

RESPONSABILITÀ DELL'IMMAGINAZIONE

Fabrizio Gay

Università IUAV di Venezia, Dipartimento di Culture del progetto, fabrizio@iuav.it

Keywords

teoria delle immagini; tecniche dell'ideazione; morfologia degli artefatti; archeologia del presente

Morfologia degli artefatti e archeologia del presente

A metà degli anni Novanta lasciai la professione di architetto quasi al debutto per occuparmi di “Disegno” inteso come tecnica dell'ideazione degli artefatti (disegno per il design), intendendolo come parte di quella antica tradizione di studi che il naturalista ottocentesco D'Arcy Thompson riassumeva nel termine goethiano “Morfologia”, definendola come “[...] la più ampia Scienza della Forma che la materia assume in tutti i suoi aspetti e le sue condizioni, scienza che –ampliando i suoi orizzonti– si occupa anche di forme che sono immaginabili solo sul piano teorico.” (Thompson, 1942, p. 1026) Quest'idea di una “morfologia” come “scienza delle forme possibili” può essere sospettata di totale ingenuità: comprende tutto spiegando nulla. Ma si noti bene come per D'Arcy Thompson la morfologia è una disciplina assolutamente “materialista”; riguarda solo la materia in sé stessa, giacché egli rifiuta il dualismo di forma e materia o qualunque distinzione tra anima e corpo. Come spiegherà meglio Gilbert Simondon (2005) all'inizio della principale delle sue due tesi dottorali, le nozioni di “forma” e di “materia” non indicano altro che due opposti ordini di scala –quello inter-elementare e quello infra-elementare– coi quali conosciamo uno stesso e medesimo individuo fisico. Dunque, la “morfologia” come “scienza delle sole forme possibili” non è un delirio psichedelico di immagini allucinatorie. All'opposto, è una vigile critica della realizzabilità del possibile attuata attraverso un particolare esercizio dell'immaginazione. È una “scienza del necessario e del potenziale” che presuppone un pieno “realismo dell'immaginazione”, ovvero la capacità e l'adeguatezza dell'immaginazione a cogliere i limiti che l'inemendabile realtà stringe attorno ai fatti e al fattibile.

Formatomi come architetto, ero particolarmente

interessato ai limiti che la realtà fisica e storica imponeva al senso degli artefatti edilizi ed urbani. Non ero tanto interessato alla storia dell'architettura e della città, mi interessavo piuttosto alle loro sottese morfologie, o, per meglio dire, alle loro “archeologie”.

Mi spiego. Il mio interesse per le morfologie architettoniche e urbane era sostanzialmente pratico e politico.

Occupandomi di morfologia degli oggetti credevo di aver solo rinviato l'appuntamento coi cantieri edilizi per studiare aspetti di un cantiere molto più ampio. Coltivando ancora un po' le mie passioni di studente formatosi nel decennio precedente con letture gramsciane, credevo che, anche nelle concrete pratiche progettuali (artistiche e tecniche), la vera posta in gioco fosse la critica ideologica e politica. La mia ambizione (forse velleitaria) era quella di fare il mestiere di progettista in un modo diverso da quello professionale: facendo l'archeologia dell'attuale sapere progettuale che opera nelle varie forme di design e nella produzione degli artefatti estetici.

Per “archeologia del sapere” intendevo letteralmente quella delineata da Michel Foucault nell'omonimo testo –L'Archéologie du savoir– del 1969 che, fin dall'appassionata lettura che ne feci al prim'anno d'università, mi offrì il punto di vista col quale affrontai i corsi allo IUAV che mi hanno davvero formato –quelli di storia e di estetica tenuti da Giorgio Ciucci, Manfredo Tafuri, Franco Rella, Paolo Fossati e Massimo Cacciari– e che mi pose le domande (carsiche) alle quali, nei decenni successivi, ho cercato risposte, soprattutto nella “semiotica del discorso e delle pratiche” formulata da Jacques Fontanille (2003, 2008) e nella teoria dell'iconicità di Jean-François Bordron (2011). Insomma, in più di un quarto di secolo, la mia ricerca si è svolta come se fosse motivata dall'incrocio di due appuntamenti: i) come se l'archeologia del sapere di Foucault (1969) abbia dato un appuntamento –quarant'anni dopo– alla semiotica del discorso e delle pratiche di Fontanille (2003, 2008), ovvero al modello generativo del piano dell'espressione; ii) come se la Morfologia di D'Arcy Thompson (1942) abbia dato un appuntamento –ottant'anni dopo– alla Semiofisica di René Thom (1988), embrione di una “Morfologia dell'artificiale”.

Questi due “appuntamenti” tra discorsi così lontani tra loro possono sembrare deliranti, ma dirò

poi –nel paragrafo 2– come oggi li vedo possibili attraverso la mediazione giocata dal pensiero di Gilbert Simondon.

Nel frattempo, non è facile spiegarmi in breve, spiegando perché credo che la concreta disciplina del disegno sia fondata su una semiotica del visibile, in qualche modo, già implicita nel testo di Foucault.

Bisogna anzitutto ricordare che la “archeologia” di Foucault si proponeva come un punto di vista essenzialmente politico e “illuminista” –benché la si iscriva tra i furori di un nietzschesimo post-moderno– focalizzato sul tema “ideologico” dei rapporti tra “sapere e potere”, confidando (illuministicamente) nel potere critico (decostruttivo) ed emancipativo (costruttivo) della conoscenza razionale e positiva (documentale). Quel particolare tipo di “conoscenza” si chiamava “archeologia” proprio perché affrontava il tema dei rapporti tra “saperi e poteri” non tanto nella dimensione della “storia” (dell’epos, del racconto) quanto in quella della “genealogia”, cioè, della ricostruzione archeologica delle reti di concrete ascendenze tecniche tra discorsi, pratiche, dispositivi concettuali, procedure, istituzioni. Detto altrimenti, fare “archeologia del presente” voleva dire sospendere l’autorità dei grandi racconti storici ed estetici, costringendosi alla nuda positività del documento, alla sua “tracciabilità”, salvaguardando così –come in “immagine” e non in “verbo”– la rete delle relazioni possibili tra i nudi reperti della storia. Giacché i reperti sui quali lavora questa “archeologia del presente” sono relazioni tra oggetti fisici e oggetti sociali –tra performance e competenze, tra corpi e saperi documentati–, era per me del tutto conseguente considerare da un punto di vista “archeologico” gli oggetti (più o meno storici) del nostro presente –la città, il vestiario, la casa, l’utensileria, i parchi, gli abitacoli, le opere d’arte, i musei, gli ospedali...– e le “competenze”, le pratiche, le scene, del loro uso nei domini sociali delle arti, dell’architettura, del design, della religione, della vita quotidiana, ecc.

Perciò, occupandomi di Disegno non ho fatto altro che alternare e correlare ricerche storiche ed empiriche su reali artefatti estetici –specialmente disegnando e studiando la genesi e la ricezione di artefatti architettonici– a indagini teoriche sulle categorie e i modelli che cercano di spiegare perché quegli artefatti “hanno la forma che hanno”, individuando gli aspetti di quelle forme in cui

funzionano le valenze sulle quali si giocano le valorizzazioni attuali di quegli oggetti.

Questi studi portavano a risultati concreti e specifici, verosimili caso per caso, ma che, nel loro groviglio episodico e caotico, evidenziavano il bisogno di uno sfondo teorico unitario.

Una teoria delle immagini davvero generale

Il testo che –ritenendolo fondamentale– collocherei in testa alla breve bibliografia di questa mia presentazione è *Imagination et invention*, lo stringato compendio del corso di psicologia che Gilbert Simondon tenne alla Sorbona nel 1965-66 e che oggi si può leggere in una riedizione del 2008. È un testo sorprendente perché tratta l’immagine come realtà intermedia tra un essere e il mondo e la tratta in tutte le sue fasi e modi di esistenza, tanto negli organismi individuali quanto nelle comunità sociali. Comincia col definire il modo embrionale in cui l’immagine consiste in uno “schema d’azione” autogenerato nella vita psichica pre-cosciente di un vivente (o di una macchina), prima della percezione e dell’adattamento ambientale.

È questa un’immagine “a priori” che solo poi, nel corso dell’adattamento ambientale dell’organismo, può divenire una vera e propria immagine “infra-percettiva”, cioè, “a presenti”.

In questo stadio infra-percettivo “immagine” è forma di accoglienza degli stimoli ambientali nel soggetto percipiente mentre egli apprende interattivamente i suoi ambienti interno ed esterno. Qui l’immagine diviene una pluralità di immagini –nei diversi formati sensoriali– integrata a formare per l’organismo un analogon del suo ambiente. In questa fase del suo essere l’immagine è una sorta di “modello” in stabilizzazione continua. Per il soggetto, nello stabilizzarsi reticolare di modelli e categorie del mondo, le immagini sono memorizzate come fatti che valgono “a posteriori”, divengo propriamente “simboli” emotivo-affettivi delle esperienze che le hanno generate; esse costituiscono i materiali sui quali lavora l’immaginazione che nella sua attività inventiva produce immagini “anticipatrici”, cioè, valevoli ancora “a priori” per guidare l’azione.

Simondon descrive così il ciclo completo delle fasi di esistenza dell’immagine, dalla sua scaturigine neurofisiologica alla sua memorizzazione individuale e collettiva, fino alla sua concretizzazione fisica e documentale in artefatti (fisici o ideali),

in oggetti ed eventi del mondo. Ogni oggetto “ideato” discende da genealogie tecniche di idee (immagini) e se ne fa portatore –nel bene o nel male e per via di immagini– partecipando alla filogenesi dell’artificiale.

Sulla filogenesi e l’ontologia degli oggetti tecnici Simondon, otto anni prima, aveva pubblicato le sue pagine più famose: la folgorante tesi *Du mode d’existence des objets techniques*. Ma con il corso su *Imagination et invention* egli segna un passo ulteriore: comprende in una stessa visione l’ontogenesi dell’immagine e la filogenesi dell’immaginazione, chiarendo in che modo le immagini divengono “oggetti sociali” –nel senso in cui sono intesi da Ferraris (2009 – o, secondo Eco (1997), “tipi cognitivi”.

Detto altrimenti, Simondon chiarisce in che modo le “idee” esistono ed evolvono indipendentemente da noi –non (platonicamente) a-priori, ma a-posteriori– esattamente come le specie naturali. Di conseguenza l’ideazione non è infinita e incondizionata fantasticheria, ma è l’esercizio –responsabile o irresponsabile– dell’immaginazione progettuale che si misura con l’inemendabile e unica realtà delle idee.

L’orizzonte di un compito pratico (etico)

Come mi chiarirono soprattutto l’antropologia delle immagini di Belting (2004) e la tecno-estetica di Simondon (1992), molti artefatti estetici funzionano come “oggetti-immagine”, cioè, come corpi concepiti o usati come supporto d’immagini intese come “oggetti sociali”, non solo e sempre come rappresentazioni.

Dunque, comprendere il senso di questi “oggetti-immagine” è cosa che, a mio parere, riguarda la specificità conoscitiva del Disegno –attività che a sua volta produce altri oggetti-immagine– e costringe la ricerca sul Disegno ad oscillare tra corpi e teorie, tra “oggetti fisici” e “oggetti ideali”, perché solo così può comprenderli insieme nella loro unica e inemendabile realtà di “oggetti sociali”. Intendo dire che la Morfologia dell’artificiale coincide “Realmente” con l’archeologia del sapere. Perciò mi occupo di Disegno intendendolo come lo studio della (reale) responsabilità dell’immaginazione, fondato in un’adeguata teoria delle immagini intese come “oggetti sociali”.