



Malvina Borgherini

Ricercatore allo Iuav di Venezia, dal 2009 è responsabile scientifico del MeLa Laboratorio Multimediale dirigendo l'Unità di Ricerca Rappresentazione. Attualmente si occupa di interazione multisensoriale per la rappresentazione di artefatti complessi a scala locale e territoriale e per la divulgazione scientifica. In questa direzione si inseriscono le realizzazioni di prototipi di percorsi interattivi per importanti istituzioni culturali e la direzione artistica del progetto europeo MIC My Ideal City.

Architetture disegnate / modelli digitali: le Venezia (im)possibili online *Architectures drawn / digital models: the Venices (im)possible on line*

Una rappresentazione della città contemporanea parla non solo di architettura e paesaggio, ma anche degli effetti che le istituzioni politiche, le tradizioni culturali e le imprese economiche hanno sulla comunità urbana. Metodi e modalità tradizionalmente utilizzati per presentare la complessità e, al tempo stesso, la personalità di una città, o su scala più piccola uno dei suoi monumenti, non sono adatti alla realtà contemporanea.

La nota tavola di Aldo Rossi "Città analoga" in mostra alla Biennale di Venezia del 1976, con architetture reali e ideali, monumenti antichi e paesaggi contemporanei, memorie individuali e collettive, presenze umane e spazi vuoti, può essere presa ad esempio per la preparazione di una nuova "storia" o di una nuova "mappa" per una città come Venezia. Lo spazio di un modello digitale può diventare un luogo di discussione e di analisi, un luogo dove vedere insieme documenti storici e progetti mai

realizzati, dove mettere visioni soggettive e oggettive, che si sovrappongono alle tracce quotidiane e occasionali.

A contemporary city representation talks not only about architecture and landscape but also about the effects that political institutions, cultural traditions and economic enterprises have on the urban community. Methods and ways traditionally used to present the complexity and, at the same time, the personality of a town, or on a smaller scale of one of his monument, are not suitable with the contemporary reality.

A very famous panel presented at Venice Biennale in 1976, Aldo Rossi's «Città Analoga», within real and ideal architectures, ancient monuments and contemporary landscapes, individual and collective memories, human presences and empty spaces, can be taken as an example for the preparation of

a new "story" or a new "map" for a city like Venice. The space of a digital model can become a place for discussion and analysis, a place where to see together historical records and projects never realized, where to put subjective and objective visions, which overlap daily and occasional tracks.

La rappresentazione di una città, come il racconto in fieri di un organismo complesso, non parla solo di architettura e territorio ma anche degli effetti che istituzioni politiche, tradizioni culturali e imprese economiche hanno sulla comunità urbana. Le parole stesse, fin dall'origine, rievocano questi legami: politica deriva da città (polis), economia contiene il concetto di casa (oikos, cellula elementare e forma primigenia di aggregato urbano) e il termine cultura, nella sua moderna accezione, fa riferimento sia al singolo individuo che alla collettività di cui fa parte[1].

I metodi e le forme con cui tradizionalmente si è presentata la complessità e, ad un tempo, l'unicità dell'organismo città, o su scala minore, di un suo monumento, sono diventati oggi insoddisfacenti: asettici e conclusi disegni geometrici, precisissime indagini materiali e strutturali, elaborati calcoli statistici, minuziose campagne fotografiche non riescono a rendere l'anima di una città o l'essenza di uno spazio urbano, sostanze per loro natura irriducibili alla quantità. E al tempo stesso, pur essendo le nuove categorie che dominano la società post industriale provenienti dal mondo della scienza, dell'informazione e della comunicazione – o proprio per questa ragione – assistiamo ad un notevole impoverimento della capacità interpretativa dei mutati assetti sociali, nonché degli esiti diretti che sulla città essi producono.

L'osservazione anatomica di un archeologo, che scruta la sezione orizzontale di una città cercando di ricomporre le parti mancanti, non può essere disgiunta dallo sguardo commosso di un superstita che, vagando tra le sezioni verticali di edifici sventrati, si posa sul ritratto ancora appeso alla parete di un soggiorno, traccia superstiti di un'umanità cancellata. Perché separare la varietà di documenti che uno storico mette in campo nell'analisi dei fatti urbani dall'innumerevole numero di immagini – fisse e in movimento, realistiche e ideali, personali e pubbliche – che una città ispira ad un artista? La solitaria esplorazione delle vie cittadine di un flâneur di benjaminiana memoria, insieme alla moltitudine di sguardi che traggono monumenti e attraversano spettacoli urbani, possono altresì essere considerati elementi di un unico multiforme organismo, di cui fanno parte

sia gli oggetti ammirati che coloro che li osservano. E come tralasciare quegli evanescenti corpi di linee e colori, sogni materializzati negli innumerevoli progetti per una città futura, o dimenticare la fitta trama di percorsi – materiali e mentali, di cose e di persone, nel tempo e nello spazio – su cui s'innestano miti fondativi e contemporanee infrastrutture?

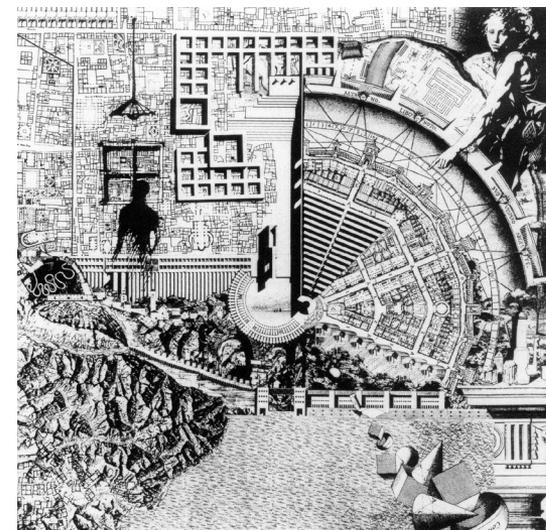
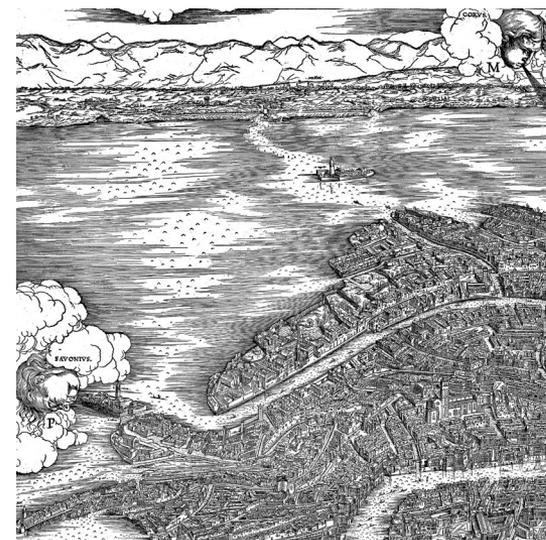
In una visione della storia in cui lo sguardo non è più rivolto all'indietro, dal presente verso il passato, ma in avanti, dal passato verso il presente, questa moltitudine di frammenti, precisi come le sfaccettature di un cristallo, non potranno essere ricomposti nella determinatezza di un sistema chiuso; sarà necessario preservare la moltitudine di punti di vista, la loro mobilità e l'indeterminatezza dei confini.

Nell'esperienza che si è voluto compiere in un laboratorio didattico all'Università Iuav di Venezia, il punto di partenza è stato l'adozione del sistema del montaggio, secondo la logica che Benjamin impresse ai suoi incompiuti *passages* parigini: "la prima tappa di questo cammino consisterà nell'adottare nella storia il principio del montaggio. Nell'erigere, insomma, le grandi costruzioni sulla base di minuscoli elementi costruttivi, ritagliati con nettezza e precisione. Nello scoprire, anzi, nell'analisi del piccolo momento singolo, il cristallo dell'accadere totale"[2].

Una famosa città analoga[3], contenente al suo interno una stratificazione di architetture reali e ideali, di monumenti antichi e paesaggi contemporanei, di memorie individuali e collettive, di spazi vuoti e presenze umane, è stata quindi presa ad esempio per la redazione di un nuovo racconto che ha per soggetto una città che "tenta di resistere dentro la sua origine": Venezia[4]. Le sei matrici lineari della Venezia a volo d'uccello di Jacopo de' Barbari, monumento cartografico che testimonia la raffinatezza e la sapienza di una comunità che mostra e al tempo stesso costruisce fisicamente la sua *imago urbis*, possono essere considerate l'ideale punto di partenza per la costruzione di un sistema che si deve aprire all'esplorazione e all'implementazione. E alcune storiche "architetture della visione", che si inseriscono nella millenaria tradizione dell'arte della memoria e della drammaturgia utilizzando in

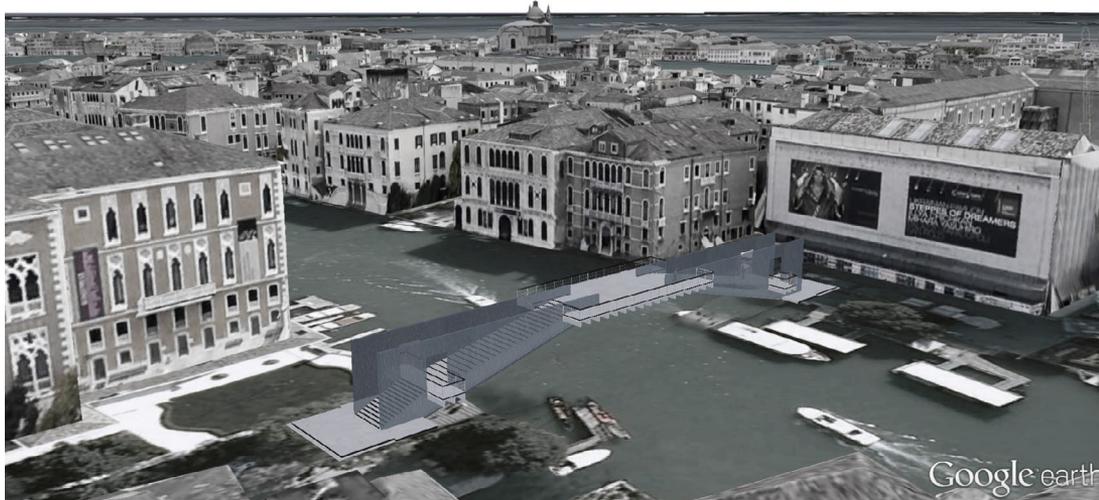
1. Jacopo De Barbari, Venezia, 1500 (particolare).

2 Aldo Rossi, La città analoga, 1976.



3. Davide Lamon progetto Vallot.

4. Nicola Cadenti progetto Monestirolì



relazione dinamica e spaziale parole e immagini – si pensi a quei film degli anni Cinquanta e Sessanta in cui paesaggi e artefatti assumono il ruolo di veri e propri attori protagonisti[5] – possono assumere un’inaspettata forza rigeneratrice. È curioso infatti che la più densa rappresentazione che si sia mai fatta di un grande e famoso teatro veneziano (per i suoi numerosissimi rimandi, la ricchezza di particolari, le emozioni che produce) non sia un modello, una nuvola di punti o una serie di disegni, ma dieci minuti di un film[6] che ha segnato la storia del cinema.

Lo spazio di un modello digitale può allora diventare un luogo di confronto e analisi dove inserire documenti storici e progetti mai realizzati, cui ancorare visioni soggettive e oggettive, dove sovrapporre tracciati quotidiani e occasionali. Nel caso specifico sono state usate applicazioni grafiche[7] che consentono il dialogo tra dati geometrici, topologici e informativi relativi a territori e città: l’insieme di dati geometrici (forma, dimensioni e posizione), topologici (relazioni reciproche tra oggetti) e informativi (dati numerici, testuali, cromatici) di un sistema GIS, che Google Earth mette a disposizione, permette non solo di visionare il territorio attraverso la creazione di immagini o disegni (come nella tradizione cartografica), ma anche di esplorare spazi urbani costruiti con parallelepipedi mappati o modelli più compiutamente dettagliati su cui possono essere facilmente inserite clip audio-video e informazioni scritte (simulando così una passeggiata in città o il suo sorvolo dall’alto). La possibilità di modificare o sostituire gli elementi che compongono il modello, l’accessibilità a una generale partecipazione attiva per la crescita di una città virtuale, che si confronta direttamente con la sua corrispondente reale, l’opportunità di aumentare il grado di conoscenza e consapevolezza di una comunità urbana, sono alcuni degli intenti che hanno dato vita al progetto.

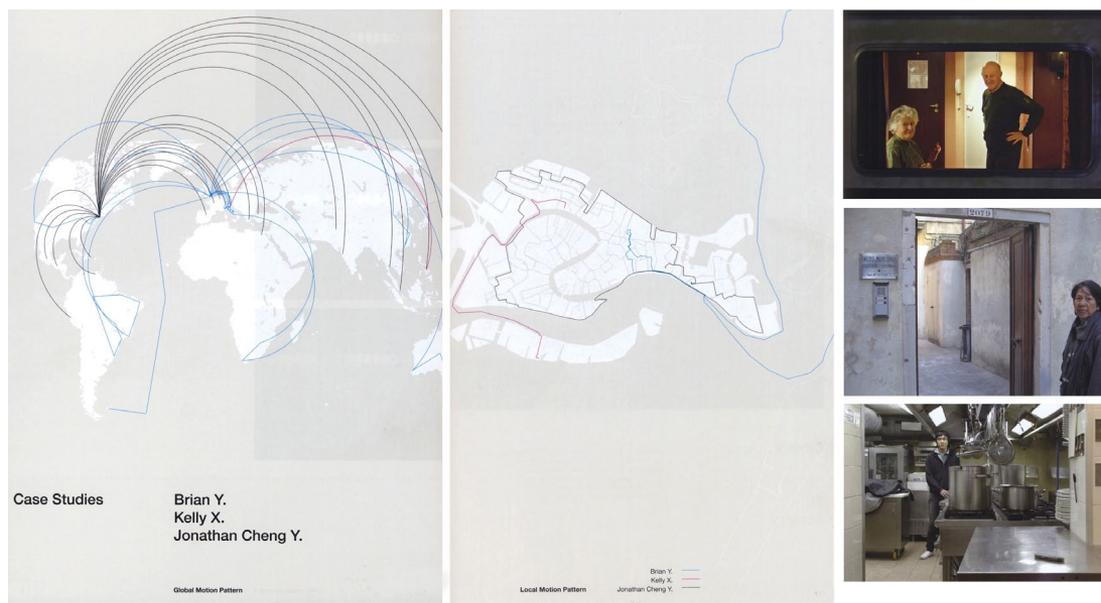
Una prima esperienza[8] ha delineato una frammentaria Venezia impossibile a partire da ventisette progetti (tra le centinaia) mai realizzati e concepiti nella seconda metà del XX secolo, in gran parte su proposta delle due istituzioni che si proponevano di influenzare la vita culturale e lo sviluppo architettonico della città: Biennale e

5. Chiara Calabrese-Elisa De Marco. Progetto Lena.

6. Migropolis: Cases Studies.



IUAV[9]. I modelli di questi organismi mai nati portano intrinsecamente dentro di loro l'indefinitezza e il fascino di un'idea, ma rendono anche evidente, nel loro complesso, la scarsa capacità di comprensione dei mutamenti in atto e delle nuove esigenze di questa particolare comunità urbana. La convivenza di diversi apporti all'interno di una piattaforma comune, un luogo virtuale dove far convergere dati eterogenei senza circoscrizione di limiti, sembrano configurare la formula più adatta per le prossime crescite di un sistema che sta via via strutturandosi con maggiore precisione. E i recenti esiti di ricerche che utilizzano i media visivi per la comprensione della città globale, con il territorio urbano di Venezia come esempio paradigmatico[10], potrebbero contribuire alla definizione di una nuova mappa che riesca efficacemente a rendere la complessità della città contemporanea e al tempo stesso possa essere utilizzata come modello di conoscenza, un vero e proprio strumento e metodo per la ricerca, uno schema teorico e applicativo per rappresentare processi e fenomeni.



NOTE

[1] Il termine politica, dal greco polis (città) e tekhnè (arte), designa l'arte di governare la città; economia, dal greco oikos (casa) e nomos (legge), indica l'amministrazione della casa; il significato moderno di cultura rimanda alle pratiche e conoscenze collettive di una società o di un gruppo sociale.

[2] Cfr. Tiedemann, R., *Introduzione*, in Benjamin, W., *I «passages» di Parigi*, Einaudi, Torino 2000, vol. I, pp. IX-XXXVI. L'impostazione dei Passagenwerk di Walter Benjamin, opera incompiuta che avrebbe dovuto rappresentare nelle intenzioni dell'autore una filosofia materiale della storia del XIX secolo, si basa sull'adozione del sistema del montaggio. Il procedere per «immagini dialettiche», dove la dialettica dell'immagine sta nell'indice storico che ciascuna di esse porta con sé e il contenuto dell'immagine in una «dialettica in condizione di arresto», rende di grande interesse la sperimentazione dei passages e la sua intrinseca concezione di una storia passata fondata nell'attualità.

[3] Si fa qui riferimento alla famosa tavola creata da Aldo Rossi per la Biennale di Venezia del 1976, con Eraldo Consolascio, Bruno Reichlin e Fabio Reinhart, e al manifesto del suo pensiero, di dieci anni precedente, *L'architettura della città*, Marsilio, Padova 1966.

[4] Sul mito di Venezia, la sua imago urbis e il rapporto che in essa si instaura tra religione, scienza e architettura cfr. Tafuri, M., *Venezia e il Rinascimento*, Einaudi, Torino 1985.

[5] Cfr. Borgherini, M., *Modelli della memoria: architetture di sguardi e di emozioni tra cinema, teatro e arti visive*, in Borgherini, M., Garbin, E., (a cura di), «Modelli dell'essere. Impresenze di corpi, luoghi architetture», Marsilio, Venezia 2011, pp. 114-45.

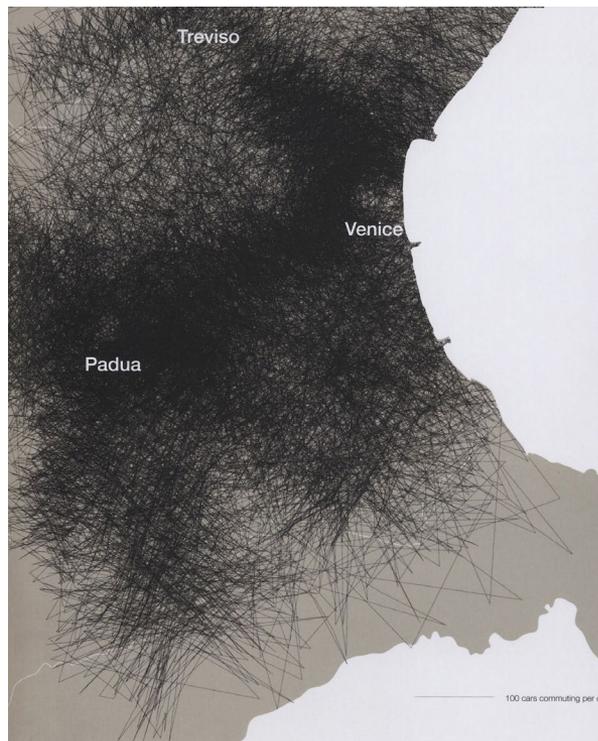
[6] Si tratta del film *Senso* girato nel 1954 a Venezia da Luchino Visconti.

[7] Google Earth è un'applicazione gratuita per personal computer, smartphone o tablet che genera immagini virtuali della terra, a differente scala e ad elevata risoluzione, elaborando riprese satellitari, fotografie e dati topografici gestiti da un data base relazionale GIS (Geographical Information System). *Sketchup* è un'applicazione gratuita che permette la modellazione di oggetti mediamente complessi che possono essere inseriti in *Google Earth*.

[8] Nel corso di Disegno digitale (CLASA Università luav di Venezia, aa 2010-11, docente Malvina Borgherini, collaboratore alla didattica Matteo Morassut) si è sperimentata la costruzione di una nuova città analoga: agli studenti era richiesta la modellazione di un'architettura mai realizzata e il suo inserimento nella Venezia di Google Earth. In questa esperienza si è lavorato su generici accoppiamenti di parole, rivolti però specificatamente al contesto veneziano: progetto/realtà, particolare/generale, passato/presente, analogico/digitale.

[9] La grande quantità di materiali ricevuti in occasione dei concorsi banditi dalla Biennale Architettura del 1985 diretta da Aldo Rossi e relativi alla città di Venezia e al territorio Veneto sono oggi conservati all'Archivio Progetti dello luav, che gentilmente ha messo a disposizione del corso disegni originali, fotografie, modelli che per quell'occasione vennero realizzati da migliaia di architetti e giunsero da ogni parte del mondo.

[10] Lo studio in questione è stato realizzato da Wolfgang Scheppe con la collaborazione di assistenti e studenti del corso IUAV di Teoria delle comunicazioni visive (CLASVEM Università luav di Venezia, aa 2006-07) e ha prodotto come esiti un libro in due volumi (*Migropolis. Venice / Atlas of a Global Situation*, Hatje Cants Verlag), una serie di mostre (Fondazione Bevilacqua La Masa, Galleria di Piazza San Marco, Venezia 08 ottobre - 06 dicembre 2009) e un sito web che può essere continuamente aggiornato (www.migropolis.com).



7. Migropolis: Cars commuting map and tourism.