

$$\frac{A_0 8}{347}$$

Copyright © MMXI
ARACNE editrice S.r.l.

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

via Raffaele Garofalo, 133/A-B
00173 Roma
(06) 93781065

ISBN 978-88-548-4161-1

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: luglio 2011

INTORNO ALLO SPAZIO ARCHITETTONICO
parole, azioni, figure

daniele rossi



Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
Università degli Studi di Camerino

INDICE

NOTA INTRODUTTIVA	6
di Franco Cervellini	

INTORNO ALLO SPAZIO ARCHITETTONICO	10
di Daniele Rossi	

PAROLE >> lo spazio comunicativo	12
----------------------------------	----

PAROLE >> il blog	13
-------------------	----

PAROLE >> il blog > discussioni	14
---------------------------------	----

PAROLE >> networking	26
----------------------	----

PAROLE >> help_F1	39
-------------------	----

PAROLE >> help_F1 > esperienze	40
--------------------------------	----

AZIONI >> lo spazio agito	48
---------------------------	----

AZIONI >> de-Formare	49
----------------------	----

AZIONI >> de-Formare > esperienze	50
-----------------------------------	----

AZIONI >> morphing	58
--------------------	----

AZIONI >> morphing > esperienze	59
---------------------------------	----

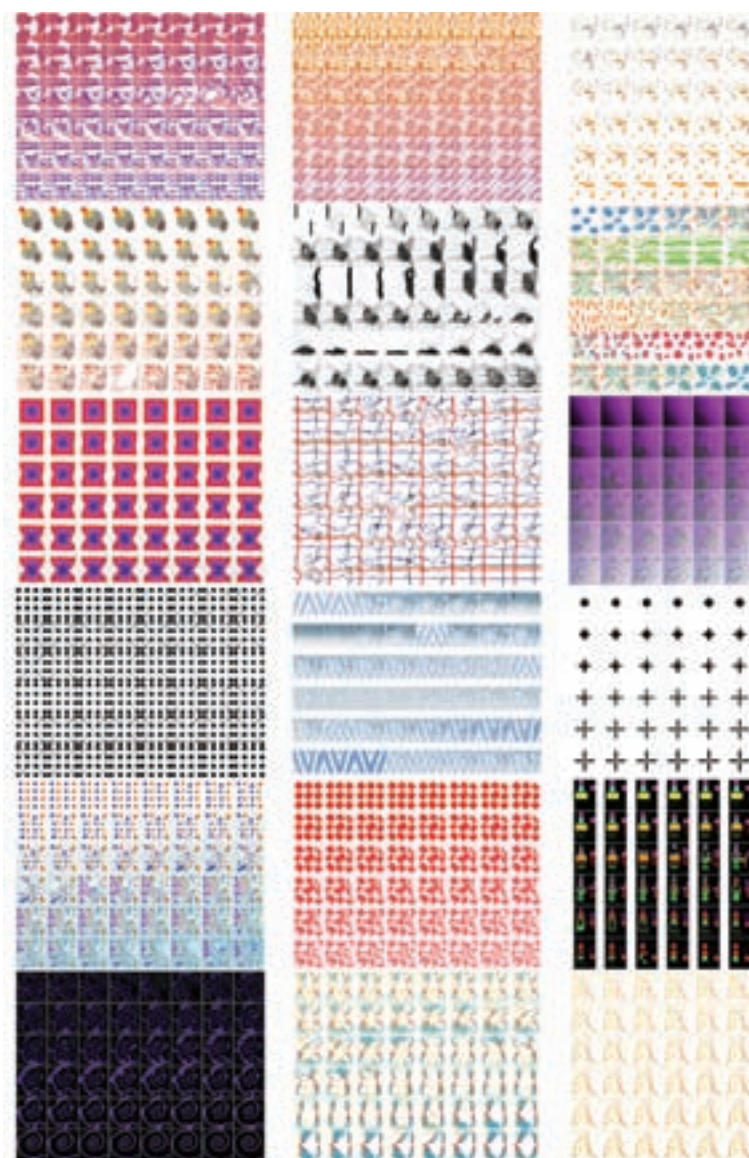
FIGURE >> lo spazio oggettuale	70
--------------------------------	----

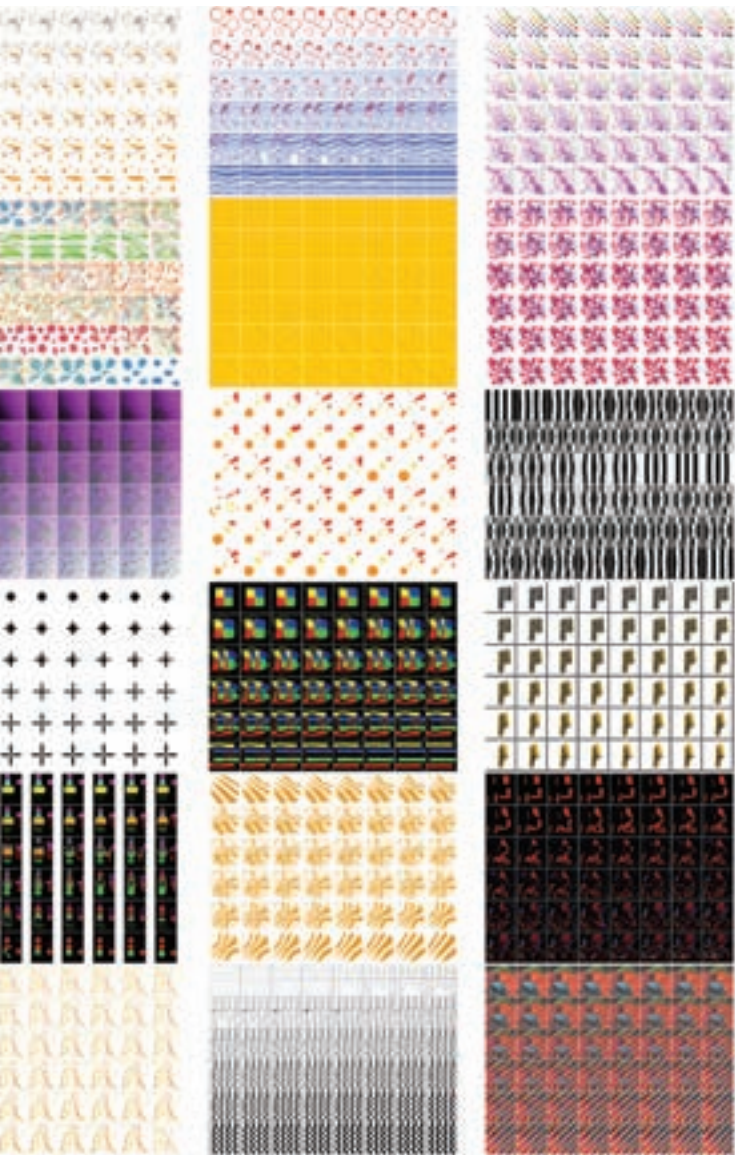
FIGURE >> morfemi digitali	72
----------------------------	----

FIGURE >> morfemi digitali > esperienze	86
---	----

FIGURE >> D_sketch	108
--------------------	-----

FIGURE >> D_sketch > esperienze	110
---------------------------------	-----





Il presente libro raccoglie alcune delle esperienze didattiche maturate intorno alle attività del Laboratorio di Eidomatica EIDOLAB, costituitosi presso la Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria" di Ascoli Piceno dell'Università di Camerino come struttura di ricerca e di servizio didattico.

In particolare, il contributo che il Laboratorio di Eidomatica tende a fornire all'interno dei diversi percorsi formativi è essenzialmente duplice: da un lato mira a garantire attraverso i corsi istituzionali un apprendimento basilico dei nuovi strumenti e linguaggi performativi digitali della forma visiva; dall'altro vuole misurare sperimentalmente il rapporto di interferenza cognitiva e comunicativa degli stessi con la cultura di progetto. In tal senso EIDOLAB si propone come luogo didattico-scientifico privilegiato per la ricerca e l'elaborazione di materiali utili ad una riflessione critica della invenzione/rappresentazione digitale nel confronto con la tradizionale operatività rappresentativa di tipo analogico.

Nel dettaglio il libro è organizzato secondo tre distinte sezioni – PAROLE/spazio comunicativo, AZIONI/spazio agito, FIGURE/spazio oggettuale – che raccolgono riflessioni ed esperienze relative alle diverse connotazioni che può assumere la nuova spazialità digitale.

Parole, azioni, figure hanno così disegnato i tratti distintivi del nuovo spazio simbolico che si manifesta attraverso differenziati codici linguistici; agenti dinamici che in questi anni si sono costituiti quali punti di accumulazione attorno ai quali di volta in volta ordinare e registrare sperimentazioni e verifiche didattiche, e che hanno contribuito a precisare le diverse conformazioni della spazialità digitale.

Nella sezione PAROLE/spazio comunicativo sono presentate due particolari esperienze didattiche riferibili, la prima, al corso di Comunicazione digitale dell'architettura (affidente al Laboratorio di Disegno dello spazio architettonico attivato a partire dal 2003/2004 e collocato al primo anno del corso di Laura Magistrale in Architettura) e, la seconda, agli esiti del Workshop Multimediale, esperienza finale del Master in "Rappresentazione e Comunicazione Digitale per l'Architettura" (svoltosi tra gennaio ed ottobre 2002 presso la Facoltà di Architettura di Ascoli Piceno, finanziato dalla Regione Marche, su fondi FSE 2000 - P.O.R 2000/2006, Obiettivo 3, Asse C, Misura 3).

La prima sperimentazione raccoglie una serie di discussioni tra studenti, e tra studenti e docenti, su temi proposti e tratteggiati durante l'attività frontale d'aula, ma approfonditi a "distanza". Infatti, in questi anni tra gli argomenti fondativi del Laboratorio di Disegno dello spazio architettonico è stata posta l'investigazione di nuove modalità di trasmissione del sapere basate

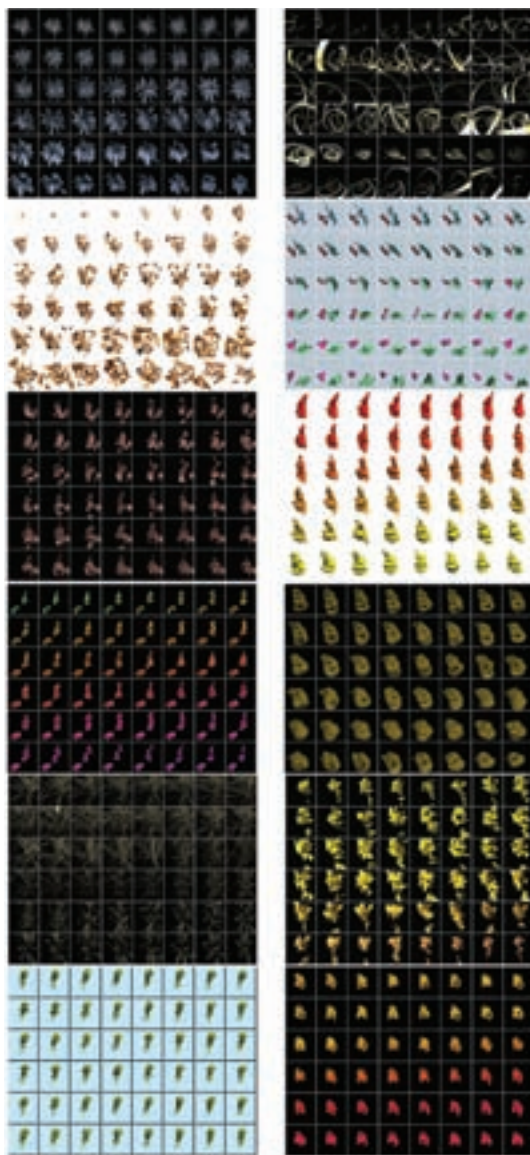
su un sistema di blended learning orientate, quindi, all'integrazione della classica attività in presenza del docente con altre attività formative web-based. Per lo scambio/adessione/condivisione dell'informazione relativamente alla didattica dei corsi di cui si è detto, è stato dunque adottato un blog (<http://brain.splinder.com>), come principale strumento formativo web-based da affiancare alle tradizionali lezioni in presenza, da cui sono state tratte alcune note dai dibattiti più interessanti, relativi in particolar modo al confronto tra analogico e digitale.

La seconda esperienza riferisce, in modo sintetico e forzatamente statico, degli esiti del Workshop Multimediale costruito intorno alle possibilità di esaminare, commentare e manipolare, attraverso articolate elaborazioni/rappresentazioni digitali (ovvero elaborati multimediali orientati al web), alcune parole chiave di un immaginario sommario di un menù *help on line*, una sorta di "Manuale di sopravvivenza digitale", quale pretesto per svolgimenti di pratiche cognitive autoreferenziali.

Nella sezione AZIONI/spazio agito sono raccolte e sistematizzate alcune esperienze didattiche relative alle attività del Laboratorio di Disegno dello spazio architettonico. In particolare riguardano esercizi di pratica morfogenetica a partire dall'applicazione di regole conformative, ma condotte con tecniche digitali o di animazione, mediante l'utilizzo di modificatori di forma, o di procedure di morphing, attuate per mezzo di appositi programmi freeware facilmente reperibili in rete. Nella sezione FIGURE/spazio oggettuale sono mostrate due specifiche esperienze didattiche riferibili, la prima, agli esiti del Laboratorio di Modellazione Tridimensionale Digitale del Master in "Rappresentazione e Comunicazione Digitale per l'Architettura", e, la seconda, al Laboratorio di Disegno dello spazio architettonico. Nella prima parte le diverse elaborazioni/conformazioni digitali condotte dagli studenti, a partire da un modulo parallelepipedo delle dimensioni di circa 100x100x30 unità, sono state verificate morfologicamente, ovvero si è cercato di individuare matrici compositive comuni, identità di forme e riconoscibilità di figure ricorrenti. In questo senso è stato individuato un vocabolario grafico ragionato di tipi figurativi generatori di spazialità "nuove", costituito da sei tipi figurativi ricorrenti (morfemi), che ha consentito di riorganizzare e classificare le modellazioni digitali prodotte all'interno del Laboratorio.

Alla seconda parte appartengono gli esercizi di riscrittura ed analisi di un'opera architettonica contemporanea che illustrano la rilettura di un testo architettonico attuata mediante o lo studio dei metodi compositivi adottati, o l'utilizzo di schemi e diagrammi o l'indagine sulle procedure di modellazione applicate.

NOTA INTRODUTTIVA di Franco Cervellini



In *Intorno allo spazio architettonico* Daniele Rossi ha raccolto e ordinato, secondo le sue ipotesi critiche ed interpretative, elaborazioni di diversa provenienza: la prima parte di esse è stata selezionata fra le sperimentazioni didattiche prodotte dal 2003/04 all'interno del *Laboratorio di Disegno dello Spazio architettonico* del Corso di Laurea specialistica in Architettura della Facoltà di Ascoli Piceno – da me coordinato e del quale è stato coprotagonista con l'insegnamento di *Comunicazione digitale dell'architettura* – la seconda è costituita da alcuni esiti del Master di primo livello in *Rappresentazione e comunicazione digitale per l'architettura* – organizzato e diretto nel 2002, presso la stessa sede, dalla Prof. Elena Ippoliti, allo svolgimento del quale, egli ha attivamente partecipato.

Tali esperienze, pur nella loro diversità d'impostazione e di offerta, si sono mosse con il comune e generale obiettivo problematico di sperimentare un accostamento consapevole ai nuovi linguaggi digitali nel loro rapporto di interferenza con la cultura di progetto.

Più specificamente, tra le molte, che il generale *ripensamento* suscitato dall'avvento del digitale ha imposto a quella cultura, due sono le questioni nodali che il testo prova ad affrontare, documentando con una variegata selezione di sperimentazioni al riguardo. In primo luogo quella della *nuova proceduralità*, che il pensiero formativo va, ormai sempre più compiutamente, esplicitando nel suo

nuovo dispiegarsi analitico ed inventivo, e, contemporaneamente, quella, ad essa collegata, delle nuove modalità digitali di configurazione spaziale dei manufatti architettonici. Peraltro, tale seconda questione, introdotta originariamente come problema squisitamente 'tecnico', da indagare nel merito specifico, cioè, attraverso l'esame e la rappresentazione di un congruo numero di progetti e realizzazioni dell'attualità, si apre progressivamente verso un quesito più ampio che sollecita a interrogarsi se, anche in virtù dell'intera gamma delle applicazioni del digitale, non si vada producendo nella cultura visiva, (e non solo), una vera e propria mutazione del/i paradigma/i spaziale/i finora conosciuti e sperimentati. Come a dire – per anticipare la tesi che ritengo del tutto interlocutoria di Daniele Rossi - che lo spazio del digitale può probabilmente essere interpretato anche come una nuova *forma simbolica* della contemporaneità.

Entrambi i problemi, quindi, appartengono a pieno titolo alla cultura e storia di quel Disegno, inteso come forma primaria operativa del pensiero architettonico e visivo, che le nuove strumentalità non hanno mutato – a mio avviso – nella sua essenza più genuina, ma piuttosto vanno progressivamente *resettando* - (*per usare un neologismo non certo etimologicamente purissimo, ma adeguato all'oggetto*) – costringendo tutti gli operatori a ripensare attentamente la nozione stessa di

strumentalità a partire da quella tradizionale e dalla “educazione sentimentale”, che con essa ci è stata impartita.

Convieni, quindi, aggiungere qualche breve nota in proposito seguendo l'ordine con il quale quelle questioni sono state elencate. Una delle principali specificità dell'agire nel digitale – ed in particolare nei programmi di grafica - sta nella sua *processualità protocollare*, ovvero nella necessità di muoversi, nello sviluppo del lavoro, all'interno di un sistema di codificazioni, a volte obbligatoriamente sequenziali, a volte opzionalmente interrelate, ma comunque quasi tutte - per così dire – *convenzionalizzate*. E' la struttura delle varie interfacce a costituire la chiave di questa sorta di convenzione, una chiave fatta nella maggiorparte dei casi di una serie ordinata di *parole-chiave* – (*mi si perdoni il bisticcio, peraltro non involontario*) - che esprimono più o meno esplicitamente, spesso anche metaforicamente, modi di manipolazione, azioni, necessariamente anch'esse per lo più metaforiche. In altri termini, l'attività di disegno digitale consiste essenzialmente di **azioni** codificate da **parole** volte a produrre, attraverso progressive trasformazioni, delle **figure** significanti, con esiti sufficientemente previsti. Ma tale *routine* può anche travalicare dalla sua ordinarietà e far scaturire risultati non del tutto prevedibili.

In sostanza, sono dell'opinione che proprio nel digitale, tra i tre termini, *parole/figure/azioni* si possa instaurare una relazione che,

pur rimanendo *stringente/cogente*, si riveli anche *sorprendente* – (ed in tale particolare qualificazione credo consista la specificità di tale ambiente) – capace, cioè, di definire anche una linea cognitiva di nuovo senso delle stesse.

Ma, come già detto, tale capacità potenziale non è affatto scontata. Anzi! Nell'uso più piattamente professional-utilitaristico delle nuove tecniche di disegno gli esiti si contraddistinguono certamente per una performante precisione, ma anche per la loro prevaricante omologazione, ovvero per un grado basso di cognitività.

Fino a poco tempo fa, nel disegno manuale tradizionale, quella capacità, partendo direttamente da un tracciamento segnico più che da una concettualizzazione (parola) era essenzialmente affidata all'erranza e all'imprevedibilità del cortocircuito poetico istituito tra memoria-intuizione e gesto. Oggi; nel momento in cui la parte preponderante del modo di operare è dislocata nel modello cognitivo della macchina, e alla sua serrata concettualità, al fine di non ridurre quella capacità immaginativa è assolutamente necessario decodificarne, fino a 'forzarli', i ricorsivi procedimenti metaforici con cui opera. Ritengo in sostanza che il training e l'esercizio sui software grafici non debba essere dedicato, soprattutto o soltanto, all'acquisizione di una padronanza spedita dei loro protocolli d'azione, ma debba piuttosto mirare alla comprensione dell'*intelligenza oggettivata* delle loro

varie interfacce, ovvero della loro logica costitutiva reticolare. Essa, altro non è che un'articolata traduzione dei nostri antichi modi sintetici, più lucidi, di pensare ed agire. Ma quella loro frammentazione di comandi e tools, pur se arreca spesso qualche difficoltà di interazione - proprio perché si presenta come una mappa concettuale di un 'apparato retorico' variegato e modulare, (ossia di un apparato scientifico e poetico grammaticalmente e sintatticamente versatile per la produzione di testi) – può, per converso, rivelarsi anche uno stimolo allo sviluppo e all'approfondimento di fecondi atti cognitivi.

Paradossalmente, quindi, una pratica inventiva del disegno digitale deve e può divenire l'esercizio di una *nuova retorica*, per così dire, pragmaticamente orientata, capace, cioè, di dispiegare in *figure* l'azione immaginifica, messa in moto dalla sollecitazione creativa delle parole di un nuovo linguaggio.

Questo, in sintesi è ciò che l'intera articolazione del libro cerca di scoprire e approfondire, rivolgendo, nelle varie sezioni, un'attenzione mirata volta a volta al ruolo formativo esercitato da ognuno di quei tre termini. E non deve sorprendere che alla didattica di tale 'nuova retorica' per la predisposizione di nuovi testi figurati possa a buon titolo contribuire la nuova forma dialettica – paritariamente aperta a tutti, studenti e docenti – di un blog.

Oggi il nuovo Disegno, in ambiente digitale

non è più solo un'attività individuale, quasi solitaria, che mobilita e intercetta continuamente gli spostamenti minimi della soggettività, ma attraverso la memoria e la comunicazione interattiva diviene anche 'gioco sociale', pratica di intersezione delle culture figurative che si sono formate e tramandate nelle città e nelle architetture. Il secondo problema, ovvero quello delle nuove modalità di configurazione spaziale dei manufatti architettonici ha costituito una delle tematiche di riferimento per le attività didattiche e di ricerca del Laboratorio di Disegno.

In particolare, tale tematica si è articolata in vari interrogativi che possiamo così sintetizzare: come l'arte e l'architettura della Modernità abbiano modificato radicalmente la spazialità prospettica quale principale riferimento per il disegno di progetto; come alcune delle nuove produzioni contemporanee in architettura facciano intravedere un superamento della spazialità analitica neoplasticista, che ha costituito il caposaldo della concezione spaziale della modernità; se, ed eventualmente in che modo i nuovi linguaggi digitali concorrano alla concezione di una nuova spazialità architettonica. Necessariamente la ricerca di una risposta a tali domande non poteva essere che di natura pragmatica, affidata, cioè, in primo luogo a pratiche sperimentali di indagine ed analisi di progetti e manufatti architettonici. Ovviamente, tenendo sempre ben presente quanto è stato acutamente

osservato da Franco Purini "*l'intelligenza dello spazio è intelligenza di margini, recinti, regioni. Solo ciò che è finito può passare per la cruna dell'ago dell'architettura*" (1), *il mondo è rappresentabile solo "in quanto suddivisibile in parti finite racchiudenti corpi avvolti da superfici continue ripiegate su se stesse"* (2).

Lo spazio dell'architettura è anzitutto uno spazio oggettuale, la cui analisi – parafrasando il seguito della precedente citazione – non può fondarsi su sensazioni e percezioni indistinte, ma solo su pratiche razionali di misurazione e modellazione geometrica. In tal senso gran parte dell'attività è consistita essenzialmente in esercizi di ri-scrittura digitale di architetture contemporanee. Riscrittura che comportava necessariamente anche il loro ri-disegno digitale soprattutto per motivi 'di competenza', essendo molte delle architetture contemporanee 'partecipate', come mai prima, nelle loro qualità (o non qualità) dagli strumenti digitali con i quali sono stati elaborati i loro progetti. Dunque una pratica particolare di ridisegno - (con tipi di modelli differenziati - a seconda del caso, a volte *diagrammatici*, a volte *procedurali*, a volte di *simulazione avanzata*, a volte *ibridi* per commistione dei precedenti - come li definisce e chiarisce diffusamente Daniele Rossi nelle sue annotazioni del seguito) per architetture - che con una classificazione di comodo potremmo elencare come mediatiche, immateriali, topologiche, ecc. ,

per così dire, *isomorfe* ai loro linguaggi di scrittura originale. In sostanza, nulla di particolarmente nuovo, se non per l'originalità degli strumenti e delle procedure adottate, ma che tuttavia va sottolineata come indispensabile nell'indagine sulla spazialità dell'architettura. L'operazione di ridisegno, infatti, è stata costantemente nella storia una pratica multivalente; come procedura di restituzione di un rilievo ha da sempre fornito la conoscenza scientifica di un'architettura, ricollocandola nella sua specificità. Ma essa ha anche sempre costituito il modo per lo sviluppo delle funzioni di formazione scritturale necessarie ad ogni progettista. Oggi poi, tale disegno, in ambito digitale, è divenuto soprattutto *presentativo*, non serve cioè a 'ri-presentare', ma a ripercorrere - soprattutto nella versione procedurale - il processo genetico di un'architettura, interpretandone dinamicamente le 'regole' di costituzione. In tal senso lo definirei una pratica euristica di schematizzazione/classificazione - secondo l'etimo originario, di definizione dei principi istitutivi di una forma. In tali elaborazioni, infatti, ogni frame del modello può anche acquisire valore autonomo, quasi come una formulazione assertiva del funzionamento di una tematica architettonica, che presenti lo scenario di vari possibili architettonici da quella derivabili. Un modo nuovo di scrittura di un linguaggio in formazione. Peraltro, tali indagini, al di là dei giudizi di merito, riguardo alle architetture esaminate, è servita ad abbozzare delle

risposte agli interrogativi cui facevo cenno (3). Ha reso ad esempio manifesta quella che da più di un decennio potremmo definire la crisi dei paradigmi spaziali della modernità. Non potendo qui affrontare diffusamente una disamina di tale fenomenologia, mi limito ad annotare che è il paradigma cartesiano dello spazio che ha dato segni di 'vacillamento' in alcuni dei suoi caposaldi.

Lo spazio della modernità servendosi di quel paradigma aveva superato il modello centrico, 'chiuso' come un interno dai suoi piani privilegiati (il geometrico del suolo, il fondo di quadro e le quinte proiettive) dello spazio prospettico, portando al limite il policentrismo barocco – fin quasi ad annullare il centro stesso - in favore di espansioni potenzialmente multidirezionali e isotrope, secondo il reticolo generato dai tre assi principali di orientamento. Soprattutto, a partire dal Neoplasticismo, lo spazio moderno aveva utilizzato analiticamente quella cartesiana griglia di movimento virtuale per strutturare tettonicamente, più che visivamente, la gerarchia degli elementi di de-finizione delle sue regioni, offrendo spesso qualità, anch'esse virtuali, dei loro limiti, divenuti 'aperti' per effetto di traslazioni o rotazioni rigide dei numerosi piani di scomposizione della scatola volumetrica. Quanto l'esperienza, essenzialmente visiva, dello spazio prospettico, era fissata in un punto privilegiato, così come nel tempo, tanto lo spazio analitico della modernità si è offerto alla conoscenza equivalente in ogni

sua esperienza, con una gradualità temporale variabile, che non è stata più data solo dalla ritmica successione lineare dei vari quadri prospettici.

Se su quanto detto, in estrema sintesi, si vuole convenire, in che, dunque, sono le novità attuali?

Ho usato prima, per le produzioni dell'architettura in digitale, espressioni come 'messa in discussione' e 'vacillamenti' di un paradigma spaziale, perché di questo credo che in realtà si tratti più che di un 'superamento'. Per limitarmi solo ad un battuta, direi che lo spazio oggettuale dell'architettura in digitale potrebbe essere definito uno spazio *ricombinante*. Ricombinante di parte di quello della modernità, secondo giustapposizioni volutamente random delle sue varie forme espressive - sintassi e paratassi, continua processualità di tipo organicista e frammentarietà decostruttivista, ecc., insieme, o a poca distanza nello stesso oggetto. E ricombinante anche di tali specificità architettoniche con altre originate da altri codici artistici o scientifici. E proprio tale ultima osservazione, con ciò a cui rimanda e che ne consegue, facilita allora il compito di introdurre la tesi di Daniele Rossi cui avevo accennato all'inizio: lo spazio del digitale può essere interpretato anche come una nuova *forma simbolica* della contemporaneità. Per un immediato chiarimento al riguardo conviene citare letteralmente un punto saliente

della sua argomentazione: "*la condizione digitale ha progressivamente formato un suo spazio peculiare che si va costituendo anche in architettura come nuova forma simbolica. Tale spazio è composto dalle dinamiche intersezioni, sovrapposizioni e interferenze dell'oggettualità geometrica della tradizione architettonica – in particolare quella consegnataci dalla modernità - con i flussi informativi continui dell'universo della comunicazione. E' quindi al tempo stesso uno spazio fisico-oggettuale, uno spazio comunicativo e uno spazio simbolico, nel senso che, all'interno del suo ambito, manufatti e messaggi scambiano e rinviano reciprocamente gli uni con gli altri l'acquisizione del proprio significato*". Personalmente considero tale tesi suggestiva ed interlocutoria, tale cioè da suscitare un proficuo confronto nel merito e sono convinto che la consultazione di questo testo possa fornire utili argomenti a tale scopo.

Note

(1) Franco Purini, *Il Disegno e Il Rilievo*, in Giorgio Ciucci (a cura di), Guida alla Facoltà di Architettura, il Mulino, Bologna, 1983.

(2) *Ibidem*

(3) Riprendo qui alcune argomentazioni che ho sostenuto in *Intorno a un'impronta: cinque tracce di riflessioni*, in "L'impronta digitale", Spazioricerca n.6, Kappa, Roma, Dicembre 2005.

INTORNO ALLO SPAZIO ARCHITETTONICO >> parole, azioni, Figure



La condizione digitale ha progressivamente formato un suo spazio peculiare che si va costituendo anche in architettura come nuova forma simbolica. Tale spazio è composto dalle dinamiche intersezioni, sovrapposizioni e interferenze dell'oggettualità geometrica della tradizione architettonica – in particolare quella consegnataci dalla modernità – con i flussi informativi continui dell'universo della comunicazione. E' quindi al tempo stesso uno spazio fisico-oggettuale, uno spazio comunicativo e uno spazio simbolico, nel senso che, all'interno del suo ambito, manufatti e messaggi scambiano e rinviano reciprocamente gli uni con gli altri l'acquisizione del proprio significato. Tale spazio digitale divenuto simbolico è – parafrasando Pierre Lévy – lo spazio del nuovo nomadismo (1).

Non trova più compiuta definizione nei territori fisico-politici degli stati, ma principalmente nell'ultratopico universale fatto delle conoscenze, dei saperi e delle potenzialità del pensiero; quindi uno spazio dinamico, soggettivo e condiviso al tempo stesso, che si offre attraverso multiple suggestioni.

Il sistema di prossimità di tale spazio non è fisico, né linguistico, né temporale, è, per l'appunto, simbolico.

Lo spazio simbolico è popolato dagli utenti della comunicazione informatizzata. Dal momento in cui i personal computer hanno preso a diffondersi, diventando

sempre più potenti ed ampliando il loro campo di applicazione nei diversi settori delle scienze, si è cominciato ad assistere ad un processo parallelo di interconnessione dei saperi, che le reti veicolavano, e simultaneamente ad un aumento esponenziale degli utenti della comunicazione informatizzata.

Muoversi in tale spazio non implica uno spostamento fisico da un punto all'altro della superficie terrestre, ma l'attraversamento di alfabeti linguistici ed iconici, di mondi vissuti come paesaggi di senso.

Siamo nomadi al seguito del divenire umano. Il tempo che regola tale spazio è indeterminato e vertiginosamente rapido, tanto da essere costretti ad affrontare cambiamenti istantanei, trasformazioni di cui noi siamo attori involontari. I segni diventano, quindi, mutevoli; ci costringono ad un continuo *zapping* tra segnali di diversa natura ai quali non si può che rispondere con altri segnali.

Qual è il mezzo di trasmissione di tali segnali? Sicuramente il computer con la sua assoluta capacità di deframmentazione dell'unità di informazione. Calcolare, computare, comprimere dati, sono verbi propri della tecnica digitale.

Il sistema simbolico proprio di tale spazio è governato da una matrice dinamica a partire dalla quale l'utente può generare un proprio particolare universo di codici. Il trattamento digitale dell'informazione

permette un'integrazione mai sperimentata tra codici e linguaggi usualmente lontani. Il confine tra parole e segni si fa sempre più sfumato e si colloca idealmente su un multi-verso condiviso e levigato, che unisce figure, parole e azioni.

Come ci si orienta in questo multi-verso in continua espansione? Qui la metafora della navigazione, fin troppo abusata quando si parla di reti e di Internet, è invece quanto mai pertinente; i "nomadi" che popolano ed "utilizzano" tali spazi si orientano per mezzo di un sistema iconografico pragmatico, frutto della propria esperienza e soggettività, navigando a vista tra correnti e flussi di informazione.

Tale spazio simbolico è per sua natura uno spazio virtuale. Nel significato che qui si attribuisce a tale termine, il virtuale non è inteso come un sinonimo di astratto o fittizio, ma assume i tratti di un differente grado del reale (2).

E' virtuale, quindi, e forse non nascerà mai, ma la sua presenza è forte, pervade e contamina tutto ciò che lo abita. Il virtuale non è reale, ma sicuramente produce degli effetti reali.

Le possibilità algoritmiche e ricombinatorie del digitale permettono all'informazione di circuitare dentro tale spazio per poi uscirne ricaricate di nuovi valori simbolici. Lo si può descrivere delineandone le condizioni al contorno, al fine di determinare esclusivamente un primo livello di coscienza collettiva che, per gli

attori principali di tale multi-verso, ovvero gli utenti della comunicazione digitale, è istintiva.

Individualmente si fa esperienza di tale spazio organizzandosi intorno ad un sistema di immagini dinamiche e mutevoli, immagini che si autoproducono nel momento in cui si attraversa lo spazio simbolico; immagini nuovamente frammentate e ricombinate dal passaggio nella centrifuga del digitale.

Ogni attore che agisce al suo interno esplora e, al tempo stesso, costruisce il proprio immaginario simbolico, abituandosi all'uso di alcune regole ricorsive di cui impara a sfruttare le possibilità euristiche. "Parole, azioni e figure" divengono così agenti dinamici dello spazio simbolico, reagenti attivi capaci di sollecitare e riformulare continuamente le equazioni inerenti alla programmazione della sua matrice generativa.

Note

(1) Pierre Lévy, *L'intelligenza collettiva*, Feltrinelli, Milano, 1996

(2) Il significato che qui si è attribuito al termine spazio virtuale è quello utilizzato da Pierre Lévy in *Il virtuale* "Il termine proviene dal latino medievale *virtualis* derivato a sua volta da *virtus*: forza potenza. Nella filosofia scolastica virtuale è ciò che esiste in potenza e non in atto. Il virtuale *tende ad attualizzarsi*, senza essere tuttavia passato ad una concretizzazione effettiva o formale. L'albero è virtualmente presente nel seme", Raffaello Cortina, Milano, 1997, pag 5.

