

L'IMMAGINE DIGITALE COME INTERFACCIA AMBIENTALE COMPLESSA: UNA LETTURA DI SCENARIO

Paola Puma

Università degli Studi di Firenze, Dipartimento di Architettura, paola.puma@unifi.it

Keywords

immagine digitale; interfaccia; infosfera ambientale

L'ambito di studio (introduzione)

L'attuale caratterizzazione della società digitale e dell'infocultura basata sulla ampia e facile co-produzione di idee e condivisione di contenuti ha trasformato la nostra esperienza cognitiva, sociale, produttiva ed estetica del mondo con profondi e continui cambiamenti, ancora in corso e forieri di prossimi ulteriori assestamenti dovuti all'imminente evoluzione delle tecnologie digitali da infosfera su devices a infosfera ambientale, un habitat olistico dove la *media convergence*¹ va delineando una stretta integrazione del virtuale e del fisico.

Molta letteratura, anche consolidata ma qui ancora richiamata per la sua predittiva attualità, ha prefigurato in passato (Negroponte, 1995; Levy, 1997; Buffardi & de Kerckhove, 2011; Maldonado, 2015) e tratta oggi l'impatto culturale profondo del mediascape sui processi e le espressioni di nostro interesse, legati a quanto gli attuali processi digitali di produzione, riproduzione e distribuzione delle informazioni e delle immagini influenzino la nostra percezione ed esperienza dello spazio, del tempo, della materia, dei sensi e dell'identità² (Packer & Jordan, 2001; Lichty, 2013; de Kerckhove & de Almeida, 2014; Campanelli, 2016; Bostenaru Dan & Craciun, 2016).

A questa ed alla letteratura specialistica sull'impatto del digitale sull'architettura e sulla rappresentazione (Sacchi, & Unali 2003; Balzani, 2017; Sacchi, 2018), fanno riferimento le seguenti riflessioni, dedicate ad alcuni processi che hanno interessato il campo disciplinare del Disegno, e si pongono in chiave di sintetica rilettura critica a posteriori dei principali passaggi verificatisi e di interrogazione sugli scenari che ci troviamo davanti.

Il Disegno e il Rilievo digitali: tre cambi di coordinate (discussione)

Le principali traiettorie lungo le quali i cambiamenti di status della disciplina del Disegno e del rilievo si sono prevalentemente svolti negli ultimi anni possono essere sinteticamente rintracciate in una serie di trasformazioni, a loro volta forse riconducibili a tre principali cambi di configurazione dei quali si propone qui una sinossi di grande scala, propedeutica alle successive ipotesi in conclusione finale.

- *da punto a cloud*: i due termini principali da sempre costitutivi dell'essenza disciplinare del Disegno -il rilievo e la rappresentazione- hanno recentemente via via assunto accezioni meno precise ma più articolate che in passato, diventando quasi una cloud semantica ricca di intersezioni e contaminazioni⁴ (similmente alla *pointcloud*, che mostra del manufatto la descrizione oggettiva ed insieme le sue rappresentazioni multiple); si è andata così delineando quella che potremmo definire una cloud metodologica, costituita appunto almeno dai nodi *Rilievo, rappresentazione, disegno, visual, infografica, data visualization*, da sempre agganciata alla cloud applicativa costituita dalle finalizzazioni di progetto, documentazione, valorizzazione, formazione, comunicazione; tra le due, la profonda trasformazione strutturale operata e mediata da una cloud che potremmo definire di contesto ambientale: un ecosistema digitale costellato dal virtuale, dal IOT, dai big data, dalla AI.

- *da vettore a traiettoria spaziale*: l'irruzione ormai assestata del digitale sembra inoltre aver significato non solo l'introduzione di una nuova terza presenza intermedia tra i campi metodologico ed applicativo preesistenti ma anche una variazione di struttura delle reciproche relazioni: se prima tra i singoli termini dell'insieme metodologico e quelli dell'insieme applicativo esistevano delle relazioni biunivoche, in cui ogni termine puntuale si collega ad un altro in relazione diretta uno-a-uno, l'ecosistema digitale modifica i vettori di relazione in un cluster aggregativo multidimensionale che trasforma le piste di lavoro lineari (rilievo applicato alla valorizzazione, rappresentazione applicata all'educazione, visual applicato alla comunicazione e così via) in traiettorie su superfici metaforicamente simili a delle mesh, misurabili, leggibili ed interpretabili dinamicamente a seconda dell'approssimazione topologica scelta.

- *dalla triade all'ibridazione scientifica*: se la triade

scientifica che ha contraddistinto la disciplina del Disegno in epoca analogica era imperniata sui tre snodi epistemologici di metodo, strumenti e tecniche, il digitale sembra quindi aver indotto su questo modello anche trasformazioni di convergenza e ibridazione fra le tre categorie logiche con un esito di maggiore scelta degli output e flessibilità dei conseguenti impatti applicativi: appare difficile, per esempio, incasellare esclusivamente nella metodologia l'uso della fotomodellazione da SFM, tralasciandone la sovrapposizione con la tecnica dovuta all'automazione dell'intero workflow di processing ed elaborazione delle immagini.

Assestamenti di scenario (risultati)

Come ampiamente registrato per la produzione teorica e fisica dell'architettura, anche nella rappresentazione il digitale sembra aver funzionato perciò come un catalizzatore che ha profondamente trasformato, non solo di strumentazione ma di senso ed esito, lo statuto della nostra disciplina tenendola però così anche strettamente agganciata all'evoluzione dei saperi, della società, delle professionalità.

Conseguentemente il campo di lavoro ed i materiali strumentali e concettuali sul nostro tavolo (e desktop) si sono continuamente aggiornati cambiando di natura e prefigurando di nuovo oggi un diverso assetto che a breve irromperà nella nostra quotidianità ed operatività con IOT, AI e robotica. In questo quadro di transizione un elemento di continuità è stato finora costituito dall'immagine che, nelle sue plurime accezioni materiali ed immateriali, ha continuato a mantenere la sua centralità rappresentando il fulcro di ogni cambiamento di dominio (Quici, 2018).

Dall'immagine all'interfaccia (conclusioni)

Alcune caratteristiche della società dell'informazione e della new media society descritta da Lichty (2013) convivono sinergicamente confermando ancora oggi alla visione il predominio gnoseologico già consolidato nella storia, seppure in una situazione di progressivo spostamento di paradigma verso approcci alla acquisizione ed alla restituzione della conoscenza di tipo multi-sensoriale, uno spostamento in corso che prefigura un ulteriore assestamento relativo al ruolo delle immagini nella società della conoscenza.

Il predominio della visione instauratosi nella cultura occidentale nel Rinascimento⁵ sembra oggi

infatti posto in una luce diversa dalla cultura digitale contemporanea che, pur dichiaratamente basata sul visuale, muove verso la ricomposizione olistica della conoscenza del reale⁶, in particolare attraverso l'interattività dell'*augmented tactility* come estensione tecnologica del tatto ma anche attraverso la virtualità come espansione proprio-cettiva di tutti i sensi⁷.

In questo senso la visione è ancora al centro dell'acquisizione, restituzione e gestione della conoscenza e del reale ma l'immagine continuerà sempre più a farsi interfaccia di superamento dell'intervallo tra il corpo e il mondo materiale od immateriale mentre il Punto di vista del sistema prospettico va collocandosi immersivamente al centro di un'articolazione di vere e proprie architetture informative.

L'osservazione di questo tema nei prossimi anni potrà dirci in quali termini anche nella *net condition* può essere confermata la lezione di Wölflin prima e di Panofsky poi –secondo la quale le forme della visione identificano la cultura del tempo ed ogni società adotta la rappresentazione dello spazio che più le si attaglia– e se dunque questo spostamento dall'immagine all'interfaccia potrà essere considerato anche sintomatico e paradigmatico di una condizione dalla complessità crescente.

Note

1 “Media convergence: phenomenon involving the interconnection of information and communications technologies, computer networks, and media content. It brings together the “three C’s” – computing, communication, and content– and is a direct consequence of the digitization of media content and the popularization of the Internet. *Media convergence* transforms established industries, services, and work practices and enables entirely new forms of content to emerge. It erodes long-established media industry and content “silos” and increasingly uncouples content from particular devices, which in turn presents major challenges for public policy and regulation” (Flew, 2017). *Media convergence*. In *Encyclopædia Britannica online*. Encyclopædia Britannica, inc. Retrieved from <https://www.britannica.com/topic/media-convergence>).

2 Pur tralasciando qui tutto l'interessante argomento del ruolo delle immagini nelle pratiche socio-culturali, laterale al nostro focus di discussione

(Campanelli, 2010), non si può non citare qui il fondamentale apporto a questi studi dato nei decenni dai teorici dei media e della comunicazione della scuola di Toronto, oggi soprattutto rivolto ai temi del rapporto tra tecnologie ed esperienza sociale dello spazio e del tempo, con il focus su come le tecnologie si intrecciano tra di loro e insieme modellano l'ambiente architettonico ed urbano alterandone il ritmo, il tempo e la vita.

3 Come significativo spaccato dell'avanzamento della disciplina si citano gli Atti delle ultime quattro edizioni del Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione: Firenze 2016: Bertocci & Bini, 2016. Napoli 2017: Di Luggo & Giordano, Florio, Papa, Rossi, Zerlenga, Barba, Campi, Cirafici, 2017. Milano 2018: Salerno, 2018. Perugia 2019: Belardi, 2019.

4 Anche nel mondo digitale resta validissima l'individuazione, già emersa nel forte orientamento verso le rappresentazioni di tipo visuale del post moderno, della contaminazione come potente agente di trasformazione culturale: ogni categoria è anche oggi sempre più soggetta ad una ibridazione dove una sfera si può sostituire ad un'altra espandendosi, con un processo che ha riguardato profondamente anche l'architettura e la sua rappresentazione (Baudrillard, 1993).

5 Il predominio della vista nella cultura occidentale proviene dall'antichità ma assume quasi caratteri di egemonia dal Rinascimento, quando viene riferito al passaggio dal racconto orale al racconto stampato, cioè dalla cultura orale acquisita attraverso l'udito ed in comunità a quella individuale acquisita dalla lettura, mentale e silenziosa (Baudrillard, 1987; Parigi, 2004; Campanelli, 2016).

6 de Kerckhove & de Almeida (2014) segnalano in particolare come sia in atto un superamento dell'intervallo tra soggetto e realtà causato dal predominio della visione, che isola un solo senso rispetto agli altri: *"An embodied sensation of the world and a re-sensorialization of the environment are described to complement the visually based perspective with a renewed sense of our relationship to the spatial and material surrounds. What is attempted here is to induce the topological reunion of sensation and cognition, of sense and sensibility and of body, self and world"* (p. 2). E nello stesso senso sembra andare Vercellone (2017): "L'immagine tende inoltre sempre più a costituire una cultura che assume le fattezze dell'embodiment, nella quale cioè i simboli tendono ad assumere forme sensibili e

addirittura ad incorporarsi, a superare la superficie della rappresentazione per esprimersi su di un piano sinestetico".

7 *"While the point of view is still central to the Western mental ecology, there are signs that other ways of apprehending the world involving more senses are evolving albeit in a paradoxical fashion. As it extends the nervous system, electricity expands the reaches of all the senses. The Internet, the Web and the electronic grid of the planet provide humans with an extension of their central nervous systems, linking body to the environment and vice-versa"* (de Kerckhove & de Almeida, 2014, p. 3).

8 Si fa poi qui diretto riferimento all'importanza della prospettiva e del Punto di vista prospettico come sinonimo simbolico e culturale; dall'ampia bibliografia sull'argomento citiamo solo un testo ancora oggi di fondamento: Panofsky, 1984. *La prospettiva come forma simbolica e altri scritti*, Milano: Feltrinelli.