

Un disegno / labirinto

Autor(en): **Purini, Franco**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Archi : rivista svizzera di architettura, ingegneria e urbanistica =
Swiss review of architecture, engineering and urban planning**

Band (Jahr): - **(1999)**

Heft 6

PDF erstellt am: **15.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-131716>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Un disegno/labirinto

Franco Purini

«Un disegno architettonico, in breve, è sempre piú lucido della sua analisi».

Josif Brodskij

Una breve premessa

Ogni volta che si parla di disegno non è mai superfluo ricordare una cosa ovvia, e cioè che senza di esso non è possibile alcuna vera conoscenza delle cose. Il *potere risolutivo* della linea è infatti l'unico mezzo di cui si dispone per comprendere con una esattezza soddisfacente la struttura dei corpi che compongono il mondo visibile. La linea è ciò che unisce e separa. Nessuna fotografia, neppure la piú nitida, può mostrare meglio di un disegno il divaricarsi di un ramo da un tronco di un albero, l'innesto su di esso delle foglie, la disposizione sulla loro superficie delle nervature, progressivamente piú sottili fino a farsi un'impalpabile ragnatela che riproduce in piccolo, come un frattale, la figura dell'albero intero, racchiudendo in un solido cerchio il microcosmo e il macrocosmo, il principio e il suo sviluppo. Se questo è vero per chiunque – basti pensare all'importanza dei disegni anatomici nella formazione di un medico – per un architetto, che agisce sul mondo fisico, il disegno è letteralmente *lo sguardo*. Alla luce di queste considerazioni, incontestabili ma, a quanto pare, non da tutti condivise, è sconcertante assistere alla continua erosione alla quale è sottoposto l'insegnamento del disegno nelle scuole di architettura italiane.

Lo sfondo

Come è noto rappresentare l'architettura è un'operazione estremamente complessa, notevolmente ambigua, largamente imprevedibile nei suoi esiti. Anche se si possiede un corredo teorico soddisfacente o anche, in qualche caso, piuttosto consistente, nonché il talento necessario, il risultato dell'insieme degli elaborati grafici chiamati a comunicare le intenzioni architettoniche finisce con il non corrispondere spesso alle aspettative. Occorre infatti che il contenuto documentario del disegno sia trasceso in un'immagine dotata di un plusvalore semantico che generalizzi il valore

contingente dell'opera oggetto della rappresentazione, spingendo questa verso le aree del simbolo, dell'allegoria, dell'ideogramma sintetico e allusivo. Solo agendo a questo livello il messaggio grafico raggiunge il suo destinatario, proponendosi peraltro piú come un enigma che come una *spiegazione*. Il disegno è poi ambiguo perché, come si vedrà meglio piú avanti, è in competizione genetica con l'opera cui darà vita. È infine imprevedibile in quanto occorre mettere in sintonia l'uso dei codici convenzionali con la deriva soggettiva ad essi impressa da chi li adopera.

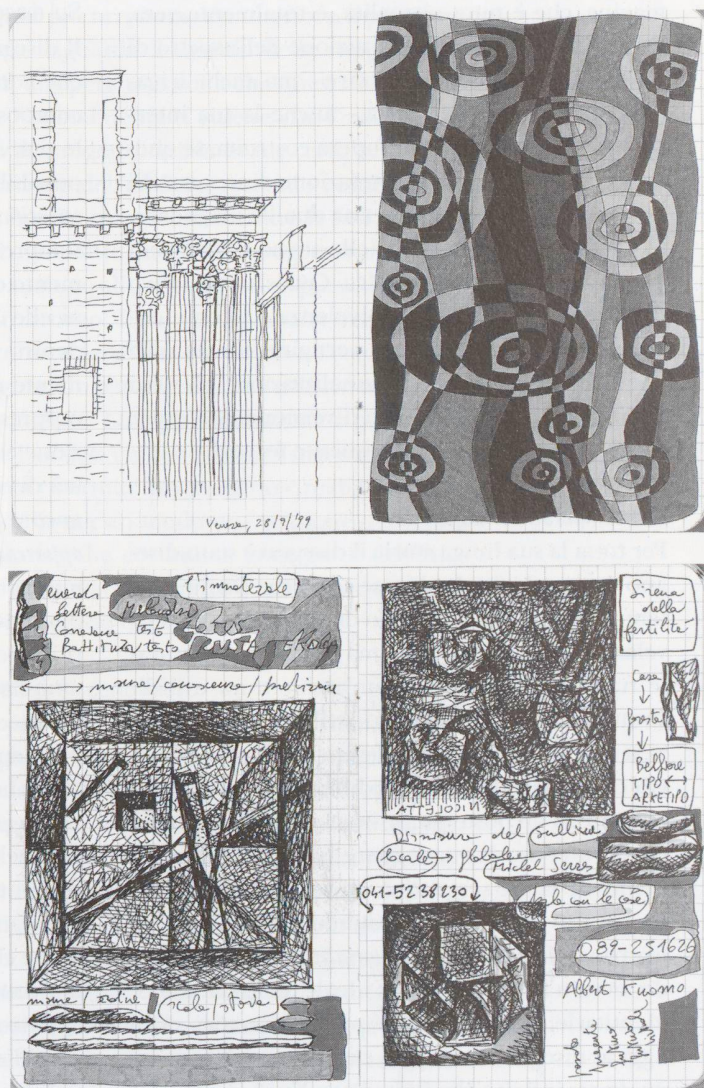
Una particolarità strutturale necessaria

Qualsiasi elaborato grafico possiede almeno tre livelli di lettura. Il primo si può definire come il piano della *referenzialità diretta*. Il disegno contiene un certo numero di informazioni alcune piú evidenti, altre accessibili solo a un secondo e terzo sguardo, per cui si configura come una vera e propria *memoria* delle decisioni progettuali e delle sue fasi. Il ruolo del disegno come *memoria* è, tra l'altro, uno degli aspetti fondamentali dell'esercizio grafico. Le notissime e suggestive tavole di particolari costruttivi eseguite a mano libera da Mario Ridolfi, recentemente riedite da Francesco Cellini e Claudio D'Amato, sono esempi autorevoli di un disegno che si autostratifica per accumulo di notazioni, rimandi, frammenti, costituendosi come palinsesto di un percorso ideativo in cui il tempo dell'esistenza pervade l'opera in una continuità assoluta, che si risolve in una unità e in una coincidenza di espressione e di vita. Il secondo livello consiste in qualcosa che si potrebbe chiamare *l'ambito metaforico*. Linee e volumi, ombre e campiture, costruzioni geometriche e scorcî prospettici oltrepassano il loro compito informativo e si compongono in un discorso che ha per oggetto, ad esempio, la finalità dell'architettura nell'esistenza umana, il senso della città, la relazione tra uomo e natura. Le prospettive lecorbuseriane che fecero conoscere la *Città di tre milioni di abitanti* sono da questo punto di vista immagini a tutt'oggi insuperate. Esse *parlano* di una

nuova stagione di concordia nel tormentato rapporto tra la tecnica e l'abitare. Un abitare che richiede all'uomo un respiro geografico, un potente afflato cartesiano che illumina magnificamente sulla possibilità che la modernità offriva, nei primi decenni del secolo, di ripensare totalmente l'idea stessa di organismo urbano, trasformando l'utopia in realtà costruita. Osservando con attenzione queste vedute a volo d'uccello, eredi dei *panorami* ottocenteschi, emergono in filigrana le sottostanti strutture iconografiche, ovvero la *piramide* e la *scala*, classici emblemi di un percorso ascendente. Il simbolo di una progressione verso l'alto permea dunque l'intera scena, innestando sul ciò che è visivamente esplicito un valore nascosto. Il terzo significato espresso da un disegno si configura come un piano *autonomo* del contenuto. Il disegno ha già dato le sue informazioni, ha già espresso i suoi aspetti metaforici e può finalmente liberare il suo consistere finale in un puro sistema di segni, nel quale il lato compositivo assume un'importanza determinante, elevando il disegno stesso alla dignità di un prodotto artistico che basta a se stesso. Nei disegni di Aldo Rossi questo valore autonomo supera di gran lunga gli altri due. La stessa cosa avviene per gli acquerelli di Massimo Scolari, – nei quali un'atmosfera metafisica si sposa con una straordinaria capacità analitica, il tutto avvolto in uno stupore pannottico e in un forte senso dell'origine – o per le immagini visionarie dell'architetto statunitense Lebbeus Woods, pervase da incubi metropolitani che richiamano alla mente il mondo stravolto di William Burroughs. Nelle tavole architettoniche di Arduino Cantafora, che preferisce dipingere ad olio, quasi il tempo lungo di questa tecnica esprimesse meglio il carattere riflessivo del suo rapporto con l'architettura, la tensione della rappresentazione verso l'autonomia della pura forma pittorica è anch'essa predominante. Non può non essere notato, comunque, che nelle opere dell'architetto milanese, votato a una dolente poetica dell'*assenza*, prevalga la ricerca di un'eccessiva *profondità iconica*, che si fa alla fine ridondanza narrativa, abbandono a una corda sentimentale che lo porta a sfiorare pericolosamente la dimensione illustrativa. C'è da aggiungere infine che la successione di questi tre livelli di lettura di un disegno, che esprime anche una crescente importanza dei livelli stessi, si dà nell'esperienza concreta di una rappresentazione architettonica in una mescolanza di tempi, all'interno di una fenomenologia dell'osservazione che li sovrappone e li scompone in dissolvenze alternate, in montaggi plurimi e simultanei.

Una dualità

La rappresentazione architettonica è una operazione notoriamente complessa, si diceva all'inizio. Complessa anche perché strutturalmente duplice. Quando si rappresenta un'architettura non ci si limita soltanto a mostrare una cosa che ancora non c'è – e che forse non ci sarà mai o non ci potrà mai essere, ma anche che c'è già o che c'è stata e non c'è più – attraverso un sistema di notazione convenzionale, ovvero un codice. Tale codice, peraltro, è chiamato a parlare dell'oggetto rappresentato *in assenza* del suo autore, svolgendo così un ruolo testimoniale, con tutto ciò che ne consegue sul piano della facilità o della difficoltà della comunicazione, ma soprattutto sul *mistero* sprigionato da qualsiasi discorso *indiretto* e per sua natura *traslato* nonché, in un certo senso, sempre *postumo*. La rappresentazione non consiste solo nella descrizione di un evento: se così fosse la parola e la scrittura



Franco Purini, pagine dal quaderno di schizzi, 1999

forse sarebbero sufficienti, seppure con tutti i limiti che, ad esempio nell'interpretazione di alcuni brani di Vitruvio, il testo letterario pone alla sua traduzione in forme architettoniche. In realtà la rappresentazione vuole fare di più, vuole produrre l'impressione del vero. Essa dà luogo infatti a un simulacro, un modello analogico dell'oggetto rappresentato che può essere a volte *più vero del vero*, come avviene nel disegno digitale. Molti programmi infatti permettono di raggiungere risultati di uno sconcertante e perturbante *iperrealismo*. Tale intenzione è all'origine di un effetto particolare, quello dell'impressione di instabilità concettuale causata da una compresenza di *verità/non verità, realtà/virtualità*. L'immagine *sembra* vera, ma nello stesso tempo chi la osserva si accorge che si tratta di simulazione. Tuttavia se la rappresentazione è un simulacro essa è anche, di per sé, una *realtà*. In quanto disegno: un disegno è un oggetto fisico, un corpo. È concretezza cosale che afferma la propria volontà di esistere come tale. Ma non solo. Su un certo piano del significato anche l'immagine, che è pura virtualità, è totalmente vera. Essendo non solo una restituzione dell'aspetto di un'opera che si dovrà realizzare – ma anche irrealizzabile, o anche realizzata, – anche la sua interpretazione è più reale dell'opera costruita, se questa è considerata un'interpretazione di se stessa. Si determina in questo modo una dualità insondabile. La rappresentazione è nello stesso tempo vera e non vera, illusoria e allusiva. Qualsiasi tentativo di oltrepassare questa ambivalenza ha come oggetto lo spalancarsi di una vertigine concettuale che oppone a qualsiasi razionalizzazione gli spazi del fraintendimento, e della diversione, dell'errore. Spazi in ogni modo creativamente fecondi.

La scomparsa del luogo

Per tutta la sua lunga storia il disegno è stato disegno dei luoghi fisici e di cose concrete. Da qualche tempo esso è anche disegno dell'atopia, ovvero rivelazione della perdita di una relazione strutturale tra la realizzazione di un'architettura e il distretto terrestre, unico e irripetibile, nel quale essa si compie. Il disegno è oggi rappresentazione di ciò che, iscrivendosi nell'indifferenza del proprio insistere in un posto piuttosto che in un altro, guadagna o cerca di guadagnare un sensibile incremento di valore semantico. La scomparsa del luogo è frutto di due motivi interconnessi. La globalizzazione induce la *deteritorializzazione* del mondo, ovvero la cancellazione ideale delle sue tracce identitarie; nello stesso tempo l'informatica offre oggi al disegno, come suo campo di espressione, un *deserto* infinito che finisce con l'espripiare del

tutto la sua capacità di segnare nello spazio punti riconoscibili. Parallelamente l'oggetto architettonico si è trasformato in un *corpo immateriale*, ossimoro che traduce la finalità non più esplicita ma *mediata e mediatica* che il costruire architetture si è data da almeno un ventennio. Non è ancora chiaro se la scomparsa del luogo sia un evento grave o al contrario sia una risorsa. La *deteritorializzazione* produce turbamento e timore, smarrimento e indecisione, ma il *vuoto* che essa crea è anche fonte di stupore concettuale e di seduzione immaginifica. Il disegno orfano del luogo si sospende così, come suggeriscono le recenti ricerche di Adriana Solletti e di Roberto De Rubertis, tra la mancanza di ogni relazione con l'orizzonte terrestre, sentita come l'irreparabile smarrimento di una vera coscienza del mondo, e questa stessa mancanza vissuta come la condizione prima di un nuovo universalismo del linguaggio, finalmente liberato dai suoi condizionamenti locali, che sono in qualche modo una forma di autoesclusione.

Sul disegno digitale

Il disegno elettronico, con i sofisticati programmi che consentono di controllare complessi processi compositivi, con le stupefacenti capacità di imitare le più varie *textures* dei materiali costruttivi, con la possibilità di orchestrare i più suggestivi e insieme *scientifici* effetti della luce sulle membrature, con sempre maggiore efficacia nel mostrare l'inserimento dell'edificio nell'ambiente, con le animazioni, che visualizzano il percorso attorno all'edificio e dentro i suoi spazi ottenendo risultati estremamente convincenti, ha aperto nuovi territori alla rappresentazione architettonica. Una rappresentazione che nel disegno elettronico fa sì che la dualità di cui si è parlato nel precedente paragrafo sia ancora più evidente, perché la finzione della *verità apparente* è ancora più spinta, al punto che alcune immagini sembrano autentiche fotografie delle opere realizzate. In qualche modo, ai fini della verifica delle intenzioni progettuali, questi disegni *sostituiscono* pienamente la realizzazione. Ciò non costituisce un paradosso, ma segnala l'esistenza di un problema. Ma non è l'aspetto più significativo tra i tanti che questo nuovo disegno *freddo* presenta. Si è molto parlato e scritto negli ultimi anni sul ruolo che nell'età degli *immateriali* potrebbe giocare il computer per quanto riguarda il mondo aleatorio e metamorfico della progettazione. È diffusa l'opinione che le nuove tecnologie digitali siano in grado, come lo fu la scoperta della prospettiva nel Quattrocento, di provocare una profonda e irreversibile rivoluzione nel modo di pensare l'architettura. Probabilmente è ancora troppo presto per

capire se questa mutazione epocale avverrà, e se si verificherà nelle prospettive palinogenetiche auspicate ad esempio da William J. Mitchell, uno dei più convinti profeti di questa nuova era. Ciò che si può per ora affermare con una relativa sicurezza è che la semplice ed estesa convinzione che questa rivoluzione sia oggi in atto è già, di per sé, un fortissimo impulso alla ricerca di nuovi panorami concettuali e operativi. Alcune cose si possono comunque ritenere già acquisite. Si è senza dubbio conquistata un'importante trasformazione nell'organizzazione dei numerosi materiali – materiali in senso gregottiano – che confluiscono nel progetto. Le mappe cognitive dell'architetto hanno subito un ridisegno totale, per il quale i singoli *blocchi* di informazioni sono divenuti mentalmente più distinti e visibili. È nato così un nuovo modello relazionale che connette questi dati – che oggi il computer rende più facile elencare secondo classi coerenti – in configurazioni polarizzate, preorientate al progetto, quasi fossero semilavorati pronti ad essere ulteriormente elaborati. Si è affermato un nuovo immaginario fatto di figure metamorfiche, di ibridazioni, di inedite associazioni iconiche, di parallelismi tra forme similari. Si è fatto strada un nuovo repertorio visivo composto di elementi tratti dalle geometrie complesse, dalla biologia, dalla mineralogia e dall'astronomia. Sfumature e trasparenze, opalescenze e durezza metalliche entrano direttamente nel pensiero progettuale come un *a priori* che determina nel suo insieme qualcosa che può essere riconosciuto come un *nuovo materiale*, una preziosa sostanza contenente infinite forme potenziali. Per contro occorre riconoscere, comunque, che a parte il controllo di superfici complesse – sono note fino alla saturazione le insistenti varianti dell'anello di Moebius – il computer non sembra in verità aver prodotto finora un cambiamento radicale all'interno del territorio formativo dell'idea architettonica. Nella sua genesi questa appare ancora piena di imprevisti e di accidentalità, cosparsa di illuminazioni inaspettate, debitrice di altri tragitti tematici, rimasti almeno per adesso estranei ai circuiti infiniti dell'universo digitale. Forse la segreta speranza che muove i sostenitori più entusiasti del ruolo centrale del computer nella progettazione consiste nel credere che esso sia il misterioso catalizzatore di un processo alchemico, un processo che finalmente faccia dell'avventura inventiva non più un percorso sconosciuto e rischioso, dagli esiti inaspettati, ma un tragitto programmato per fasi descrivibili, il garante di quel *metodo oggettivo* che da sempre affascina gli architetti meno in grado d'accettare la natura caotica e casuale del ciclo creativo che è all'origine di qualsiasi architettura.

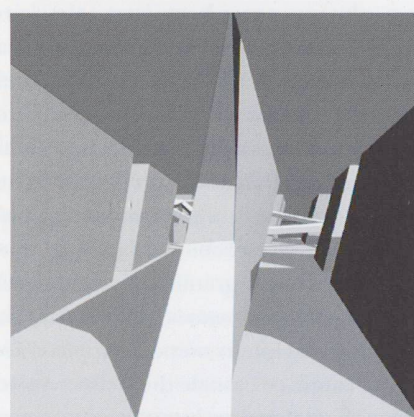
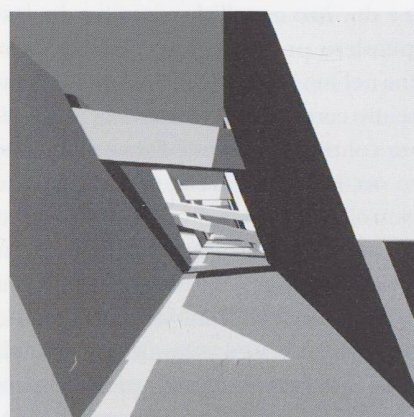
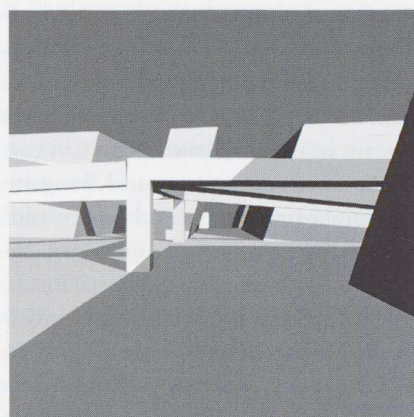
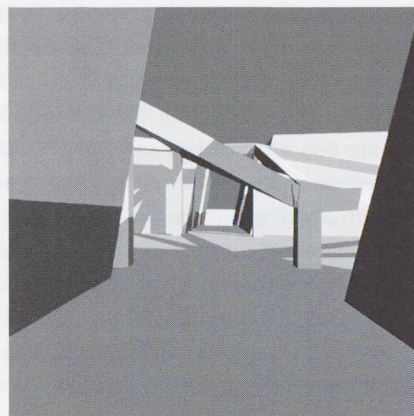
Alcuni equivoci

Sulla rappresentazione, anche quella elettronica, persistono alcuni equivoci di fondo, alla base di reiterati malintesi teorici e operativi. Il disegno non è solo uno strumento. Il suo aspetto strumentale è anzi notevolmente secondario, rispetto alla sua vera identità. Esso è infatti uno dei *luoghi di formazione* dell'idea architettonica, forse il più importante. Finché non c'è un disegno non si può in definitiva affermare che esista un pensiero formale, che la rappresentazione non si limita peraltro a far nascere ma che *costruisce*. *L'architettura come costruzione* trova il suo primo momento proprio nel disegno. Il ruolo comunicativo dell'espressione grafica viene subito dopo. Un altro equivoco riguarda la presunta *neutralità* della rappresentazione. In realtà essa è sempre tendenziosa, contiene sempre una critica nei confronti del suo oggetto, che ne risulta quindi *attivato*, evidenziato nelle parti ritenute più significative attraverso un processo selettivo, il quale ne esalta alcune rispetto ad altre, tenute in una linea visivamente e concettualmente più arretrata. Un ulteriore e più grave malinteso riguarda il destino della rappresentazione di un'opera una volta che questa è stata costruita. Normalmente si ritiene che l'insieme dei disegni di progetto *decada* in un certo senso con l'ultimazione dell'edificio, restando come un documento utile solo per ricostruire le fasi realizzative del manufatto. In realtà il progetto non è qualcosa di analogo allo stampo a cera persa di una fusione in bronzo. Esso non si *dissolve* nell'edificio, ma si colloca *parallelamente* ad esso, facendosi suo paradigma. Un paradigma che l'edificio non potrà mai uguagliare. La rappresentazione è per questa ragione *l'asintoto* cui tende, senza mai raggiungerlo, l'opera costruita. Tra progetto e realizzazione si stabilisce in questo modo una tensione dialettica, una polarità che costituisce gran parte dell'interesse teorico ed estetico che quell'evento architettonico è in grado di esprimere.

Tre aspetti di un certo rilievo

La *metafora della rete*, che tanto sta incidendo nella mitologia contemporanea, suggerisce qualche considerazione non proprio inutile. Quella della rete è una figura antica, un reticolo in prospettiva, uno schema ippodomeo reso infinito e astratto, che se pensate idealmente in prospettiva, non è altro che la trasfigurazione della griglia sterminata di Los Angeles, metafora ultimativa della metropoli come *attraversamento*, a sua volta miniaturizzazione della rete di meridiani e di paralleli che avvolge il pianeta. Forse la metafora della rete dovrebbe essere sostituita da quella di un fluido o di un liqui-

do, entità priva di una topografia razionale. Si pone come un sistema ideale di trame e di orditi che dà una struttura alle informazioni. Insieme atipico nella ripetizione seriale delle sue maglie, e centralizzata invece nei suoi nodi, la rete prova il suo limite proprio nella permanenza del *codice prospettico*. Rispetto alla tendenza generalizzata verso un'idea di spazio che fa proprio il casuale, l'indeterminato, il complesso, l'ibrido e il discontinuo appare contraddittoria la permanenza della forma prospettica. Una forma che è sempre regola, corrispondenza, misura. A questa contraddizione fa seguito un altro importante aspetto, riguardante una conseguenza, ancora non del tutto esplorato del disegno elettronico. Questo ha determinato un *nuovo statuto dell'originale*, nel senso che il disegno che precedeva l'età digitale si costituiva come un testo *autografico*, i cui tratti si ponevano come raccordo tra l'identità segnica dell'architetto e l'identità architettonica del suo progetto. Oggi questo cortocircuito si è interrotto e un disegno eseguito con tecnica digitale può essere stampato infinite volte senza che ci sia un solo *originale*. Per contro, l'indifferenza seriale delle stampe identiche vanifica in realtà la loro natura di *copie*, restituendo a ciascuna di esse, paradossalmente, il ruolo di *originale*. C'è poi un problema che è in qualche modo il cuore dell'intera questione. L'emissione fredda di segnali visivi omologati, prodotti dal disegno computerizzato – del quale va messa in luce un'altra caratteristica, quella consistente nel fatto che esso conferisce all'oggetto rappresentato un *plusvalore di credibilità* molto superiore a quello prodotto da una raffigurazione tradizionale – si può pensare come una consistente diluizione dell'*energia formale* liberata dall'idea progettuale in un processo fortemente ritualizzato che la dissimula e la spegne. Rispetto a quella espressa dal disegno manuale, questa energia è però soggetta a una percepibile degradazione entropica. Sembra infatti che il conto non torni. Se si pensa alla immediatezza dello schizzo, che anche nell'età digitale rimane l'insostituibile momento iniziale del percorso creativo – vengono alla mente, le esatte intuizioni grafico/spaziali di Carlo Aymonino, Alvaro Siza, Mario Botta, Francesco Cellini, Adolfo Natalini, Francesco Venezia – non si può fare a meno di constatare che nella rappresentazione computerizzata quella forza iniziale venga dispersa, occultata, attenuata. Al contrario di quanto si teorizza in Italia nella cerchia di Bruno Zevi, da sempre entusiasticamente rivolto ad ogni prospettiva di innovazione, le tecnologie digitali non hanno ancora offerto sul piano della rappresentazione architettonica risultati pienamente soddisfacenti, capa-



1.

ci di sostenere il confronto con l'icasticità del disegno autografico. A tutt'oggi la virtualità, come ricordano le belle pellicole *Jhonny Mnemonic* e *Matrix*, ma anche le famose sequenze visionarie di *Odissea nello spazio*, è rimasta *pura virtualità*. Una virtualità che non è riuscita a superare l'ambito, comunque convincente sul piano teorico e coinvolgente su quello emotivo, del fotogramma e dell'immagine pubblicitaria.

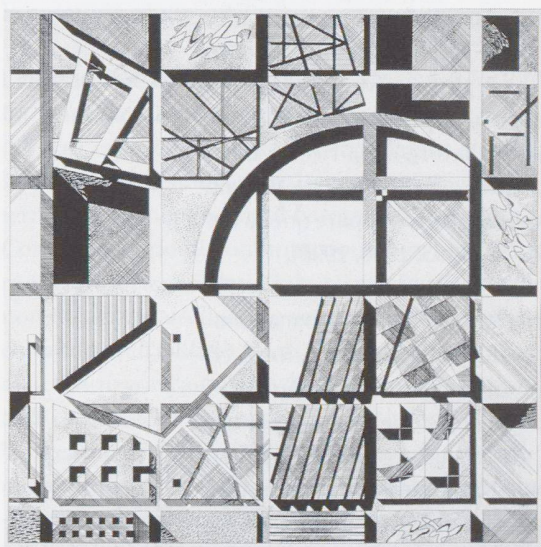
Qualche conclusione parziale

Si è detto che il disegno è *idea* e non solo strumento. Anche quello elettronico lo è. Ma affermare che il disegno non è solo uno strumento è insufficiente. La rappresentazione architettonica deve vivere nella libertà più completa, guadagnarsi ampi spazi, lasciare sgombro il campo davanti a sé per esplorare orizzonti non strettamente legati all'operatività. Essa deve produrre anche *paesaggi teorici*, *disegni di invenzione*, tavole tassonomiche, ricognizioni fantastiche di elementi architettonici, atomi grammatologici di un mondo di segni da ricomporre all'infinito. Qualcosa di più identitario del *segno* non esiste e la rappresentazione deve quindi proteggere e coltivare in modo consapevole e rigoroso il tracciare irripetibile del singolo architetto, l'unicità del suo sguardo nel mondo. Inoltre il disegno deve recuperare una sua relativa *indecifrabilità*, riconquistando un appropriato livello di ermeticità che obblighi chi lo sta osservando a un percorso che

presenti qualche grado di difficoltà. Nella consapevolezza che il disegno non solo sa resistere all'interpretazione, che è sempre impari al suo compito, facendosi *segreto*, ma che sa rinnovare costantemente i propri contenuti, è sempre impari. Occorre sottrarre al *consumo* le immagini dell'architettura, opponendo alla facilità dello *slogan* la complessità di una lettura disseminata di ostacoli, di diversioni, di strade senza uscita. In sintesi un *disegno/labirinto*. Un disegno che senza confinarsi in una dimensione *tecnicista*, ma nutrendosi di tecnica, può e deve reinscrivere totalmente nella sfera estetica, recuperando nello stesso tempo e tutt'intera la sua straordinaria capacità di dare visibilità al futuro con il suo solo istantaneo apparire.

Summary

The resolving power of the line is the only means available for understanding in a precise and satisfactory way the structure of the bodies that make up the visible world. Any and every graphic representation has at least three levels at which it can be understood. The first can be defined as the level of direct reference. The second consists of something that could be called the metaphorical environment. The third meaning that is expressed by a drawing can be considered as being at an autonomous level as far as content is concerned. Perhaps the secret longing that inspires the most enthusiastic supporters of the central role of computers in preparing projects consists of believing that employing computers is the mysterious catalyst of an alchemical process, which finally puts an end to the process of invention being an unknown and risky path with unexpected results. This will guarantee that the method will be objective, something that has always fascinated the architects who are less capable of accepting the chaotic and chance nature of the cycle of invention which is basic for any and every sort of architecture. There simply does not exist anything that can be better proof of identity than a seal, and therefore representation must protect and foster in a conscious and rigorous way the unrepeatable work of the individual architect, the uniqueness of his view of the world. That means plans that are labyrinths.



2.

Fig. 1 – Franco Purini con Paolo Portoghesi, Studi per il Nucleo Direzionale di Pietralata a Roma, 1998-1999. I disegni al computer sono di Simona De Giuli

Fig. 2 – L'aura della città, 1997, china su cartone Schoeller liscio