

Dal post-digitale al post-internet: il disegno architettonico nell'universo dei social media

Davide Tommaso Ferrando

Il disegno architettonico è vivo e vegeto

Nel numero di marzo 2017 della rivista “Metropolis” si trova un articolo di Sam Jacob intitolato *Architecture Enters the Age of Post-Digital Drawing*¹, nel quale l'ex-partner di FAT indaga la condizione contemporanea del disegno architettonico², che “dopo decenni di assenza [...] è tornato a marcare una profonda trasformazione generazionale nella cultura architettonica”³. Le tesi principali dell'articolo non sono nuove, e possono essere sintetizzate come segue: a) dagli anni Novanta, la progressiva colonizzazione degli studi di architettura da parte dei personal computer, con la relativa adozione in massa delle tecnologie di rappresentazione digitale, ha finito per emarginare la pratica del disegno a mano; b) questo processo ha portato a un impoverimento della progettazione architettonica: se prima, infatti, il disegno era strumento di produzione – e non solo di comunicazione – di idee architettoniche, nella sua versione digitale il disegno è ridotto a una semplice tecnica di visualizzazione, soggetta al linguaggio spettacolare e omogeneizzante del render fotorealistico; c) anche i cosiddetti *paper architects* che negli anni Settanta e Ottanta sperimentavano con la rappresentazione, hanno abbandonato le loro ricerche non appena hanno iniziato a costruire, a dimostrazione di come l'interesse per il disegno duri quanto la mancanza di cantieri; d) proprio nel momento in cui il disegno sembrava essere stato eliminato dalla pratica progettuale, una cerchia ristretta di architetti⁴ ha cominciato ad avvalersene in modo nuovo, recuperando il legame con la sua tradizione millenaria e indagando, allo stesso tempo, il potenziale espressivo degli strumenti digitali. Il tipo di immaginario architettonico sbocciato da questo processo, materializzatosi in una serie di disegni e collage a tecnica mista, è definito “post-digitale” da Jacob, che si astiene tuttavia dall'approfondire il significato del termine.

La medesima storia – oramai una specie di mito indiscusso che riguarda una comunità prevalentemente europea di architetti perlopiù maschi, bianchi e cinquantenni – si trova anche in un articolo di Luca Molinari pubblicato su “Domus” nel marzo del 2012. Intitolato *Il disegno è morto. Viva il disegno*⁵, il testo apre con un riferimento a

una conferenza svoltasi a Yale nel febbraio del 2012⁶ e dedicata alla presunta morte del disegno architettonico, per poi concentrarsi sul panorama italiano. Secondo lo storico milanese, infatti,

se oggi avessimo bisogno di individuare una cultura architettonica che abbia fatto del disegno un'arte sofisticata, diffusa e capace di rendersi quasi autonoma dall'essere un semplice strumento di rappresentazione del progetto, credo non ci sarebbero dubbi nell'individuare l'Italia come un centro indiscusso e continuo nel tempo.⁷

Come tutte le rivendicazioni basate sull'identità nazionale, anche questa può essere considerata un mito. È vero in ogni caso che nel primo decennio di questo secolo un numero esiguo di architetti italiani⁸, appartenenti a un numero esiguo di circoli culturali⁹, ha sviluppato una serie corposa e interessante di ricerche visive basate su tecniche di rappresentazione post-digitali¹⁰. Più che speculare su ciò che lega questo gruppo di autori – le loro opere sono troppo diverse, sia per esito che per valore, per poterle confrontare – vale la pena sottolineare una differenza fondamentale tra il testo di Molinari e quello di Jacob. Il primo, da un lato, trascura sostanzialmente il problema del rapporto tra il disegno architettonico e le tecnologie sulle quali si fonda, sostenendo che questo non sia “un tema significativo, che mette in crisi l'idea di disegno come strumento di espressione critica di una visione del mondo”¹¹. Il secondo, al contrario, insiste sugli effetti prodotti dalle tecnologie digitali sulla progettazione architettonica, osservando che

sono state le possibilità di super-collage di Photoshop e l'estrema bidimensionalità di Illustrator a stabilire un discorso diverso sull'immagine: un discorso che considera altri tipi di spazi digitali, altre forme di qualità grafica, e allo stesso tempo un insieme diverso di proposte architettoniche alternative.¹²

In altre parole, la bidimensionalità dei disegni di OFFICE KGDVS – la stessa bidimensionalità che si trova nei quadri di David Hockney, spesso saccheggianti¹³ dagli architetti post-digitali – non è neutrale ma produttiva della particolare idea di spazio contenuta negli edifici di Geers e Van Severen. In effetti, come osserva Jacob in un'altra

occasione, “lo spazio non è un fenomeno naturale, ma qualcosa di costruito”¹⁴, e anche tale costruzione dipende dalle tecnologie con cui è rappresentato.

La querelle post-digitale

Il problema del rapporto tra disegni post-digitali e tecnologia è stato affrontato criticamente da Mario Carpo in un articolo dal titolo *Post-Digital “Quitters”: Why the Shift Toward Collage is Worrying*¹⁵, pubblicato nell’edizione digitale di “Metropolis” nel marzo del 2018. In questo testo, l’autore di *The Second Digital Turn* scredita come anacronistico il “rinnovato interesse nel figurativo” di alcuni architetti contemporanei, tracciando una linea che riconduce il fenomeno del post-digitale (PoDig) al Post-moderno (PoMo), con la differenza fondamentale che mentre i PoMo condividevano un’avversione programmatica verso la tecnologia, i PoDig più semplicemente “se ne fregano”. Per essere precisi, però, va innanzitutto notato come post-moderno e post-digitale siano due termini difficilmente confrontabili, dato che il primo definisce un programma culturale di ampio respiro, mentre il secondo indica un atteggiamento molto meno ambizioso. Detto questo, il fatto che i disegni post-digitali possano poggiare indifferentemente su tecniche digitali e non – “persino Photoshop va bene” – è criticato da Carpo in quanto esito di una “strategia di *nonchalance* tecnologica” che lo storico italiano giudica altamente problematica in un momento di grandi cambiamenti come l’attuale.

Se oggi non ci interessa la tecnologia – scrive infatti – non è perché la tecnologia sia assente, ma perché ce n’è fin troppa; non è perché siamo annoiati, è perché siamo rinunciatari. E come sempre, se gli architetti rinunciano a occuparsi della tecnologia, lo farà qualcun altro al posto loro.¹⁶

In realtà, è la posizione di Carpo a essere preoccupante, essendo l’espressione sintetica di un’ideologia assolutista e tecnofila che a ben vedere ha già dimostrato i suoi limiti nel secolo scorso. Sinteticamente: non è che le nuove tecnologie nonentino: contano eccome, nella misura in cui offrono un campo di ricerca e sperimentazione agli architetti. Ma limitare lo spettro della ricerca architettonica alle più recenti innovazioni tecnologiche, come fa Carpo, significa non solo

riproporre un mito modernista che è ormai superato, ma soprattutto non cogliere la ben più ampia portata dell'operare all'interno di una cultura digitale. Invece di limitarsi a indicare gli oggetti con i quali ci dobbiamo confrontare, infatti, la tecnologia digitale dà forma alle strutture profonde che articolano il nostro pensiero, attraverso un tipo di formazione che lo storico culturale Milad Doueihi chiama "alfabetismo digitale". La cultura digitale, scrive, "è fatta di modalità di comunicazione e scambio di informazioni che sposta, ridefinisce e rimodella il sapere in nuove forme e formati, così come i metodi per acquisire e trasmettere tali saperi"¹⁷. In altre parole, essere digitali significa confrontarsi digitalmente con qualsiasi materiale, digitale o no che sia, adottando "i nuovi concetti, le metafore e le operazioni dell'era informatica e delle reti"¹⁸, come afferma il teorico dei media Lev Manovich.

Carpo ha sicuramente ragione nell'individuare la *nonchalance* tecnologica dei PoDigs. Rimane però da verificare se questa *nonchalance* costituisca un problema o meno. Per approfondire la questione, sarebbe utile soffermarsi brevemente sull'origine della parola "post-digitale" dato che, anche in questo caso, la cultura architettonica è arrivata in ritardo nel cogliere e fare propri discorsi emersi da tempo in altre discipline. La letteratura sul post-digitale risale infatti al 2000, quando il musicista Kim Cascone conia il termine nel campo della musica elettronica per identificare un gruppo di compositori, perlopiù autodidatti, che in quel periodo stavano sperimentando con gli errori delle tecnologie digitali, incorporando nella loro musica "difetti, bachi, errori di applicazione, crash di sistema, *clipping*, *aliasing*, distorsione, rumore di quantizzazione e persino il rumore di fondo delle schede audio dei computer"¹⁹. Nello stesso anno, l'artista Ian Andrews introduce il concetto di "estetica post-digitale", usandolo per criticare il "movimento teleologico verso la rappresentazione 'perfetta'" tipica dell'arte digitale, che secondo lui rappresenta "un movimento tecnologico verso la 'trasparenza' e allo stesso tempo un movimento verso un'illusione più potente"²⁰. Oggi, la parola esprime una specie di disincanto: non solo verso gli strumenti digitali, ma verso l'idea stessa di progresso tecnologico. Si tratta dunque di un atteggiamento ben diverso da una rinuncia: atteggiamento tipico di una società che, avendo già assorbito il potere dirompente delle tecnologie digitali, si è abituata a considerarle una banalità piuttosto che una novità, ed è

quindi diventata scettica rispetto al loro potenziale emancipatorio. Una volta de-ideologizzate, è importante sottolinearlo, le tecnologie digitali e non-digitali diventano intercambiabili, dato che entrambe offrono strumenti utili per la produzione artistica, da utilizzare insieme o separatamente. La scelta tra le une o le altre dipenderà quindi dalle necessità dell'autore post-digitale, per il quale le tecnologie nuove o vecchie appartengono allo stesso bacino di media disponibili. Da questo punto di vista, il concetto di post-digitale “sta in opposizione diretta alla nozione di ‘nuovi media’”²¹, come spiega Florian Cramer, secondo cui il prefisso “post-” in “post-digitale” non va inteso nel senso di una progressione lineare da uno stato a un altro, come in “post-moderno”, bensì come qualcosa che descrive “cambiamenti culturali più sottili e mutazioni continue”²², come in “post-punk”, “post-femminismo” e “post-colonialismo”. Il post-digitale, in questo senso, critica ma allo stesso tempo prosegue la traiettoria della rivoluzione digitale, essendone dunque parte integrante. Caratteristica delle pratiche post-digitali, infine, è la risemantizzazione delle tecnologie precedenti e la loro messa in relazione con quelle più recenti. Il particolare tipo di rapporto che così si instaura tra media vecchi e nuovi si chiama “rimediazione”: termine coniato da Jay David Bolter e Richard Grusing per indicare l'interazione ecologica che stabiliscono tra loro diversi media quando entrano in competizione reciproca. Secondo i due teorici, in effetti, i media non andrebbero mai osservati indipendentemente, ma sempre nella loro interconnessione, tant'è che la loro stessa definizione dovrebbe dipendere dalla loro capacità di “rimediare”, ovvero di appropriarsi delle “tecniche, forme e significato sociale di altri media” nel tentativo “di sfidarli o di riconfigurarli”²³.

Il divario tra il disegnato e il costruito

Ritornando all'architettura, un buon esempio di rimediazione è offerto dalla competizione tra i disegni post-digitali e i render fotorealistici. Nella loro ricerca impossibile di un'immagine “trasparente”, i render cercano di imitare la fotografia per poter visualizzare ogni elemento del progetto come se fosse già costruito. Per questo motivo, possiamo definire i render “osceni” – dal latino *ob-scaena*, “davanti alla scena” – in quanto vogliono mostrare tutto quello che c'è, senza lasciare nulla all'immaginazione. Come si può facilmente osservare, il render fotorealistico è oggi la tecnica di rappresentazione prevalente nel campo

dell'architettura, e lo è, anche perché fornisce una risposta pragmatica alle richieste del mercato, e più precisamente ai clienti che vorrebbero tenere sotto controllo il percorso progettuale – dai primi schizzi alla posa dell'ultimo mattone – per minimizzare i rischi connessi ai loro investimenti. Come “cartoline dal futuro”²⁴, i render fotorealistici non sono suggerimenti ma prescrizioni che funzionano alla stregua di polizze assicurative sui futuri edifici, trasferendo l'incertezza del cantiere in un ambiente virtuale controllabile “dove i diversi soggetti coinvolti nel progetto potranno interagire senza dover affrontare le scomodità di un ambiente rumoroso e polveroso”, come scrive Marko Pogacnik²⁵. Tuttavia, nel momento in cui non fa altro che confermare le indicazioni contenute in una serie di immagini digitali, il cantiere finisce per perdere il suo potenziale creativo e “ogni dimensione di avventura collettiva (epica e ludica insieme)”²⁶, riducendosi a un fatto puramente tecnico, economico e burocratico. I disegni post-digitali, al contrario, lasciano sempre un divario tra essi e ciò che rappresentano: un divario che, secondo lo storico dell'architettura Tahl Kaminer, “è un elemento fondamentale e determinante della disciplina [dato che] il disegno rappresenta sempre qualcosa di leggermente diverso dall'edificio stesso: un edificio ideale”²⁷. Questo divario fondamentale è anche ciò che permette agli architetti di estendere il lavoro progettuale fin dentro alla fase di costruzione, lasciando aperta la possibilità di adattare il progetto alle mutevoli condizioni e imprevedibili scoperte del cantiere. Queste ultime osservazioni mi permettono di estendere il discorso a un'altra questione relativa al rapporto tra architettura disegnata e costruita: questione che nel dibattito sul post-digitale è rimasta tutto sommato in secondo piano. I disegni architettonici post-digitali non sono tutti uguali, ma possono essere divisi in almeno tre categorie, che propongo di chiamare *illustrazioni*, *immaginazioni* e *teorie diseguate*. Alla prima categoria appartengono tutti quei disegni che servono sì a prefigurare la configurazione spaziale di un progetto costruito o in costruzione, ma che allo stesso tempo la arricchiscono di una dimensione narrativa veicolata dall'uso di un linguaggio visuale non-fotorealistico. Il lavoro dello studio portoghese Fala rappresenta uno degli esempi più significativi di questa categoria, seppure con modalità molto particolari. Se, infatti, uno dei vantaggi del disegno post-digitale è che stabilisce un divario tra la rappresentazione e ciò che è rappresentato, come già scritto, la cura maniacale con cui Fala compone le fotogra-

fie dei propri progetti – riproducendo con esattezza i punti di vista dei disegni cosicché fotografie e disegni si rispecchino – genera una specie di corto-circuito epistemologico nel quale la differenza tra il disegnato, il fotografato e il costruito diventa tutto sommato secondaria. Davanti alle molte immagini che documentano la *Casa in Rua do Paraíso* (figg. 1, 2), per esempio, è difficile definire con certezza che cosa rappresenti cosa. È la foto una rappresentazione del disegno? È il disegno una rappresentazione dello spazio? È lo spazio una rappresentazione del disegno? O sono tutte rappresentazioni di qualcos'altro? L'uso paradossale del disegno da parte di Fala mi interessa, perché è sostanzialmente diverso da quello della maggior parte dei cosiddetti architetti post-digitali, che ne riducono il potere espressivo a una semplice questione di linguaggio.

La seconda categoria raccoglie tutti quei disegni che non mirano alla restituzione spaziale di un edificio, ma costruiscono scenari fittizi finalizzati a svelare un immaginario relativo a un contesto specifico. Le prime opere dello studio greco Point Supreme, come la serie di visioni auto-commissionate per la città di Atene, ricadono in questa categoria. Si tratta di disegni che non rispettano le convenzioni della prospettiva, della scala, della proporzione o della verisimilitudine: al contrario, giocano con piccole imperfezioni e irregolarità che attirano e guidano l'occhio dell'osservatore attraverso composizioni visive ottenute tagliando e incollando frammenti di altre immagini. Opere quali *Athens Heaven* (fig. 3) e *Athens as an Island* (fig. 4) costruiscono visioni alternative della capitale greca, allo scopo di far emergere alcune delle sue qualità nascoste e instaurare una conversazione sulle sue possibili trasformazioni, senza però proporre soluzioni architettoniche. La capacità che hanno tali disegni di suggerire un immaginario architettonico senza imporre un progetto specifico – una capacità evidentemente preclusa ai render fotorealistici – ha un valore particolare in un momento in cui l'architettura subisce un costante processo di mercificazione visiva: invece di offrire immagini seducenti per il consumo delle masse, questi disegni servono come strumenti per coinvolgere il pubblico in un percorso di re-immaginazione critica.

Della terza e ultima categoria fanno parte i disegni che non illustrano una proposta progettuale, non re-immaginano un contesto specifico, e non hanno obblighi di verisimilitudine, ma si costituiscono piuttosto come frammenti di teorie architettoniche. Non sono, per dirlo con



Fala Atelier, *House in Rua do Paraíso*, 2017. Copyright Fala Atelier



Fala Atelier, *House in Rua do Paraíso*, 2017. Copyright Ricardo Loureiro



Point Supreme, *Athens Heaven*, 2007. Copyright Point Supreme



Point Supreme, *Athens as an Island*, 2007. Copyright Point Supreme

Jacob, disegni “di architettura” ma disegni “come architettura”²⁸. Nel più ampio contesto della rappresentazione post-digitale, si tratta del gruppo di disegni più esiguo e più difficile da comprendere, dato che richiede una sospensione degli schemi di interpretazione tradizionali – il disegno di un edificio bianco senza finestre non rappresenta un edificio bianco senza finestre²⁹. Questi disegni non sono immagini da guardare, ma frasi da decifrare: per questo motivo, sono raramente prodotti come oggetti a sé stanti, ma come parti di narrazioni più ampie e complesse composte da sequenze di testi e immagini. Per quanto riguarda la scena italiana attuale, sono pochi gli studi di architettura che producono disegni appartenenti a questa categoria. Se il lavoro di DOGMA è uno dei primi esempi e tra i più interessanti, e se Carmelo Baglivo e Luca Galofaro hanno sperimentato a lungo con il potenziale narrativo (il primo) e mnemonico (il secondo) dei montaggi digitali, analogici e ibridi, è l’architetto casertano Beniamino Servino ad avere raggiunto, a mio parere, i risultati più interessanti e coerenti nell’ambito dell’approccio teorico al disegno post-digitale.

Da Caserta a Facebook: i disegni di Beniamino Servino

La ricerca di Beniamino Servino si innesta sul discorso interrotto di Aldo Rossi per poi concentrarsi su tre idee in particolare: l’architettura come archetipo, la città come scenografia teatrale e la memoria come strumento progettuale. Questi e altri riferimenti sono contaminati dalla biografia dell’autore, la cui esperienza del paesaggio casertano – con i suoi capannoni rurali costruiti in economia (le cosiddette *pennate*), i suoi siti industriali abbandonati e le sue periferie degradate – gli ha consentito di mettere a punto una narrazione raffinata e originale, sviluppata nel corso degli ultimi quindici anni per mezzo di migliaia di disegni che costituiscono i frammenti della sua teoria architettonica. Non è un caso se i disegni di Servino celebrano la cultura del frammento: per la loro produzione, pezzi di architetture – indifferentemente presenti o passate, conosciute o anonime, moderne o vernacolari: ogni parola può entrare a far parte di una nuova frase – sono ritagliati e incollati in contesti rurali o urbani, per poi essere trasfigurati e modificati fino a che una nuova totalità emerge per mezzo di montaggi analogici e digitali. Principali veicoli dell’apparato teorico di Servino, i suoi disegni gravitano attorno a un sistema di enunciati interconnessi che offrono la chiave interpretativa della sua vasta produzione icono-

grafica. In sintesi: a) progettare è innestare sull'esistente; b) immaginare è appropriarsi dell'immaginario degli altri; c) tutte le architetture del passato costituiscono un bacino di forme *ready made*; d) ricordarsi è corrompere; e) tradurre è tradire; f) vi è oggi la necessità di una dimensione monumentale nello spazio pubblico; g) tale dimensione si ottiene attraverso la trasfigurazione di elementi noti; h) l'architettura è sempre indipendente dal suo contesto; i) l'architettura è forma vuota; l) l'architettura non ha spazi interni ma solo superfici esterne. Nell'ambito delle pratiche post-digitali contemporanee, il lavoro di Servino mi interessa non solo per la sua qualità estetica e coerenza teorica, ma anche per il modo in cui si relaziona con i media digitali. Anticipando ciò che è ormai divenuta una tendenza comune tra gli architetti, dal 2009 Servino ha trasformato il suo profilo Facebook (e dal 2016 anche il suo account Instagram) in un archivio curato dei suoi disegni. Pubblicandoli quotidianamente sul suo profilo, Servino usa il suo alter-ego virtuale come una mostra digitale in continua evoluzione, all'interno della quale si può cercare, scaricare, commentare e condividere in tempo reale le sue opere. L'uso dei *social media* da parte di Servino, a differenza della maggior parte degli architetti contemporanei, non è riconducibile a una semplice strategia di marketing, ma è parte integrante del suo lavoro di ricerca, che nel contesto di questo saggio vale la pena approfondire brevemente.

In primo luogo, i suoi disegni sono accompagnati da brevi didascalie che servono a completare il loro significato: adattate ai meccanismi di lettura rapida di Facebook e Instagram, tali didascalie possono essere composte da un semplice titolo, oppure da un titolo e un testo breve, generalmente scritto in forma di aforismo. Allo stesso tempo, Servino utilizza lo spazio del commento su Facebook come strumento per allargare la sua narrazione visiva, trasformandolo in uno spazio editoriale nel quale postare bozze e ulteriori variazioni dei suoi disegni. In questo senso, la pratica di Servino non si limita alla rappresentazione ma è anche una pratica editoriale che sfrutta consapevolmente gli strumenti e le dinamiche dei *social media*. In seconda istanza, è interessante osservare come alcuni dei principali enunciati della costruzione teorica di Servino siano immediatamente confrontabili con quelli di un gruppo di artisti contemporanei ispirati all'ideologia della rete, che gli artisti Marisa Olson³⁰ e Artie Vierkant³¹ riconducono al concetto di *post-internet art*. Mi riferisco, in particolare, all'adozione di strategie



Beniamino Servino, *Balla Circus*, 2022. Copyright Beniamino Servino



Peluffo&Partners, ELASTICOFarm, Beniamino Servino, *Proposta per il Grande MAXXI*, 2022. Copyright Peluffo&Partners, ELASTICOFarm, Beniamino Servino

di appropriazione, riscrittura e remix di contenuti trovati; alla diluizione dell'autorialità in un flusso di immagini infinitamente riproducibili e modificabili che viaggiano attraverso la rete; all'equivalenza di tutti i contenuti visivi, una volta che sono tradotti nel codice binario dei file digitali; e al collasso dello spazio fisico in un ambiente digitale composto di superfici bidimensionali. Servino, in altri termini, è tra gli architetti italiani più vicini al dibattito contemporaneo sul digitale, pur non occupandosi di algoritmi, alghe, robot o *deep learning*. Infine, è importante sottolineare come la modalità con cui le immagini di Servino circolano sulla rete non sia né casuale né neutrale, bensì parte fondamentale della loro costruzione simbolica. Dotate di un'irresistibile raffinatezza di composizione, colore e *texture*, i disegni di Servino sono infatti perfette macchine d'innescio di riti tipicamente *social* quali il *like*, il commento e la condivisione. In più, va considerato come il *feedback* ricevuto dai *follower* incida significativamente sulla visibilità di tali immagini, dato che gli algoritmi di Facebook e Instagram tendono a "spingere" i contenuti capaci di generare più interazioni. Di conseguenza, con l'aumentare della presenza online delle immagini di Servino, e con l'aumentare delle interazioni che generano, si espande la *community* interessata a questo particolare tipo di contenuti digitali, consolidando e rinforzando il suo ruolo di creatore di immagini d'architettura. Contemporaneamente, la gratificazione prodotta dalle interazioni dei *follower* tende a stimolare la produzione di nuove immagini... e così via, in un processo circolare di produzione e consumo che solleva almeno due questioni problematiche. Da un lato, infatti, questo rito collettivo consente di comprendere solo in parte la ricerca di Servino, il cui senso emerge solo attraverso la messa in relazione dei frammenti da lui prodotti: un processo lento e difficilmente adattabile alle dinamiche istantanee del web. Per valutare la portata della sua produzione, sarebbe necessario confrontarsi non solo con alcune ma con tutte le istanze che la mediano: post, articoli, libri, conferenze, mostre, installazioni ed edifici. Tuttavia, la presenza dei suoi disegni sui *social media* è talmente vasta e caratterizzante che è finita per diventare lo strumento principale attraverso cui il suo lavoro è conosciuto e interpretato. Una simile riduzione di senso, d'altro canto, finisce per applicarsi anche alla figura professionale di Servino, la cui partecipazione al dibattito architettonico è sempre più spesso relegata alla produzione di disegni e libri di disegni. Risulta

eccezionale e significativa, in questo senso, la sua recente partecipazione al concorso per il Grande MAXXI³², affrontata in cordata con Gianluca Peluffo (Peluffo and Partners) e Stefano Pujatti (ELASTICOFarm), per il quale Servino ha svolto l'insolito ruolo di "evocatore d'immagini" – sua la suggestione delle tende del circo, già da tempo presenti nella sua ricerca (fig. 4) – trasformate dal resto del gruppo in spazi abitabili (fig. 5). Anche in un contesto progettuale come quello del MAXXI, il contributo di Servino continua a configurarsi come una forma di impegno intellettuale, il cui effetto è comparabile a quello dei gruppi radicali degli anni Sessanta e Settanta, le cui immagini – ormai liberate dal loro contenuto politico – sono ancora di ispirazione per un gran numero di architetti. In altre parole: è sì vero che più immagini produce, più le sue immagini circolano *online*, più Servino si trasforma in un produttore di immagini, ma queste immagini – in perfetta coerenza con il principio di moltiplicazione e dissoluzione dell'autorialità tipico della cultura post-internet – sono in realtà prefigurazioni messe a disposizione di tutti: micce architettoniche in attesa di essere innescate.

1. S. Jacob, *Architecture Enters the Age of Post-Digital Drawing*, in “Metropolis”, 21 marzo 2017. www.metropolismag.com/architecture/architecture-enters-age-post-digital-drawing/, ultima consultazione agosto 2022.

2. Data l'impossibilità di distinguere chiaramente la tecnica del disegno digitale da quella del collage o montaggio digitale, dal momento che sono spesso utilizzati insieme, nel testo utilizzo la parola “disegno” per indicarli tutti e tre.

3. S. Jacob, *op. cit.*

4. S. Jacob cita: OFFICE, Fala Atelier, Maria Morais, Point Supreme e il suo precedente studio FAT.

5. L. Molinari, *Il disegno è morto. Viva il disegno*, in “Domus”, n. 956, 2012, pp. 68-73.

6. “Is Drawing Dead?” si è svolto alla Yale School of Architecture dal 9 al 11 febbraio, 2012.

7. L. Molinari, *op. cit.*, p. 71.

8. Molinari cita Beniamino Servino, DOGMA, baukuh, Cherubino Gambardella, Salottobuono, 2a+p/a, Francesco Librizzi, Matilde Cassani, Luca Diffuse, Laboratorio Permanente, YellowOffice e Alessandro Scandurra.

9. Il più autorevole era quello che gravitava attorno alla rivista “San Rocco”.

10. Nei suoi articoli, Molinari non utilizza il termine “post-digitale”, che nel 2012 non era ancora di moda tra gli architetti.

11. L. Molinari, *op. cit.*, p. 73.

12. S. Jacob, *op. cit.*

13. L'utilizzo del termine “saccheggio” (*plunder*) si riferisce al testo *The Age of Plunder* di Jon Savage scritto nel 1983, nel quale il critico culturale incolpa “l'inondazione di immagini dal passato” che era (ed è tuttora) caratteristica della cultura POP, perché a suo avviso trasforma il passato nel “più disponibile dei beni di consumo [e quindi] nel più liquidabile: ciò che ci può insegnare è ritenuto banale, e rovesciato in un cumulo di immondizie”. Cfr. J. Savage, *The Age of Plunder*, in “The Face”, n. 23, 1983, pp. 45-49.

14. S. Jacob, *Rendering: The Cave of the Digital*, in “E-flux Architecture”, 2 February 2018. www.e-flux.com/architecture/representation/167503/rendering-the-cave-of-the-digital/, ultima consultazione agosto 2022.

15. M. Carpo, *Post-Digital Quitters: Why the Shift Toward Collage Is Worrying*, in “Metropolis”, n. 26, 2018. www.metropolismag.com/architecture/post-digital-collage/, ultima consultazione agosto 2022.

16. *Ibidem.*

17. M. Doueïhi, *Digital Cultures*, Harvard University Press, Cambridge MA-London 2011, p. 12.

18. L. Manovich, Lev, *Post-media Aesthetics*, 2001. manovich.net/index.php/

projects/post-media-aesthetics, ultima consultazione agosto 2022.

19. K. Cascone, *The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music*, in "Computer Music Journal", vol. XXIV, n. 4, 2000, pp. 12-18.

20. I. Andrews, *Post-Digital Aesthetics and the Return to Modernism*, 2000. ian-andrews.org/texts/postdig.pdf, ultima consultazione agosto 2022.

21. F. Cramer, *What is "Post-digital"?*, in "A Peer Review Journal About", vol. III, n. 1, 2014, p. 12. lab404.com/142/cramer.pdf, ultima consultazione agosto 2022.

22. Ivi, p. 5.

23. J.D. Bolter, R. Grusing, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge MA-London 2000, p. 65.

24. S. Jacob, *op. cit.*

25. M. Pogacnik, *Building Site*, in "Viceversa", n. 2, 2015, p. 46. viceversamagazine.com/issues_magazine/the-building-site/, ultima consultazione agosto 2022.

26. *Ibidem.*

27. T. Kaminer, *Architecture, Crisis and Resuscitation. The reproduction of post-Fordism in late twentieth-century architecture*, Routledge, London-New York 2001, p. 3.

28. S. Jacob, *op. cit.*

29. Il riferimento è ovviamente *Stop City* di DOGMA, 2005.

30. M. Olson, *Postinternet: Art After the Internet*, in "Foam Magazine", n. 29, 2011, pp. 59-63.

31. A. Vierkant, *The Image Object Post-Internet, 2010*. jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf, ultima consultazione agosto 2022.

32. Il concorso è stato vinto dallo studio italo-francese LAN.