

Dall'osservazione delle nuove forme di rappresentazione digitale del pensiero architettonico, e dalla valutazione degli esiti progettuali, culturali e sociali del fenomeno denominato "rivoluzione informatica", emerge un variegato panorama in cui confluiscono molteplici settori di ricerca. Architettura, cinema, fantascienza, "realtà virtuale", musica, installazioni artistiche, pubblicità, metaletteratura, ecc., partecipano e appartengono alla stessa cultura²: è un'esperienza collettiva, un sentire contemporaneo, una rete di interconnessioni dove l'architettura è entrata soprattutto attraverso "la forza dell'immagine", come libera espressione di utopie, programmi e narrazioni, che trovano nella rappresentazione l'essenza creativa della comunicazione.

I più radicali interpreti di questa tendenza espressiva alimentata dalla realtà tecno-informatica, elaborano un processo ideativo per immagini che è insieme atto conoscitivo e compositivo; è un criterio di sintesi, un'operazione che tende a discretizzare la complessità delle esperienze tratte dal cosiddetto "mondo reale" e a riversarle in quello delle *idee*. È un fenomeno che induce ad elaborare un'incessante e continuo *progetto di rappresentazione*: sostituiamo alla "realtà del mondo" in cui viviamo, una moltitudine di "immagini di mondi", più o meno reali o virtuali, ma tutti derivati, in diversa forma, dai modelli tratti dalla natura.

Le tecnologie informatiche e, più in generale, la cultura digitale, hanno aperto

formidabili prospettive a questo progetto di rappresentazione consentendoci, progressivamente, di visualizzare le intricate relazioni tra *realtà e immaginazione* (fig. 2), tra *conoscenza ed espressione*, nonché di mettere in discussione la differenza, sottile nel mondo digitale ma importante, tra *originale e copia*.

La centralità di questo processo è testimoniata dall'ampliamento delle nostre capacità comunicative e dalla pluridirezionalità dei nuovi rapporti che si generano tra arte e tecnica nell'era dei media digitali.

Il fenomeno dell'*interattività* diffuso dalla cultura digitale – cultura intesa come l'espressione più complessa delle attività conoscitive e creative dell'uomo –, insieme all'ampliamento delle nostre facoltà sensoriali, potenziate dalla realtà tecno-informatica, costituisce una delle dimensioni fondamentali per comprendere quei processi che stanno profondamente modificando i contenuti progettuali e le forme della rappresentazione del pensiero architettonico contemporaneo.

Una rivoluzione, come molti sostengono, che ha significativamente segnato gli ultimi decenni del XX secolo e ha cambiato la storia dell'architettura più recente in maniera forse irreversibile.

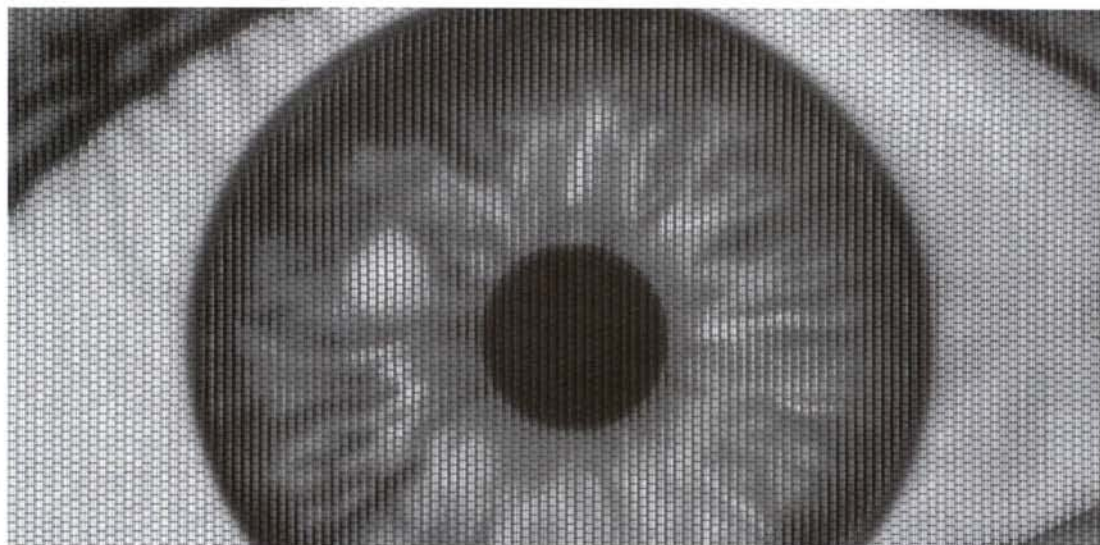
L'immagine è il *medium* privilegiato di visualizzazione ed elaborazione del pensiero, in un paesaggio in cui il concetto di realtà e di spazio, filtrato dall'occhio tecnologico, assume un diverso valore. Si li-

¹ Il saggio sviluppa alcuni argomenti da me trattati in *Pixel di architettura* (ed. Kappa, Roma 2001), presentato in anteprima in occasione di: "Professione infografico. Nuove interfacce tra il computer e gli ambiti differenziati della professionalità", Seminario di Studi coordinato da Adriana Soletti, organizzato dal Dipartimento di Ingegneria Civile ed Ambientale Sezione IDeA dell'Università degli Studi Perugia, Facoltà di Ingegneria, svoltosi a Perugia il 5 ottobre 2001.

² Questo fenomeno è sentito in varie espressioni della cultura ed è riscontrabile in numerose pubblicazioni: cfr., ad esempio, Mario Perniola, *Il sex appel dell'inorganico*, ed. Einaudi, Torino 1994.

1. Cristiano Pintaldi, *Senza titolo*, 1999. Acrilico su tela, cm 55x105.

La ricerca pittorica di Cristiano Pintaldi si fonda sulla ricostruzione dello spazio visivo ottenuta attraverso un procedimento analogo a quello della formazione dell'immagine video. I suoi quadri sono infatti dipinti secondo la logica di scomposizione che è propria delle immagini di tipo elettronico, dove l'unità elementare dell'informazione visualizzata sullo schermo è il PIXEL, ovvero una sorta di "molecola cromatica" composta da tre punti di colore diverso (rosso, verde e blu), unità informatica della rappresentazione video. Attraverso questo processo di discretizzazione del visibile filtrato dall'occhio tecnologico, l'artista elabora una metamorfosi dell'immagine mediante la sua scomposizione in colori primari racchiusi in innumerevoli pixel dipinti a mano: le figure si sgranano sulle grandi superfici dei quadri, in una sorta di "cromoluminarismo" di specie digitale.





bera dal peso della materia, dai vincoli del fattibile, e si apre all'esplorazione e alla conquista di nuovi spazi da rappresentare, quindi da progettare.

Sotto questa luce la cultura digitale ha trasformato la spazialità razionale dell'età industriale e le grandi certezze del '900, rendendo "immateriali" i "Beni materiali". Questa nuova dimensione digitale nell'ideazione, nella rappresentazione, nella progettazione, ma anche nella percezione, nella didattica e nella comunicazione dell'architettura, fino a che punto determina e influenza le nostre azioni, o la nozione di tempo, di realtà, di spazio? Quanto il medium utilizzato incide in termini di trasformazione di pensiero negli scenari del processo progettuale contemporaneo? E poi, in che modo le innovazioni comunicative possono modificare seriamente i "modelli espressivi" dell'architettura?

A questi interrogativi, che travalicano i confini della tecnologia, ne vanno aggiunti altri, relativi ad esempio al rinnovato valore semantico del concetto di "simulazione" o di "verità", in rapporto al processo di *virtualizzazione* che caratterizza l'immaginario visivo contemporaneo.

Attraverso queste considerazioni vorremmo anche sollecitare un viaggio possibile attraverso i media che la tecnologia ha introdotto e con cui la rappresentazione dell'architettura da qualche anno si confronta.

Il digitale non è solo una tecnologia pervasiva ma è una cultura che influisce nel sociale, nei comportamenti, quindi nell'architettura. Non è cioè solo una questione di "capacità di calcolo", ma di nuove opportunità intellettuali; è una cultura trasversale vissuta da tutti anche in modo empirico, istintivo. E allora, "essere digitali" e rappresentare/progettare "in digitale", non significa solo usare il computer, ma significa, soprattutto, interpretare e vivere la società dell'elettronica, a tutti i livelli.

La rappresentazione, in quanto comunicazione, è uno dei settori privilegiati di sperimentazione della tecnologia digitale, e il suo sviluppo apre nuove possibilità

espressive allargando l'esperienza delle forme visive.

L'utilizzo sempre più diffuso del video e dell'animazione 3D come strumento espressivo, e del *morphing* (fig. 3) come tecnica creativa di elaborazione, evidenzia questo processo dove l'immagine conferma il suo ruolo di "strumento" privilegiato di conoscenza del mondo.

Tra ricerca e didattica

Nell'ambito delle ricerche elaborate da docenti, dottorandi e allievi del *Laboratorio di rappresentazione digitale dell'architettura* – Facoltà di Architettura di Pescara – (figg. 4-6), e all'interno della didattica dei corsi di Rappresentazione (fig. 4), sono state affrontate, a vario livello, alcune sperimentazioni sul messaggio visivo digitale del progetto di architettura, utili per affrontare altrettanti aspetti propri del rapporto tra rappresentazione informatica ed espressione architettonica contemporanea. Ci siamo interrogati sui differenti significati dell'immagine digitale e sui temi che essa ricerca e solleva, relativamente alla sua natura di veicolo conformativo del progetto.

Esplorando le potenzialità tecnico-informative e le valenze espressivo-compositive del mezzo utilizzato, abbiamo sperimentato come la lettura e il controllo dei codici comunicativi utilizzati nella rappresentazione digitale sia in grado di stimolare l'interpretazione creativa nell'ambito del processo prefigurativo del progetto di architettura.

La rappresentazione e la conformazione del progetto nell'era della "dematerializzazione" digitale, la cultura dei valori immateriali dell'informazione, l'onnipresenza delle immagini nei "luoghi" del nostro tempo, e la considerazione che l'architettura è oggi soprattutto comunicazione, sono, in sintesi, i temi scelti come spunto per indagare le relazioni che intercorrono tra architettura e rappresentazione multimediale, nell'epoca dei media elettronici.

2. Il tema della percezione del reale, della ricerca del "vero" nel processo di interpretazione del complesso rapporto tra la realtà e l'uomo, tra quello che vediamo e quello che comprendiamo, è ben rappresentato da Michelangelo Antonioni in *Blow-up* (1966 - soggetto ispirato a un racconto di Julio Cortázar)