

ORAȘUL REAL ȘI ORAȘUL VIRTUAL*

THE REAL CITY AND THE VIRTUAL CITY

Franco PURINI, prof. emerit dr. arh./ Emeritus Prof. PhD. Arch.

f.purini@gmail.com

Facultatea de Arhitectura Valle Giulia, Universitatea Sapienza din Roma, IT
Faculty of Architecture Valle Giulia, Sapienza University of Rome, IT

Tema tratată în această lucrare vizează un fenomen urban relevant, rezultatul întâlnirii unor entități care, de câteva decenii încoace, au dat viață unei alianțe din ce în ce mai puternice și mai active asupra căreia este necesar și urgent să reflectăm. Această alianță privește *revoluția digitală, mass-media, tehnologia și un consumerism* în creștere constantă. În același timp, are loc o pierdere progresivă a caracteristicilor orașului, în care locurile reprezentative nu mai sunt recunoscute sau produse, fiind înlocuite de *non-locuri*, spații anonime, definite și analizate cu mulți ani în urmă de Marc Augé. De fapt, pare să devină imposibil astăzi să ne gândim, de exemplu, la noi centralități urbane care să fie considerate fundamentale pentru a construi o reprezentare adevărată și cuprinzătoare a așezărilor urbane și a conținuturilor lor mai profunde; chiar și polii anteriori, până și cei care au avut mai multe conotații de-a lungul istoriei, sunt priviți drept mari semne publicitare și nu drept o celebrare a comunității. Declinul morfologiei, care aproape a dispărut în multe școli de arhitectură, este mai mult decât evident în această imagine. O morfologie nu efemeră, ci structurală, durabilă și clar descifrabilă în cele

The theme dealt with in this paper concerns a relevant urban phenomenon, the outcome of the meeting of some entities that, for several decades now, have given life to an ever stronger and more active alliance on which it is necessary and urgent to reflect. This alliance sees operating the *digital revolution, the mass media, technology and a constantly growing consumerism*. At the same time, there is a progressive loss of the characteristics of the city, in which emblematic places are no longer recognized or produced, being replaced by *non-places*, anonymous spaces, as defined and analyzed many years ago by Marc Augé. In fact, it seems to have become impossible to think, for example, of new urban centralities that can be considered fundamental in order to build a true and comprehensive representation of urban settlements and their deeper contents; even the previous polarities, including the most historically representative, are regarded as large advertising signs and not as a celebration of the community. The decline of morphology, which has almost disappeared from many schools of architecture, is more than evident in this picture. A morphology that is not

mai semnificative aspecte ale sale, capabilă să păstreze memoria orașului în configurația sa dar și să-și definească prezentul și trecutul. Morfologia este cea mai clară și mai completă manifestare a semnificațiilor pe care le exprimă relația dintre plan și țesut, un fel de partitură muzicală care face să se citească armoniile și disonanțele dintre elementele orașului. Alianța dintre entități acționează în prevalența unui prezent care estompează memoria în timp ce încearcă să se conformeze unui viitor simulat, scenariu pe care mass-media îl exaltă și care în același timp pierde din distanță și profunzime. Trăind clipa pe care consumul inexorabil al comunicării o face să dispară de la o zi la alta, chiar și programele individuale, alături de cele sociale, nu mai au răstimpul necesar, dizolvându-se rapid precum visele.

În această notă, vom vorbi în mod particular doar despre prima dintre cele patru categorii care au fost identificate drept factori determinanți ai stării actuale a orașului, revoluția digitală. S-a transformat treptat, din ce în ce mai mult, de la sfârșitul secolului al XX-lea până în primii douăzeci de ani ai anilor 2000, dintr-un instrument avansat într-o nouă religie mondială, în contextul în care globalizarea devine sacră, devine mitologică, de neoprit în constanta ei expansiune, în principiile și în scopurile sale, configurându-se astfel, în multe privințe, drept *supraomenească*. Autorul consideră că recurgerea la resursele electronice este o alegere de o importanță extraordinară, dar că viteza cu care acestea produc noi direcții existențiale, culturale, productive, împreună cu faptul că au dat viață unui cult acum larg înrădăcinat, ar trebui să conducă la o regândire pentru a aduce resursele înapoi la nivelul instrumental și nu la cel al unui misticism transcendent și experimental.

Când ne referim la *realitatea virtuală*, *realitatea augmentată*, *inteligența artificială*, *metavers* – noțiuni care au depășit-o pe cea de *cyberspațiu*, concepută de marele scriitor de science-fiction William Gibson, apoi tradusă în termenul de *rețea*, termen și concept introdus de un alt romancier al viitorului, Neal Stephenson – trebuie avut în vedere

ephemeral but structural, durable and clearly decipherable in its most significant aspects, capable of preserving the memory of the city in its configuration but also of defining its present and past. Morphology is the clearest and most complete manifestation of the meanings expressed by the relationship between the layout and the fabric, a sort of musical score that makes legible the harmonies and dissonances between the elements of the city. The alliance between the entities acts in the prevalence of a present that obscures memory while trying to coincide with a simulated future, a scenario that the media exalt and that at the same time loses distance and depth. As a result of living the instant that the inexorable consumption of communication makes disappear from one day to the next, even individual programs, along with social ones, do not have the necessary duration, dissolving as quickly as dreams.

In these notes, we will pay particular attention only to the first of the four categories that have been identified as determining factors of the current condition of the city, namely the digital revolution. It has progressively transformed from the end of the twentieth century to the first twenty years of the 2000s, from an advanced instrument into a new world religion, the context in which globalization is sacralized, becoming mythological, unstoppable in its constant expansion, in its principles and in its purposes, thus configuring itself, in many ways, as *superhuman*. The writer believes that recourse to electronic resources is a choice of extraordinary importance, but that the speed with which they generate new existential, cultural and productive ways, and their having given life to a now widely rooted cult are to be rethought, in order to bring the resources themselves back to the instrumental level from that of a transcendent and experimental mysticism.

When we stop to reflect on *virtual reality*, *augmented reality*, *artificial intelligence*, the *metaverse* – notions that have surpassed that of cyberspace, as conceived by the great science fiction writer William Gibson, and subsequently translated into the /term and concept of network, coined by another *novelist of the future*, Neal Stephenson – it must

că aceste categorii nu sunt tocmai noi, ci sunt dezvoltări ale modelelor conceptuale anterioare. În vremuri vechi, oamenii educați nu erau numeroși. Aceștia au putut accesa narațiuni ale unor vieți elevate, așa cum s-a întâmplat în lumea greacă, romană și bizantină, în Evul Mediu, în Renaștere, în secolul al XVII-lea Baroc, în raționalitatea Iluminismului și în revoluția industrială, care au favorizat o apropiere de cultură a claselor care până atunci fuseseră excluse. *Metamorfoze* a lui Ovidiu, *Eneida* lui Vergilius, *Scolastica*, *Divina Comedie* a lui Dante, *Principele* de Nicolò Machiavelli, *Orlando Furioso* de Ludovico Ariosto, basme, romane, invențiile enigmatice din *Alice în Țara Minunilor* de Lewis Carroll, împreună cu pictura, sculptura și muzica, au creat o lume paralelă în care cunoștințele s-au contopit cu fantasticul și nemaipomenitul.

Oamenii cultivați au trăit așadar în două dimensiuni, prima concretă, a doua idealizată, adică o realitate imaginară dar puternic resimțită, în care viața cotidiană, individuală și colectivă, dar și cea publică au suferit o transmutare devenind legendare, superioare, elevate, dar nu atât în sensul pe care unele religii îl dau anticipării vieții de după moarte, ci într-o continuitate tematică care asigură, în continuitatea temporală, amintirea a ceea ce fiecare a fost și a ceea ce a fost în stare să proiecteze în gând și să realizeze. Realitatea virtuală este analogul contemporan al rezultatului dublării tocmai descrise, o dualitate care opune și, în același timp, dorește să integreze ceea ce se experimentează în mod normal și ceea ce se dorește a se experimenta în mod aventuros inovator. Rezultatul acestei dualități este ceva utopic și în același timp vizionar. Utopia prezice un viitor plecând de la un prezent care urmează să fie modificat împingându-l la extremele sale, dincolo de locurile care ar trebui să concretizeze schimbările propuse; vizionarul nu caută rezultate concrete, rămânând o imagine care poate fi puternică, sugestivă, dezvăluind un altundeva pe care cineva ar dori să-l exploreze – o imagine care poate avea efect chiar dacă rămâne ca atare, fără a se traduce într-o ipostază reală.

În realitatea virtuală există două aspecte contradictorii. Pe de o parte este transpunerea în lumea actuală a lumii paralele anterioare a narațiunilor literare, incluzând narațiunile

be borne în mind that these categories are not quite new, but the evolution of previous conceptual models. In ancient times, educated people were not numerous. They could access narratives of higher lives, as happened in the Greek, Roman and Byzantine world, in the Middle Ages, in the Renaissance, in the Baroque seventeenth century, during the Age of Reason and during the Industrial Revolution, which favored cultural access for the classes that had hitherto been excluded from it. Ovid's *Metamorphoses*, Virgil's *Aeneid*, *Scholastica*, Dante's *Divine Comedy*, *The Prince* by Nicolò Machiavelli, *Orlando Furioso* by Ludovico Ariosto, fairy tales, novels, the enigmatic inventions of *Alice in Wonderland* by Lewis Carroll, together with painting, sculpture and music, created a parallel world in which knowledge merged with the fantastic and the wonderful.

Cultured people therefore lived in two dimensions, the first concrete, the second idealized, that is to say, an unreal but strongly felt reality, in which daily life, individual and collective, and the public one underwent a transmutation, becoming legendary, superior, elevated, but not so much in the sense given to it by some religions of creating the envisaged after-life as in the sense of a thematic continuity that would preserve the memory of what one had been and of what one had been able to imagine and achieve. Virtual reality is the contemporary analogue of the outcome of the doubling just described, a duality that opposes, and at the same time aims to integrate, what you normally experience and what you want to experience of the adventurously innovative. The outcome of this duality is something that is utopian at the same time as visionary. Utopia predicts a future by starting from a present that is to be modified by pushing it to its extremes, beyond the places that should materialize the proposed changes; visionariness does not seek concrete results, content with an image that can be powerful, suggestive, revealing an elsewhere that one would like to explore – an image that can exert influence even if it remained just that, without being translated into a real intervention.

In virtual reality there are two aspects, which are contradictory. On the one hand there is the transposition into the current world of the previous parallel world of

arhitecturale, picturale, muzicale, pe de altă parte este un proiect continuu de schimbare care se traduce în inovații radicale foarte rapide, ce se află în același timp, după cum s-a spus deja, la rădăcina problemelor sociale, deoarece fac să dispară activități anterior esențiale, conducând la o scădere notabilă a angajaților și a lucrătorilor acum înlocuiți de munca digitală – o muncă pe calculator care necesită un număr foarte limitat de operatori, capabilă să producă într-un mod mai consistent calitativ și cantitativ.

În acest moment este necesar să facem o scurtă paranteză cu privire la o temă paralelă celei ce face subiectul acestei lucrări. Conform autorului acestor note, nu este posibil să ne bazăm doar pe programe digitale precum BIM (Building Information Modeling), crezând că acestea, așa cum pare să considere Carlo Ratti, profesor la Harvard, ar ști să gândească. Arhitectura stocastică, parametrică, de clasificare a soluțiilor de ordin general sau referitoare la probleme specifice este, fără îndoială, de ajutor în procesul de proiectare, dar nu înlocuiește în niciun fel cercetarea personală a arhitectului, concepția lui despre spațiu și alegerile sale compoziționale. De altfel, desenul digital, cu codificările sale, cu siguranță utile, nu conține în sine soluții compoziționale, structurale, constructive și de detaliu, dar este cu siguranță capabil să facă designul mai precis, chiar dacă nu diminuează timpul, ci mai degrabă îl prelungește. Pe scurt, nu este un *loc creativ* precum desenul de mână, care funcționează în perfectă armonie cu mintea unificând imaginația individuală cu traducerea ei în operații lingvistice în care relația dintre gramatică și sintaxă este fundamentală – operații care tind atât să exprime viziunea subiectivă a arhitectului, cât și să o facă înțeleasă de cel mai mare număr dintre cei care îi vor vedea sau locui opera.

Rezumând cele spuse până aici, trebuie clarificat faptul că analogia dintre imaginarul premodern și realitatea virtuală actuală nu exclude faptul că cele două lumi sunt destul de diferite în efectele lor. Posibilitățile deschise de imaginarul premodern sunt mult mai limitate decât cele deschise de realitatea virtuală care, deloc surprinzător, dă naștere realităților augmentate. Pe o cale greu de ilustrat, însăși

literary narratives, including architectural, pictorial and musical narratives; on the other hand there is a continuous project of change that translates into very fast, radical innovations, which, as has already been said, are at the same time at the root of social problems since they make previously central activities disappear, causing a notable decrease in the number of employees who are replaced by computers, which require a very limited number of operators, capable of performing in a qualitatively and quantitatively more consistent way.

At this point it is necessary to briefly consider a theme parallel to the one that is at the center of this paper. In the author's view, it is not possible to rely only on digital programs such as BIM (Building Information Modeling), believing, as Carlo Ratti, a professor at Harvard, seems to believe, that they know how to think. Stochastic, parametric architecture, which classifies solutions of a general type or relating to specific problems, is undoubtedly helpful in the design process, but it does not in any way replace the personal research of the architect, their conception of space and compositional choices. In fact, digital drawing, with its certainly useful codifications, does not in itself contain compositional, structural, constructive and detailed solutions, but is definitely capable of making the design more precise, even if it does not diminish but rather prolongs the time required. In short, it is not a *creative place* like manual drawing, which works in perfect harmony with the mind by unifying the individual imagination with its translation into linguistic operations in which the relationship between grammar and syntax is fundamental – operations that tend both to express the architect's subjective vision and to make it understood by the greatest number of those who will see or inhabit their work.

Summarizing what has been said so far, it should be clarified that the analogy between the premodern imaginary and current virtual reality does not exclude that the two worlds are quite different in their effects. The possibilities of the premodern imaginary are far more limited than those of virtual reality, which not surprisingly gives rise to augmented reality. Through a path that is difficult to

posibilitatea ca o anumită intenție să conducă la realizarea a ceea ce s-a gândit este considerată o acțiune concretă în sine, funcționând ca și cum ar fi ceva tangibil, un lucru vizibil printre alte lucruri.

Tema tratată în această lucrare vizează un fenomen urban care este rezultatul întâlnirii celor trei entități contemporane care de câteva decenii au făcut o alianță asupra căreia este necesar și urgent să reflectăm. Această alianță privește așadar *revoluția digitală* la lucru, *mass-media*, *consumerismul* în continuă creștere, precum și o pierdere progresivă a caracteristicilor orașelor ale căror locuri nu mai sunt recognoscibile sau produse. Am vrea să ne gândim la noi centre pe care comunitatea să le considere fundamentale pentru construirea unei reprezentări a orașului.

În ultimii treizeci de ani, revoluția digitală a dat naștere unui fenomen nou și fără precedent. Realitatea virtuală este considerată de fapt o *realitate adevărată* în timp ce cea din urmă, cea concretă în care trăim, este considerată aproape de toată lumea, în mod conștient, o simplă derivată a primeia. Această inversare conceptuală este acum atât de înrădăcinată în viziunea contemporană asupra orașului și teritoriului-peisaj încât a influențat multe limbaje, de la cel al arhitecturii la cel al artelor figurative, de la cel al cinematografului la cel al literaturii. Realitatea virtuală, însoțită de realitatea augmentată și de mitologia inteligenței artificiale, a dematerializat, într-un anumit sens, obiectele fizice punându-le imaginea în prim plan, aspect favorizat de *totalizarea media*, care a unificat universul digital. Prin urmare, importanța și vasta răspândire, în creștere, a unui nou tip de scriere arhitecturală care nu se mai bazează pe legile tectonicii, pe sinceritatea elementelor arhitecturale care constă în caracterul lor necesar și nu ornamental, pe relația dintre clădire și contextul imediat pentru a crea un loc sau pentru a-l modifica. Această transformare a făcut arhitectura să devină, dintr-o entitate fizică, o reprezentare – o reprezentare în care spațialitatea, care reprezintă adevărata esență a arhitecturii, este învinsă în avantajul unei estetici a anvelopantei exprimate într-o bidimensionalitate absolută. Mai mult decât atât, o clădire trebuie să devină, în cadrul unei competiții în care acel

illustrează, foarte posibil, faptul că o anumită intenție poate duce la realizarea a ceea ce s-a gândit este considerată o acțiune concretă în sine, funcționând ca și cum ar fi ceva tangibil, un lucru vizibil printre alte lucruri.

The theme of this paper concerns an urban phenomenon that is the result of the meeting of the three contemporary entities that for several decades have made an alliance on which it is necessary and urgent to reflect. This alliance therefore sees operating the *digital revolution*, the *mass media* and the constantly rising *consumerism* accompanied by a progressive loss of the characteristics of the cities in which emblematic places are no longer recognized or produced. We would like to think of new centers that the community can consider as fundamental for building a representation of the city.

In the last thirty years, the digital revolution has given birth to a new and unprecedented phenomenon. Virtual reality is in fact considered *true reality* while the latter, the one we live in its concreteness, is considered by almost everyone, consciously, to be a simple derivation of the former. This conceptual inversion is now so deeply rooted in the contemporary vision of the city and of the territory-landscape that it has influenced many languages, from architecture to the visual arts, from cinema to literature. Virtual reality, accompanied by augmented reality and the mythology of artificial intelligence, has in a certain sense dematerialized physical objects by putting their image in the foreground, favored in this by *media totalization*, which is supported by the digital universe. Hence the growing importance and widespread diffusion of a new architectural writing that is no longer based on the laws of tectonics, on the truth of the architectural elements which consists in their being necessary and not ornamental, on the relationship between the building and the surrounding context in order to build a place or to modify it. This transformation has made architecture a representation and no longer a physical entity – a representation in which spatiality, which is the true essence of architecture, is overcome to the advantage of an aesthetic of the surface expressed in an absolute two-dimensionality. Furthermore, a building must assume, within a competition in which an

caracter iluzoriu este confirmat, o *aparitie fantasmagorică* delocalizată și efemeră constitutiv. Prin urmare fiecare oraș virtual îl idealizează și în același timp îl depreciază pe cel autentic. Înlocuind orașul material, orașul imaterial se transformă într-o *hipertopie* sau o *transtopie*, adică într-o utopie care urmărește să se depășească pe ea însăși, dar și într-o *distopie*, o inversare a unei evoluții pozitive într-un deznodământ dezastruos. Negând spațiul, până și timpul suferă o schimbare extremă. Alianța dintre digital și media nu ține seama de durată, consumându-și propriile produse mai mult decât rapid, fiind efectiv anulate din momentul în care ies la lumină.

Rezumând cele spuse în rândurile anterioare, orașul material devine imaterial, adică devine o imagine încărcată nu numai cu valorile futuriste și mitologice tipice oricărei narațiuni, ci și cu o mare capacitate de a produce mutații remarcabile, capabile să schimbe radical orașul dar mai ales comunitatea care îl locuiește. Dialectica dintre material și imaterial produce o altă, diferită de prima, aceea dintre *concrețețe* și *idealizare* – un contrast care vede în abstract ceva mai mult decât imaterialul, inserând în el dimensiunea transcendenței.

Rețeaua, sau mai general spus realitatea virtuală în toate expresiile sale, nu are un spațiu al său. În ciuda termenului de cyberspațiu, deja menționat, universul computerului este pur și simplu zona interconexiunilor infinite, un concept fără profunzime străbătut de căi de comunicație incalculabile. Total abstract, acest câmp, care nu are formă sau adâncime sau distanță, a fost mereu în căutarea propriei metafore spațiale, care pentru autor poate fi reprezentată de imaginea de sus a rețelei de străzi iluminate nocturn a Los Angeles-ului. Realitatea virtuală este așadar în dublu sens virtuală, atât în galaxia comunicațiilor, cât și în propunerea unui portret al său, a unei deghizări.

Dematerializarea orașului a avut o consecință foarte importantă. O consecință din păcate negativă pentru că a însemnat că urbanismul și arhitectura sau, mai bine,

illusory character is affirmed, a *ghostly apparition* that is delocalized and constitutionally ephemeral. From all this a virtual city emerges, which sublimates and at the same time deprives the authentic one of its power. By replacing the material city, the immaterial city is transformed into a *hypertopia* or a *transtopia*, that is to say a utopia that seeks to go beyond itself, but also into a *dystopia*, the reversal of a positive evolution into a disastrous outcome. With the negation of space, time itself becomes subject to extreme variation. The alliance between the digital and the media does not include duration, consuming its own products very quickly as they are effectively canceled the moment they come to light.

Summarizing what has been said in the previous lines, the material city becomes immaterial, that is to say that it becomes an image charged not only with the futuristic and mythological values typical of every narrative but also with a great capacity to produce extraordinary mutations that can radically change the city and above all the community that inhabits it. The dialectic between the material and the immaterial produces a second (different) one, that between *concreteness* and *idealization* – a contrast that sees in abstraction something more than the immaterial, inserting the dimension of transcendence into it.

The network and more generally virtual reality in all its expressions do not have a space. Despite the already mentioned term of cyberspace, the computer universe is simply the (depthless) space of infinite interconnections, a surface crossed by incalculable communication routes. Totally abstract, this field, which has no shape or depth and distance, has always been in search of its own spatial metaphor, which for the writer is perhaps represented by the vision from above of the luminous nocturnal grid of the streets of Los Angeles. Virtual reality is therefore doubly virtual, both in the galaxy of communications and in its proposing a portrait of itself, a disguise.

The *dematerialization of the city* had a very important consequence. A consequence that is unfortunately negative because it means that urban planning and architecture

structura teritorială, arhitectura orașului și cea a clădirilor, nu mai aveau un fundament teoretic bazat pe o analiză a proceselor genetice ale peisajului antropogeografic, a organismelor urbane, a relației dintre plan și țesut, a tipologiei, suspendată între uniformitate și unicitate, a relației dintre prezența în oraș a naturii și clădirilor – o prezență care ar trebui să producă un dialog constructiv, astăzi complet ignorată, ca și celelalte relații esențiale enumerate.

Modificarea realității fizice în realitate virtuală are două aspecte. Pe de o parte pare să se deschidă către noi orizonturi cognitive bazate pe o metamorfoză constantă în care totul este tranzitoriu, schimbător, impresionant, surprinzător, stimulând, din ce în ce mai mult, gândul de a trăi acea lichiditate despre care vorbea Zygmunt Bauman; pe de altă parte, această modificare limitează realitatea fizică la rolul ei funcțional, eliminându-i conținuturile mai consistente și mai durabile – conținuturi referitoare la *memoria vieții*, *istoricitatea* sa, împărțite între povestea nevoilor, evenimentelor și concepțiilor individuale și acțiunile voinței și nevoilor colective, surprinse în diferitele expresii ale modurilor de viață de-a lungul timpului.

Un mod de a depăși această separare, prevalentă astăzi, între virtualul ca realitate și realitatea ca o derivată a virtualului, ce a devenit un adevărat simbol al globalizării, ar putea fi identificat nu în eliminarea uneia sau a celeilalte, ci în recompunerea celor două aspecte contrastante într-o unitate culturală și vitală. De fapt, ar fi posibil să îi fie restaurat rolul de realitate adevărată totodată înțelegând-o drept o narațiune paralelă, nu alternativă. După cum am menționat deja, în istoria omenirii, viața reală a fost trăită întotdeauna în exprimarea ei prin fantezie, dorință, dorință de idealizare. Este prin urmare necesară găsirea unui mod de a introduce spațialitatea și timpul înapoi în teritoriul-peisaj, în oraș și în arhitectura acestuia, asigurându-ne că lucrurile și imaginile lor sunt deopotrivă adevărate, durabile atât cât este necesar, înzestrate cu propria lor memorie. Nimic nu împiedică universul digital să permită această recompunere urgentă, o întâlnire de natură nu

or, better still, the territorial structure, the architecture of the city and that of buildings no longer has a theoretical foundation based on an analysis of the genetic processes of anthropogeographic landscape; of urban organisms; of the relationship between the layout and the fabric; of the typology, suspended between uniformity and uniqueness, and finally, of the relationship between the presence in the city of nature and that of buildings – a presence that should produce a foundational dialogue, which today is completely ignored, like the other essential relationships listed.

The modification of physical reality into virtual reality has two aspects. On the one hand, it seems to open up to new cognitive horizons based on a constant metamorphosis in which everything is transitory, changeable, spectacular, surprising, while increasingly promoting the idea of experiencing that "liquidity" of which Zygmunt Bauman spoke; on the other hand, this modification confines physical reality to its functional scope, taking away from it the most consistent and lasting contents. Contents concerning the *memory of living*, its *historicity*, divided between the story of individual needs, events, and conceptions and actions of collective will and necessity, the different expressions over time of the forms of living itself.

A possibility of overcoming this division between the virtual as reality and reality as a derivation from the virtual – a concept which is prevalent today and which has become a true symbol of globalization – would be to recompose the two contrasting aspects into a vital and cultural unity instead of eliminating either. In fact, it would be possible to restore its role to true reality but also to conceive of it as a parallel narrative and not as an alternative. As already mentioned, throughout the history of humanity, real life has always been lived under a form characterized by fantasy, desire, appetite for idealization. It is therefore necessary to find a way to introduce spatiality and time back into the territory-landscape, into the city and its architecture, ensuring that things and their images are equally true, lasting as long as necessary, endowed with their own memory. Nothing prevents the digital universe from allowing this urgent recomposition, a meeting of

doar utilitară, ci și intelectuală și spirituală care depășește gândirea tehnologizată predominantă a zilelor noastre prin redescoperirea și reconfirmarea primelor principii de a trăi într-un mod mai avansat. Evident că va fi necesară redefinirea teritoriului-peisaj, orașului, arhitecturii în termenii unor cunoștințe pe care digitalul le-a schimbat substanțial, dar dubla condiție pe care am încercat să o descriem poate cu siguranță sugera căi potrivite pentru această operațiune reconstructivă și unificatoare.

În condiția descrisă, concrețetea orașului este depășită de reprezentarea sa virtuală, așa cum scopul său principal este idealizat în sloganuri mediatice. Trăirile spațiului urban în tridimensionalitatea sa – în acordurile sale între deschideri și închideri, între lumini și umbre, între proximități și distanțări, pe scurt arta flaneurului lui Charles Baudelaire, „pierderea în oraș” a lui Walter Benjamin, derivatele situaționiste ale lui Guy Debord, succedate de psihogeografie, de explorările prin film ale lui Wim Wenders, David Lynch și Quentin Tarantino – nu mai sunt considerate actuale, demne de a fi experimentate, diversificate precum lecturile repetate sunt întotdeauna expresia unui trecut care nu mai este înțeles drept permanent, ci complet de uitat. Profunzimea spațiului, în același timp un spațiu gol care are totuși o plasticitate atmosferică, constând într-o *sculptură imaterială*, se traduce astăzi, în imaginația digitală menționată deja, în reprezentarea sa bidimensională. Experimentarea acestui spațiu face să se piardă simțul distanței, sentimentul de a fi copleșit de soliditatea unei clădiri pe lângă care se trece și de esența scenografică care o caracterizează, face să se piardă modul de apropiere treptată de arhitectură, trecând de la aprecierea volumului la aprecierea tratării suprafețelor, de la manifestarea fizică a materialelor în lumină la detaliile sale, face să se piardă diferențierea aparentă și misterioasă între spațialitatea exteriorului și cea a interiorului, a cărei dimensiune, atunci când se intră într-un clădire, pare superioară celei anticipate privind din exterior, până la pierderea caracterului ritualic al *promenadei arhitecturale* care, interpretând o noțiune a lui Le Corbusier, era configurată drept o aventură vizuală incitantă.

not only an utilitarian but also of an intellectual and spiritual nature that overcomes the technical mindset prevailing today by rediscovering and reconfirming the fundamental principles of living from a more advanced perspective. Obviously, it will be necessary to redefine the territory-landscape, the city, the architecture in terms of the knowledge that the digital has substantially changed, but the dual condition that we have tried to describe can certainly suggest suitable paths for this reconstructive and unifying operation.

Within the described condition, the concreteness of the city is overcome by its virtual representation, just as its primary purpose is sublimated into media slogans. Living the urban space in its three-dimensionality – in its agreements between openings and closures, between lights and shadows, between proximity and distance, in short Charles Baudelaire's art of the *flaneur*, the "getting lost in the city" of Walter Benjamin, the situationist drifts of Guy Debord, with the consequent psychogeography, the filmic explorations of Wim Wenders, David Lynch and Quentin Tarantino – are no longer considered current and worth experiencing, varied as the repeated readings always are, an expression of a past no longer understood as lasting but deemed as completely forgettable. The depth of space, its being at the same time a void which, however, has an atmospheric plasticity consisting of an *immaterial sculpture*, is translated today, in the digital imagination, into its two-dimensional representation. The experience of this space makes one lose the sense of distance, the effect of being permeated by the solidity of a building that one feels passing by, the scenographic substance that characterizes it, one's perception of gradually approaching a piece of architecture, passing from the consideration of its volume to the treatment of the surfaces, from the physicality of its materials under the light to its details, to the apparent and mysterious difference between the spatiality of the exterior and that of the interior, the size of which, when one enters a building, seems superior to what could have been expected on seeing it from the outside and to the rituality of the *architectural promenade*, which, interpreting a notion of Le Corbusier, was configured as an exciting visual adventure.

Ceea ce s-a spus până acum în această lucrare se referă, după cum a fost deja clarificat, doar la impactul revoluției digitale asupra ideilor și transformărilor legate de așezările urbane, în special în ceea ce privește combinarea realității virtuale a orașului și orașului fizic. Înainte de a încheia aceste considerații, trebuie spus că această revoluție digitală, cu posibilități de creștere virtuală continuă, ar trebui, pe de o parte, să fie mai lentă, astfel încât înțelegerea rolului său nu doar să fie valorificată, ci și să producă mai multe efecte negative care destabilizează societatea dar de fapt, în același timp și similar, o îmbogățesc; pe de altă parte, este necesar ca, pe cât posibil, în refundarea societății pe care digitalul o are ca rezultat implicit, aura sa miraculoasă, fantastică și profetică să fie eliminată prin revenirea la dimensiunea sa instrumentală.

Revenind la cele trei din patru categorii neexplorate în analiza propusă în contextul unei viziuni asupra viitorului *neo-umanistă* și nu *postumană*, tehnologia ar trebui să devină, mai firesc, tehnica, renunțând la acel ermetism, evocat de cuvântul *tehnologie*, care implică erusvaloarea înșelătoare a unei puteri corporative secrete și atocuprinzătoare. Chiar și mass-media merită întrebări aprofundate, mai ales în legătură cu lumea complexă și adesea plină de neînțelegeri și pericole ale *social media* care, deși ar dori să contracareze anonimatul utilizatorilor, nu face decât să-l accentueze printr-o generalizare nediferențiată și omoloagă. Despre consumerism sunt multe de spus, dar poate că acest subiect ar trebui tratat în alte contexte tematice. Aceste trei entități, pe lângă cea digitală care a constituit subiectul acestui text – entitate care a fost analizată mai ales prin trimitere la realitatea virtuală care este o expresie primară a acesteia – s-au alăturat orașului într-o alianță competitivă greu de înțeles în multe privințe, schimbând, într-un mod care pare definitiv, a cunoaște, a acționa, a discuta, a înțelege diferența dintre ceea ce cineva *ar dori să facă* și ceea ce *este posibil* să facă. Orașul este teatrul în care coexistă aceste entități. Un oraș pe care cele patru entități l-au schimbat radical. A pune sub semnul întrebării rolul lor este, potrivit autorului, singura modalitate de a ști cum să orientăm evoluția orașului – „lucru uman prin excelență” așa cum l-a numit Claude Lévi-Strauss.

What has been said so far in this paper concerns, as has already been clarified, only the role of the digital revolution in the ideas and transformations relating to urban settlements, especially in reference to the combination of the virtual reality of the city with the physical city. Before concluding these considerations, it must be said that this digital revolution of possibilities, in constant (digital) growth, should on the one hand be slower, so that the understanding of its role not only improves, but produces even more negative effects that destabilize society while at the same time they seem to enrich it; on the other hand, it is necessary that, as far as possible, in the remodeling of society that the digital has as an implicit result, its miraculous, fantastic and prophetic aura is eliminated by making it return to its instrumental dimension.

Returning to three of the four categories not explored in the analysis that was proposed within a *neo-humanistic* and not a *posthuman* idea of the future, technology should become, more simply, *technique*, renouncing that hermeticism, evoked by the word *technology*, which implies the deceptive surplus value of a secret and all-encompassing corporate power. Even the mass media deserve in-depth questions, especially on their relation with the complex world of social media, often full of misunderstandings and dangers which, while aiming to counter user anonymity only accentuates it through an indistinct and conformist generalization. There is a lot to be said about consumerism, but perhaps this topic should be dealt with in other thematic contexts. These three entities, in addition to the digital one that is at the center of this text – an entity that has been analyzed above all in virtual reality, which is a primary expression of it – have joined the city in a competitive alliance that is difficult to understand in many respects, changing, in a way that seems definitive, what it means to know, to act, to discuss, to understand the difference between what one *would like to do* and what is *possible* to do. The city is the theater where these entities coexist. A city that the four entities have radically changed. Questioning their role is, according to the writer, the only way of knowing how to orient the evolution of the city – "the human thing par excellence", as Claude Lévi-Strauss called it.