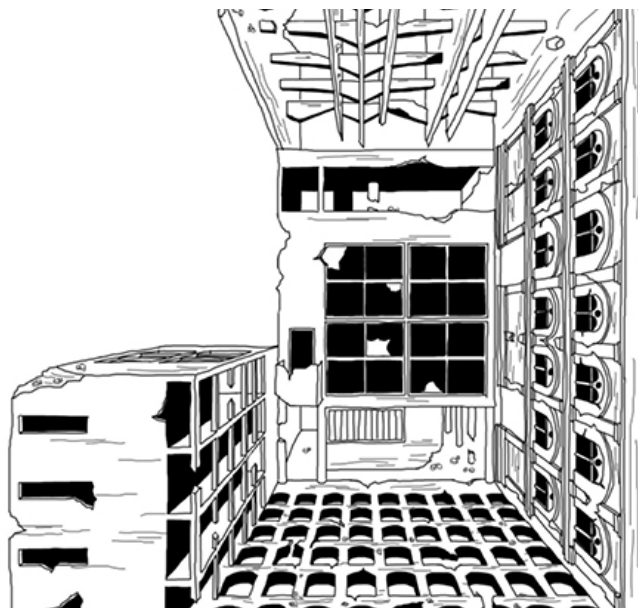




Post digital drawing: meno (iper)realismo, più evocazione

Riceviamo e pubblichiamo una lettera che rintraccia una tendenza odierna: contro il predominio dei render, la rivincita dei disegni in 2D o dei collage che attingono da un preciso repertorio artistico frammenti di immagini

Nel 2017 la rivista online “Metropolis” pubblica un articolo intitolato [Architecture Enters the Age of Post-Digital Drawing](#). L'autore **Sam Jacob**, architetto e professore alla University of Illinois di Chicago, **critica fortemente l'utilizzo delle immagini iperrealistiche sostenendo che la cultura digitale abbia tolto al disegno il suo ruolo di atto creativo per divenire un semplice strumento di rappresentazione fotografica**. Allo spazio tridimensionale dei *software* di modellazione Jacob preferisce lo spazio bidimensionale di Photoshop e di Illustrator prendendo ad esempio le immagini prodotte da studi come [Point Supreme](#), [fala atelier](#), [OFFICE KGDVS](#) e [Dogma](#). Sebbene non si tratti quindi di un ritorno al disegno analogico, Jacob parla di **disegno “post-digitale”** che sarebbe forse stato più corretto chiamare **disegno su supporto 2D o più precisamente di collage**. La novità consiste nel fatto che **questi disegni non hanno la pretesa di**

apparire realistici, ma mettono dinanzi all'osservatore un'immagine più evocativa, dal sapore più artistico, una realtà volutamente più fittizia, mediante l'utilizzo di immagini pittoriche spesso ritagliate da quadri noti o di prospettive più insolite. *«Il nostro obiettivo – spiega Jacob – è quello di far nascere e sviluppare un approccio post-digitale per indagare le potenzialità del disegno in architettura, per restituire al disegno architettonico quella capacità non solo di osservare il mondo ma anche di costruirlo, riaffermando il disegno come sito primario in cui l'idea architettonica viene rappresentata».*

Oggi l'utilizzo di questo tipo di rappresentazione è sempre più diffuso. Altrettanto diffuso è però l'utilizzo degli stessi riferimenti: **si ritagliano gli alberi dai dipinti Henri Rousseau, le persone da quelli David Hockney; sullo sfondo si staglia un cielo di Canaletto; le ombre decise, nette, "hopperiane"**. Si tratta di **rappresentazioni che ricercano la loro forza nell'iconografia passata** per assorbirne il carattere eversivo, la carica utopica, nel tentativo di trasmettere sensazioni altrettanto intense. In un'epoca come quella odierna, presentista e liberale, libera perciò anche dall'utopia, un passato pieno di idee forti non può che esercitare una grande attrazione nei nostri confronti. **Ci si appropria del passato, alla ricerca di una contaminazione, anche se acritica e naïf, ai fini di accrescere l'emozionalità dell'immagine, il suo potere comunicativo. Il risultato è un disegno dal sapore più analogico, meno digitale, più personale e meno oggettivo, più piatto e meno tridimensionale, più spontaneo e meno tecnico.** Così, se da un lato il progetto è pervaso da una nuova aura, certamente più poetica, dall'altro l'estrema piattezza dell'immagine ne riduce la comprensione dello spazio.

A raccogliere questi disegni in un catalogo online ci pensano diverse piattaforme digitali, tra cui anche [Kooz/ARCH](#). In un'intervista intitolata [Inside The Digital Platform Championing Post-Digital Drawing](#) per "Metropolis", Federica Sofia Zambeletti, cofondatrice della piattaforma, ci mette in guardia dal rischio di

standardizzazione verso cui questo tipo di disegni vanno incontro: l'appropriazione di immagini come quelle di Hockney e Magritte senza nessuna specifica ragione è infatti sempre più diffusa, diventando più una tendenza stilistica che un'occasione per riflettere sulle idee e forme di architettura.

Comprese le problematiche che questo tipo di rappresentazione può comportare è bene considerarne anche le potenzialità: un approccio all'architettura più speculativo e meno fotografico, un quadro più visionario e meno realistico, un modello di azione per immaginare il futuro e spingere il presente verso nuovi orizzonti.

Immagine in evidenza: Claudio Triassi, Collage di idee e forme in rovina, 2018 (Ex Casa del Fascio, 1111 Lincoln Rd, Palazzo Rucellai, Maison Citrohan, Palazzo della Civiltà italiana). L'immagine si appropria di idee e forme di architettura del passato allo scopo di assorbire il fascino e restituendo una dimensione spaziale e temporale oggi anacronistica

About Author



Claudio Triassi

Nasce a Palermo nel 1991. Nel 2016 si laurea presso l'università IUAV di Venezia. Studia all'università UPC-ETSAB di Barcellona, alla USP-FAU di San Paolo e alla Chiba University nella grande area di Tokyo. Nel 2017 cura il n° 6 della rivista Viceversa intitolato "L'attualità dell'utopia" insieme al prof. Valerio Paolo Mosco. Attualmente è architetto presso lo studio di architettura bergmeisterwolf di Bressanone.

[See author's posts](#)

 **Condividi**
