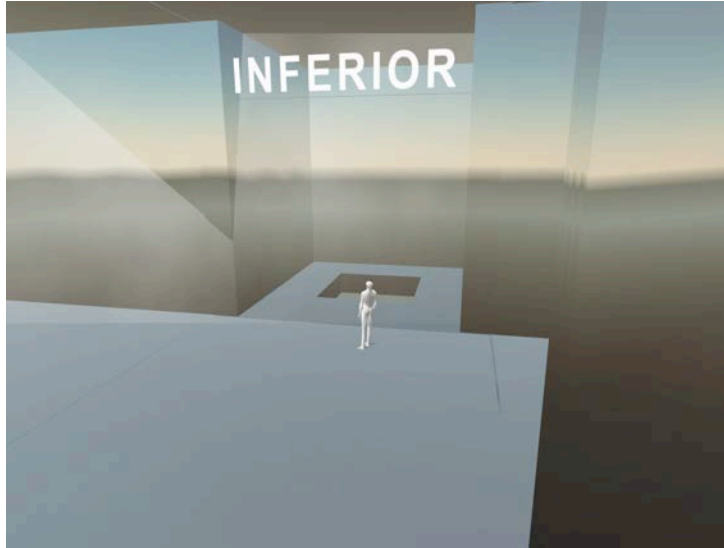


# VIRTUAL ALPHABET

ARCHITETTURE DELLA CONOSCENZA

*"Constat artificiosa memoria ex locis et imaginibus"*

*Cicerone*



*Installazione virtual alphabet. Second Life, 2007*

## **Scrittura e spaziatura**

Ogni scrittura espone una spaziatura, modella lo spazio a sua immagine e somiglianza. Spaziare è far accadere il mondo, cosmogonizzare. La spaziatura si pone all'origine della significazione: distanziando e distinguendo i segni articola il corpo del sapere.

Ma il nostro scrivere, il sistema alfabetico e numerico, non tollera il senso cinestetico dell'alto e del basso, del cielo e della terra. La spaziatura alfa-numerica è omogenea, strumentale, misurabile. In essa ogni direzione (su, giù, destra, sinistra) è convenzionale, ogni presenza corporea (l'inchiostro, il colore, la carta, l'odore) è insignificante. Il nostro sapere pensa e costituisce il cosmo con gli elementi (lettere e numeri) della sua scrittura: la pagina scritta è l'immagine coerente dello spazio occidentale.



*Virtual habitat (2005). Acrilico su tavola: Cm 33x33.*

### **Virtualita'**

La virtualità è la dimensione emergente della convergenza digitale. Grazie a sistemi di interfaccia hardware e software (guanti, caschi, occhiali, programmi tridimensionali...) l'uomo viene collocato in veri e propri ambienti artificiali, in cui riceve sensazioni e compie movimenti molto simili a quelli che compirebbe in ambienti esistenti. In realtà il calcolatore è da sempre anche simulatore della realtà: sistemi CAD, Videogames, modelli scientifici di simulazione, software ad oggetti come quelli della cosiddetta "metafora della scrivania" si misurano col reale, imitando le forme della natura.

Tale funzione di simulazione della realtà è da sempre dominio delle arti figurative, che soprattutto in occidente sono basate sull'idea di "mimesi" del reale.

La sfida tra Zeusi e Parrasio, due mitici pittori greci, si incentra sull'obiettivo dominante dell'arte occidentale: produrre modelli artificiali della realtà.

Nella gara mitica tra i due pittori, Zeusi dipinge dell'uva in modo così verosimile che persino gli uccelli si avvicinano per beccarla. Ma Parrasio vince l'avversario dipingendo un velo sul quadro, in modo talmente perfetto che Zeusi, ingannato, cerca di levarlo.

E' l'origine remota del "Trompe-l'oeil", l'inganno dell'occhio che segnerà il cammino della pittura occidentale sino alla fotografia.

### **Realtà virtuale percettiva e realtà virtuale cognitiva**

Nel destino della realtà artificiale si intravedono due strade con direzioni ben distinguibili: una "virtualità percettiva" ed una "virtualità cognitiva". Nella prima, tipicamente americana, la tecnologia sfida i sensi e cerca di ricostruire una sorta di capsula sensoriale in cui l'uomo si sente avvolto in un mondo di "effetti speciali". La natura emozionale di tali applicazioni le spinge verso ambiti di mercato come la fiction interattiva, i games evoluti e l'addestramento professionale in ambienti a rischio, come per i simulatori di volo.

Nella "virtualità cognitiva", invece, la metafora del reale è meno coinvolgente, e l'uomo si muove in un ambiente razionale in cui svolge esperimenti e raccoglie informazioni. Gli ambienti della virtualità cognitiva si avvicinano ai palazzi della memoria classici, ed avranno applicazione soprattutto nello studio, misurandosi con i libri ed i manuali per ogni disciplina umanistica e scientifica.

### **Le lettere del virtual alphabet**

Le nuove scritture digitali ricompongono l'unità dello spazio corporeo, disgregata nella convenzionalità immateriale alfabetica, che ci impone la paradossale lettura di spazialità vocali.

La "pagina" digitale torna ad essere spazio percettivo, riorganizza la scrittura nella forma dimensionale dell'immagine.

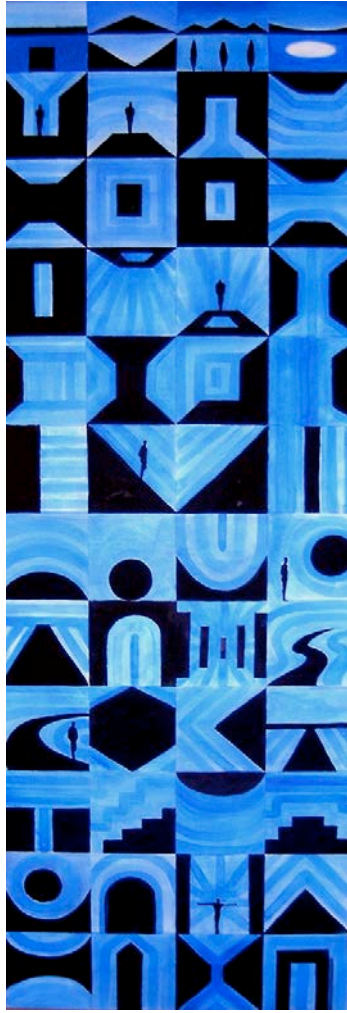
Ma il passo ulteriore è la virtualità, dal bi-dimensionale al tri-dimensionale.

Mentre l'alfabeto digitale bidimensionale è costituito da icone, finestre, cursori, cartelle e menù che pur agendo su piani sovrapposti non alludono alla profondità prospettica, il codice virtuale articola il suo linguaggio secondo la sintassi della tridimensionalità.

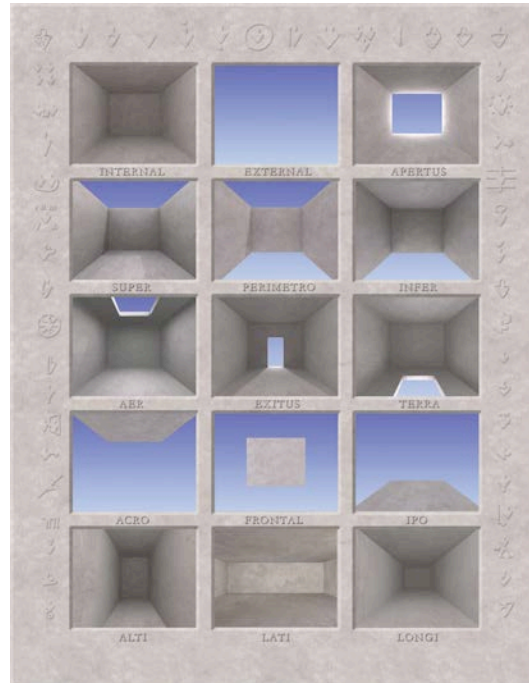


*Interfaccia virtuale "Looking Glass Project" di Sun, 2004*

Lo sviluppo del codice Virtual Alphabet parte dalla definizione di un alfabeto spaziale primario. Non si tratta però dello spazio euclideo, vuoto e convenzionale, quanto di quello corporeo e prossemico, abitato e percepito dall'uomo. Lo spazio dell'immagine.



*Virtual Alphabet Picto(2004). Acrilico su tavola, cm 141X46*



*Virtual Alphabet (2004). Immagine digitale*

Gli elementi di base del “Virtual Alphabet” sono “lettere spaziali”: unità primarie dello spazio che costituiscono un vero e proprio codice universale prossemico.

Ogni lettera definisce un “postulato tridimensionale”, ad esempio:

Internal: stanza chiusa su tutti i lati

External: spazio esterno vuoto

Superior: stanza aperta in alto

Inferior: stanza aperta in basso

Perimetral: stanza con le sole pareti

Longi: stanza allungata

Alti: stanza molto alta...

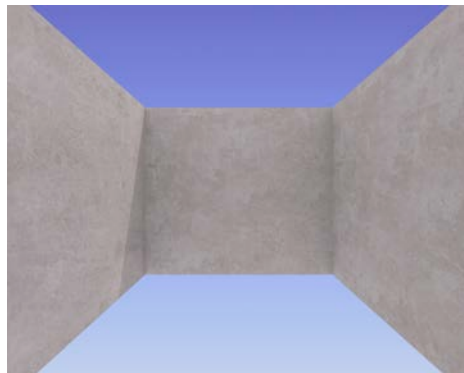
Si tratta di monemi primari, segni fondativi di una scrittura per immagini che attinge ad una sensibilità percettiva condivisa dall'uomo non solo con i viventi bipedi, ma probabilmente con tutti i vertebrati.



*Virtual Letter “Internal”, (2004). Immagine digitale.*



*Virtual Letter "Apertus", (2004). Immagine digitale.*



*Virtual Letter "Perimetro", (2004). Immagine digitale.*



*Virtual Letter "Inferior", (2004). Immagine digitale.*



*Virtual Letter "Aerea", (2004). Immagine digitale.*



*Virtual Letter "External", (2004). Immagine digitale.*

### **Scrivere con lo spazio**

Nella sua evoluzione artistica il codice virtuale può inoltre arricchirsi di soluzioni formali tratte dalla storia dell'architettura, archetipi interculturali. Finestre e colonne, travi e scale, porte e finestre fanno parte di una natura artificiale che il genere Homo ha trasformato nella indispensabile interfaccia tra il suo corpo e l'ambiente naturale.

Lo spazio artificiale consente ulteriori articolazioni simboliche. Nelle stanze possono apparire segni o oggetti tridimensionali: alle pareti, sul soffitto, sul pavimento, sulle vetrate, sulle porte, come sculture a tutto tondo.

La linguistica spaziale si sviluppa dalle lettere alle parole, dalle parole alle frasi, dalle frasi alle narrazioni.

Dalle stanze si passa prima ai palazzi e poi alle città della conoscenza. La composizione progressiva segue le leggi della scrittura ideografica, non di quella fonetica: le lettere primarie del Virtual Alphabet si aggregano nello spazio architettonico e urbanistico, fondato sulla percezione dell'ambiente aperto, costruendo le composizioni ideografiche dei palazzi e delle città virtuali.

Dagli ideogrammi urbanistici si passa poi a vere e proprie composizioni spaziali che aggregano queste unità di base e le arricchiscono con segni e archetipi di diverso genere, dando vita a

vere e proprie “città virtuali del sapere”. E gli artisti diventano “architetti della conoscenza”, come asserisce Derrick DeKerckhove.



*Palazzo iconico. (1992). Olio su tavola. cm 130X70.*

### **Lo spazio dell'arte virtuale**

La più caratteristica forma di elaborazione dell'immagine nell'arte digitale è quella praticata dai software tridimensionali:

- Gli effetti prospettici e volumetrici sia sulle superfici, che sugli oggetti, che sulle proliferazioni segniche.
- L'illuminazione virtuale, con luci e ombre colorate
- Le proprietà virtuali degli oggetti, quali la riflettanza, la ruvidità, la trasparenza
- Le proprietà cinematiche, applicate ad esempio alle proliferazioni di segni
- Gli infiniti effetti speciali applicabili ad ogni elemento della scena tridimensionale
- Le atmosfere virtuali, con nebbie, fumi, colori.
- Le architetture della memoria, affascinante componente della scrittura in immagini



*Mostra virtuale "Pictomatica" (2004)  
Ambiente digitale esplorabile a 360°.*



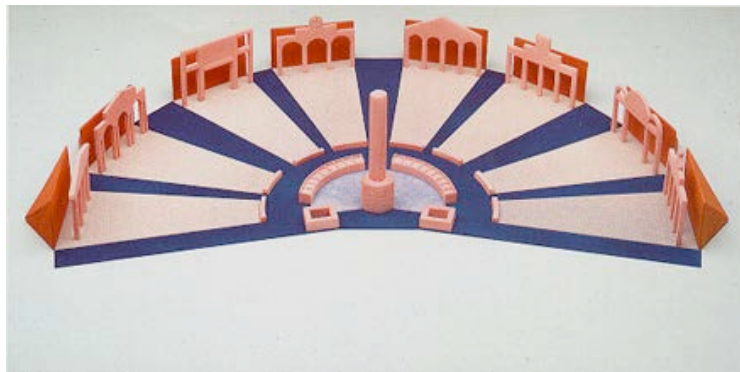
### **Prospettiva e realtà virtuale**

Alle lettere virtuali si aggiungono via software le proprietà dell'ambiente, in un percorso analogo a quello rinascimentale, quando nel corso del 400 i pittori aggiungono agli ambienti prospettici la luminosità, la prospettiva aerea, lo sfumato, gli effetti atmosferici, la resa dei vari materiali.

Come nel Rinascimento, attraverso il codice della Realtà Virtuale si sta ridefinendo il rapporto dell'uomo col mondo. Questo alfabeto corporeo universale può poi articolarsi, componendo diverse lettere spaziali in spazature complesse, veri e propri "discorsi tridimensionali" sviluppati in "architetture della conoscenza".

### **L'arte della memoria**

L'"arte della memoria", antica tradizione praticata a partire dai Greci fino al Medioevo e al Rinascimento, facilitava l'apprendimento e la memorizzazione delle informazioni attraverso una logica spaziale. Simonide, Cicerone, Giordano Bruno invitavano gli studenti del passato a costruirsi delle architetture mentali, veri e propri palazzi del sapere dotati di stanze tematiche (Loci), dove inserire ordinatamente le informazioni apprese di volta in volta, memorizzandole grazie all'uso di immagini (Imagines). Letteralmente, Cicerone afferma: "Constat artificiosa memoria ex locis et imaginibus" (la memoria artificiale è costituita da luoghi e da immagini). Tali palazzi erano luoghi immaginari utilizzati come artifici mnemotecnici per ricordare grandi quantità di conoscenze. Si memorizzavano le informazioni in uno schema architettonico mentale costituito da teatri, palazzi, città con stanze, corridoi, saloni, in cui erano immaginate delle figure facilmente distinguibili.



*La Piazza dell'Informazione. Installazione realizzata a Milano nel 1992, presso il salone dell'Information and Communication Technology*

### **Architetture 3d della conoscenza**

Nei media digitali l'arte della memoria viene rovesciata: la memoria non è più quella umana ma quella elettronica: nel "cervello" del computer appare un palazzo simbolico, capace di ospitare ed esporre informazioni.

La vastità di possibili applicazioni informatiche dei palazzi della memoria è immediatamente intuibile: nella memoria elettronica è possibile ricostruire palazzi dedicati ad ogni disciplina, rendendoli

navigabili interattivamente. Le figure diventano icone con cui si può interagire, dialogare, dalle quali si ottengono informazioni. Sono gli elementi architettonici a fornire la grammatica elementare della consultazione: le porte e le scalinate fanno accedere alle stanze delle informazioni, i corridoi collegano idee ed immagini, le figure in distanza evocano nuovi dati da raggiungere.



*Ambiente virtuale navigabile. Pompei. Opera Multimediale su CD ROM, DeAgostini editore, 2000.*

Nell'era della realtà virtuale, si riscopre la metafora dell'enciclopedia mentale, che ha preceduto di millenni l'invenzione della stampa e l'enciclopedia moderna, ideata dagli illuministi Diderot e D'Alembert.

### **Percorsi cognitivi e logiche virtuali**

Una metafora piuttosto efficace per un percorso cognitivo è quella del labirinto virtuale: ci si trova all'interno di stanze tridimensionali, nelle quali si aprono diverse porte, cui corrispondono delle dichiarazioni. Solo le affermazioni vere portano ad uno sviluppo dell'argomento (altre stanze e corridoi virtuali) e consentono alla fine di uscire dal labirinto.

Anche la tipica struttura del percorso scolastico, la lezione seguita dalla verifica, può essere tradotta in una logica virtuale con una scala che porta in cima ad un edificio (o montagna), con eventuali piani e pianerottoli intermedi. Nei piani possono essere collocate delle "lezioni" (testuali, ma soprattutto multimediali). Solo comprendendo il contenuto di queste "lezioni" si potranno salire gli scalini, costellati di domande e test, che portano al piano superiore. Questo approccio lineare consente tra l'altro di sviluppare un corso partendo dai rudimenti e dai prerequisiti (i primi piani), salendo sempre più per livelli di difficoltà, fino a completare l'argomento.

### **Il sapere tridimensionale**

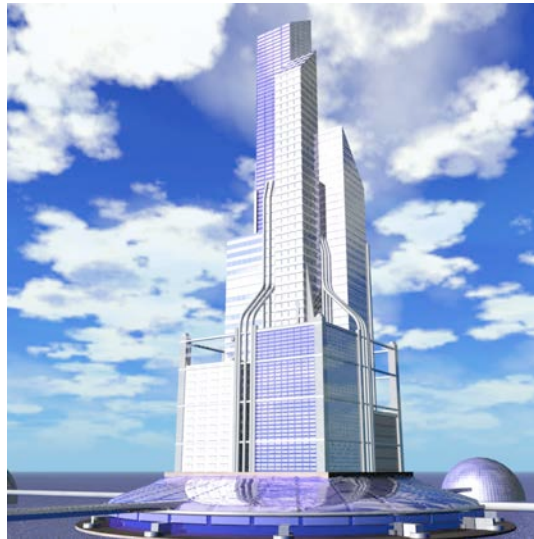
Alcune forme di conoscenza (geografia, pittura, storia, classificazioni scientifiche, anatomia, astronomia, etc...) richiedono una visione olistica-compositiva, vale a dire la creazione di una mappa visuale del sapere.

In questi casi il percorso cognitivo prevede un'area centrale da completare (il mosaico-mappa), attorno alla quale si collocano le

informazioni. Occorre non solo riconoscere le informazioni corrette ma anche saperle collocare nel punto giusto della mappa. La soluzione di alcuni problemi richiede il ricorso a specifiche risorse o tecniche informative. Come accade in molti videogames, al giocatore viene messo a disposizione un "arsenale" di strumenti che di volta in volta deve cercare e utilizzare per superare delle prove. Proprio il Videogame ha fatto il più ampio uso del linguaggio spaziale tridimensionale, tradotto in ambienti virtuali esplorabili, cinematici e polisemici.

### **Territori elettronici**

Costruire territori elettronici della memoria significa sviluppare una logica di consultazione "spaziale", o meglio "ambientale". Affascina l'applicazione dei palazzi artificiali all'idea rinascimentale di "città ideale". L'utente si orienta visivamente nella città artificiale raggiungendo i luoghi desiderati, che a loro volta aprono nuovi scorci e nuovi percorsi. Si tratta senza dubbio di un "linguaggio naturale", non però di tipo verbale quanto visivo. La città diventa un libro, il cui indice sono le mappe e le vedute generali, il discorso sono i percorsi e le vie, i nessi logici sono gli incroci, i sostantivi sono gli edifici, i monumenti, i riferimenti reali nella città.



*Città verticale "Mother". Ricostruzione virtuale per il CD ROM "XXI secolo" edito da Rizzoli-Corriere della Sera. 2000.*

Ogni città rappresenta potenzialmente un enorme "testo" territoriale, un sistema di immagini, dati, percorsi spaziali e progetti storici che in diverse forme sono presenti nell'immaginario dei cittadini e dei turisti, ma anche nei programmi e negli archivi degli amministratori.

Ogni uomo possiede una "immagine mentale" della propria città, che non corrisponde a quella "obiettiva" della cartografia o del telerilevamento, ma che risponde semmai alla domanda di significato che l'uomo pone all'ambiente in cui vive.

Nella memoria umana non tutti i percorsi, non tutti gli edifici si equivalgono; anzi, ognuno di essi riveste un valore emotivo e simbolico particolare, che partecipa al mosaico complessivo dell'immagine della realtà .

Nella realtà artificiale si devono trovare più informazioni e con maggiore facilità che in quella naturale.



*Ricostruzione virtuale dell'antica Roma effettuata per il film "Nerone" RAI- LuxVide (2004)*

#### LA FINESTRA VIRTUALE

Nelle abitazioni degli uomini il racconto orale dell'uomo mitico e gli idoli della preistoria hanno ceduto il loro posto allo scaffale della civiltà storica alfabetizzata. Il XX secolo ha visto lo schermo televisivo occupare il centro della casa, con il suo linguaggio fatto di racconti visivi sequenziali. Ora al posto del video si sta aprendo una nuova finestra digitale, un varco attraverso il quale il mondo virtuale invaderà rapidamente il nostro pensiero.