Simulacri di ciò che esiste, di ciò che è esistito e che non esiste più, di ciò che non è più come fu all'inizio della sua esistenza o in qualche altra sua fase, e che vuole essere restituito alla sua immagine primaria. È anche simulacro di ciò che esisterà o che non potrà esistere. Il disegno evoca quindi anche l'invisibile e l'impossibile. Rappresentare è dunque un *atto sostitutivo*. Esso crea una entità vicaria, che sta al posto di qualcosa che per una serie di ragioni non può essere realmente presente in un determinato momento in un certo punto dello spazio. Tuttavia il disegno non esaurisce il suo ruolo nella creazione di queste parvenze suppletive, di questi *surrogati*. In altre parole esso non è soltanto un *servizio*. Nel momento stesso in cui si dà vita a una replica differita di un oggetto si definisce infatti una *seconda realtà*, un universo parallelo nel quale il simulacro è altrettanto vero dell'oggetto cui esso rimanda. Ma la *cosa virtuale*, che nella virtualità dispone di una sua incontestabile concretezza, non è la stessa cosa che vive o vivrà nella realtà. Questo per due ragioni. La prima consiste nel fatto che la rappresentazione avviene in un mondo strutturalmente diverso da quello reale, un mondo bidimensionale sostenuto da particolari convenzioni grafiche. Nel disegno tridimensionale o in quello digitale il passaggio dalla tridimensionalità alla superficie non è automatico. Esso richiede una adeguata *commutazione* di schemi interpretativi, ma soprattutto una accurata *compensazione visiva*. Sul piano la profondità non può infatti essere restituita se non come un movimento iniziale e immediatamente arrestato della superficie verso lo spazio a tre dimensioni. Uno spazio al quale si deve alludere, più che mostrarlo veramente, cosa che molti cultori del computer come strumento in grado di costruire immagini iperrealistiche stentano a comprendere. Gli innumerevoli scambi tra pittura e scultura che si sono verificati nel corso di tutta la storia di queste due arti sono da questo punto di vista estremamente significativi. La seconda e più importante ragione della diversità sostanziale della cosa rappresentata rispetto a quella autentica va riconosciuta nel fatto che nel passaggio dall'oggetto reale a quello vir-

tuale – altrettanto reale nella sua virtualità, occorre ricordare – si produce un plusvalore concettuale che disloca l'oggetto stesso in un'area più complessa del significato. La *cosa disegnata* acquista una carica emblematica maggiore di quella in possesso dell'entità alla quale essa rinvia. È un incremento che deriva da uno straniamento. L'oggetto rappresentato, dovendo simulare quello originario, lo deve *ricostruire*, e così facendo ne propone un *modello superiore*, una sua configurazione tematizzata avviata verso l'astrazione nella quale le particolarità costruttive e le caratteristiche formali dell'oggetto stesso vengono sintetizzate ed esaltate.

Per quanto si è detto finora rappresentare è un *atto sostitutivo* ma nello stesso tempo è un'azione fondativa che istituisce nel simulacro una *seconda realtà* che si affianca alla prima generando una serie di riverberazioni teoriche e di risonanze operative. L'architetto vive al confine tra queste due realtà collocandosi in una *regione ibrida* che è il territorio dell'invenzione immaginifica. Mettere in tensione la prima e la seconda realtà è la condizione necessaria per suscitare dalla mente gli elementi generativi del linguaggio, da proiettare come attori sulla scena difficile della composizione architettonica.

Come è noto costruire un'architettura è un'operazione talmente complessa che non può essere effettuata direttamente. Occorre istituire un *luogo intermedio* nel quale procedere a una attenta previsione delle singole fasi formative e costruttive del manufatto. Tale luogo intermedio è, per così dire, un *ambiente di sintesi*, una dimensione ideale nella quale i processi reali sono tramutati in azioni *analoghe*. In questo ambiente di sintesi – il disegno – l'architetto non si confronta con il sito fisico, ma con la cartografia che ne documenta la natura, così come non organizza veri materiali costruttivi bensì la loro *traduzione* nel linguaggio grafico. Egli non modella in tempo reale gli spazi ma li ricava a posteriori dal coordinamento delle piante e delle sezioni. Questo luogo intermedio consente inoltre all'architetto di interporre tra sé e la costruzione che egli intende realizzare una *distanza critica*, una *lontananza* finalizzata a intercettare un quadro

più ampio che solo l'abitare per un certo periodo in uno *spazio di transizione* come quello del disegno può permettergli di conseguire. Ma rappresentare ha anche un altro significato. Disegnare implica *costruire lo sguardo*, sia quello che l'architetto si dà per interrogare e interpretare il mondo, sia quello con il quale egli conferisce all'oggetto il modo secondo cui esso dovrà essere visto. Rendere *forma la visione* è in questo senso una delle finalità più alte del disegno di architettura.

Sulla rappresentazione, anche quella elettronica, persistono da tempo alcuni equivoci di fondo, che sono alla base di reiterati malintesi teorici e operativi, il cui effetto negativo si ripercuote su tutta l'architettura, dalla sua critica alla sua storia, dalla sua costruzione alla sua lettura. Il disegno non è solo uno strumento. Il suo aspetto strumentale è anzi notevolmente secondario, rispetto alla sua vera identità. Esso è infatti uno dei luoghi di formazione dell'idea architettonica, forse il più importante. Finché non c'è un disegno non si può in definitiva affermare che esista un pensiero formale, un pensiero che la rappresentazione non si limita peraltro a far nascere, ma che letteralmente costruisce. *L'architettura come costruzione* trova il suo primo momento proprio nel disegno. Il ruolo comunicativo dell'espressione grafica, pure determinante, viene subito dopo. Un altro equivoco riguarda la presunta *neutralità* della rappresentazione. In realtà essa è sempre tendenziosa, esprimendo sempre una critica nei confronti del suo oggetto che ne risulta quindi attivato, evidenziato nelle parti ritenute più significative attraverso un processo selettivo che ne esalta alcune rispetto ad altre, tenute queste su una linea visivamente e concettualmente più arretrata. Un ulteriore è più grave malinteso riguarda il destino della rappresentazione di un'opera una volta che questa è stata costruita. Normalmente si ritiene che l'insieme dei disegni di progetto *decada* in un certo senso con l'ultima lizzazione dell'edificio, restando come un documento utile solo per ricostruire le fasi realizzative del manufatto. In realtà il progetto non è qualcosa di analogo allo stampo a cera persa di una fusione di bronzo. Esso non

si *dissolve* nell'edificio, ma si colloca *parallelamente* ad esso, facendosi suo paradigma, un paradigma che l'edificio non potrà mai eguagliare. La rappresentazione è per questa ragione l'*asintoto* cui tende, senza mai raggiungerlo, l'opera costruita. Tra i disegni di un edificio e la sua realizzazione si stabilisce una tensione dialettica, una polarità che costituisce gran parte dell'interesse teorico ed estetico che quell'evento architettonico è in grado di esprimere.

L'esercizio del disegno è gran parte dell'architettura. Esso è *costruzione* prima della costruzione. Sia esso lo schizzo, emissione istantanea di energia creativa, sia esso una tavola di invenzione, sia ancora lo stratificarsi delle piante l'una sull'altra o l'affollarsi di tracciati colorati sullo schermo del computer, il disegno costituisce lo spazio originario del linguaggio. In questo spazio avviene quel fenomeno per il quale ciò che è vago e indistinto si fa chiaro e determinato e gli elementi della composizione, prima lontani ed estranei l'uno all'altro, si avvicinano a una *distanza limite* che li rende reciprocamente necessari, mentre i tempi perdono la loro posizione consueta – passato/presente/futuro – per confondersi in una circolarità infinita, nella quale ciò che è stato non è altro che la più prossima immagine di ciò che sarà. Tutto questo trova nel *campo grafico* il suo spazio di espressione. Il campo grafico è metafora della *tabula rasa*, esito della distruzione di tutte le tracce come ideale negazione di ogni storia precedente, di ogni città e di qualsiasi architettura; al contempo esso è anche la *superficie vuota* disponibile a nuovi segni, un vuoto vertiginoso preoccupante e promettente come un'area che aspetta strade e case. Il campo grafico non è una superficie omogenea, ma un piano percorso da invisibili linee di forza, quasi sottili e nascosti segni di frattura di un cretto. Disegnare è entrare in questo campo di forze per coltivare in esso il linguaggio dell'architettura, un linguaggio che è, quando è veramente linguaggio, integralmente *sovversivo*. Il linguaggio si dà per singole *visioni*, inquadrature che si stratificano per frammenti nei quali uno spirito unitario si inverte in una intermittente e istantanea parzialità.