

La cosiddetta “convergenza al digitale” delle diverse tipologie di informazione e dei linguaggi dell’espressione contemporanea – dall’arte all’architettura –, ha dato origine ad una nuova cultura che, frutto di ibridazioni successive, si arricchisce di volta in volta di valori e significati. Questa nuova cultura digitale, nei suoi connotati di “conformazione” e “rappresentazione” del processo di modificazione dello spazio architettonico, ha rimesso in discussione i tradizionali canoni del “fare architettura”, ereditati dalla cultura “industriale” moderna.

Le immagini dell’architettura, derivanti da questo processo di ibridazione digitale, svincolandosi dalle costrizioni imposte dai tradizionali limiti bidimensionali della carta, sfuggono alla norma, rifiutano la convenzione, esplorano e sperimentano *nuove dimensioni rappresentative*, trovando nella rete il medium ideale per la loro fruizione. Questa contaminazione tra cultura digitale e rappresentazione architettonica, se da un lato sacrifica le caratteristiche individuali del disegno – inteso come portatore autonomo di codici iconici e simbolici –, dall’altro produce un rinnovato valore espressivo, riscontrabile, ad esempio, in una libera comunicazione non lineare più coinvolgente e interattiva.

Allo spazio bidimensionale si sostituisce un ambiente interattivo, vera e propria “interfaccia grafica” che consente all’utente di compiere scelte in grado di modificare il contenuto della comunicazione da lui ricevuta, conducendolo alla comprensione del progetto in maniera tanto più efficace, quanto più l’interazione risulta funzionale e ben strutturata.

In questo modo la rappresentazione dell’architettura si è arricchita di ulteriori modalità espressive che hanno implementato la forza della comunicazione. Nel settore della rappresentazione della città, questa “rivoluzione” ha introdotto nuove possibilità espressive prima inimmaginabili. Ci riferiamo, ad esempio, alle possibilità offerte dalla tecnologia digitale di omogeneizzare dati di differente natura (fotografie, filmati, documenti, disegni, suoni, ecc.). Questa opportunità ci consente innanzitutto di elaborare un proces-

so di documentazione della città, dal generale al particolare, che offre all’utente (ricercatore, turista, ecc.) un panorama tematico completo, implementabile continuamente. Ricordiamo inoltre la possibilità di strutturare continue interconnessioni tra informazioni diverse, tutte fruibili da diversi luoghi.

Rappresentazione Digitale della Città

La crescita del World Wide Web, ha favorito la diffusione di esperienze sul tema generale della rappresentazione della città. Il processo di globalizzazione obbliga ad un ripensamento del concetto stesso di città, sempre meno considerata luogo fisico di identificazione comunitaria, innescando un processo di “smaterializzazione” che svincola le funzioni dalla presenza fisica. Le ripercussioni sociologiche derivanti da questo processo, sono ovviamente enormi, e il dibattito in proposito rimane ancora aperto¹.

La sofisticazione raggiunta da software sviluppati per la comunicazione in rete ha permesso la rappresentazione di luoghi urbani reali arricchendoli di una capacità interattiva che ne favorisce la narrazione e la comprensione.

Vale la pena però esaminare, al fine di non generare equivoci, come il termine *città*, nell’era di Internet, ha acquisito significati diversi e rappresentazioni differenti. Tra queste *rappresentazioni possibili* possiamo individuare più casi, riconducibili a differenti modalità espressive.

Il tema della *città* e degli *spazi virtuali*, operanti nel ciberspazio, che con modalità testuali o grafiche condividono interessi, sviluppano progetti, ecc., si configura come una prima forma espressiva.

Tra le varie modalità comunicative sviluppate in rete di questo gruppo, ricordiamo i newsgroup, l’irc, i reflectors per videoconferencing, i sofisticati ambienti 3D condivisi in rete, in cui è possibile muoversi, interagire con oggetti, comunicare con altri utenti.

In questo modo la rete si configura come uno spazio urbano, una sorta di “sito urbano che ci fronteggia, un invito a progettare e a costruire la città dei bits (la ca-

¹ Si veda in proposito: Nicola Di Nardo, Angela Maria Zocchi, *Internet Storia, tecnica, sociologia*, Utet Libreria, Torino 1999.