

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

Herausgeber: Società Svizzera Ingegneri e Architetti

Band: - (1999)

Heft: 6

Artikel: Spazi, storie, poetica : rappresentazione architettonica con i nuovi media

Autor: Engeli, Maia

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-131718>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 26.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Spazi, storie, poetica – rappresentazione architettonica con i nuovi media

Maia Engeli
traduzione di Cristina Besomi

Una nuova dimensione d'espressione

Per parecchi secoli l'architettura venne rappresentata prevalentemente con disegni su supporto cartaceo, e di conseguenza si sono cristallizzati e stabiliti alcuni schemi di rappresentazione: piani e viste sono realizzati seguendo regole ben precise come, ad esempio, quelle della scala o della risoluzione. Nonostante l'influenza della fotografia e del video che hanno aggiunto delle nuove possibilità alla rappresentazione architettonica, la vera rivoluzione si è compiuta grazie alla combinazione di computer, media e reti informatiche. Le nuove forme di rappresentazione combinate con i nuovi canali di comunicazione hanno quindi provocato delle reazioni dapprima veementi, ma poi costruttive riguardanti questo tema.

L'architettura rappresentata con la Realtà Virtuale si arricchisce di nuove qualità e permette la percezione di un progetto in modo più esteso; ad esempio si può «camminare in un'architettura» che ancora non esiste.

La concretizzazione della Realtà Virtuale in una forma d'architettura indipendente, dove la rappresentazione e l'oggetto (in quanto prodotto) sono la stessa cosa, ha sollevato non poche polemiche. A questo proposito c'è da ricordare che nella storia dell'architettura sono stati molti i progetti d'indubbio interesse e influsso culturale rimasti irrealizzati, ovvero che non hanno mai superato uno stadio «d'esistenza virtuale». In contrapposizione a questi progetti l'architettura della Realtà Virtuale si può definire «reale», in quanto si realizza completamente nella sua forma di espressione virtuale. Un progetto di architettura virtuale è infatti pensato, costruito e percepito in scala 1:1. L'architettura virtuale diventa a pieni titoli «un'alternativa radicale all'architettura esistente» (Schmitt 1998).

Nuovi media e iperdocumenti

I nuovi media e gli iperdocumenti assumono un ruolo sempre più importante nel campo della rappresentazione dell'architettura e nella comunicazione di idee concettuali.

Nei nuovi media testo, immagine, animazione e

suono sono incorporati in una singola forma di espressione interattiva che richiede il coinvolgimento dell'utente, evitando un consumo passivo dell'informazione. Non solo la fruizione, bensì anche la progettazione di contenuti multimediali è complessa: è necessario combinare più canali di informazione per proporre un unico documento. La percezione contemporanea e combinata attraverso diversi «sensi» provoca così una presa di coscienza più intima e intensa dell'oggetto rappresentato.

La forma di rappresentazione multimediale interattiva oggi più comune è l'iperdocumento, la cui estensione a livello globale si spiega dal fatto che il World Wide Web si basa su questo formato. Un iperdocumento è composto da diverse «pagine» di informazioni collegate tra di loro. Un documento del genere può essere costruito linearmente, può avere una struttura ramificata oppure una struttura a reticolo piuttosto complessa. La struttura a reticolo è la più interessante ma anche la più difficile sia da realizzare che da leggere. A questo proposito Mark Bernstein ha proposto di progettare gli ipertesti come un giardino: «*The key to planning a hypertext garden is to communicate the promise of unexpected delight while assuring the reader that she is not entering an unplanned wilderness.*» (Goldstein 1998).

Storie di spazi - Iperspazi

Nel piano di studi del secondo anno di architettura al politecnico di Zurigo presiedo un corso durante il quale gli studenti si occupano molto intensamente della rappresentazione dello spazio con i nuovi media. Gli spazi da rappresentare finora presi in considerazione sono i volumi a forma di L che compongono la scultura «Der Volumenzusammenhang» di George Vantongerloo.

Questi spazi sono considerati neutri visto che non possiedono connotati materiali.

Nell'ambito del primo semestre si è richiesto agli studenti di proiettare una storia in questi spazi, e di rappresentarla in una sequenza narrativa lineare. Per esprimersi gli allievi hanno utilizzato testi, immagini, animazioni, modelli tridimensionali, e suo-

ni. La dimensione della rappresentazione su schermo è stata volutamente ridotta ad un ottavo della grandezza normalmente disponibile: in questo modo le storie possono essere lette ad una velocità ragionevole anche attraverso internet.

Nel secondo semestre le circa 80 storie create durante il primo semestre vengono collegate diventando un unico iperdocumento. L'ambiente digitale in cui lavorano gli studenti regola in maniera precisa la struttura delle nuove storie. L'inizio, la parte centrale e la fine della nuova storia sono formati da sequenze già esistenti, mentre i collegamenti tra queste parti vengono scelti dagli autori.

Lo «spazio neutro» appare all'inizio come un pezzo di carta bianca da riempire. Siccome autori diversi rappresentano soggettivamente lo stesso spazio si possono creare sovrapposizioni d'interpretazione, che sommate danno come risultato un'espressione molto ricca e complessa del potenziale evocativo di uno spazio.

In questo corso non si scopre solamente il potenziale espressivo ed evocativo degli spazi ma anche quello dei media che vengono utilizzati. Grazie a 80 gruppi formati ognuno da due studenti che si occupano della rappresentazione e della progettazione creativa degli avvenimenti che si svolgono in questi spazi, viene prodotta una grande quantità di materiale interessante. Per rendere questo materiale accessibile e visibile a tutti, abbiamo costruito una interfaccia con la quale si possono raggiungere i lavori degli allievi utilizzando diversi percorsi. I lavori sono visibili anche durante i loro primi stadi di concepimento, rendendo così possibile un proficuo scambio di idee ed esperienze tra gli studenti, e creando nel contempo una dinamica di gruppo ispirata dai lavori migliori.

L'esperienza della lettura

La lettura delle storie lungo i contorti cammini nell'iperdocumento spesso richiede al lettore atteggiamenti di ricercatore. Per compensare questa complessità e permettere l'orientamento le informazioni presentate al lettore devono offrire dei punti di riferimento ben definiti. Un'immagine, un rumore oppure un movimento possono suscitare nell'utente dei ricordi dandogli la possibilità di collegare il nuovo con lo conosciuto. Questo fenomeno svolge un ruolo importante nello sviluppo del processo di riconoscimento di un percorso. Secondo la teoria di Roger Schank's i punti di riferimento che si trovano nei ricordi esistenti sono anche componenti essenziali per poter memorizzare nuove nozioni (Schank 1990).

«The final meaning of any sequence is dependent on the relation space/event/movement. By extension, the mea-

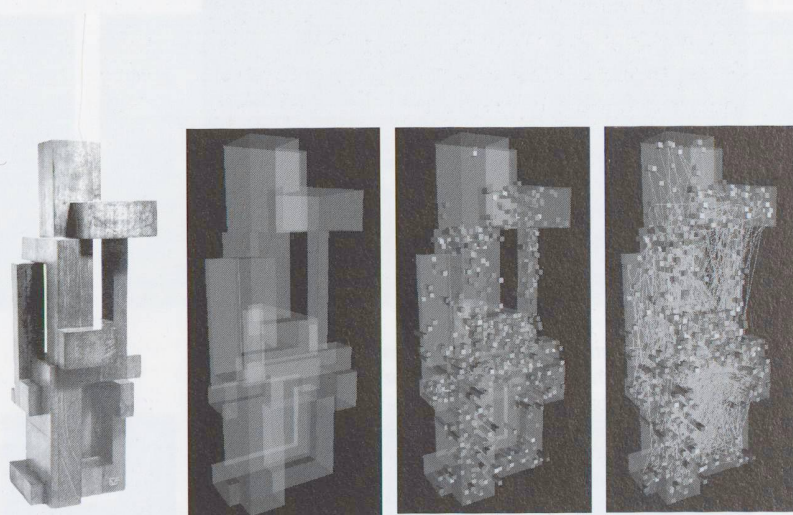
ning of any architectural situation depends on the relation SEM. The composite sequence SEM breaks the linearity of the elementary sequence, whether S, E, or M.» (Tschumi, 1994).

Quando rappresentiamo spazi, ci poniamo la domanda: dove finisce lo spazio? Gli spazi esistono solo quando possono essere messi in relazione con altri spazi, con altre storie, con il pensiero del lettore. L'interpretazione viene influenzata dai fattori contestuali. In questo senso i nuovi media e gli iperdocumenti danno la possibilità di una rappresentazione ottimizzata. Possono collegare spazio, avvenimenti, movimenti e contesto in modo da ottenere un'esperienza globale.

Le poesie dell'invisibile

Con questo tipo di rappresentazione dell'architettura, in cui il lettore si muove da un portatore di informazione all'altro, è possibile rappresentare anche degli aspetti normalmente invisibili. Bernard Tschumi spiega: *«Architectural sequences do not mean only the reality of actual buildings, or the symbolic reality of their fictions. An implied narrative is always there, whether of method, use, or form. It combines the presentation of an event (or chain of events) with its progressive spatial interpretation (which of course alters it).»* (Tschumi, 1994).

La rappresentazione di ciò che non è inerente ad un edificio esistente, come l'atmosfera, l'ambiente, lo scorrere del tempo e i ricordi crea inevitabilmente racconti molto poetici. La storia P-I-E-P di Barbara Staib e Anh Tuan Cao si concentra ad esempio sul tema del silenzio nello spazio. Come



La Scultura «Der Volumenzusammenhang» di George Vantongerloo, 1921. I suoi volumi a forma di L offrono gli spazi che vengono usati per rappresentare delle sequenze narrative nei corsi «Raumgeschichten» (storie di spazi) e «Hyperräume» (iperspazi). Da sinistra: la fotografia originale della scultura in legno; la copia digitale della scultura, dapprima vuota, poi con i nodi creati durante il primo semestre e infine con i nodi e i collegamenti aggiunti durante il secondo semestre.

strumenti di rappresentazione sono state utilizzate immagini con testi animati che appaiono e scompaiono silenziosamente. Il risultato è una storia che fa trattenere il respiro durante la sua lettura per non rompere il silenzio.

In conclusione

Gli aspetti citati sono solo alcuni dei tanti che possono essere presi in considerazione quando si tratta di rappresentare l'architettura con nuovi media e ipertesti. Janet Murray scrisse, nel 1997, che per quel che riguarda la scoperta del potenziale dei nuovi media siamo solo agli inizi. (Murray 1997). Questo tema è stato approfondito nel libro *Storie digitali: la poesia della comunicazione* (Engeli 1999).

Le storie prodotte durante i corsi al Politecnico di Zurigo possono essere lette sul sito internet <http://alterego.arch.ethz.ch> sotto la voce «Raumgeschichten» (storie di spazi) rispettivamente «Hyperräume» (iperspazi).

Ringraziamenti

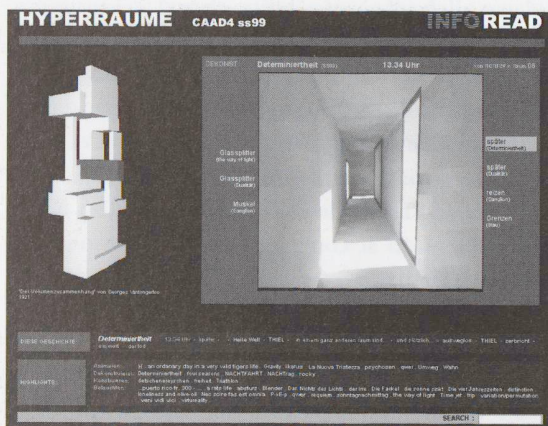
Ringrazio per il prezioso aiuto i miei collaboratori: Cristina Besomi, Fabio Gramazio, Patrick Sibener, Andreas Weder, Mark Rosa, Kai Strehlke, Maria Papanikolaou, Roelof Speekenbrink, Andrew Vande Moere, Miriam Zehnder, Fernando Burgos, Pascal Cavegn, Isabel Gutzwiller e gli studenti del corso 1998/99. Tutti hanno collaborato con ottime idee e contenuti sostanziosi.

Bibliografia

- Engeli, Maia, *Universale di Architettura*, «Storie digitali: la poesia della comunicazione» nr. 65, Testo & Immagine, Torino, 1999.
- Goldstein, Mark, *Hypertext Gardens: Delightful Vistas*, <http://www.eastgate.com/garden/>, Eastgate Systems, Inc., 1998.
- Murray, Janette, *Hamlet on the Holodeck - The Future of Narrative in Cyberspace*, Simon & Schuster, NY, 1997.
- Schmitt, Gerhard, *Information Architecture - Basi e future del CAAD*, «Universale di Architettura» Nr. 43, Testo & Immagine, Torino, 1998.
- Schank, Roger, *Tell me a Story*, Northwestern University Press, USA, 1990.
- Tschumi, Bernard, *Architecture and Disjunction*, MIT Press, Cambridge, USA, 1994.

Summary

New Media, hyperdocuments and digital networks are opening new possibilities for the representation of architecture by allowing for the combination of space, event, motion, and context. New Media combines more traditional media, like text, image, animation, and sound with the possibility for interaction. The reader must get actively engaged when accessing information. A hyperdocument is made up of information nodes and the links between them. It can have a tree-like structure, however, more complex structures can be more interesting. With this in mind, Mark Bernstein proposes to design hyperdocuments like gardens. In the second-year architecture courses «Raumgeschichten» (room stories) and «Hyperräume» (hyper spaces) the students are asked to design linear narrative sequences about spaces and to connect them into one big hyperdocument. Seven neutral L-shaped spaces form the foundation for a multitude of stories, exhibiting the potential of these spaces. The stories themselves show how aspects that are not necessarily concrete parts of buildings, like atmosphere, moods, the passing of time and memories, inevitably generate poetic narrative sequences.

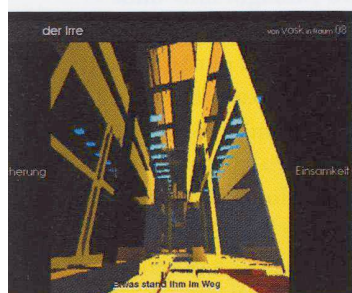
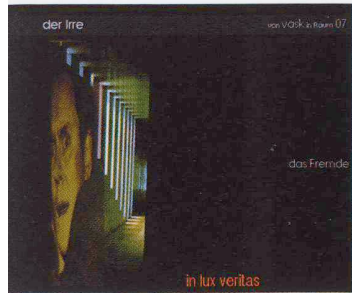


La descrizione del corso «Hyperräume» (iperspazi) si trova sul sito internet <http://alterego.arch.ethz.ch>. L'interfaccia è suddivisa in tre parti: in alto a sinistra la scultura; in alto a destra la cornice in cui si svolgono gli avvenimenti e in basso i collegamenti ad altre storie

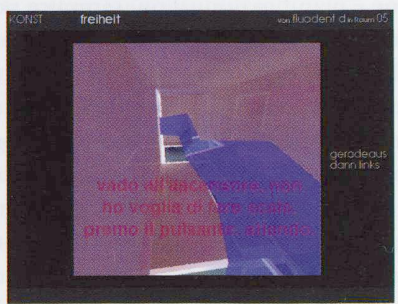
Fig. 1 - «Lo smarrimento» di Joanna Skibinski e Andrea Vaterlaus: «Non sapeva perché si trovasse in quello spazio, non gli era per niente familiare» - «turbato si guardò indietro - vide solamente monotonia» - «Si mosse nel buio, per andarsene» - «Qualcosa gli bloccava il passaggio» - «Delle ombre gli bloccavano la vista verso l'esterno.» - «Acccecato continuò a cercare» - «In fondo non era nemmeno più sicuro di essersi mosso.»

Fig. 2 - «Libertà» di Silvio Ammann e Philip Berkowitsch formula l'idea che pensieri e percorsi logici possano collegarsi in maniera circolare

Fig. 3 - «P-I-E-P» di Barbara Staib e Anh Tuan Cao: «lo sentite?» - «lo avete sentito?» - «affascinante» - «quando si è in un spazio ... assolutamente isolato dal rumore» - «... e non si cerca di sentire niente ... solo così si sente un suono» - «che proviene da tutta la circolazione, quella del sangue» - «... peccato che non si sa nulla ...»



1.



2.



3.