

I paesaggi digitali dell'immaginazione *Digital landscapes of imagination*

I paesaggi urbani che trovano significato nell'espressione di una sequenza immaginativa definiscono la loro forma attraverso la rappresentazione digitale. In queste dimensioni iperreali, si combinano l'immaginazione e la rappresentazione come elementi costituenti una nuova realtà, che segue le teorie utopistiche, suprematiste e costruttiviste, dove la dinamica bidimensionale si trasforma in uno spazio infinito in cui l'immaginazione costruisce nuove forme. Anche le interpretazioni del paesaggio urbano cinematografico, pongono in essere una corrispondenza tra realtà e virtualità, nella modellazione spaziale dei movimenti, da cui non scaturiscono contrari, ma solo interdipendenze. Si tratta di un particolare tipo di rappresentazione che assume forma tramite il digitale *in motion* che fornisce nuovi strumenti per la rappresentazione urbana.

Urban landscapes that exist in the expression of an imaginative sequence define their shape through the digital representation. These hyper-real dimensions, combine imagination and representation as constituents a new reality, which follows the utopian, suprematist and constructivist theories, where the two-dimensional dynamics is transformed into an infinite space in which the imagination creates new forms. Although interpretations of the urban landscape film, put in place a correspondence between reality and virtuality, into the modeling of spatial movements, from which do not arise contraries, but only interdependencies. It is a particular type of representation that takes shape via the digital in motion and provides new tools for urban representation.



Starlight Vattano

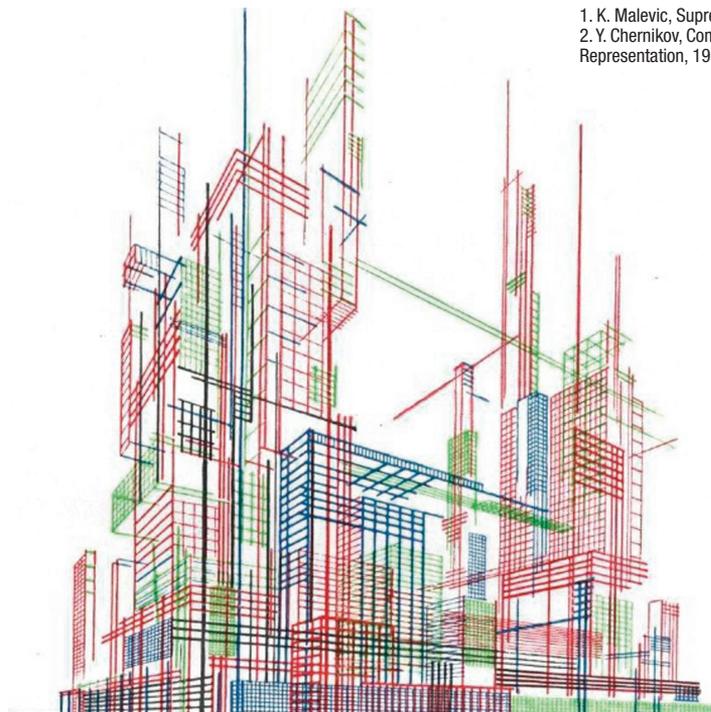
Starlight Vattano (1987), Architetto, Dottoranda in "Recupero dei Contesti Antichi e Processi Innovativi nell'Architettura" Dipartimento di Architettura, Università di Palermo. Visiting research presso la Escuela de Arquitectura, Universidad de Málaga. Studia le implicazioni percettive del movimento e delle arti visuali nell'ambito della rappresentazione.

Parole chiave: rappresentazione; immaginazione; movimento; iperrealità

Keywords: representation; imagination; movement; iperreality



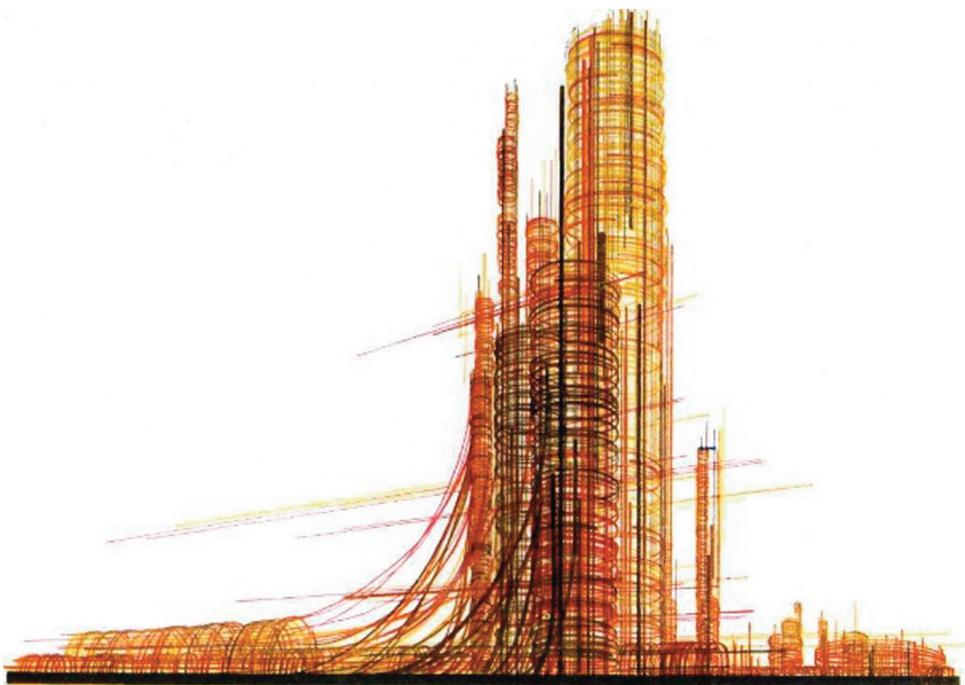
«Ero dentro e fuori, contemporaneamente affascinato e respinto dall'inesauribile varietà della vita. Passammo sul grande ponte, col sole che attraverso il traliccio continuava a far luccicare le macchine che passavano e la città che sorgeva di là dal fiume in cumuli bianchi e pani di zucchero costruiti tutti come al tocco di una bacchetta magica con denaro che non ha odore. La città, vista da Queensborough Bridge, è sempre una città che si vede per la prima volta, nella sua prima folle promessa di tutto il mistero e di tutta la bellezza del mondo» [1], una città che vive dentro se stessa, quella che qui racconta il giovane Gatsby, mutevole ad ogni passaggio e rivelata attraverso infiniti punti d'osservazione; il potere dell'immaginazione conduce a costruire paesaggi della mente in costante cambiamento, che oggi si servono del linguaggio digitale, traducendosi in luoghi urbani virtualizzati,



1. K. Malevic, Suprematist Composition, 1916.
2. Y. Chernikov, Composition No. 64, Demonstration of Perspective with Linear Representation, 1929-1933.

senza avvertire i limiti spaziali delle città. Il potere dell'immaginazione assume un ruolo fondamentale nella rappresentazione grafica del Suprematismo, infatti come affermava Malevic: «le superfici da me create sulla tela mi danno molto di ciò che per un pittore prima era vago (pensa un po' che genio!). In esse si riesce ad ottenere la corrente dello stesso movimento, come al contatto con un filo elettrico [...] Stupefacente è che quanto più l'aspetto della superficie sulla tela è in uno stato di quiete, tanto più lascia propagare la corrente della dinamica dello stesso movimento» [2], lo squarcio subito dal supporto bidimensionale, in favore della costruzione nello spazio, diventa quindi il luogo in cui iniziano ad interagire la rappresentazione bidimensionale e la spazialità del movimento (Figura 1). Yakov Chernikhov [3], conosciuto come il "Piranesi dei Soviet", per le sue

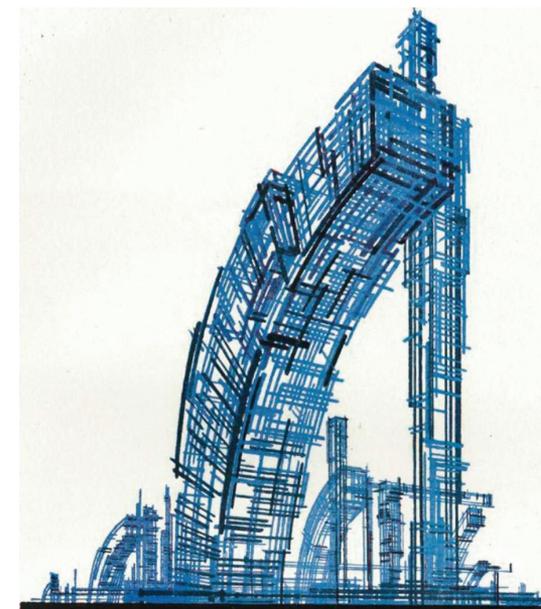
capacità di disegnatore, compose le sue idee architettoniche futuristiche attraverso la rappresentazione di illimitati spazi urbani e la progettazione di circa 60 edifici, molti dei quali mai realizzati, a causa delle sue idee avanguardiste. Chernikhov scriveva: «l'architetto non dovrebbe limitarsi alla sfera del suo lavoro con strutture precostituite e imitazioni servili, ma, dove necessario, dovrebbe superare gli ostacoli attraverso i mezzi della sua potente immaginazione e andare oltre coraggiosamente. Quelli che pensano che l'attività dell'architetto dovrebbe comprendere soltanto le richieste funzionali contemporanee pensano erroneamente», egli infatti assumeva le sue rappresentazioni urbane come possibilità di evadere la realtà, nel senso stretto della composizione razionale e formale, per proiettarsi nelle possibilità dei suoi paesaggi immaginativi (Figura 2).



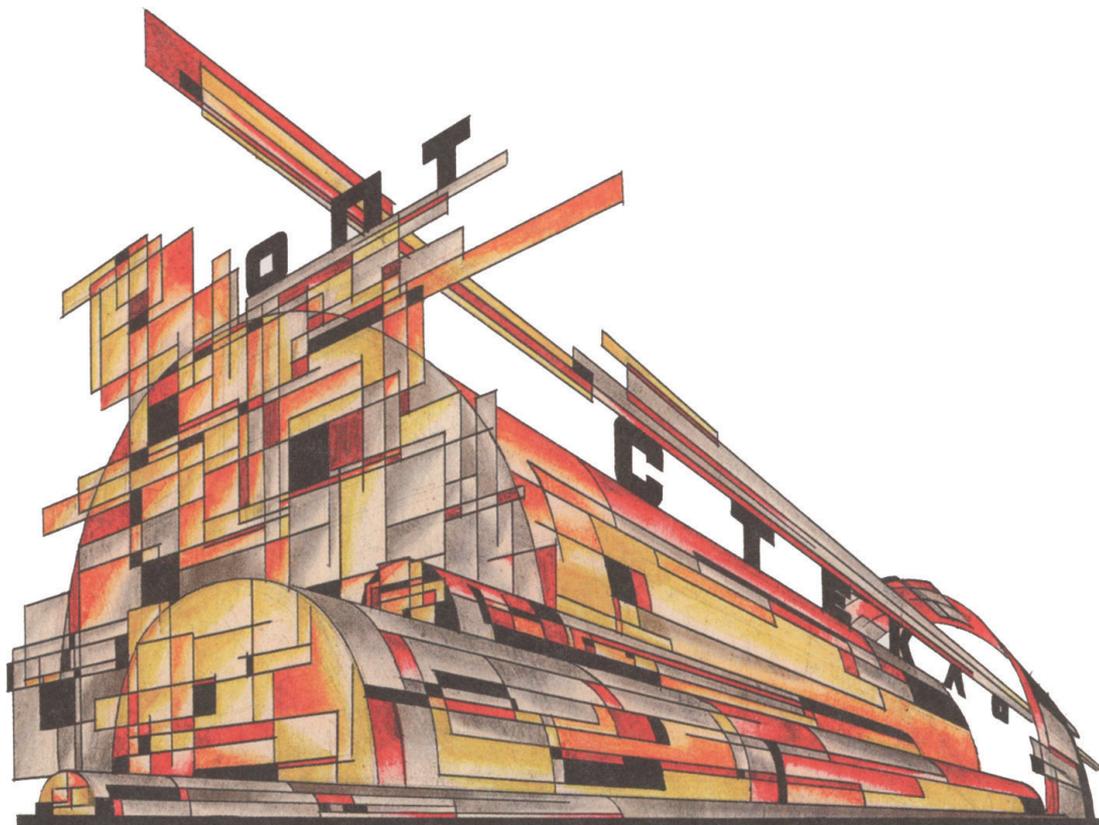
Chernikhov si muoveva all'interno di una vasta gamma di discipline, relative agli studi geometrici e al Suprematismo, allo sviluppo di una nuova metodologia per l'insegnamento della grafica, della tridimensionalità del Costruttivismo e della trasformazione formale nell'architettura contemporanea. Il pensiero di Yakov, caratterizzato dalla necessità di liberare l'espressione della sua energia creativa attraverso esercizi grafici, potrebbe considerarsi l'antefatto dei paesaggi urbani rappresentati a partire dalla rivoluzione digitale, come espressione dello spazio che distrugge il supporto piano per servirsi della dimensione dinamica. La necessità di costruire composizioni di immagini in movimento, all'interno di uno spazio multidimensionale, spinse presto numerosi membri delle avanguardie russe a confrontarsi con la realtà della rappresentazione cinematografica, at-

traverso "motion-pictures", come pura espressione del ritmo scaturito dalla rivoluzione estetica [4]. A questo punto una città che è lì, fissa, storia di se stessa, si rinnova, si fa disegnare e rappresentare per la prima volta, dall'infinità di punti d'osservazione che acquisiscono identità dentro la dimensione digitale, come pura e diretta forma dell'espressione immaginativa. Ma quali direzioni seguirebbe l'assioma che struttura la rappresentazione se la dimensione della città corrispondesse a quella costruita dall'immaginazione? Quale sarebbe la sua rappresentazione su supporto multidimensionale? Nel fluire del tempo cinematografico la costruzione virtuale della componente immaginativa riesce ad assumere pregnanza fisica attraverso il superamento dei sistemi di riferimento tradizionali. Le elaborazioni digitali dei dati metrico-dimensionali, dedotti

3. Y. Chernikov, Composition No. 18, Vertical and Horizontal Dynamics, 1929-1933.
4. Y. Chernikov, Composition No. 19, Lattice-linear Composition, 1929-1933.



dallo studio della realtà, offrono la possibilità di attuare una rilettura delle trasformazioni urbane che, sul piano compositivo-virtuale, forniscono nuove esperienze visuali. Il processo di interpretazione grafica della realtà, proposto attraverso il lavoro di Yakov Chernikhov mette in luce che la composizione è frutto della fantasia, forma dell'invenzione, espressione della creatività, esercitata mediante la rappresentazione (Figura 3). L'immaginazione dovrebbe essere parte dell'attività di un architetto per mostrare i nuovi processi compositivi e le nuove metodologie di rappresentazione. Esse contengono un senso della forma e del colore, sorrette dall'immaginazione, scatenate dagli impulsi creativi attirati verso nuove creazioni e soluzioni; in questo modo, la sua visione dello spazio precede l'espressione digitale della rappresentazione cine-



5. Y. Chernikov, Giant plant of special purpose, 1931.

matografica che si muove dentro luoghi dove i rapporti proporzionali, riferiti alla scala umana (Figura 4), vengono annullati, erompendo in sistemi adimensionali dove le corrispondenze “uomo-edificio” esaltano la dimensione dell’infinito, della ripetizione e del doppio come accezione dell’idea del contrario [5].

La forza espressiva della modellazione spaziale e dei movimenti, bruschi e spesso semplicemente accennati nelle rappresentazioni grafiche di Chernikov, si spinge oltre il limite che l’immaginazione pone al supporto bidimensionale; infatti, ciò che

nelle sue raffigurazioni costruisce la struttura delle n-dimensioni, nella contemporaneità prende corpo tramite interpretazioni di paesaggio urbano cinematografico che costituiscono l’interazione tra realtà e virtualità (Figura 5). La tridimensionalità di Yakov, letta nella costruzione digitale, viene superata dalla profondità tridimensionale in movimento di due lavori che applicano lo stesso principio di potenza immaginativa, aggiungendo la dimensione temporale e quindi “in motion” della rappresentazione. Si tratta di due interpretazioni cinematografiche attraverso le quali si distingue la

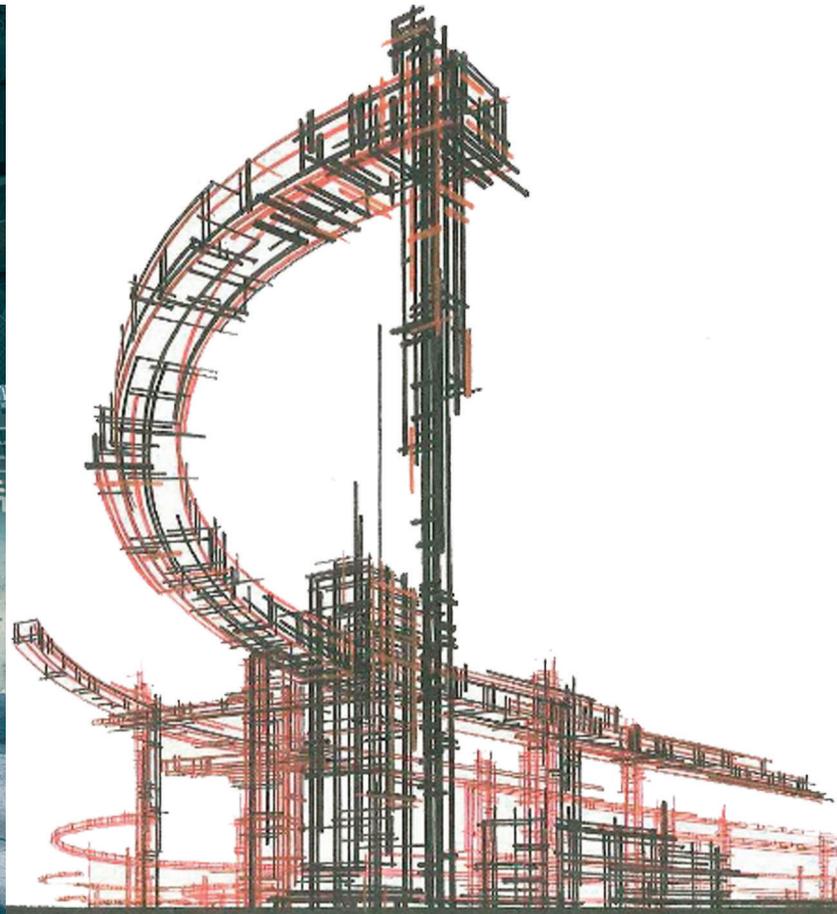
“città-tempo” del film *Inception* e la “città-movimento” del film documentario *Pina*.

Nella città del sogno delineata in *Inception*, film del 2010 prodotto da Christopher Nolan, lo spazio urbano sfonda il tempo, costituendo l’elemento che permette di ottenere una simultaneità della visione e della realtà, attraverso gli effetti del digitale (Figura 6). Il tempo viene scandito e ridefinito attraverso un salto tra piani virtuali paralleli che determinano differenti condizioni di rappresentazione urbana. Nel film, la potenza associata alla natura resistente di un’idea conduce il regista a costruire città che, in maniera centripeta, si trasformano e cadono dentro se stesse determinando, di volta in volta, nuovi sistemi di riferimento temporali e fisici.

Attraverso di essi viene scardinata la visione precedente di spazio urbano e dilatando il tempo, si deforma la stabilità della rappresentazione virtuale, per dare spazio alla dimensione ennesima, quella dell’immaginazione che per rappresentarsi e regolarsi deve trascrivere nuovi postulati, tentando di stravolgere il mondo dell’equilibrio. L’espressione del digitale di Nolan disegna città su città che definisce tra di loro relazioni metriche capaci di dare forma a nuovi luoghi, quelli della fantascienza e del virtuale. In questo caso la regola urbana è associata al potere immaginativo che, come negli spazi bidimensionali delle avanguardie russe (Figura 7), affonda la superficie e cade nel flusso del tempo; così le “pictures in motion” diventano la nuova teoria di rappresentazione urbana delle “città digitali”.

Nelle città dentro i sogni di *Inception* la mente immagina e costruisce architettura in movimento, permettendo una composizione virtuale di “ciber-spazi” a scatole cinesi, dentro i quali verranno immaginati nuovi piani temporali.

L’idea caratterizzante di questo lavoro cinematografico è portata avanti dal ruolo del tempo che diventa una matita nello spazio; ogni qualvolta si passa da una dimensione onirica all’altra, azione che diventa il *fil rouge* del film, esso si dilata, determinando luoghi iperreali assimilabili alle città costruite dall’immaginazione di Yakov che qui, invece di rimanere fisse, si muovono.

6. Immagine tratta dal film *Inception* di Christopher Nolan.

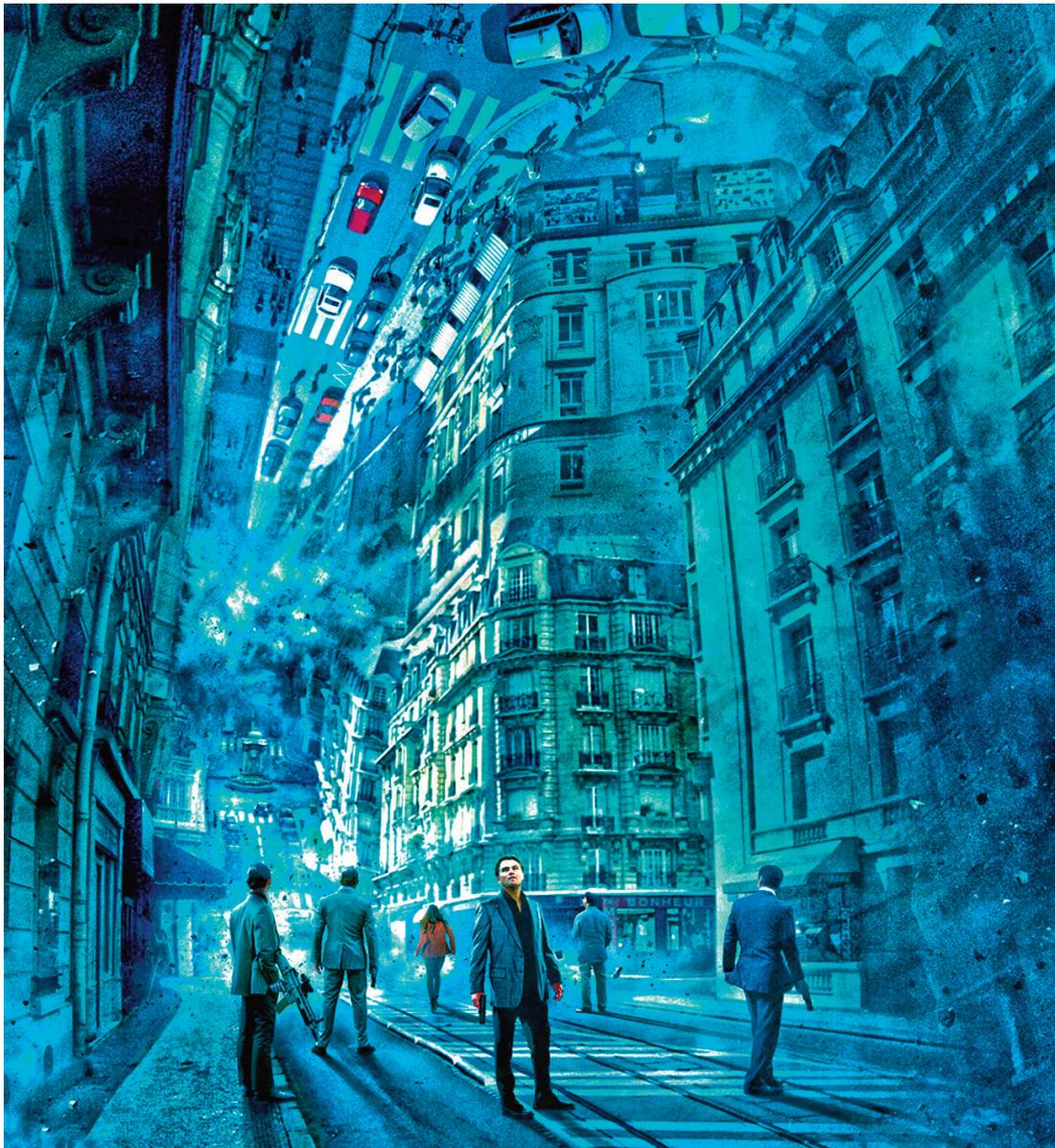
7. Y. Chernikov, Columbus Monument, 1925-1930.

Infatti, poiché il tempo durante i sogni scorre molto più lentamente, le dimensioni della rappresentazione si moltiplicano esponenzialmente, per affiancarsi al passaggio di un tempo non più omogeneamente percepibile, penetrando quello della mente. L'espressione del digitale soddisfa la coesistenza di differenti piani metrico-dimensionali della rappresentazione, ognuno dei quali avente un tempo e una forma plasmabili solo in funzione

della struttura temporale precedente (Figura 8). Un altro lavoro cinematografico che mostra simili principi spaziali, prodotti dal digitale nella costruzione di paesaggi dell'immaginazione, è rappresentato dal film biografico su Pina Bausch del 2012, realizzato da Wim Wenders. In questo caso i paesaggi digitali dell'immaginazione vengono costruiti dentro realtà urbane attraverso il trasferimento della dimensione spaziale dal palco del

“Tanztheater” alla città di Wuppertal, fino alla sua periferia industriale. La città in movimento, che è teatro e casa della danza di Pina Bausch, acquisisce valore attraverso il corpo performante del ballerino, unico strumento della scomposizione spaziale. Due ballerini danno nuova forma all'acciaio arrugginito di una città di latta, una struttura tesa verso l'equilibrio del numero che aspetta di essere attraversata dal movimento delle macchine

8. Immagine tratta dal film *Inception* di Christofer Nolan.





e nella visione della coreografa tedesca quello spazio-strada assume la fisicità di uno spazio-emozione: questa città del silenzio viene ricostruita per la danza e per la percezione visuale del sincronismo. È questa la necessità della rappresentazione urbana di Wenders dentro la virtualità di un'immagine in movimento: la dimensione dinamica entra nel digitale, disegnando un'iperrealtà lontana. Alcuni corpi danzano dentro una città che costruisce il suo doppio, elaborando la realtà della materia e il teatro della sua espressione, attraverso una rappresentazione urbana che appare nel movimento del tempo dilatato dalla percezione visuale. La dimensione digitale è stata la forma attraverso cui movimento e musica sono

stati integrati nella città di Wenders, delocalizzandosi e permeando interi pezzi di città (Figura 9). Il dettaglio del movimento in questa profondità tridimensionale, che restituisce lo spazio, la città e il mondo, fa percepire pure gli odori dell'asfalto sul quale danzano i ballerini.

Il movimento tridimensionale, prodotto attraverso l'idea di Wenders, crea la visione di profondità urbana: attraversiamo le strade di Wuppertal, saliamo sulla metro e camminiamo a piedi nudi sulle sopraelevate e i sottopassaggi, scendiamo costoni rocciosi, cave, attraversiamo boschi, fabbriche e vagoni della magnetovia (Figura 10). Ma in cosa differisce la rappresentazione di questi pezzi di città rispetto a quella dei paesaggi urbani anteceden-

9. Immagine tratta dal film *Pina* di Wim Wenders (foto di Donata Wenders).

ti la rivoluzione digitale? In queste composizioni visive il luogo reale e la sua consistenza simbolica diventano un altrove digitale plasmato sul modello di un mondo virtuale che fa vivere l'esperienza di un territorio in uno spazio mutevole. Insieme all'esaltazione della dimensione spaziale e temporale, intrecciate come se fossero un tutt'uno attraverso la cinematica del virtuale, la percezione sensoriale del movimento ingloba la scala umana dentro il paesaggio che appartiene alla pura immaginazione, all'espressione delle emozioni architettoniche. Gilles Deleuze, ne *L'immagine-movimento* e ne *L'immagine-tempo*, scritti entrambi negli anni Ottanta, sostiene che operare nel campo della cinematografia significa muoversi



attraverso immagini-movimento e immagini-tempo, piuttosto che tramite concetti, collegandosi alle riflessioni di Henry Bergson sulla natura del movimento e del tempo [6].

L'inquadratura, il piano e il montaggio sono i mezzi attraverso i quali la tridimensionalità virtuale costruisce il suo sistema di relazioni tra immagini. In questi sistemi spaziali le tecniche digitali si relazionano all'espressione delle emozioni che fissano nuovi rapporti tra le cose e le situazioni nel tempo. Scriveva Lewis Mumford: «*la parola Utopia ha rappresentato l'irreale e l'impossibile. Abbiamo concepito l'utopia oltre il mondo [...]* Quando c'è

una violazione tra il mondo reale e l'irreale dell'utopia, diventiamo consapevoli della parte che la tensione verso l'utopia ha giocato nelle nostre vite e vediamo la nostra utopia come una realtà separata, cioè utopia come mondo in se stesso» [7], infatti nei due paesaggi cinematografici il sublime delle emozioni si combina con il digitale, sfociando nella simultaneità della visione. Le due realtà si trasformano in utopie impossibili che rompono il supporto bidimensionale per proiettarsi dentro la profondità dello spazio urbano; a questo punto la città viene rappresentata come realtà che scorre su se stessa, che fluisce costantemente e che

10. Immagine tratta dal film *Pina* di Wim Wenders (foto di Donata Wenders).

muta nella sua lettura, in funzione degli spazi occupati dai corpi e dagli effetti digitali che alterano le dimensioni. Le due interpretazioni cinematografiche piegano il tempo modellandolo in base alle proprie esigenze; diventano i luoghi teorici in cui l'uomo imprime nel tempo il suo rapporto con la tridimensionalità digitale, tendendo alla rappresentazione immaginaria.

Sia nel lavoro di Chernikov che nei due lavori cinematografici scaturiscono due realtà oggettive che non si contrappongono, ma che sono il complemento l'una dell'altra: la prima è la città che si muove nella realtà, quella delle strade, delle case



11. Immagine tratta dal film *Pina* di Wim Wenders (foto di Donata Wenders).

e della misura; la seconda è quella definita tramite i processi dinamici che la attraversano e in questo caso ci si riferisce alla città dell'immaginazione, resa reale attraverso la dimensione digitale, non più mera astrazione dal mondo fisico, ma segno mutevole che rappresenta se stesso. Edward Soja propone di esaminare lo spazio urbano inteso come somma di forma e processo, in tre modi diversi: pensandolo come "primo spazio", cioè come sistema materiale di elementi urbani; come "secondo spazio", cioè quello teorizzato, campo mentale di immagini e simboli; come un "terzo spazio", il quale, a differenza degli altri due, considera la

consistenza urbana inglobando, in essa, sia la dimensione fisica e materiale sia quella digitale, così la sua essenza può essere sintetizzata attraverso uno spazio vissuto, «*quale luogo di esperienza e azione sia individuale che collettiva, strutturato simultaneamente come reale e virtuale*» [8]. La città rappresentata attraverso visioni digitali, quindi, diventa una macchina, in quanto la tecnica non è considerata separata dalla sfera della rappresentazione del reale, ma integrata nelle sequenze spaziali della rappresentazione virtuale. Soja sviluppa, con il termine di "*simcity*", corrispondente al concetto di città iperreale, la riorga-

nizzazione dell'immaginario urbano, partendo dai concetti di iperspazio e includendo mondo reale e virtuale, reti elettroniche e cibercittà, ovvero il mondo del ciberspazio come mondo dell'iperrealtà prodotto elettronicamente [9], dove la città cibernetica dell'iperrealtà non sostituisce il mondo naturale, ma si integra in esso costruendo nuove forme di rappresentazione (Figura 11). Quest'idea della dimensione onirica e cibernetica urbana spinge verso l'idea della possibilità parallela, di una costruzione dentro la costruzione che, come unico supporto di espressione, non si appoggia più al piano, ma al vuoto, all'assenza di

supporto. Le descrizioni in movimento dell'espressione digitale si servono di cibercittà trasmesse come esperienze sensoriali, accostandosi sia allo spostamento nello spazio che alla struttura narrativa. Si tratta di un particolare tipo di rappresentazione, quella che rimane sul piano dell'idea e prende forma nella percezione visiva del pensiero, tramite il digitale "in motion". Il movimento che si appende alla potenza della percezione e alla successiva condizione dell'incomunicabilità oggettiva, traduce la sua simultaneità dentro la città, definendo un tempo dentro il tempo, che fluisce nelle nuove dimensioni di interpretazione urbana digitale (Figura 12).

Le due forme di città, quella della realtà urbana e quella dell'immaginazione soggettiva, si fondono attraverso una comunicazione simbiotica nella dimensione digitale, che fornisce nuovi strumenti per la rappresentazione urbana.

NOTE

[1] Scott Fitzgerald, Francis, *Il Grande Gatsby*, Edizioni Scientifiche e Artistiche E.S.A., p.98.

[2] Di Milia, Gabriella (2000), *Malevic. Suprematismo*, Abscondita, Milano, pag. 43.

[3] Jakov Georgievic Cernichov (1889-1951) è stato un architetto e insegnante sovietico. I suoi libri sulla progettazione architettonica pubblicati tra la fine degli anni venti e l'inizio degli anni trenta contengono testi e illustrazioni d'architettura tra i più innovativi dell'epoca. Durante l'arco della sua vita produsse circa 17.000 disegni e progetti.

[4] Il primo lavoro cinematografico russo fu realizzato nel 1907 dal fotografo Drankov. Il suo film, *Boris Godunov*, si basava sull'opera di Alexander Pushkin: nel 1919 iniziava a prendere forma la struttura del cinema sovietico.

L'età d'oro del cinema sovietico iniziò nel 1925. Furono registrate circa cinquemila motion pictures tra il 1925 e il 1930.

[5] Yakov Chernikov International Foundation, *Architectural Fantasies. 1925-1933*, in <http://www.bdonline.co.uk/yakov-chernikhov-an-architect-of-his-time/5040301.article>.

[6] Gilles Deleuze (1925-1995), filosofo francese, tra i più importanti del XX secolo.

[7] Mumford, Lewis (1922), *Story of Utopia*, Boni and Liverlight, New York, pag. 11.

[8] Soja, Edward, William (1996) *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*, Blacwell Publishers, Massachusetts, pagg. 3-12.

[9] Soja, Edward, William (1996) *Thirdspace: Journeys to Los An-*

geles and Other Real-and-Imagined Places, Blacwell Publishers, Massachusetts, pagg. 21-22.

BIBLIOGRAFIA

Arnheim, Rudolf (2001), *Entropia e arte. Saggio sul disordine e l'ordine*, Einaudi, Torino.

Bauman, Zygmunt, (2006), *Vita liquida*, Laterza, Roma.

Bonomi, Aldo, Abruzzese, Alberto (2004), *La città infinita*, Paravia Bruno Mondadori, Milano.

Corboz, André (1998), *Ordine sparso*, FrancoAngeli, Milano.

Descartes, René (1999), *Discorso sul metodo*, trad. it. di G. De Lucia, Armando, Roma.

Di Milia, Gabriella (2000), *Malevic. Suprematismo*, Abscondita, Milano.

Friedman, Yona (2003), *Utopie realizzabili*, Quodlibet, Macerata.

Gregotti, Vittorio (2013), *Il sublime al tempo del contemporaneo*, Einaudi, Torino.

Mumford, Lewis (1922), *Story of Utopia*, Boni and Liverlight, New York.

Rossi, Aldo (1978), *L'architettura della città*, Clup Ed., Milano.

Secchi, Bernardo (2005), *La città del ventesimo secolo*, Laterza, Bari.

Soja, Edward, William (1996) *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*, Blacwell Publishers, Massachusetts.



12. J. Bones, Eye of city, representation inspired to the film *Inception*, 2013.