

La riproduzione della realtà attraverso una solida teoria è il tentativo di riposizionare, nel misurabile, un'attività ampiamente sita nei meandri dello spazio senza misure dell'arte, quindi del suo proporsi come interpretazione autonoma e soggettiva del mondo circostante. Il quesito insito nel processo, oggi sempre più diffuso, è relativo alla relazione tra digitale e prodotto finale nel ricollocamento della propria essenza su un nuovo piano dello spazio-tempo.

The reproduction of reality through a solid theory is the attempt to re-position, within the field of the measurable, an activity that is located in the measureless space of art, in other words proposing itself as an autonomous and subjective interpretation of the surrounding world. The question inherent to the process, which today is increasingly widespread, concerns the relationship between the digital and the final product in the re-placing of its essence on a new spatio-temporal level.

Reale e Virtuale: l'attesa dell'Ultimo Uomo

L'oscuramento del sapere teorico nel campo dell'esercizio umano dello spazio

Real and Virtual: waiting for the Last Man

The obscuring of theoretical knowledge in the field of the human exercise of space

Michelangelo Pivetta

Le cose non sono diverse. Le cose sono cose¹.

Al centro dell'Epiro e ai piedi del Monte Tamaro, nel santuario di Dodona (Δοδώνη), oracolo più antico di Delfi, sacerdoti sdraiati sotto querce secolari osservavano come le foglie si muovessero sospinte dal vento e dal modo come queste si libressero e si appoggiassero a terra traevano vaticini che regolarono per centinaia d'anni la vita dei greci², nella loro cognizione *potenziale* e *attuale*³. Un tempo, all'inizio, vi erano le foreste, i versanti montagnosi e le radure, la Natura e le proprie regole geometriche ad ispirare il desiderio evocativo dell'uomo. L'architettura e l'immagine di essa non potevano che presupporre dall'essere riproduzione di una condizione consona al sentimento di una Umanità in perfetta relazione con la Natura.

Dalle prime costruzioni stereotomiche, riproduzione degli antri abitati dai primi umani, ai templi greci dove le cortine di colonne sottendono una litificazione dei santuari boschivi delle montagne dell'Ellade arcaica, il processo di trasferimento dalla realtà naturale a quella fisica fu costante e origine immutata della poetica di ciò che ora oggi consideriamo in qualche modo architettura.

Il lento ma costante propagarsi della civiltà umana e la necessità che questa ha acquisito di traslare una Natura sempre più remota e controllata all'interno del proprio nucleo spaziale e vitale ha dato luogo alle prime rappresentazioni, in chiave interpretativa, di condizioni contestuali fisiche nel piano della *analogia*. A testimonianza di questi primi passaggi da un campo ad un altro poco è rimasto della pittura egizia e purtroppo quasi nulla di quella greca, certamente straordinaria. Molto è rimasto di quella romana, erede della greca, nella quale gli esempi della riproduzione spaziale di sistemi naturali e architettonici, di veri e propri *ambienti virtuali* prospettici

Things aren't different. Things are things¹.

At the centre of Epirus and at the foot of Mount Tamarus, in the sanctuary of Dodona (Δοδώνη), an oracle even older than the one in Delphi, priests lying under ancient oak trees observed how the leaves moved by the effect of the wind and by the way in which they became detached from the tree and touched the ground they interpreted and determined for many centuries the life of the Greeks², both in their *potential* and *actual* cognition³. Once upon a time, at the beginning, there were forests, mountain slopes and glades, Nature and its own geometrical regulations to inspire the evocative desire of man. Architecture and its image could only presume to be reproductions of a condition in tune with the feeling of a Humanity in perfect harmony with Nature.

From the first stereotomic constructions, reproductions of the dwellings of the first humans, to the Greek temples where the curtains of columns subtend a lithification of the forest sanctuaries of the mountains of archaic Greece, the process of transfer from the natural to the physical reality was the constant, as well as unchanged origin of the poetics of what today we consider as architecture.

The slow but constant diffusion of human civilisation and its need for translating an increasingly remote Nature, progressively more constricted in its own spatial and vital nucleus, generated the first representations, in an interpretative key, of physical contextual conditions on the level of the *analogy*. As testimony of these first passages from one field to the other little is left of Egyptian painting and unfortunately almost nothing of that from Greece, which surely was extraordinary. Much remains of Roman painting however, which derived from the Greek heritage, in which the examples of the spatial reproduction of natural and architectural systems, of actual *virtual*



sono tra le prime evolute produzioni di un paesaggio metafisico, irreali ma basate sulla riproduzione interpretativa di una realtà evidente⁴. Lo straordinario affresco del Ninfeo della Villa Livia⁵, dove la pittura romana oltre a raggiungere già nel I° secolo una maturità tecnica del tutto contemporanea, in grado di sfruttare una concezione di tridimensionalità dello spazio non solo con un evidente uso della prospettiva empirica ma anche attraverso l'utilizzo delle superfici murarie in continuità, fornisce invece una illusione di spazio virtuale tridimensionale circostante l'osservatore. Quello che doveva essere il giardino all'esterno del Ninfeo o del Triclinio della villa viene riprodotto in un ambiente dedicato all'*otium*, al riparo dalla calura estiva, nella penombra di uno spazio architettonico, protettivo e isolato. Una manifestazione fisica di una versione del *reale*, sicuramente *attuale* e non *possibile*⁶, trasferita sui muri della stanza stessa in una rappresentazione *virtuale*.

La riscoperta trecentesca e quattrocentesca dell'arte romana e dei suoi spazi virtuali ha modificato dopo secoli il modo di vedere il mondo e soprattutto rappresentarlo. Gli esperimenti ottici di Brunelleschi, la *Trinità* del Masaccio⁷, l'incessante e minuzioso lavoro di Piero della Francesca, rappresentano il consolidamento di un percorso iniziato ben prima con Giotto⁸, Duccio da Buoninsegna⁹ e con Ambrogio Lorenzetti¹⁰. Il ripristino di una sensibilità pittorica tridimensionale alterò lo stesso modo di concepire le forme e lo spazio dell'architettura. Le opere del Rinascimento e poi quelle del Manierismo, contenutistiche e rappresentative, introdussero territori ulteriori in cui il concepimento delle forme avviene tridimensionalmente, organizzandosi per volumi e masse interconnesse, sovrapposte, sottratte.

environments, in terms of perspective, are among the first evolved productions of a metaphysical landscape, unreal but based on the interpretative reproduction of an evident reality⁴. The extraordinary fresco of the Nymphaeum in Villa Livia⁵, in which Roman painting, in addition to achieving, already in the 1st century, a completely contemporary technical maturity, capable of using a three-dimensional concept of space, not only through empirical perspective, but also through the use of continuous wall surfaces, also provides an illusion of a virtual three-dimensional space surrounding the observer. What was to be the garden outside the Nymphaeum or of the Triclinium of the villa is reproduced in a space devoted to *otium*, protected from the Summer heat, in the shade of a protected and isolated architectural space. A physical manifestation of a version of the *real*, surely *actual* and not *possible*⁶, transferred to the walls of the room itself through a *virtual* representation.

The rediscovery of Roman art and of its virtual spaces in the 14th and 15th centuries modified after hundreds of years the way of seeing and representing the world. Brunelleschi's optical experiments, Masaccio's *Trinità*⁷, the constant and meticulous work by Piero della Francesca, represent the consolidation of a path that had begun much earlier with Giotto⁸, Duccio da Buoninsegna⁹ and Ambrogio Lorenzetti¹⁰. The renewal of a three-dimensional pictorial sensibility altered the way of conceiving the forms and spaces of architecture themselves. The works from the Renaissance and later of the Mannerist movement, based on content and representation, introduced additional territories in which the conception of the forms takes place three-dimensionally, and is organised through interconnected, superimposed and subtracted volumes and masses.

Rappresentazione del mondo virtuale e architettura del reale iniziano a confondersi definitivamente come nella *Camera dei Giganti*¹¹, inseguendosi nella realizzazione di forme elaborate con il pennello da artisti spesso architetti, che hanno utilizzato la pittura, ma non solo, per verificare, proporre, ampliare possibilità espressive continuamente rinnovate e accessibili ormai nelle loro linee essenziali in una sorta di arcaico *database* codificato. Dal Masaccio di Firenze all'Alberti di Mantova¹² fino al Moderno, anche più recente, quando la poetica mistica dell'Aldo Rossi nel *Cimitero di San Cataldo* trae chiara origine, attraverso un autobiografico sentimento di vicinanza, dalla pittura di Mario Sironi¹³. Forse tra gli ultimi esempi questo, tardo e fuori tempo massimo ormai, di relazione diretta tra arti figurative e architettura. Dall'apparizione della *Maison des Machines* e dalla *Tour Eiffel*, le esperienze del Modernismo e del Razionalismo, avevano iniziato a guardare altrove, spostando fin dagli anni Venti l'attenzione su nuove forme d'arte, di tipo dinamico, in grado di moltiplicare il quoziente contenutistico della singola opera¹⁴. Il cinema invade l'immaginario degli architetti modernisti, presentandosi come l'unica arte capace di figurare efficacemente, e a costi sopportabili, il sempre più vasto sistema intellettuale di carattere scientifico-tecnologico a supporto di una condizione umana che da utopica è divenuta in breve tempo distopica.

Blade Runner, *Gattaca*, *Matrix* e *Inception* sono solo le più recenti inserzioni del cinema nell'immaginario dell'architettura. L'utilizzo di architetture esistenti, veri e propri edifici simbolici ma decontestualizzati, e la realizzazione nel campo del virtuale di opere solo immaginate, ha condotto a un definitivo slittamento ontologico nei valori misurabili di cosa sia reale e cosa non lo sia. *Virtuale, potenziale, reale e attuale* si confondono definitivamente in un unico flusso informativo teso alla costituzione di un mondo ulteriore, *defiscizzato*, privo delle regole abituali relative a spazio e tempo. Oggi assistiamo ai primi esiti dell'inizio della normalizzazione di un accesso semplificato all'informazione, al *potenziale*, indiretto ma attraente, facile e determinato in una nuova condizione metafisica.

«Essere efficienti nell'attuale mondo del business richiede email, documenti digitali e connettività globale. La nostra consapevolezza della virtualità scivola via nel momento in cui perdiamo la tattilità propria del plico postale, che è il presupposto della posta elettronica; nel momento in cui dimentichiamo l'esercizio cinestesico che è il presupposto della 'scrittura manuale'; e nel momento in cui viene meno quella presenza dedicata che è il presupposto della 'telepresenza'. Dal momento che la vita quotidiana normalizza la virtualità, la ricerca dell'equilibrio ci stimola a ripercorrere nuovamente quegli studi che avevano colto le avvisaglie della nascente virtualità prima che avvenisse la sua normalizzazione. Un'attenta critica della 'realtà virtuale' vera e propria, così come era stata inizialmente concepita, può aiutare a risvegliare la coscienza e a darci una spinta in direzione di quell'equilibrio necessario a chi abita quotidianamente nella virtualità»¹⁵.

Cosa è quindi questa nuova *metafisica*: superamento del sapere su base sensibile, annullamento dello spazio umano, codifica di una conoscenza che può riguardare anche il *potenziale*, annunciazione del cyberspazio.

La tecnologia, la videoscrittura e il disegno digitale ad esempio, hanno modificato il nostro linguaggio, ed essendo esso la traccia fondativa del pensiero, sta cambiando il nostro modo di pensare, percepire e giudicare la realtà che ci circonda, il complesso delle relazioni che ci legano come società e in senso più ampio civiltà. Disegnare è diventato molto più veloce e accessibile, superando i paradigmi relativi alla relazione con lo spazio e la sedimentazione del tempo. Il *Word Processing* di IBM avrebbe dovuto appianare le diseguaglianze e ampliare le facoltà cognitive, ma non pare che ad un moltiplicarsi delle forme di comunicazione e all'aumentare

The representation of the virtual world and architecture of the real begin to overlap, as in the *Camera dei Giganti*¹¹, following each other in the realisation of elaborate forms with the brush of artists which often were architects that used painting, among other techniques, for verifying, proposing and amplifying expressive possibilities continuously renewed and accessible through their essential lines in a sort of archaic, codified *database*. From Masaccio in Florence to Alberti in Mantua¹² and up to the Modern movement, including its most recent expressions, as with the mystical poetics of Aldo Rossi at the *Cimitero di San Cataldo* which are clearly inspired, through an autobiographical feeling of affinity, in the painting of Mario Sironi¹³. This is perhaps one of the last examples, late and out of time, of a direct relationship between the figurative arts and architecture. From the *Maison des Machines* and the *Tour Eiffel*, the experiences of Modernism and Rationalism, having begun to look elsewhere, focusing their attention since the Twenties on new forms of art, of a dynamic type, capable of multiplying the content quotient of the single work¹⁴. Cinema invaded the imagination of modernist architects, presenting itself as the only art capable of efficiently figuring at a contained cost the increasingly vast intellectual system of a scientific and technological nature in support of a human condition which over a brief period of time changed from Utopian to Dystopian.

Blade Runner, *Gattaca*, *Matrix* and *Inception* are a few recent insertions from cinema into the imagery of architecture. The use of existing architectures, of actual symbolic, yet decontextualisable buildings, and the virtual realisation of imagined works has led to a definitive ontological slipping of the measurable values regarding what is real and what is not. *Virtual, potential, real and actual* are definitively blended in an additional, *de-physicised* world, where the usual rules of space and time do not apply. We assist today to the first results of the beginning of the normalisation of a simplified access to information, to the *potential*, indirect yet attractive, easy and determined in a new metaphysical condition.

«To be efficient in the current world of business requires the use of e-mail, of digital documents and a world-wide connectivity. Our awareness of the virtual slips away at the moment in which we lose the tactile nature of the postal envelope, a condition which lies at the basis of electronic mail; at the moment in which we forget the kinaesthetic exercise of 'manual writing'; and at the moment in which the devoted presence is lacking, a condition which lies at the basis of the 'tele-presence'. From the moment that everyday life normalises virtuality, the search of balance stimulates us to retrace those studies that had identified those first signs of a nascent virtuality before it became normalised. A careful criticism of 'virtual reality', as it was initially conceived, can help to awaken our consciousness and lead us toward the balance needed by those who inhabit virtuality on an everyday basis»¹⁵.

So what is this new *metaphysics*: overcoming of knowledge on a sensible basis, annulment of human space, codification of a knowledge that can concern *potential* as well, annunciation of the cyberspace.

Technology, video-writing and digital design, for example, have modified our language, and since it is the foundational trace of thought, they are also changing our way of thinking, perceiving and judging the reality that surrounds us, the complex network of relationships that bind us as a society and in a wider sense as a civilisation. Designing has become quicker and more accessible, and has overcome the paradigms regarding our relationship with space and the sedimentation of time. IBM's *Word Processing* was to reduce inequality and widen cognitive faculties, yet it does not seem that an increase in forms of communication and the exponential growth of the contents made available, from the publishing industry, the social media and messaging has resulted in an equivalent increase in quality.

esponenziale dei contenuti disseminati, dall'editoria ai *social* alla messaggistica, questi siano altrettanto migliorati nella qualità.

Già alla fine degli anni Cinquanta Martin Heidegger rilevò come il cambiamento del rapporto dell'uomo con il tempo¹⁶, la sua percezione, stesse modificandosi dall'imporsi di un contesto tecnologico in cui l'informazione è ormai la base della qualità della vita umana. La stessa letteratura ha sublimato le proprie prerogative di lettere scritte e invariabili inserendo *ipertesti* in grado di trascendere tale immutabilità aprendosi come portali sull'infinito iper-territorio di internet. La scrittura digitalizzata, così come il progetto di architettura, diviene quindi pura informazione e come tale oltrepassa il suo significato univoco concedendosi al contributo interpretativo di altri che ne possono modificare il contenuto originario fino a sradicarne l'origine intellettuale sgretolando il significato, il senso vero delle cose¹⁷.

Da qui il passaggio da teoria a nozione contenutistica è immediato e quasi automatico, preludio alla cosiddetta *infomania*¹⁸. La *logica booleana* ha preso il sopravvento in un nuovo universo depurato dai sillogismi aristotelici e imperniato nella virtualità di simboli e dati costituenti una realtà ridotta digitalmente in un susseguirsi a-ritmico di 0 e 1. Il *bitcoin* e la *datacrazia*¹⁹ contemporanei ne sono l'immanente esempio: lo spostamento di denaro virtuale e di consensi politici o civili, probabilmente altrettanto virtuali, avviene ormai in tempi strettissimi e su vie sostenute dai numeri 0 e 1.

Come già evidenziato da Walter Benjamin²⁰ e Marshall McLuhan, la dimenticanza dell'origine del processo e la superficialità nel conoscere gli strumenti a disposizione del rappresentare sta mutando il pensiero riguardante l'architettura, non solo dal lato di concepirla ma soprattutto dal punto di vista del capirla, vederla, interpretarla, abitarla. La quantità di informazioni, in un flusso continuo ormai ben oltre le problematiche della sovraesposizione, ha reso ciò che in qualche modo era appannaggio di un sapere lungamente meditato all'interno del *divisare* albertiano un sottoprodotto culturale da scaffale, da *discount*, teso non più a suggerire attivamente nuove soluzioni a condizioni critiche ma piuttosto ad assecondare fattori di mercato legati alle condizioni empiriche, mediatiche ed empatiche di *charme* e *appeal* di cui il nuovo *Homo Consumens*²¹ è oggetto.

Attraverso il virtuale, nella condizione tecnologica digitale di oggetto di consumo, l'architettura perde la propria funzione, la propria condizione d'utilità. Ma non solo, infatti in questa condizione risulta depurata dalle altre categorie vitruviane di *bellezza* non rispondendo più ad un programma di coerenza, e *solidità* non devono più soggiacere alle leggi della geometria e della gravità. Essa, l'architettura virtuale, è pronta per trasmigrare definitivamente nel campo della pura rappresentazione come fondale di un ambiente dai significati, anch'essi ormai, del tutto altri.

Così anche l'uomo privato della propria contestualità, della propria fisica relazione con lo spazio, la memoria, gli oggetti e le cose, inquadrato e orientato in un'incondizionata prassi tecnologica che lo rende all'apparenza protagonista del proprio agire, tende a rendere veritiere le teorie già previste un secolo fa da Aldous Huxley²² e da molti altri dopo di lui. La distopia di una nuova configurazione di civiltà, plasmata da un'utopia tecnologico-scientifica, in cui la manipolazione dell'individuo e il suo controllo sono il fine. Un "Ultimo Uomo" come sostenuto da Nietzsche²³ e più tardi da Fukuyama²⁴, in una società in cui «non si diventa né ricchi né poveri; ambedue le cose sono troppo faticose. Chi vuole ancora governare? Chi obbedire? Ambedue le cose troppo fastidiose. Nessun pastore nessun gregge! Tutti vogliono le stesse cose, tutti sono uguali: chi sente diversamente va da sé al manicomio»²⁵. In definitiva uomini in allevamento.

Quindi, il quesito insito nel processo relativo al pensiero astratto,

Already at the end of the Fifties Martin Heidegger noticed how the relationship of man with time and its perception was being modified by the consolidation of a technological context in which information had become the foundation of the quality of human life. Literature itself sublimated its own trait as written and invariable letters by inserting *hypertexts* capable of transcending the condition of immutability and taking on the function of portals to the infinite hyper-territory of the internet. Digitalised writing, like the architectural project, thus becomes pure information, and as such goes beyond its univocal meaning, offering itself to the interpretative contribution of others who can modify the original content until it uproots its intellectual origin, shattering the meaning, the true sense of things¹⁷.

From here the passage from theory to the notion of content is immediate, almost automatic. It is the prelude to the so-called *infomania*¹⁸. Boolean logic has prevailed in a new universe devoid of Aristotelian syllogisms and based on the virtual nature of symbols and data which constitute a reality digitally reduced to an a-rhythmic sequence of zeros and ones. Today's *Bitcoin* and *datacracy*¹⁹ are the perfect example: the transfer of virtual money and of political or civil consensus, probably just as virtual, takes place at a high speed and on pathways supported by the numbers 0 and 1.

As already pointed out by Walter Benjamin²⁰ and Marshall McLuhan, forgetfulness regarding the origin of the process and the superficial understanding of the tools available to representation is changing thought concerning architecture, not only regarding its conception, but even more so its understanding, observation, interpretation and inhabiting. The amount of information, in a constant flow that goes well beyond the issues of overexposure, has turned what in a certain way was the prerogative of a long-thought knowledge belonging to the Albertian *divisare* into a cultural *discount* sub-product, no longer aimed at actively suggesting new solutions to critical situations, but rather to support market factors linked to empirical, media-related and empathetic conditions of *charme* and *appeal* for the new *Homo Consumens*²¹.

Through the virtual, in its digital-technological condition as a consumer object, architecture loses its own function, its usefulness. But not only, in fact in this condition it is also cleansed of the other Vitruvian categories of *beauty* since it no longer responds to a programme of coherence and *solidity*, since it is no longer subjected to the laws of geometry and gravity. Virtual architecture is ready to definitely transmigrate into the field of pure representation as the backdrop of an environment with meanings which are, at this point, also completely different.

In this way also man, deprived of his own contextuality, of his own physical relationship to space, memory, objects and things, framed and oriented in an unconditional technological praxis that apparently makes him the protagonist of his own actions, tends to make the theories presented a century ago by Aldous Huxley, and by many after him, come true²². The new, dystopian configuration of civilization, moulded from a technological-scientific utopia in which the manipulation and control of the individual are the goal. A "Last Man", as argued by Nietzsche²³ and later by Fukuyama²⁴, in a society in which «One no longer becomes poor or rich; both require too much exertion. Who still wants to rule? Who obey? Both require too much exertion. No shepherd and one herd! Everybody wants the same, everybody is the same: whoever feels differently goes voluntarily into a madhouse»²⁵. In other words men as livestock.

Therefore the question inherent to the process concerning abstract thought, which today has reached the limits of technological perfection, regards the relationship between the value of the automatic design process and the value of the product in the sphere of its replacement in a new geometry of the spatio-temporal plane.

The search for a new lexical metaphysics, aimed at compensating



oggi raggiunti i limiti di perfezione tecnologica, è relativo alla relazione tra la valenza del processo progettuale di tipo automatico e il valore del prodotto in un ambito di ricollocamento in una nuova geometria del piano spazio-tempo.

La ricerca di una nuova metafisica lessicale, finalizzata alla compensazione dell'elemento tecnologico, sembra una scelta obbligata nel campo del progetto digitale, della sua infinita riproduzione e della condizione propria di alternativa, duplicata o meno, del reale. Di conseguenza, nella ricerca architettonica emerge necessario ri-orientare la rappresentazione digitale del progetto rispetto al fine per cui è prodotta, riportando il progetto stesso al centro. Non essendo possibile comprendere aprioristicamente la complessità della foce del fiume della comunicazione da e per l'architettura, all'interno del cosiddetto *progetto digitale*, l'utilizzo degli strumenti digitali sarà da inquadrare rigidamente come espresso ad esempio da Purini già all'inizio di questo secolo²⁶.

Riportare il virtuale dentro una condizione di metafisica del *possibile*, è una manovra da mettere in atto, non tanto per resistenza ad un processo, ma nell'ottica di un dialogo culturale con esso, ricucendo il legame originale tra arte e architettura, tra lo spazio e il suo progetto, tra rappresentazione del reale possibile e sua costruzione, almeno fino a quando l'uomo avrà bisogno di una casa e sarà soggetto alla gravità.

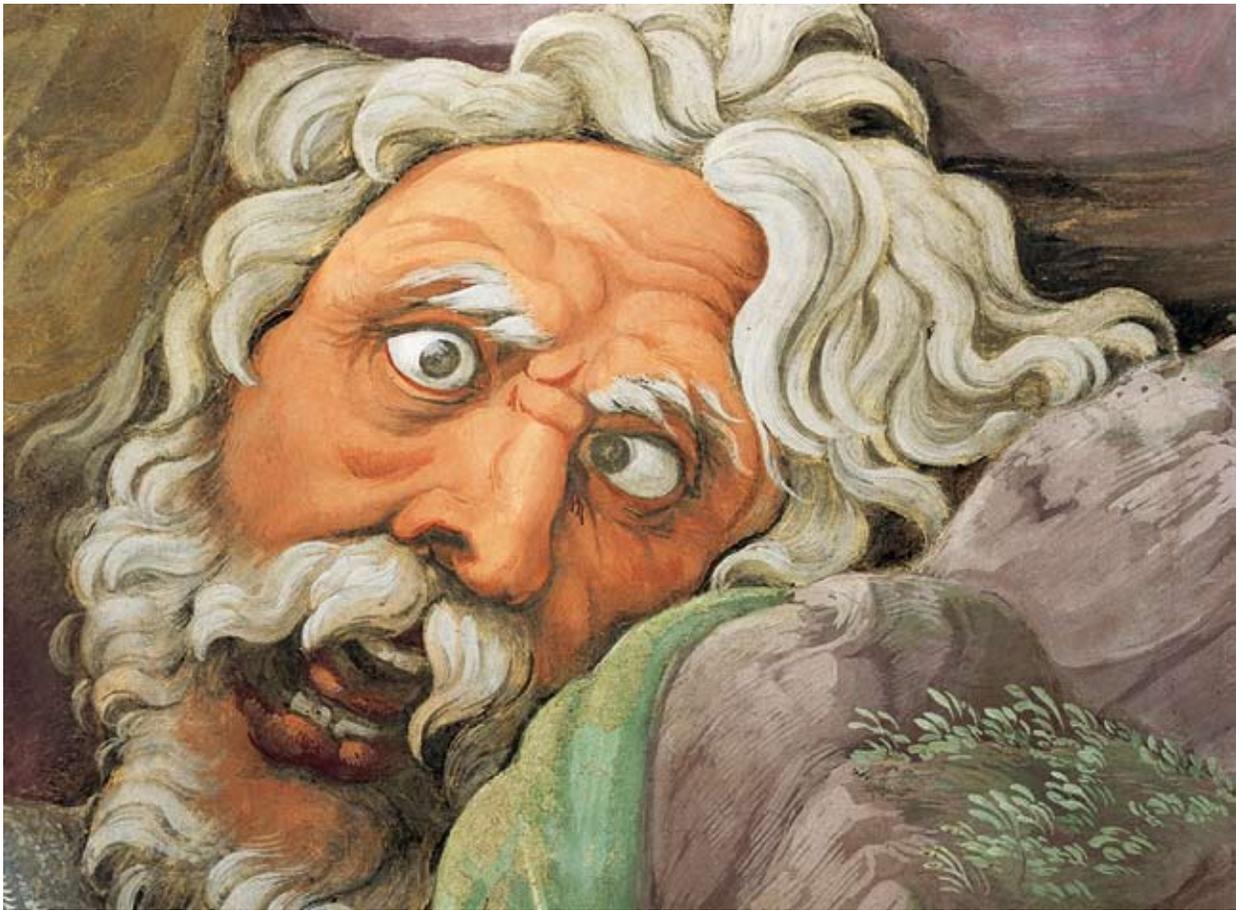
Il valore della relazione tra tecnica e tecnologia è in qualche modo il nodo epocale su cui il pensiero occidentale può costruire un nuovo pensiero umanistico; un pensiero radicale, un percorso intellettuale in grado di delineare quanto di sostanziale sia insito, ancora, nel fare architettura. Per fare ciò, sia chiaro però, la nostra civiltà avrà bisogno di nuovi filosofi, piuttosto che più potenti *render farm*. Volessimo davvero scongiurare le profezie di Nietzsche, del resto

the technological element, seems to be a necessary choice in the field of digital design, of its infinite reproduction and of its condition as alternative, duplicated or not, of the real. As a consequence, in architectural research it is necessary to re-orient the digital representation of the project in terms of the goals for which it is produced, re-replacing the project itself at the centre. Since it is not possible to understand, a priori, the complexity of the delta of the river of communication to and from architecture within the so-called *digital project*, the use of digital tools should be rigidly framed, as expressed for example by Purini at the beginning of this century²⁶.

To return the virtual to a condition of metaphysics of the *possible*, is a manoeuvre to be carried out, not only to resist a process, but from the perspective of a cultural dialogue, restitching the original connection between art and architecture, between space and its project, between representation of the real possible and its construction, at least while man will still need a *house* and will be subject to gravity.

The value of the relationship between technique and technology is in some way the epochal crux on which Western thought can construct a new humanist thought; a radical thought, an intellectual path capable of determining what is still essentially inherent in the process of making architecture. In order to do this, and one should be clear about it, our civilisation will need new philosophers, rather than more powerful *render farms*.

If we really wanted to ward off Nietzsche's prophecies, which are already in action, first of all we would have to re-order the destabilised order between humanist "why" and technological "how", reshaping a theory of architecture which had been slowly taken away from us. A return to the origins where only theory and its processes will be able to, as they have always done, free of doc-



già in atto, dovremmo innanzitutto riordinare l'equilibrio ormai destabilizzato tra i "perché" umanistici e i "come" tecnologici, ridando corpo ad una teoria dell'architettura che lentamente ci è stata già sottratta. Un ritorno alle origini dove solo la teoria e i suoi apparati potranno, come sempre hanno fatto, scevri da contenuti dottrinali, soccorrere la prassi, o la pratica, come «la centina che rende possibile la costruzione dell'arco: una volta compiuta la sua missione, scompare e non rientra nella percezione che abbiamo dell'opera finita ma sappiamo che è stato un passaggio obbligato e imprescindibile, un elemento necessario a erigere quello che ora vediamo ed ammiriamo»²⁷.

Un processo difficile ma entusiasmante, un tentativo di guardare di nuovo lontano all'infinito del *virtuale* e del *digitale* come tecniche strumentali e non tecnologie, necessari arnesi espressivi e non imprescindibili finalità.

¹ W. Gibson, *Neuromante*, Mondadori, Milano 2003, p. 265.

² Omero, *Odissea* XIV, 327-330, «Disse che Odisseo era andato a Dodona per udire, dalla quercia dall'alta chioma, la voce di Zeus, come potesse fare ritorno nella fertile terra di Itaca [...]»

³ G.W. Leibniz, *Nuovi saggi sull'intelletto umano*, S. Cariatì (a cura di), Bompiani, Milano 2011.

⁴ Le prime opere pare siano state realizzate per le rappresentazioni di Eschilo e Sofocle. Agatharchus, uno di questi primi artisti, fu anche autore di un trattato di prospettiva.

⁵ La Villa di Livia a Prima Porta è appartenuta a Livia Drusilla, moglie dell'Imperatore Augusto. La residenza è ricordata anche dagli scrittori antichi Svetonio, Cassio Dione e Plinio che la colloca al IX miglio della Via Flaminia su un'altura che domina il Tevere presso l'attuale Prima Porta.

⁶ Virtuale, possibile, reale, attuale, da Aristotele a Levy, passando per Bergson e Deleuze, l'inquadramento di queste condizioni sono la base per l'attuale filosofia del linguaggio digitale. Per sintetizzare l'approccio più contemporaneo al rapporto tra queste condizioni si riporta quanto afferma Gilles Deleuze: «il reale assomiglia al possibile, mentre l'attuale risponde al virtuale».

⁷ Masaccio, *Trinità*, Santa Maria Novella, Firenze, 1427.

⁸ Giotto, *Cristo davanti a Caifa*, Cappella degli Scrovegni, Padova, 1305.

⁹ Duccio da Buoninsegna, *Ultima Cena*, retro parte centrale della Maestà, Museo dell'Opera Metropolitana, Siena, 1308.

trinal contents, support praxis, or practice, like «the supporting beam that makes the construction of the arch possible: once its mission is complete it disappears and is no longer part of the perception that we have of the completed work, yet we know it was a necessary and essential step, an element necessary for erecting what we know see and admire»²⁷.

A difficult yet thrilling process, an attempt to look once again from afar to the infinite spheres of the *virtual* and of the *digital* as instrumental techniques and not as technologies, as necessary expressive tools and not as fundamental goals.

Translation by Luis Gatt

¹ W. Gibson, *Neuromante*, Mondadori, Milano 2003, p. 265.

² Homer, *Odyssey* XIV, 327-330, «But the king said Odysseus had gone to Dodona that he might learn Zeus' mind from the god's high oak tree, and know whether after so long an absence he should return to the dêmos of Ithaca openly, or in secret»

³ G.W. Leibniz, *Nuovi saggi sull'intelletto umano*, S. Cariatì (ed.), Bompiani, Milano 2011.

⁴ It appears that the first works were created for representations of the plays of Aeschylus and Sophocles. One of these first artists, Agatharchus, was also the author of a treatise on perspective.

⁵ Livia's Villa in Prima Porta belonged to Livia Drusilla, wife of the Emperor Augustus. The residence was also mentioned by writers from antiquity such as Suetonius, Cassius Dio and Pliny, who locates it at the ninth mile of Via Flaminia, on a height overlooking the Tiber at the place where the current Prima Porta now stands.

⁶ Virtual, possible, real, actual, from Aristotle to Levy, Bergson and Deleuze; the framing of these conditions are the basis for the current philosophy of the digital language. In order to summarise the most contemporary approach to the relationship between these conditions we quote Gilles Deleuze, who wrote: «reality resembles the possible, while the actual echoes the virtual».

⁷ Masaccio, *Trinità*, Santa Maria Novella, Florence, 1427.

⁸ Giotto, *Cristo davanti a Caifa*, Cappella degli Scrovegni, Padova, 1305.

⁹ Duccio da Buoninsegna, *Ultima Cena*, rear of the central section of the Maestà, Museo dell'Opera Metropolitana, Siena, 1308.

¹⁰ Ambrogio Lorenzetti, *Presentazione al Tempio*, Galleria Nazionale Uffizi, 1342 and *Annunciazione*, Pinacoteca Nazionale Siena, 1344.

¹¹ Giulio Romano, *Camera dei Giganti*, Palazzo Te, Mantova. Completed in 1535, it represents an additional step forward in the direction of the realisation, with tools from that period, of a 3D reality that involves the spectator. The elimination of the corners at the intersection of the surrounding walls is example enough to understand



¹⁰ Ambrogio Lorenzetti, *Presentazione al Tempio*, Galleria Nazionale Uffizi, 1342 e *Annunciazione*, Pinacoteca Nazionale Siena, 1344.

¹¹ Giulio Romano, *Camera dei Giganti*, Palazzo Te, Mantova. Terminata nel 1535, rappresenta un ulteriore passo avanti nel verso della realizzazione, con gli strumenti dell'epoca, di una realtà tridimensionale coinvolgente lo spettatore. Basti citare solo l'eliminazione degli spigoli all'intersezione delle pareti perimetrali per comprendere il prodigioso carattere di innovazione che Giulio Romano poté proporre in una corte evoluta come quella di Mantova.

¹² Nel fronte della Chiesa Sant'Andrea di Mantova l'Alberti ripropone la tipologia dell'arco trionfale a un solo fornice, così come nella Trinità di Masaccio la volta a botte con similissimi lacunari suggerisce una relazione tra la morte del Cristo e il trionfo del suo sacrificio sulla morte e il peccato.

¹³ Mario Sironi, *Periferia*, Collezione Carlo Foà, Milano, 1922.

¹⁴ De Stijl, Futurismo, Suprematismo, solo per citarne alcuni, sono gli ultimi movimenti artistici in grado di accogliere al loro interno le istanze e le espressioni di diverse forme d'arte.

¹⁵ M. Heim, *Metafisica della Realtà Virtuale*, Guida Editori, Napoli 2014, p. 10.

¹⁶ M. Heidegger, *Essere e Tempo*, Longanesi, Milano 2005.

¹⁷ Se gli ipertesti nella scrittura digitale che costituiscono l'accesso all'iperspazio della rete hanno de-costituito il contributo autorale alle lettere, gli effetti del B.I.M. (Building Information Modeling) nel progetto di architettura formano già un panorama fatto di un'architettura priva di (veri) autori.

¹⁸ Infomania: concetto esemplificato in un saggio dallo stesso titolo di Michael Heim e successivamente riportato nel libro già citato.

¹⁹ D. De Kerkhove, *Architettura dell'intelligenza*, Testo & Immagine, Torino 2001. Per Derrick De Kerkhove il principio della datacrazia, la governance attraverso l'uso della rete, è già in atto, il cyberspazio è il nuovo luogo del confronto politico e della gestione dei territori umani.

²⁰ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000.

²¹ Z. Bauman, *Homo Consumens*, Erickson, Trento 2007.

²² A. Huxley, *Il mondo nuovo - Ritorno al mondo nuovo*, Mondadori, Milano 2000.

²³ Il *Letztemensch*, anticipato ed espresso in *Così parlò Zarathustra* da Friedrich Nietzsche.

²⁴ F. Fukuyama, *La Fine della storia e l'ultimo uomo*, Rizzoli, Milano 2003, p. 319.

²⁵ F. Nietzsche, *Così parlò Zarathustra*, 5, Adelphi, Milano 1976.

²⁶ F. Purini, *DigitalDivide*, in Livio Sacchi e Maurizio Unali (a cura di), *Architettura e cultura digitale*, Skira, Milano 2003.

²⁷ C. Martí Aris, *La cèntina e l'arco*, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2007, p. 13.

the extraordinary innovation that Giulio Romano could propose in an evolved court such as Mantua.

¹² For the facade of the Church of Sant'Andrea in Mantua Alberti repropose the typology of the single-arched triumphal arch, in the same way as in Masaccio's Trinità the barrel-vault with very similar lacunars suggests a relation between the death of Christ and the triumph of his sacrifice over death and sin.

¹³ Mario Sironi, *Periferia*, Collezione Carlo Foà, Milano, 1922.

¹⁴ De Stijl, Futurism, Suprematism, only to mention a few, are the last art movements capable of including instances and expressions from various forms of art.

¹⁵ M. Heim, *Metafisica della Realtà Virtuale*, Guida Editori, Napoli 2014, p. 10.

¹⁶ M. Heidegger, *Essere e Tempo*, Longanesi, Milano 2005.

¹⁷ If the hypertexts in digital writing which constitute the access to the hyperspace of the net have de-constituted the authorial contributions to letters, the effects of the B.I.M. (Building Information Modeling) in architectural projects already form a panorama made of an architecture lacking in (true) authors.

¹⁸ Infomania: concept exemplified in an essay of the same title by Michael Heim, subsequently included in the quoted book.

¹⁹ D. De Kerkhove, *Architettura dell'intelligenza*, Testo & Immagine, Torino 2001. For Derrick De Kerkhove the principle of datacrazia, that is governance through the use of the net, already exists; cyberspace is the new place for political debate and management of human territories.

²⁰ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000.

²¹ Z. Bauman, *Homo Consumens*, Erickson, Trento 2007.

²² A. Huxley, *Il mondo nuovo - Ritorno al mondo nuovo*, Mondadori, Milano 2000.

²³ Il *Letztemensch*, anticipato ed espresso in *Così parlò Zarathustra* da Friedrich Nietzsche.

²⁴ F. Fukuyama, *La Fine della storia e l'ultimo uomo*, Rizzoli, Milano 2003, p. 319.

²⁵ F. Nietzsche, *Così parlò Zarathustra*, 5, Adelphi, Milano 1976.

²⁶ F. Purini, *DigitalDivide*, in Livio Sacchi e Maurizio Unali (eds.), *Architettura e cultura digitale*, Skira, Milano 2003.

²⁷ C. Martí Aris, *La cèntina e l'arco*, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2007, p. 13.

p. 129

Immagine tratta da film Blade Runner 2049
© ALCON ENTERTAINMENT, LLCC, WARNER BROS,
ENTERTAINMENT INC. AND COLUMBIA PICTURES
INDUSTRIES, INC. ALL RIGHT RESERVED

p. 132

Ninfeo della Villa di Livia, Roma
Masaccio "La Trinità", 1427, Santa Maria Novella, Firenze

p. 133

Giulio Romano, "Camera dei Giganti", 1533, Palazzo Te, Mantova

p. 134

Mario Sironi, "Periferia", 1922, Collezione Carlo Foà, Milano

p. 135

Aldo Rossi, Cimitero di San Cataldo, Modena
foto Edoardo Fanteria

