



Atlas of Virtual City, Particolare tratto dal disegno-manifesto che sintetizza un progetto sperimentale, fra ricerca e didattica, sull'abitare virtuale contemporaneo, a cura di Maurizio Unali. Work in progress

LA TUA CITTÀ UTOPICA NELLO SPAZIO DIGITALE

Maurizio Unali

L'attrazione che proviamo di fronte alla *home page* di un *virtual world* che ci invita a costruire la nostra "Città Nuova" per un "abitare virtuale" attraverso *avatar*, testimonia una delle molteplici relazioni fra la tecno-cultura digitale e l'idea contemporanea di utopia. Dagli anni Novanta, da *Second life* a *SimCity*, le più interessanti sperimentazioni della città virtuale hanno innescato dei processi interattivi – fra spazio, tempo, informazione, individuo, ecc. – che ampliano le forme dell'abitare contemporaneo nel villaggio globale, proponendo un ulteriore modello di vita associata, in un periodo che sembra evidenziare la crisi dell'esperienza urbana.

Un *modus vivendi* virtualmente agibile attraverso i linguaggi digitali; mondi fertili e mediatici che prediligono il riciclaggio estetico; spazi effimeri da abitare non con il corpo ma con la mente, esito di originali ibridazioni tra scienza e arte, tecnologia e umanesimo, locale e globale, in continuità con alcuni caratteri storici del pensiero *made in Italy*, come quelli legati alla pratica del progetto visionario, ideale e utopico. Concetti storicizzati, questi ultimi, che attraverso i rivoluzionari processi di virtualizzazione e simulazione ampliati e introdotti dal digitale, trovano ulteriori significati e attualizzazioni, alimentando il pensiero architettonico e le sue rappresentazioni.

Ma questa nuova idea di virtualità in che modo si declina con quella di utopia?

Si tratta effettivamente di una *new utopia* o forse, come alcuni autori sostengono, di anti-utopia – le costrizioni dei *software* per allestire lo spazio di relazione in rete conformano ancora troppo la nostra creatività –, o di forme di abitare a-topico – le interazioni empatiche con l'abitare virtuale avvengono prevalentemente attraverso sistemi d'interfaccia bidimensionali che destabilizzano la percezione dello spazio percepito, oscillando troppo fra reale e virtuale –, o di "fantasmologia" – evanescente simulacro dell'abitare per l'*homo ludens*, spesso esito di tendenze generazionali di evasione da un mondo reale che non basta più?