

Note di copertina

Cover Notes

LA SCENA LATENTE

L'Illustrazione Critica come Dispositivo di Simulazione Incarnata e Drammaturgia Urbana

Walter Larteri

Nell'attuale panorama della rappresentazione architettonica, dominato dall'iperrealismo digitale e dalla perfezione patinata della fotografia d'architettura, la capacità dello spazio costruito di agire come vera e propria scenografia emotiva rischia di essere progressivamente perduta. La continua ricerca del mimetismo e del dettaglio fotorealistico ha generato una saturazione del rumore visivo, riducendo l'edificio a un semplice oggetto di consumo visivo statico, un feticcio inerte privato della sua intrinseca anima performativa.

A differenza di questa tendenza, l'illustrazione critica getta nuove basi teoriche per la disciplina visiva: non viene più intesa, quindi, come uno strumento di documentazione didascalica, ma piuttosto come un raffinato dispositivo di indagine dedicato a esplorare l'intangibile. Con il suo segno imperfetto e altamente selettivo, l'illustrazione indaga la sensibilità latente dei luoghi, agendo sui meccanismi neurali dell'osservatore. Il disegno diventa per sua natura uno strumento capace di fissare un momento particolare della vita di ogni persona che attraversa lo spazio costruito, catturando quell'impronta emotiva ed effimera che l'architettura genera nell'istante in cui viene intimamente vissuta.

Mi trovavo a Calpe, in Spagna, quando ho visitato l'esperimento architettonico che meglio fra tutti descrive tali dinamiche. Attraversando la costa rocciosa, mi sono trovato al cospetto del colossale complesso della Muralla Roja, progettato da Ricardo Bofill nei primi anni Settanta. Di fronte a questa roccaforte, si percepisce subito come quel luogo chieda di essere vissuto con il corpo prima ancora che con l'intelletto: un'architettura assoluta che rinuncia alla pura funzionalità per farsi scenografia totale in ogni suo singolo angolo.

La planimetria, sebbene obbedisca in modo maniacale allo schema rigoroso della croce greca, distrugge apertamente i fondamenti della percezione euclidea tradizionale. Addentrandosi tra i meandri dell'edificio, ci si ritrova avvolti in un labirinto tridimensionale: piattaforme a sbalzo, passerelle aeree sospese nel vuoto, ponti di raccordo e rampe incrociate fanno perdere quasi istantaneamente ogni punto di riferimento. La gerarchia tra ascesa e discesa, tra percorsi serventi e serviti, si dissolve in un continuum che costringe a un perpetuo, faticoso riassetto sensoriale. Questo disorientamento sapientemente calcolato non è un difetto, ma l'essenza stessa della natura scenografica del progetto: dilata il tempo della fruizione, genera uno stato di perenne allerta percettiva e trasforma il banale atto di rientrare nella propria abitazione in un rituale iniziatico.

All'interno della Muralla Roja, diventa immediatamente chiaro come i corridoi e le scale non siano mai ridotti a freddi nastri distributivi, ma siano concepiti come vere e proprie strade in quota, piazze verticali pensate per forzare l'incrocio, lo scontro visivo e l'interazione fisica tra gli abitanti. L'architettura si svela non come contenitore muto di esistenze parallele, ma come un'infrastruttura drammaturgica, un palcoscenico a cielo aperto dove la vita collettiva va letteralmente in scena.

L'esperienza fisica di questi spazi trova oggi una profonda validazione nella neuroscienza cognitiva, e in particolar modo nella teoria della *simulazione incarnata* formulata da studiosi come Harry Francis Mallgrave e Vittorio Gallese. Le neuroscienze confermano che la nostra esperienza dell'architettura è, prima di tutto, fisica ed empatica. Noi non analizziamo lo spazio limitandoci a concetti astratti, ma reagiamo istintivamente: osservare un edificio attiva i nostri neuroni specchio esattamente come se ci stessi muovendo al suo interno. Per questo motivo, affacciandosi sulle vertiginose rampe di Bofill, il nostro organismo avverte fisicamente il vuoto e la gravità molto prima che la mente ne comprenda razionalmente la bellezza estetica.

In questo processo entra in gioco la differenza tra visione focalizzata e visione periferica,

descritta dall'architetto Juhani Pallasmaa. Mentre la fotografia cattura ogni dettaglio in modo perfetto, l'illustrazione preferisce l'astrazione: usa colori essenziali e un tratto volutamente imperfetto. Lasciando l'immagine intenzionalmente incompleta, l'illustrazione spinge il cervello di chi osserva a riempire i vuoti attraverso i propri ricordi. Così, l'edificio smette di essere un semplice oggetto da guardare e diventa il protagonista di un'esperienza intima e personale.

Il vettore principale capace di innescare questo impatto neuroestetico è l'uso radicale del colore. Avvicinandosi alla struttura, l'involucro esterno, dominato da rossi mattone e rosa carichi, trasmette un violento senso di contrasto con la durezza del paesaggio circostante, rendendo ancora più evidente la sua natura di roccaforte e attivando, di conseguenza, sensi di soggezione e imponenza. Tuttavia, muovendosi tra i cortili interni, si viene sorpresi da un inganno mimetico: le superfici virano bruscamente verso l'azzurro, il blu ceruleo e il celeste. Queste pareti fredde si fondono, come in un gioco di illusioni, con i ritagli di cielo inquadrate dalle rampe sovrastanti, smaterializzando il peso del cemento e inducendo un inaspettato stato di quiete e protezione.

Le forme essenziali e l'intensità drammatica dei colori trasformano la Muralla Roja in una vera e propria *Architettura del Desiderio*. Questo approccio dimostra che lo spazio non deve limitarsi a essere funzionale, ma può scatenare un bisogno istintivo e viscerale di esplorazione. Come suggeriva Bernard Tschumi, la forza dell'architettura sta anche nella sua "magnifica non-necessità": per questo la complessità del labirinto di Calpe serve ad amplificare le emozioni di chi lo attraversa. Camminando in solitudine, l'edificio si trasforma in un palcoscenico silenzioso: gli spigoli rosso sangue creano suspense, mentre le ombre sulle pareti indaco diventano indizi misteriosi. La Muralla Roja diventa così una scenografia perfetta per vivere le emozioni umane, dal fascino dell'imprevisto fino all'introspezione più intima.

Questa particolare esperienza ha messo in luce che l'architettura diviene scenografia non quando ricorre al falso, ma quando il suo rigore formale fornisce alla condizione umana uno spazio dove poter mettere in scena la propria complessità. In questo orizzonte concettuale, l'illustrazione non sostituisce l'obiettivo fotografico, ma ne amplia il respiro: se la foto consegna lo spazio oggettivo, il disegno fissa il modo in cui quell'istante di vita ha risuonato dentro di noi. L'illustrazione critica diventa inevitabilmente un dispositivo narrativo per raccontare quel preciso e irripetibile frangente in cui l'esistenza di una persona si intreccia con l'architettura che la circonda. L'illustrazione critica conserva l'effimero, cristallizzando la tensione drammaturgica e la memoria che architetture straordinarie come la Muralla Roja sanno suscitare nel divenire inesorabile del tempo vissuto.

Riferimenti

BREJZEK, Thea. 2017. "Between Symbolic Representation and New Critical Realism: Architecture as Scenography." In *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*, a cura di Joslin McKinney e Scott Palmer, 63–78. London: Bloomsbury.

CHATTERJEE, Anjan, Alexander COBURN, e Adam WEINBERGER. 2021. "The Neuroaesthetics of Architectural Spaces." *Cognitive Processing* 22 (Suppl 1): 115–120.

GALLESE, Vittorio, e Alessandro GATTARA. 2015. "Embodied Simulation, Aesthetics, and Architecture: An Experimental Aesthetic Approach." In *Mind in Architecture: Neuroscience, Embodiment, and the Future of Design*, a cura di Sarah Robinson e Juhani Pallasmaa, 161–179. Cambridge, MA: MIT Press.

MALLGRAVE, Harry Francis. 2011. *The Architect's Brain: Neuroscience, Creativity, and Architecture*. Chichester: Wiley-Blackwell.

PALLASMAA, Juhani. 2005. *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Chichester: Wiley-Academy.

TSCHUMI, Bernard. 1996. *Architecture and Disjunction*. Cambridge, MA: MIT Press.

Walter Larteri, autore
dell'immagine di copertina, è
architetto e illustratore.
www.walterlarteri.com

