

L'ARCHITETTURA E LA SCOMPARSA DELLA REALTÀ: IMMATERIALITÀ E VIRTUALITÀ NELLA PERCEZIONE DEGLI EDIFICI

Fabrizia Bandi

Università della Svizzera Italiana / Accademia di Architettura di Mendrisio

fabrizia.bandi@usi.ch

Abstract: In this paper, I question architecture in relation to the notions of “immaterial” and “virtual”. The cityscapes where architecture is placed become increasingly liquid, marked by immaterial structures, flows and landscapes. How does architecture fit critically in this scenario? I will consider two ways to discuss the role of the immaterial related to architecture: first, in the case of media buildings; secondly, in those forms of architecture which imbibe immateriality, focus on and represent it, as in the Sendai Mediatheque (Ito) and in the Fondation Cartier (Nouvel).

Keywords: architecture; immaterial; virtual; blurring; representation.

La riflessione sull'immateriale nella nostra epoca non può che dipanarsi intorno a un nodo fondamentale: l'ascesa della virtualità e dell'informatizzazione che ha inondato tutti i campi della nostra vita. Come ogni fenomeno che riguardi la contemporaneità, non è semplice mettere a fuoco le direzioni future; tuttavia, ciò che può aiutare a determinare queste prospettive è percorrere qualche via che descriva i modi in cui l'immateriale si sia fatto strada tra le pieghe del materiale. In particolare nell'architettura, quest'ascesa ha immediatamente generato un “nuovo sentire” ed è stata consapevolmente colta come qualcosa che doveva, di conseguenza, entrare a fare parte di un “nuovo progettare”. In questo breve saggio, dunque, si rivolgeranno all'architettura alcune questioni, per comprendere i modi attraverso i quali questa disciplina ha saputo tematizzare la questione dell'immateriale all'interno di alcuni progetti, instaurando un dialogo poetico, ma anche teorico, tra materialità e immaterialità.

1. *Sulla scomparsa della realtà*

Vogliamo partire dal titolo di un volume che raccoglie testi di periodi diversi del pensatore Jean Baudrillard: *La scomparsa della realtà*. Dunque, quale realtà sta scomparendo? La risposta immediata, che riassume a grandi linee il senso di tutto il volume, è che la realtà oggettuale, così come siamo stati abituati a concepirla,

sta scomparendo a fronte dell'ascesa della dimensione virtuale, un «universo digitale che ci tende la trappola di una iperoggettività» (Baudrillard 2009: 80). Nel pensiero dell'autore, l'imposizione del virtuale porta con sé la svalutazione del reale, che viene così ridotto a mera materia, rispetto a un'immaterialità sotto molti aspetti più performante: «la triste conseguenza di tutto ciò è che non sappiamo più cosa farne del mondo reale. Non si vede più la necessità di questo residuo diventato ingombrante» (Baudrillard 2009: 27). Tuttavia, come emerge in modo chiaro in diversi passaggi, ciò che sta scomparendo, più che la realtà in sé, è l'oggetto nel suo legame con una soggettività, in altre parole la capacità rappresentativa che lega il soggetto all'oggetto:

questa impossibilità di riaffermare il mondo con le immagini e passare dall'informazione a un'azione collettiva, questa assenza di sensibilità e di mobilitazione non è causata dall'apatia o dall'indifferenza generale, ma dal fatto che *viene spezzato il cordone ombelicale della rappresentazione*. [...] Cosa fare in un mondo interattivo, dove la linea di demarcazione del soggetto e dell'oggetto è virtualmente abolita? (Baudrillard 2009: 86-87, corsivo nostro).

Questo fenomeno è descritto come un processo ormai inevitabile di fronte alle nuove tecnologie, che spezzano il legame costituente, in senso fenomenologico, tra soggetto e oggetto (Husserl 2009: 11). Ciò che allora sta scomparendo è il paradigma alla base della modernità:¹ il porre innanzi a me, definire ciò che è *obiectum*, e gli atti stessi con cui, in definitiva, l'uomo coglie il mondo secondo determinate vedute.² Allora, insieme con l'oggetto, vacilla però anche il soggetto, già in bilico o forse precipitato nell'abisso aperto dal decostruttivismo; un soggetto *debole* che, privato della controparte su cui appoggiare lo sguardo, viene ridotto (non però secondo una finzione metodica). In estrema sintesi, l'impovertimento della dimensione esperienziale e corporea e la liquidazione della sostanza materiale del mondo sono diventate, come dice Baudrillard, le cifre essenziali del nostro tempo. Da qui, da quella che è la radice del fenomeno, si deve partire per riflettere sui risvolti che produce l'attualità del virtuale che si affaccia nella nostra epoca, sia esso un nuovo tipo di realtà o la sua scomparsa, mettendone in luce le dinamiche.

¹ Sul concetto di rappresentazione in relazione allo sviluppo del "moderno", cfr. Franzini (2018).

² Ci riferiamo qui ancora alla teoria fenomenologica. Riportiamo in nota un passaggio delle lezioni del 1907, in cui Husserl descrive la genesi della "cosa" in rapporto allo sguardo del soggetto: «l'unità dell'oggetto si legittima solo nell'unità della sintesi che lega, in modo continuo, le varie percezioni. Tale sintesi continuativa deve stare a fondamento affinché la sintesi logica dell'identificazione produca il darsi evidente dell'identità degli oggetti che si manifestano in percezioni diverse. [...] Nel nostro caso esso significa che un corpo spaziale immodificato-identico è garantito in quanto tale solo in una serie percettiva cinetica, che porta continuamente a manifestazione i suoi differenti lati. Il corpo deve ruotare e spostarsi, o devo muovermi io, i miei occhi, il mio corpo vivo, girargli intorno e contemporaneamente avvicinarmi; oppure, infine, entrambe le cose» (Husserl 2009: 190).

Questo cambio di paradigmi ci obbliga a mettere in discussione le categorie stesse entro cui abbiamo descritto il nostro mondo prima della comparsa dell'informatizzazione, o meglio, prima di una sua capillare e onnipresente diffusione in tutti gli ambiti e ambienti delle nostre vite. A differenza di Baudrillard che pone la virtualità in antitesi con il mondo reale, siamo convinti che la dimensione del virtuale non rinunci a porsi in qualche modo nel mezzo o al di là della dicotomia reale/irreale, generando una complessa quanto stratificata questione sulla relazione tra questi due termini.³ Si comprende dunque come l'intreccio tra virtuale e reale farà da sfondo a tutto il discorso che svilupperemo, dal momento che l'architettura, dal nostro punto di vista, si è posta e si pone in diversi modi come un dispositivo in grado di fare dialogare questi aspetti. Benché faremo uso del termine "virtuale", rinunceremo tuttavia a darne una definizione univoca nel corso del testo, poiché, come vedremo, assumerà differenti accezioni in relazione ai casi proposti. Solamente nelle conclusioni, alla luce del percorso, proveremo a interrogare nuovamente il concetto e a formularne una descrizione più ampia, che comprenda le sue diverse sfumature. Certamente, le categorie che in via preliminare possiamo mantenere, affidandoci a un approccio per così dire percettivo, sono ancora quelle di materiale/immateriale e visibile/invisibile, sulle quali è difficile trovarsi in disaccordo.

L'obiettivo è in ogni caso cercare di mettere queste categorie in un dialogo produttivo, che miri a una descrizione il più possibile esaustiva del mondo contemporaneo, il quale non si lascia più descrivere secondo facili dicotomie, ma richiede sempre più crescentemente un pensiero critico che ridisegni i confini della cosiddetta realtà. Dunque, affermare che si «è perduto il senso della distinzione tra reale e irreale», come fa Ito (2001: 336), è un passaggio forse obbligato, che rappresenta uno sguardo *naïve* al quale tuttavia non ci si può arrestare; bisogna invece indagare e affermare quanto il reale oggi sia *intriso* di immaterialità. L'*intridere* rende particolarmente l'idea del processo che dobbiamo descrivere: significa infatti imbevare una sostanza per renderla una

³ La teoria del virtuale risulta ormai un territorio vastissimo, in cui il tema viene declinato in numerosi ambiti e a partire da diversi punti di vista che sarebbe qui impossibile riassumere in modo efficace. Ci preme però citare almeno due filosofi che in ambito francese hanno dato un contributo essenziale al pensiero sul virtuale, le cui visioni possono essere messe in dialogo con il pensiero di Baudrillard: Gilles Deleuze e Mikel Dufrenne. Il primo, risignificando il concetto di virtuale a partire dalla lettura di Bergson, segna la distanza tra virtuale e reale, dove il virtuale non si realizza ma attualizza, e al contrario il reale è frutto della realizzazione del possibile (Deleuze 2001: 86-87). Su un altro piano si muove invece il pensiero dufrenniano, che recupera la visione più "classica" del virtuale come possibile, ma lo rilegge in termini di immaginario immanente al reale, in questa accezione avvicinandosi al pensiero di Bachelard (Dufrenne 2004: 198-199; Bachelard 1960). Una questione a parte è invece quella, più contemporanea, dove i termini virtuale e reale, per così dire, si incrociano e il virtuale va a identificarsi in modo più stringente con gli *spazi* virtuali creati dalle nuove tecnologie. Ci riferiamo all'ampio dibattito sulla definizione di *realtà virtuale* che mira a definire questa dimensione da un punto di vista ontologico, fenomenologico ed epistemologico (Chalmers 2017; Riva e Gaggioli 2019; Grimshaw 2014; Pinotti 2018).

pasta. Cercheremo quindi di mostrare il passaggio attraverso il quale l'immateriale penetra nella materialità del reale, nel nostro caso dell'architettura, e si lega a esso, mutando consistenza, sostanza e valore della materialità stessa. Allora la diluizione della materialità deve essere intesa in senso ampio: essa investe non solo il soggetto nei suoi legami con l'oggettualità o con l'altro, ma anche il soggetto nel suo rapporto con lo spazio, un soggetto che abita e partecipa, per esempio, dello spazio pubblico della città. In questo senso, più che mai attuale, si può affermare che l'immateriale nella sua relazione con il materiale diviene fenomeno globale, ossia un fenomeno che riguarda molti, forse tutti, gli aspetti della vita odierna.

2. Può esistere un' "architettura immateriale"?

La questione è ora vedere come l'architettura si stagli in questo scenario, come essa si faccia in diversi modi e stili, immagine, luogo ed espressione di questa immaterialità. Vogliamo allora iniziare con il discutere brevemente una questione che potrebbe sorgere spontanea: è davvero possibile parlare di "architettura immateriale"?⁴ Un interrogativo che si pone in un certo modo anche Baudrillard, che si domanda quale possa essere il posto di questa disciplina in una realtà sempre più incentrata sulla virtualità piuttosto che sulla materialità:

ma è anche possibile che, nell'universo del virtuale di cui si discute oggi, l'architettura non abbia più luogo, che questa forma simbolica, la quale gioca contemporaneamente con la pesantezza, la gravità delle cose e il loro non-luogo, la loro trasparenza totale, sia abolita. Non sono più sicuro che tutto questo possa sussistere nell'universo virtuale (Baudrillard e Nouvel 2000: 16).

In altre parole, è possibile che nella scomparsa della realtà accada la scomparsa dell'architettura? Benché possa sembrare oggi un fenomeno in contrasto con il linguaggio effimero, veloce, evanescente della contemporaneità (Pallasmaa 2011: 18), l'architettura, come arte deputata alla costruzione dell'abitare, difficilmente può convertirsi all'immateriale senza perdere la propria essenza. Parlare allora di "architettura immateriale" sembra porci di fronte a un insormontabile controsenso, oppure, nella migliore delle ipotesi, a una sterile retorica che cavalca l'onda del momento. Tuttavia, quest'espressione sembra ben descrivere un certo tipo di costruzioni che, pressappoco negli ultimi quarant'anni, sono accomunate dall'intenzione di portare a espressione proprio l'immateriale, verso il superamento dei limiti materiali costitutivi. Quindi è il caso di fare chiarezza in

⁴ Per approfondire la nozione di "architettura immateriale", in particolare sul rapporto tra materiale e immateriale in architettura, cfr. Ferrari (2013: 21-26); Neri e Zoffoli (1992). Invece per una declinazione dell'immateriale vicina al tema dell'effimero in architettura, cfr. Podrini (1995).

primo luogo sulla domanda, prima che sui suoi esiti: l'interrogativo "può esistere un'architettura immateriale?" è mal posto. Ciò che si deve indagare riguarda invece il senso: come l'architettura si volga all'immaterialità, in che modo dia forma al paradigma dell'immateriale all'interno della propria materia, o ancora come la dimensione immateriale, che una certa architettura suggerisce, si rivolga a un'immaterialità altra, che oltrepassa il prodotto architettonico stesso per connettersi, per esempio, alla dimensione esperienziale del fruitore. Dunque, la questione è molto più complessa e si deve sin da subito fuggire da sensazionali definizioni, che quasi sempre semplificano la multivocità e la stratificazione delle cose. Indagheremo quindi i modi con cui l'immateriale entra a fare parte della dimensione architettonica, nelle sue pieghe, costituendo reti di rimandi, che in qualche modo legittimano l'ingresso dell'invisibile e del virtuale nella sua concretezza strutturale.

3. L'immateriale nell'architettura. Una questione di "pelle" e "schermi"

Vorremmo prendere in considerazione due modi di tematizzare questa questione, legati alle produzioni di Toyo Ito e Jean Nouvel. Entrambi gli architetti hanno messo al centro della loro carriera il tema dell'immaterialità, dando vita a diverse sperimentazioni che ci premettono di evidenziare due diversi modi di tematizzare l'immateriale: un primo modo dove l'architettura *riflette* lo spazio digitale, nell'*Uovo dei venti* di Ito (1990-1991) e, più in generale, nei *media buildings* (Virilio 2000); un secondo modo in cui l'architettura *assorbe* l'immaterialità, la tematizza e la *rappresenta*, come nella *Mediateca di Sendai* (2000) di Ito e nella *Fondation Cartier* di Nouvel (1991-1944).

A partire dagli anni Ottanta, Toyo Ito comincia a fare emergere nei propri progetti elementi in relazione con il mondo dell'informatica e del virtuale. La prima sperimentazione si concretizza nel 1986, quando l'architetto giapponese realizza la *Torre dei Venti*, un "guscio" di pannelli specchianti che va a rivestire una vecchia torre per impianti a Yokohama. In questo progetto, inizia a farsi strada la ricerca intorno alla commistione tra materialità e immaterialità: di giorno i pannelli in alluminio costituiscono un'armatura della vecchia struttura, mentre, durante la notte, il rivestimento si *smaterializza* sotto la luce degli anelli di neon che corrono paralleli lungo tutta la sua lunghezza (Ito 2001: 66). Accade che la forma viene smaterializzata e resa effimera, evanescente. La medesima idea anima un'installazione di qualche anno più tardi, intitolata *Dreams* al Victoria&Albert Museum di Londra (che originariamente doveva chiamarsi significativamente *Simulation*) all'interno della mostra *Vision of Japan* (1991): una serie di proiettori irradia di immagini la totalità delle superfici della stanza, rendendo immaterialmente presente la città di Tokyo. Anche in quest'occasione, viene indagato il rapporto tra materiale e immateriale all'interno dello scenario

urbano, rarefatto in immagini al punto da potere essere trasposto in un altro ambiente.

Infine, il caso più emblematico tra i progetti di Ito dove l'architettura incontra lo spazio digitale è l'*Uovo dei venti* (1991), un volume ellittico che nelle ore notturne viene illuminato dalla proiezione di video-immagini rendendo l'architettura *schermo*: «la gente contemplava la vita urbana impacchettata dentro l'uovo come fosse un'illusione. Tutti quegli oggetti avevano perduto materialità e senso dell'esistenza, quasi fossero soltanto un vago miraggio. Non avevano struttura, tuttavia sembravano un effimero fenomeno naturale, simile all'arcobaleno che appare nel cielo e scompare poco dopo» (Ito 2001: 335). Quest'ultima opera si può ascrivere in quella categoria di edifici che Paul Virilio ha felicemente definito *media buildings*,⁵ e anzi ne costituisce un esempio peculiare. I *media buildings* sono edifici dove le facciate lasciano il posto a schermi, enfatizzando quella che viene definita la terza dimensione della materia: l'informazione (Virilio 2000: 6). Gli edifici, dunque, vengono considerati in quanto luoghi in grado di trasmettere informazioni e immagini piuttosto che secondo il loro uso funzionale. L'*Uovo dei venti*, tuttavia, non può essere considerato a pieno titolo un'architettura: non potendo essere abitato, evadendo perciò completamente dalla logica della funzionalità, rimane puro dispositivo virtuale. Nonostante ciò, quest'opera è un esempio paradigmatico di come l'immateriale venga tematizzato in questo genere di costruzioni e installazioni: l'idea di una *pelle* che si posa sulla struttura materiale e rende visibile il flusso immateriale di immagini e di informazioni. Questa concezione informa in un crescendo la prima parte di produzione di Ito – secondo il quale «la società va coprendosi con una grande pellicola di plastica trasparente» (Ito 2001: 335): nella *Torre dei venti* un fascio luminoso ricopre la materia, dandole nuova vita ed enfatizzando la potenza della luce; nell'installazione *Dreams* si realizza quest'idea in uno spazio interno, dove una stanza *rivestita* virtualmente di immagini evoca la presenza di un'intera città; infine, nell'*Uovo dei venti*, la struttura si esaurisce nella sua stessa *pelle* elettronica.

Queste tre opere rappresentano un preciso modo in cui lo spazio architettonico interagisce con l'immateriale e la dimensione virtuale: soprattutto nei due ultimi casi, la struttura materiale *riflette* il mondo virtuale, diventando mero «supporto mediatico» (Virilio 2000: 6). Cruciale è allora il termine “riflettere”, che indica

⁵ Una visione opposta a quella di Virilio sul concetto di *media building* è quella ideata dall'associazione di architetti e media designers ag4, che conia l'espressione “mediatecture” nel 1993 (ag4 2006: 163). L'utilizzo di superfici mediatiche in grado di trasmettere contenuti è visto come qualcosa in grado di cambiare la struttura metaforica dell'edificio stesso rendendolo “un organismo vivo” in cui «l'interno si rivolge all'esterno attraverso la facciata» (ag4 2006: 14). Si veda anche il volume di Neumeyer che evidenzia come un certo uso e concezione della “facciata multimediale” rischino di trasformare l'architettura in un «appendiabiti della decorazione multimediale» (Neumeyer 2015: 39).

propriamente, nella fisica, il comportamento di una superficie che rinvia una parte dell'energia luminosa. Dunque, in questi casi, l'architettura non diventa essa stessa uno spazio virtuale, non viene penetrata dai flussi di immagini e di informazioni: essi rimangono all'esterno, riflessi sulle facciate, costituendo quindi solamente una pellicola con la quale lo spazio viene rivestito. In sintesi, si verifica ciò che già accade a livello teoretico, ossia che il piano materiale e immateriale rimangono due mondi separati senza una vera e propria interazione.

Uno dei casi più estremi – e sicuramente spettacolari – di *media buildings* è *Wave*⁶ a Seoul. Il progetto di *public media art* consiste in una serie di schermi che ricoprono interamente la parte alta di un edificio, riproducendo il movimento continuo di onde, come se l'edificio fosse una scatola in cui i flussi d'acqua si infrangono senza sosta sulle pareti. L'illusione è totale: l'edificio scompare completamente, la struttura è realmente dematerializzata, potrebbe anche non esserci. Questa costruzione diventa un caso emblematico di *media building*: non solo sulla superficie dell'edificio vengono riprodotte diverse scene e contenuti, in questo caso il *medium*, lo schermo, si va a sostituire completamente a una parte della struttura stessa. Non si ha più la dimensione del “cartellone pubblicitario”, l'edificio diventa, fuor di metafora, la propria pelle. In estrema sintesi, si può allora affermare che nel caso dei *media buildings* l'architettura non sia più visibile, ma *scompaia* realmente davanti agli occhi dell'osservatore.

Questo genere di protesi, dunque, più che smaterializzare l'architettura, la nascondono, depauperandola. Il nodo dei *media buildings* non è infatti la struttura, bensì l'immagine e il suo ruolo nella società contemporanea: è l'immagine che invade lo spazio fisico, che si mischia, generando una *con-fusione* tra materiale e immateriale di cui abbiamo parlato all'inizio, ma solamente a livello “dermico” (altro termine che ricorre frequentemente nei testi di Ito). In sintesi, nei *media buildings*, si mette in atto la dinamica dello schermo, e avviene, per così dire, ciò che prospettava Baudrillard: «il principio stesso della rappresentazione scompare dietro la sintesi e il calcolo delle operazioni, al punto che resta solo da occupare questo non-luogo, questo vuoto della rappresentazione che è lo schermo» (Baudrillard 2009: 81).⁷

È implicito come il protagonista di tutto questo discorso sia, in termini architettonici, la facciata: elemento che diventa suscettibile e fragile per eccellenza, sul quale si interviene per portare al limite massimo questo tentativo di smaterializzazione. Un fenomeno analogo, a tratti paradossale, è descritto da William Mitchell nella sua *Città dei bits*, a proposito della facciata della biblioteca della Columbia University. Di fronte a una digitalizzazione di massa delle risorse

⁶ Cfr. www.district.com/arttechfactory/kr/65-Public_Media_Art_1.html.

⁷ Sugli schermi in relazione al paesaggio urbano, alla loro fruizione e come i “media diventino il paesaggio stesso”, cfr. Slaatta (2006). Sullo schermo come “cavità-rilievo”, cfr. Dalmaso (2014), dove lo schermo viene concepito come un dispositivo in grado di agire sulla superficie del visibile, che viene quindi abitata da una “profondità”.

e a una deterritorializzazione delle possibilità di accesso a queste fonti, la dematerializzazione del contenuto renderà paradossalmente superflua la costruzione stessa della facciata:

la facciata non sarà costruita in pietra e ubicata in una via di Bloomsbury ma costituita dai pixel di migliaia di schermi sparsi in tutto il mondo. [...] I giganteschi scaffali si riducono a dimensioni trascurabili, le poltrone e i tavoli spariscono e non resta nulla davanti a cui costruire una grandiosa facciata (Mitchell 1995: 37).

In quest'ottica accade la decostruzione e la conseguente dissoluzione definitiva della facciata, la sua scomparsa, che nasconde però la ben più radicale dissoluzione dell'intero edificio, insieme ai suoi contenuti materiali. Vedremo come, invece, l'obiettivo che Ito e Nouvel perseguiranno sia agire su di essa, rendendola un elemento labile, un limite debole, in grado di veicolare un certo senso di immaterialità, senza che scompaia del tutto.

4. *L'architettura smaterializzata. Una questione di "flussi" e "sfocatura"*

Se i *media buildings* costituiscono una delle forme più immediate di come la materialità dell'architettura entri in connessione con l'immaterialità e la virtualità, è bene ora rintracciare invece un'interazione tra materiale e immateriale più complessa, che non sia solamente una questione di pelle, ma che, al contrario, scavi le facciate in giochi di trasparenze ed evaporazioni, che più che metterci di fronte all'evidenza dell'immaterialità, sia in grado di *suggerirne l'idea*. Senza dubbio, questa è la direzione di ricerca di un' *architettura smaterializzata*, che ha preso vita a partire dalle riflessioni di Ito e Nouvel:

negli anni Ottanta, [Toyo Ito] insieme a Jean Nouvel, aveva aperto la strada all'architettura smaterializzata, dentro una poetica High Tech a cui entrambi, in fondo, non aderirono. [...] In questo periodo, quando, in parallelo, i postmodernisti stavano lavorando sulla sola facciata, per elencare sull'esterno una memoria fittizia del passato, Ito e Nouvel avevano smosso gli orientamenti in un percorso che non era né tecnologico in senso stretto né tanto meno citazionista. Stavano operando su un nuovo organismo architettonico che, sublimando l'utopia moderna, doveva essere in grado di eliminare la materia, renderla trasparente, sino a scomparire o diventare evanescente, come una macchina celibe, diafana, priva di relazioni materiali (Marotta 2010: 37).

Il testo di Ito *Un giardino di microchip* (1993) rappresenta uno sviluppo fondamentale per la ricerca dell'architetto, poiché la prospettiva dell'autore si allarga al tessuto urbano, concependo gli edifici come dei nodi di un sistema molto più complesso e articolato. Ito descrive come la città assuma, se guardata dall'alto, le sembianze del microchip, istituendo una connessione diretta tra il

mondo informatico e quello urbano, al di là della semplice analogia. La metafora città/microchip nasce in Ito a partire dalla mostra realizzata al MoMA nel 1990, *Information Art – Diagramming of Microchips*, in cui erano state esibite riproduzioni ingrandite di microchip, dando finalmente un'immagine *visibile* del supporto alla base della rivoluzione informatica. L'affinità che l'architetto coglie diventa fondamentale per ripensare l'architettura non come un sistema statico, ma come un sistema dinamico che deve imparare a interfacciarsi e ad assumere su di sé i *flussi immateriali* che governano la città: «i flussi di energie e di informazioni sono aumentati in maniera vertiginosa, al punto da poter affermare che tali correnti invisibili stanno dominando sempre di più lo spazio urbano» (Ito 2001: 338). I lavori di questi anni, come il progetto per il concorso per la Biblioteca dell'Università di Parigi (1992), ragionano su questo tema: come l'architettura possa *materializzare* questi *flussi*. La città non può più essere dunque concepita nella sua sola materialità, poiché ciò che la anima non sono solo flussi di persone o trasporti, ma anche flussi di informazioni, immagini, capitali.⁸ In quest'ottica, Ito parla di due città: «una è la città come oggetto materiale che è una presenza fisica sostenuta da oggetti fisici [...] l'altra è la città come fenomeno» (Ito 2003: 38); tuttavia le due realtà sono concepite non come due entità separate o sovrapposte, ma come due anime della stessa oggettualità, che acquisisce il proprio statuto non come ente solamente fisico e materiale, ma nel suo essere anche *città fenomeno*, mutando radicalmente la propria essenza per determinarsi in quella che possiamo definire una città virtuale.

L'opera di Ito che meglio racchiude l'elaborazione matura dell'architetto su questi temi è senza dubbio la *Mediateca di Sendai* (1997-2000). L'edificio si presenta come un parallelepipedo trasparente, con una pianta di cinquanta metri per cinquanta, per un'altezza di una decina di metri inferiore alla sua base. L'articolazione sui sei piani strutturati per lo più come spazi aperti e versatili, la creazione di colonne reticolate che sorreggono la struttura e che richiamano alla fluidità, alla leggerezza, e infine il fatto che l'intero volume sia rivestito da lastre di vetro di diverse trasparenze,⁹ traducono in termini architettonici l'idea di quest'immaterialità da cui la città è abitata, o meglio rappresentano uno spazio in cui i flussi immateriali da cui la città è ormai costituita, in quanto città virtuale, trovano un proprio luogo. Vi deve essere dunque, agli occhi dell'architetto, una

⁸ L'immagine di *flussi (flows)* si ritrova qualche anno dopo nel volume *Modernity at large* (1996) dell'antropologo Arjun Appadurai, in cui vengono ridisegnate le dinamiche della società globale proprio in termini di flussi e paesaggi (Appadurai 1996).

⁹ Un discorso a parte meriterebbe l'utilizzo dei materiali. Il grande protagonista è senza dubbio il vetro che, benché sia essenzialmente un elemento tutt'altro che leggero, è in grado di evocare, data la sua trasparenza, l'idea di smaterializzazione. Si veda in questa direzione il contributo di Maldonado che tratta la questione di una possibile "virtualizzazione dei materiali": «accanto agli sforzi per rendere sempre più vicine al vero le rappresentazioni della realtà (e quindi rendere sempre più *reale* il *virtuale*), è in atto il tentativo opposto, quello cioè di rendere più *virtuale* il *reale*, mettendo in discussione la stessa materialità dei materiali di cui gli oggetti sono costituiti» (Maldonado 1992: 79).

necessaria *integrazione* del virtuale nella realtà: «la questione è come riuscire a integrare lo spazio primitivo collegato alla natura e lo spazio virtuale collegato al mondo attraverso la rete elettronica» (Ito 2001: 342).

È in questa ricerca, volta a coniugare questi due tipi di spazio, che prende vita uno di concetti chiave della produzione di Ito: la *blurring architecture*. Questo termine, che non ha una traduzione univoca, può essere considerato la trasposizione di un ventaglio di idee: la sfocatura, l'evanescenza, l'ambiguità, la permeabilità, un'«architettura dai limiti diffusi» (Ito 2003: 94). Il paradigma del *blur* è qualcosa di cruciale: ci dice che l'oggetto architettonico, che è anche oggetto della visione, può essere qualcosa di sfumato, di poco chiaro. E precisamente in quell'indeterminatezza visiva, nella sfocatura, si iscrive una rinnovata concezione del reale in relazione alla percezione soggettiva (Marotta 2010: 74). Il concetto del *blurring* acquista la sua capitale importanza, infatti, se messo in relazione con la rappresentazione prospettica dello spazio, come fa Marotta, che afferma che il *blurring* si pone in antitesi con il concetto di prospettiva (Marotta 2010: 62). Questo tema ci riporta, non a caso, all'inizio del nostro discorso: alla "scomparsa della realtà" in quanto mutamento della relazione tra soggetto e oggetto. La prospettiva rinascimentale infatti è, secondo la lezione di Panofsky, la forma simbolica di un determinato modello conoscitivo, tipico del pensiero moderno: strumento che permette di creare una specifica rappresentazione del mondo e incarna un determinato modo di conoscenza, quello di un soggetto che pone di fronte a sé un oggetto secondo regole ben strutturate (Panofsky 2007: 47). È allora in questa direzione che si deve leggere il *blur* di Ito, come qualcosa che non sia solamente uno stile meramente estetico, ma si ponga come la forma simbolica di una determinata visione del mondo.

Nella medesima direzione si muovono alcuni lavori dell'architetto Jean Nouvelle, il quale non parla di *blurring* ma si avvicina in qualche modo al medesimo ambito teorico. Infatti, l'architetto francese, in un dialogo con Baudrillard, parla apertamente del suo tentativo di superare una visione prospettica:

per quanto concerne il fenomeno della prospettiva, in un progetto come quello della quadratura dell'orizzonte – il progetto per la Tête Défense – ho tentato di oltrepassare la logica della prospettiva albertiana e di organizzare tutti gli elementi in modo da legarli in una progressione e, all'occorrenza, giocare con le dimensioni in base al ritmo di questa progressione, per far prendere coscienza dello spazio. [...] Cosa succede se dico che la costruzione non si trova tra l'orizzonte e l'osservatore, ma è inscritta nell'orizzonte? *Cosa succede se la costruzione perde la sua materia?* (Baudrillard e Nouvel 2000: 10, corsivo nostro).

Il progetto irrealizzato del 1983 per la Défense a Nanterre (Parigi) prevedeva la costruzione di una griglia stagliata sull'orizzonte che articolasse un nuovo modo di *percepire* la dimensione spaziale. L'idea è proprio quella, lo dice Nouvel poco

più avanti, di promuovere una «percezione del sensibile dal materiale all'immateriale» (Baudrillard e Nouvel 2000: 11). La smaterializzazione delle superfici della facciata, il gioco di sfumature, va di pari passo con l'abbandono di una logica prospettica. Se infatti la costruzione si trova già inscritta nell'orizzonte, non è più necessario lo sguardo puntuale di un soggetto – come lo era invece per la prospettiva – a partire dal quale organizzare la rappresentazione dello spazio. Si genera dunque una sorta di *annullamento della prospettiva*, dove alla profondità viene sostituita la trasparenza.¹⁰ Uno degli esempi più chiari del lavoro che l'architetto ha portato avanti sul virtuale nel suo rapporto con il reale è la *Fondation Cartier* (1991-1994), prosecuzione teorica del progetto *Tête Défense*. Qui lo sguardo del fruitore viene destabilizzato: i giochi di trasparenze tra le diverse vedute non permettono di avere piena coscienza di ciò che si ha di fronte.¹¹ La creazione di un'architettura che perfettamente si iscrive in quella che Ito ha definito architettura evanescente, dai limiti diffusi, porta a questionare il reale nella percezione stessa: il confine tra illusione e realtà disorienta volutamente il soggetto. Così Nouvel stesso descrive il progetto: «si tratta di un'architettura [...] il cui gioco consiste nel confondere i confini tangibili dell'edificio e rendere superflua la lettura di un volume solido tra la poetica della sfocatura e dell'evanescenza. Quando la virtualità affronta la realtà, l'architettura deve avere più che mai il coraggio di assumere l'immagine della contraddizione».¹² In questo caso, la facciata diventa strumento stesso per alludere all'immaterialità, al virtuale: i sensi vengono destabilizzati e si gioca sulla contemporanea possibilità e impossibilità da parte dei sensi di afferrare il dato a livello materico, allo stesso tempo aprendosi all'immateriale a esso legato. Questo è un nodo centrale: il soggetto non è messo da parte, ma viene invitato ad assumere un nuovo sguardo sul prodotto architettonico. Si mette in atto una poetica del «quasi-nulla» (Baudrillard e Nouvel 2000: 27), che suscita nell'osservatore un'esperienza estetica che, partendo dal dato sensibile, visibile e materico, invoca una sorta di percezione dell'immateriale, che sposta il soggetto dal visibile all'invisibile: «questa ricerca dell'essenza raggiunge limiti che sono dello stesso ordine di quelli della percezione e dell'evacuazione del visibile» (Baudrillard e Nouvel 2000: 27).

¹⁰ Sempre per il quartiere della Défense era stato pensato un altro cruciale progetto, anch'esso rimasto irrealizzato: la *Tour Sans Fins* (1989-1992), un grattacielo che giocava sulla transizione tra materiale e immateriale, suggerendo nella percezione dell'edificio una sfumatura della struttura verso l'infinito.

¹¹ Elemento emblematico in questa direzione è l'albero posto tra il palazzo e la facciata "esterna" dell'edificio: l'architettura in dialogo con l'ambiente circostante mette in questione il reale a tal punto che l'edificio «si dissolve nel suo ambiente naturale» (Boissière 2003: 138), per cui non si è più in grado di distinguere ciò che è realmente presente e ciò che lo è solamente in quanto riflesso.

¹² www.jeannouvel.com/projets/fondation-cartier-2/. Sul virtuale in relazione a quest'opera, cfr. anche Baudrillard e Nouvel (2000: 12-13).

5. Conclusioni

Rimane una questione aperta: se sia o meno possibile definire quale concezione si stia *reificando* (Saggio 2007) in quest'architettura smaterializzata, di cosa quest'architettura sia la forma simbolica. Senza dubbio, l'ingresso, anche nell'ambito architettonico, di un altro tipo di spazio, quello virtuale,¹³ spinge l'architettura a elaborare un'altra forma di rappresentazione. È evidente, infatti, come dice Marotta parlando di Ito, che ciò che muta è la *nostra visione* dello spazio (Marotta 2010: 34) e con essa, aggiungiamo, anche la concezione della soggettività alla base di quella visione. Forse la rappresentazione che qui si propone richiede l'intervento di una soggettività *nomade*: un osservatore che non occupa più un luogo predisposto, ma tuttavia non rinuncia a occupare *un* luogo dal quale è chiamato a riflettere su un altro tipo di spazio. Nell'architettura smaterializzata, come dice Nouvel – lo ripetiamo un'ultima volta – l'idea è quella di promuovere una «percezione del sensibile dal materiale all'immateriale» (Baudrillard e Nouvel 2000: 11). Il soggetto non viene messo da parte, ma è coinvolto nella relazione con l'oggetto: sebbene non più chiamato ad assumere una posizione per cogliere gli aspetti prospettici della costruzione – come nel caso della *Tête Défense* in cui l'opera è inscritta nell'orizzonte stesso – rimane elemento attivo, agisce tramite il proprio sguardo, che nelle pieghe della materialità viene questionato, messo in dubbio, «destabilizzato» (Baudrillard e Nouvel 2000: 12).

L'architettura smaterializzata non è allora un'architettura che scompare, ma al contrario diventa *medium* che allude all'immaterialità, collocando l'osservatore nell'esperienza dell'incertezza del percettivo, di fronte a uno spettacolo che interroga il reale e mette in dubbio la materialità, e, come abbiamo già detto, lo intride di immaterialità. Perciò questo genere di architettura è ancora forma simbolica, una rappresentazione che, come afferma Zennaro, «tende a essere priva di corporeità, trasferibile su un piano diverso rispetto a quello della realtà materiale, che intende spostare la ricezione sul piano della virtualità» (Zennaro 2010: 51). Riemerge, infine, una nozione di virtualità intrecciata con l'essere reale, che si dispiega come possibilità inscritta nel reale stesso. Allora, sulla scia di Mikel Dufrenne, possiamo affermare che il virtuale, in quest'accezione, è qualcosa che si lega a doppio filo con il reale, qualcosa che mette in gioco una sorta di immaginario che si genera dal percepito, e che dunque in questo senso evoca l'immateriale, ma nell'immanenza stessa del reale, «sovrabbondanza d'essere, sovrabbondanza di senso» (Dufrenne 2004: 200). Dunque, riformulando

¹³ Per completezza, citiamo qui in nota un altro modo in cui il virtuale entra in relazione con l'architettura. Pensiamo qui alle pratiche del progetto che negli ultimi decenni sono state sempre più rivoluzionate dall'introduzione di supporti tecnologici (Carpo 2017; Ortega 2017; Saggio 2007), a partire dai programmi di disegno fino alle avanguardistiche rappresentazioni in realtà aumentata (AR) o virtuale (VR).

per l'ultima volta ancora Baudrillard, ciò che sta scomparendo è un certo rapporto con la realtà: viene evocato non un superamento del materiale in un senso metafisico o trascendente, ma un ampliamento del reale stesso che porta alla luce un suo aspetto cruciale, l'immateriale. La riflessione che l'architettura ha compiuto in questo senso, ma tuttora compie,¹⁴ rappresenta un invito a rimanere nella sostanza del mondo, a partire dalla quale è possibile però volgere lo sguardo altrove, verso l'immateriale, senza esserne sommersi.

In conclusione, il percorso sin qui compiuto ha mostrato la genesi di una famiglia di concetti che man mano si sono fatti strada e hanno preso corpo nel progettare. Una strada, quella tracciata da Ito e da Nouvel, che getta le basi per un'architettura che necessariamente dovrà intrecciarsi sempre di più con lo spazio virtuale, forse fino a trasformare gli edifici, come prospettava Mitchell, in «imbarcaderi per i bits» (Mitchell 1997: 55). In questa realtà, in cui si aprono di continuo nuovi spazi, l'architettura si fa efficace *mediazione* tra virtuale e fisico, dispositivo in grado di fare irrompere l'immateriale interrogando la materia, evocando questo spazio altro, mischiandosi con esso. Un'architettura che, in sintesi, si fa ancora luogo in cui ripristinare uno sguardo estetico e critico, in grado di celebrare e cogliere l'ormai ineliminabile intreccio di materiale e immateriale.

Bibliografia

AG4

2006 *Media facades*, Daab, Koln

APPADURAI, A.

1996 *Modernity at Large*, University of Minnesota Press, Minneapolis.

BACHELARD, G.

1960 *La poétique de la rêverie*, PUF, Paris.

BAUDRILLARD, J.

2009 *La scomparsa della realtà. Antologia di scritti*, Lupetti, Bologna.

BAUDRILLARD, J., NOUVEL, J.

2000 *Architettura e nulla. Oggetti singolari*, Mondadori, Milano.

BIRAGHI, M.

2019 *L'architetto come intellettuale*, Einaudi, Torino.

BOISSIÈRE, O.

¹⁴ Un esempio di come l'architettura stia proseguendo una sperimentazione che ancora va nella direzione aperta dall'architettura smaterializzata, sono, come scrive lo storico dell'architettura Marco Biraghi, gli edifici realizzati per ospitare degli Apple Store (ultimo quello firmato da Foster + Partners in Piazza Liberty a Milano): «gli Apple Store sparsi per il mondo [...] si fanno portatori di un'estetica che è la precisa traduzione dell'immaterialità e della virtualità dell'universo informatico e del web: pareti vetrate, interamente trasparenti; superfici lisce e candide; una luce uniformemente diffusa» (Biraghi 2019: 159).

- 2003 *Jean Nouvel* (1996), Idealibri, Santarcangelo di Romagna.
- CARPO, M.
2017 *The Second Digital Turn: Design Beyond Intelligence*, MIT Press, Cambridge.
- CHALMERS, D.J.
2017 «The Real and the Virtual», *Disputatio*, 9, XLVI, 309-352.
- DALMASSO, A.C.
2014 «Il bordo opaco. Pensare lo schermo, pensare la superficie», *Rivista di estetica*, 55, 535-570.
- DELEUZE, G.
2001 *Il bergsonismo e altri saggi* (1966), Einaudi, Torino.
- DUFRENNE, M.
2004 *L'occhio e l'orecchio* (1987), Il Castoro, Milano.
- FERRARI, M.
2013 *Architettura e materia. Realtà della forma costruita nell'epoca dell'immateriale*, Quodlibet, Macerata.
- FRANZINI, E.
2018 *Moderno e postmoderno. Un bilancio*, Cortina, Milano.
- GRIMSHAW, G. (A CURA DI)
2014 *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford University Press, New York.
- HUSSERL, E.
2009 *La cosa e lo spazio* (1973), Rubettino, Soveria Mannelli.
ITO, T.
2001 *Toyo Ito. Le opere i progetti gli scritti*, a cura di A. Maffei, Electa, Milano.
2003 *Toyo Ito. Antologia di testi su "L'architettura evanescente"*, a cura di G. Longobardi, Kappa, Roma.
- MALDONADO, T.
2005 *Reale e virtuale* (1992), Feltrinelli, Milano.
- MAROTTA, A.
2010 *Toyo Ito. La costruzione del vuoto*, Marsilio, Milano.
- MITCHELL, J.W.
1997 *La città dei bits. Spazi, luoghi e autostrade informatiche* (1995), Electa, Milano.
- NERI, G., E ZOFFOLI, P.
1992 *L'architettura dell'immateriale*, Clear, Roma.
- NEUMEYER, F.
2015 *Cos'è una facciata? Imparare da Alberti*, Cortina, Varese.
- ORTEGA, L.
2017 *The Total Designer: Authorship in the Architecture of the Postdigital Age*, Actar Publishers, New York-Barcelona.
- PALLASMAA, J.
2011 *The Embodied Image: Imagination and Imagery in Architecture*, Wiley & Sons, Chichester.

PANOFSKY, E.

2007 *La prospettiva come "forma simbolica" (1927)*, Abscondita, Milano.

PINOTTI, A.

2018 «Immagini che negano sé stesse. Verso un'an-iconologia», in P. Montani, D. Cecchi, e M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano, 231-243.

PODRINI, L.

1995 *Materiale e Immateriale. L'effimero nell'architettura contemporanea*, Maggioli, Rimini.

RIVA, G., E GAGGIOLI, A.

2019 *Realtà virtuali. Gli aspetti psicologici delle tecnologie simulate e il loro impatto sull'esperienza umana*, Giunti, Firenze.

SAGGIO, A.

2007 *Introduzione alla rivoluzione informatica in architettura*, Carocci, Roma.

SLAATTA, T.

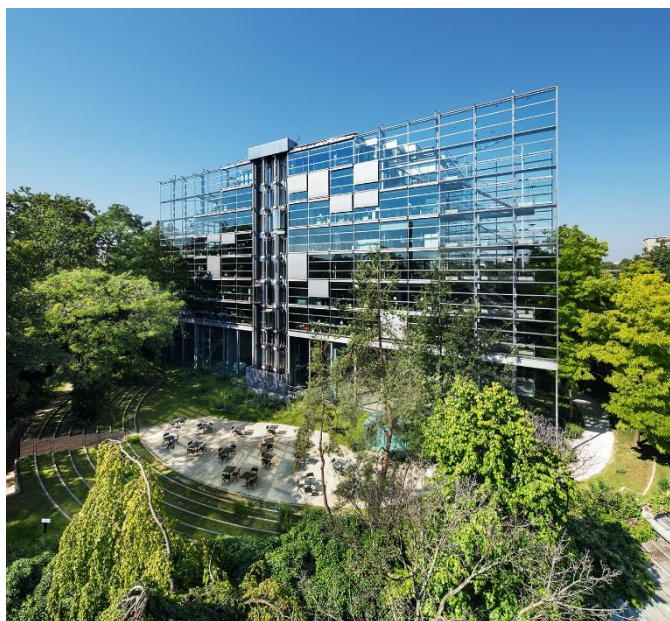
2006 «Urban Screens: Towards the Convergence of Architecture and Audiovisual Media», *First Monday*, 4, <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1549>.

VIRILIO, P.,

2000 «Dal Media Building alla città globale», *Crossing*, 1, 5-15.

ZENNARO, P.

2010 *La qualità rarefatta. Considerazioni sull'influenza del vuoto nella costruzione dell'architettura*, FrancoAngeli, Milano.



Crédits

Fondation Cartier pour l'art contemporain

© Jean Nouvel / ADAGP

Photo © Luc Boegly