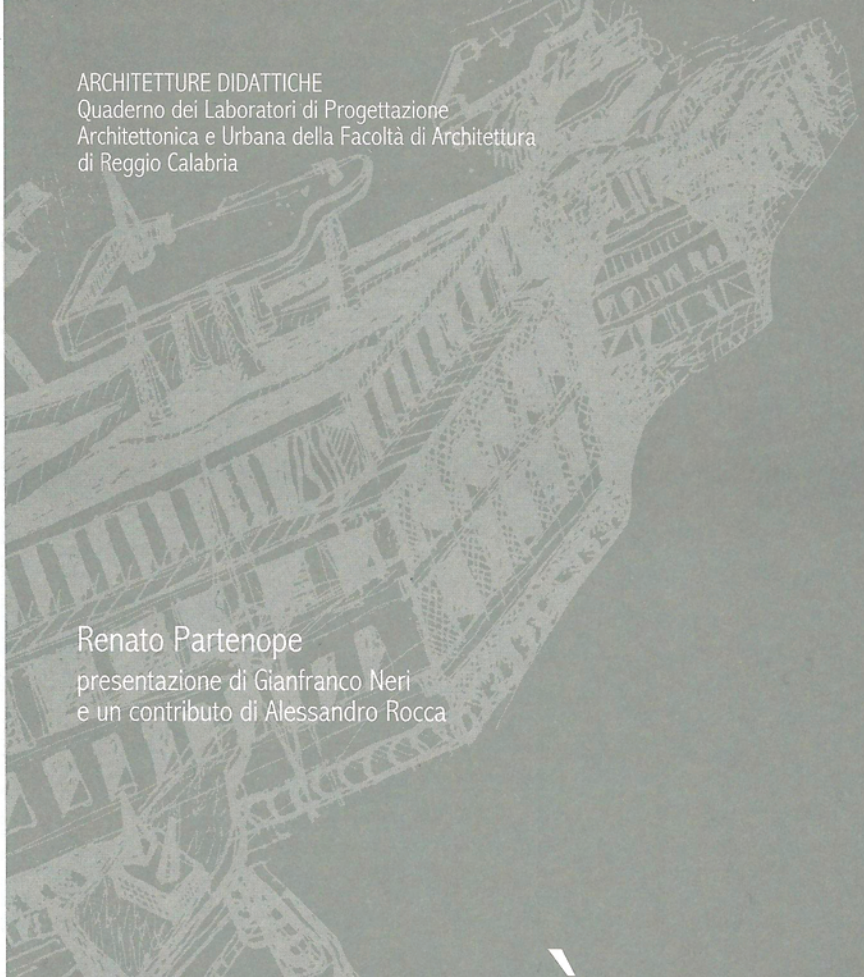
ARCHITETTURE DIDATTICHE
Quaderno dei Laboratori di Progettazione
Architettonica e Urbana della Facoltà di Architettura
di Reggio Calabria



Renato Partenope
presentazione di Gianfranco Neri
e un contributo di Alessandro Rocca

# LA CASA È LA CITTÀ

iiriti editore

*Architetture didattiche*
Collana diretta da Laura Thermes

| | |
|---|---|
| 1. *Abitare la natura* | Marco Mannino |
| 2. *Città di Pietra nella Mediterranea* | Franco Cardullo, Antonello Monaco |
| 3. *Abitare la città* | Antonino Marino |
| 4. *La Casa è La Città* | Renato Partenope |

Stampa
Tipolitografia Iiriti

© 2009 Iiriti Editore
89125 Reggio Calabria
Via del Torrione, 31
Tel. 0965.811278
www.iiritieditore.com

ISBN 978-88-89955-86-4

In copertina
*Casacittà, disegno di R. P., 1984*

Renato Partenope

# LA CASA È LA CITTÀ

Materiali didattici di un
Laboratorio di Progettazione Architettonica e Urbana 2
della Facoltà di Architettura di Reggio Calabria
AA.AA. 1997 - 2001

Presentazione di
Gianfranco Neri
e un contributo di
Alessandro Rocca

iiriti editore

La collana Architetture didattiche intende documentare le più significative sperimentazioni svolte all'interno dei Laboratori di Progettazione Architettonica e Urbana della Facoltà di Architettura di Reggio Calabria. La finalità è quella di fornire al dibattito sull'architettura e sul suo insegnamento i materiali per una verifica della congruenza tra le sintesi formali effettuate annualmente dagli allievi e la molteplicità delle componenti in cui si è articolata da qualche tempo la formazione dell'architetto. I progetti selezionati per la pubblicazione saranno quelli nei quali la ricerca sulla forma si confronterà con l'insieme delle innovazioni che, a partire soprattutto dalla rivoluzione digitale, stanno modificando radicalmente gli apparati teorici e strumentali dell'architettura. Nella scelta dei lavori si terrà conto inoltre di come essi si pongono rispetto alla questione attualmente centrale della comunicazione, una nuova finalità dell'architettura si potrebbe dire, che spesso finisce con il privilegiare l'immagine ponendo in secondo piano gli aspetti più stabili e determinanti del processo compositivo/progettuale.

L'ipotesi culturale che sostiene la collana si riconosce nella convinzione dell'esistenza di una specificità dell'operazione compositivo-progettuale, una specificità portatrice di conoscenze alle quali non è possibile accedere attraverso percorsi diversi da quelli aperti dalla riflessione sulla forma. Da queste conoscenze scaturiscono successivamente alcune decisioni operative che anche in questo caso non sono riconducibili a quelle connesse alle nozioni offerte da altre aree.

Pur riconoscendo infatti le rilevanti trasformazioni intervenute negli ultimi due decenni nella figura professionale dell'architetto, chiamato oggi ad agire in un numero esteso e diversificato di ambiti di intervento, dall'intero quadro ambientale con le sue implicazioni ecologiche all'arredo urbano, dall'ingegneria finanziaria e gestionale alle trasformazioni architettoniche e paesaggistiche del territorio, si ritiene che suo ruolo peculiare, e quindi compito dell'insegnamento della Progettazione Architettonica per quanto ad esso compete, rimanga quello di comporre i bisogni sempre mutevoli della società in forme architettoniche che debbono vivere in un organico e armonico equilibrio tra istanze funzionali e costruttive e esigenze estetico/rappresentative. Ciò non vuol dire che si voglia ancora una volta contrapporre alle esigenze tecniche, sempre più rivolte per loro natura ad una necessaria specializzazione, le ragioni di un umanesimo architettonico tendente all'unità, quanto indicare la necessità di un nuovo rapporto tra queste due sfere, tra loro non competitive ma complementari.

Conseguentemente a quanto affermato i lavori che saranno presentati nella collana saranno selezionati per l'ambito della ricerca rivolta ad individuare nella dimensione compositivo/progettuale, vale a dire all'interno dei processi di definizione delle relazione primarie tra spazio e struttura e di formalizzazione delle soluzioni lessicali, uno dei nuclei centrali dell'operazione architettonica, sottraendosi al tempo stesso a quella diffusa e schematica contrapposizione che vede le ragioni della forma antagoniste nella loro astrazione rispetto a quelle della realtà identificata, questa, solo nei primi due termini della triade vitruviana.

Laura Thermes

Sommario


Presentazione di 7
*Gianfranco Neri*

PARTE PRIMA - TRE LEZIONI 15
*Renato Partenope*
Disegno e Progetto: permanenze e mutamenti 17
La centralità del margine: il Campo Marzio dell'Antica Roma di G. B. Piranesi 51
Il Disegno e l'Artificio 71

PARTE SECONDA - PROGETTI DEGLI STUDENTI AA.AA. 1997 - 2001 89
L'angolo della città: progetti per Palmi (RC) 91
La città come frammento: progetti per Archi (RC) 105
L'architettura del margine: progetti per Sbarre (RC) 121

PARTE TERZA 135
*Alessandro Rocca*
Surrealismo urbano e figure architettoniche della contemporaneità 137

APPENDICE 155
Il programma didattico 157
Etimologie - Cento parole di architettura 163
*a cura di Sara Bova e Elisa Vanzillotta*
Indice dei nomi 177

*Surrealismo urbano e figure architettoniche della contemporaneità*

*1. Netscape*

Qual'è lo sfondo, la condizione, il paesaggio da cui emergono le figure dell'architettura contemporanea? Oggi il territorio dell'architettura è dominato dalla interrelazione, e dalla contraddizione tra reale / virtuale, globale / locale. Le diverse maniere di progettare, le tendenze, confluiscono nel flusso principale della globalizzazione che si realizza attraverso la straordinaria intensificazione di tutti i mezzi di comunicazione.

Lo sfondo comune, il campo in cui si incontrano e si mettono in relazione le diverse ipotesi culturali, tecniche e commerciali è il *Netscape*, il paesaggio formato dalla rete delle reti, un sistema sempre attivo, immediato, simultaneo, pervasivo, assolutamente delocalizzato.

Nella rete non c'è luogo e quindi, necessariamente, non c'è data né ora, e quindi non c'è il tempo, ma solo una infinita istantaneità dei contatti e dei messaggi.

L'impossibilità di tracciare dei confini, ideali, teorici, programmatici, si deve soprattutto alla trasformazione di ogni vettore in flusso, di ogni dibattito in *chat line* inclusiva, non controllabile e teoricamente aperta a tutti gli interlocutori.

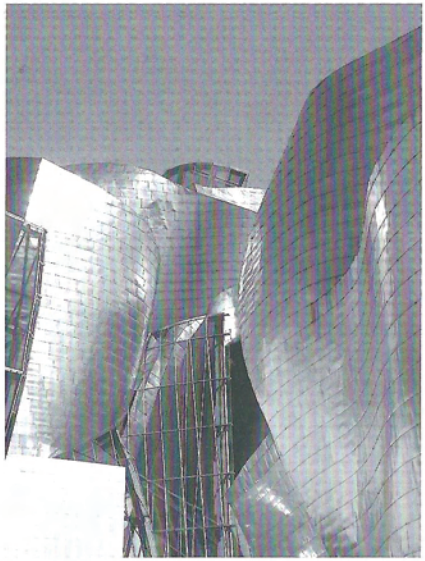
Quindi esercitare un'azione culturale importante oggi significa essenzialmente definire due opzioni:

- la prima, tessere la propria rete, individuata attraverso la selezione dei terminali, degli *input* e degli *output*;
- la seconda, scegliere i luoghi in cui i flussi della rete possono cristallizzarsi, precipitare, facendo reagire il globale con il locale, il virtuale con il reale.

Ogni edificio notevole, in qualsiasi parte del mondo sia realizzato, può considerarsi una cristallizzazione puntuale dello sciame telematico che, instancabilmente, percorre i cinque continenti. Per esempio il Guggenheim di Frank Gehry a Bilbao esercita questa azione all'interno di una politica di rete, quella della Guggenheim Foundation, facendo leva su una realtà urbana e una politica locale come quella di Bilbao.

Il museo rappresenta il punto critico in cui entrano in contatto una rete transnazionale, il *netscape* del circuito Guggenheim, e una realtà locale, il *cityscape* di Bilbao[1] .

Il primo effetto di questa intersezione tra vir-



Frank O. Gehry,
*Guggenheim Museum*, Bilbao, Spagna, 1990-1997.

Rem Koolhaas,
*Vulcania*, Saint-Ours-Les-Roches, Auvergne, Francia,
1994-1997.

tuale e reale è la nascita di un nuovo obiettivo per l'architettura, quello di ottenere:

*Intensità senza densità*

Intensità di messaggio, di immagine, di presenza, che condensa in architettura una densità di significati, di aspettative, di problematiche che non appartengono al luogo ma alla rete. Questo è il compito e la sfida del progetto contemporaneo; il progetto dell'architetto internazionale, della *superstar* che rivolge il proprio dialogo verso tutti e nessuno, e cioè verso i media.
E oggi tutti noi siamo *architetti internazionali*, perché comunque il nostro lavoro, il nostro disegno, nel momento in cui aspira a produrre architettura, entra oggettivamente a far parte di un sistema di relazioni fortemente globalizzate.
Il contesto è sempre, necessariamente, internazionale.
L'architettura è una porta di ingresso, una *password* che mette in comunicazione realtà locale e globale.
La più evidente conseguenza della mediatizzazione è una architettura virtuale, cioè un'architettura che è consapevolmente predisposta per la comunicazione, per essere riprodotta, diffusa, per diventare immagine; che può stare sola in mezzo alla fotografia, all'inquadratura, che può diventare icona.
È sola perché il resto, il contesto, non conta, è uguale dappertutto. Il resto è banalità, è la sostanza indifferenziata, il *plancton* della città a-geografica.
Scrive Koolhaas in S,M,L,XL:
"immaginate che accada qualcosa di importante (per esempio una guerra) e nessuno stia guardando la televisione. In quel caso il contesto spaziale, ciò che è prossimo, tornerebbe a essere importante e decisivo. Ma il pubblico dei media c'è sempre, ed è incomparabilmente più numeroso, è il grande numero globale che determina le azioni locali".
La situazione si presenta fluida, delocalizzata, destoricizzata, con nuovi obblighi e nuove libertà.
Nuovi obblighi nella rispondenza, di volta in volta, alle richieste e alle opportunità del progetto, obblighi più stretti proprio a causa delle nuove libertà, dell'affrancamento da una serie di correlazioni che, date per acquisite per molti anni, sono oggi decadute.
Per esempio così come l'arte ha abbandonato la figura umana come canone espressivo centrale, lo stesso ha fatto l'architettura nei confronti della città. Nella città l'architettura

nuova agisce per attrito, per contrasto, per straniamento, introducendo una surrealtà, cioè una realtà che appartiene sempre a un ambito che è contemporaneamente più vasto, globale e più personale, soggettivo, più strettamente legato all'immaginazione e all'interpretazione del progettista. Il progetto è quindi tenuto a costruirsi, in corso d'opera, le proprie premesse, motivazioni e obiettivi. Il progetto si trova costretto a diventare opera concettuale, cioè a sviluppare come tema principale la propria natura, il proprio farsi.

Nel primo manifesto surrealista, del 1924, André Breton dà la definizione di surrealismo: *Automatismo psichico puro mediante il quale ci si propone di esprimere sia verbalmente, sia per iscritto, sia in altre maniere, il funzionamento del pensiero. È il dettato del pensiero con l'assenza di ogni controllo esercitato dalla ragione, al di là di ogni preoccupazione estetica o morale*[2].

Nel progetto, oggi, il cosiddetto *automatismo psichico* ritorna nella libertà oggettiva e nella necessità soggettiva dell'invenzione. L'assenza di preoccupazioni estetiche e morali significa questo, che il progetto vive contemporaneamente della necessità e dell'arbitrarietà delle proprie scelte.

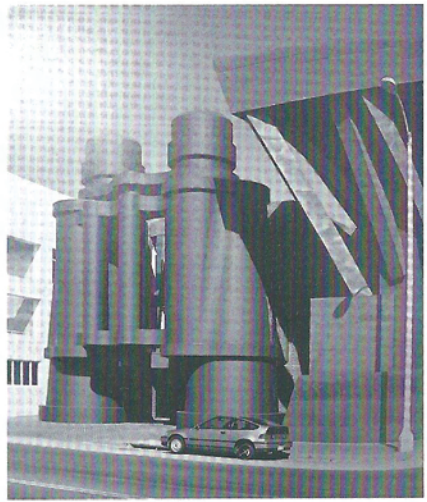
A proposito di Frank Gehry, Alejandro Zaera Polo ha scritto nel "Croquis" n. 45, gennaio 1990:

*La decontestualizzazione di oggetti di uso comune, il loro straniamento tramite la modifica di scala, e il rifiuto di linguaggi chiusi in favore di meccanismi che generano significato attraverso la distorsione semantica: questi sono alcuni dei metodi operativi condivisi da Oldenburg, Cage o Gehry con i surrealisti*[3].

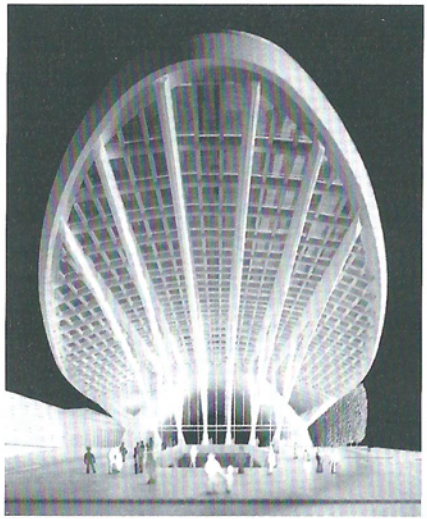
*2. Cityscape. La non-città*

Quando la città cessa di essere la matrice, o perlomeno la cornice e lo sfondo naturale della forma architettonica, si trasforma in qualche cosa di diverso.

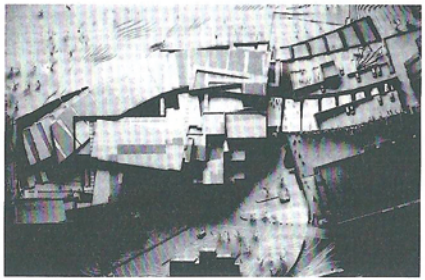
Oggi la città tradizionale non è in crisi; le città continuano a crescere, se non in dimensioni assolute almeno in livelli di complessità. Continuano a trasformarsi, ad aggiornarsi alle esigenze del presente. L'identità delle città si trasforma, ma non si perde, soprattutto quando si tratta di città forti, grandi, importanti[4]. Però le città si trasformano essenzialmente senza architettura. Le eccezioni sono le tre grandi città più legate alla modernità, le capitali mondiali del diciannovesimo e del ventesimo secolo: Parigi, Berli-



Frank O. Gehry,
*Chiat/Bay Building*, Venice, Los Angeles, California, 1985-1991.



Santiago Calatrava, *Altà Velocità*, Firenze, 2002.



Peter Eisenman,
*Aronoff Center for Design and Art*, Cincinnati, Ohio, USA,
1986-1996.

no e New York, e i centri di piccola e media dimensione che hanno scelto l'architettura come vettore trainante per la riqualificazione dell'immagine, più che della struttura urbana. Tra queste Bilbao (Gehry, Calatrava, Stirling, Foster), Groningen (Natalini, Grassi, Koolhaas), Salisburgo (Krier, Ungers, Krischanitz, Siza, Rossi).

Ma nelle realtà minori e marginali, italiane ed europee, l'identità spaziale e morfologica, architettonica e urbana, è affidata alle preesistenze, a ciò che viene conservato con un atto volontaristico (i centri storici, i monumenti), oppure ai progetti più o meno realistici su ciò che rimane come residuo, i *terrain vague* in attesa di un nuovo destino (le aree dismesse, le campagne e i villaggi abbandonati).

Michael Sorkin[5] ha descritto la città a-geografica americana, che "si trova nei grappoli di grattacieli che sorgono tra i campi coltivati accanto alle autostrade; nelle catene nazionali di centri commerciali circondati dalle automobili; negli atri ermeticamente sigillati degli alberghi clonati dall'est all'ovest; nell'uniforme recupero delle aree 'storichÈ; nello *sprawl* di nuovi sobborghi senza fine e senza città; nella foresta di centinaia di milioni di antenne satellitari sintonizzate sugli stessi programmi, e sincronizzate su un unico sistema orario."

Secondo Sorkin, di fatto, la struttura di questa città senza geografia assomiglia alla televisione.

L'evento televisivo principale è il taglio, l'elisione tra pezzi di trasmissione, lo scivolamento senza mediazione da una *soap opera* a un documentario all'inserto pubblicitario. Il *progetto* televisivo sta tutto nella cancellazione delle differenze tra i diversi pezzi, nel conferimento dell'uguale valore a tutti gli elementi in rete, in modo che ogni combinazione possibile delle diverse parti possa comunque *produrre senso*.

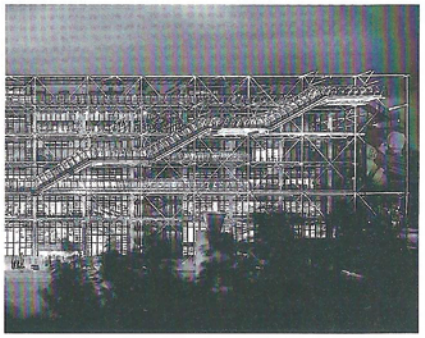
Questa città, sempre seguendo Michael Sorkin, ha tre caratteristiche essenziali:

- la prima è la dissipazione di ogni relazione stabile con la geografia fisica e culturale del luogo, la perdita di ogni legame concreto a ogni specificità spaziale;
- la seconda caratteristica è l'ossessione per la sicurezza che produce crescenti livelli di manipolazione e di sorveglianza sui cittadini e quindi una proliferazione delle modalità di segregazione;
- la terza caratteristica è che questa città che entra nel dominio della simulazione (*Sim-City*), è la città della televisione, la città come parco tematico.

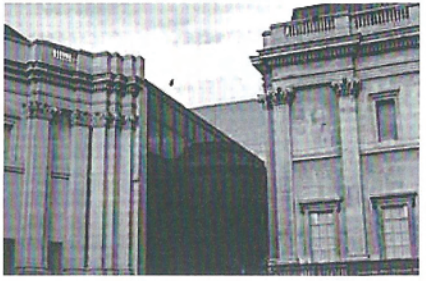
Caratteri che in Italia non valgono per la città, ma per la periferia.
Non vorrei però parlare di questo paesaggio urbano, contemporaneo e metropolitano in generale, che è essenzialmente periferia e marginalità, ma soltanto del paesaggio riferito al suo rapporto con la riflessione e l'intervento progettuale.
Oggi il paesaggio urbano, il contesto, con un procedimento tipicamente postmoderno, è appiattito nel qui e ora dell'intervento progettuale. Il contesto esiste solo quando cade sotto il riflettore dell'architettura, intesa come operazione di riscatto culturale, commerciale e sociale.
Caso tipico è ancora il Guggenheim di Bilbao, dove il ribaltamento è clamoroso se confrontato al suo precedente più illustre, il Beaubourg. A Parigi il progetto di Piano & Rogers sovrappone un nuovo valore rappresentativo e politico alla fortissima centralità spaziale e sociale in cui è collocato, il centro di Parigi. L'edificio segna e amplifica il significato del luogo in cui si trova, e agisce in termini globali solo per emanazione del potere già presente in quel luogo centrale. Tecnica della società *moderna*, già adottata per la Tour Eiffel, l'Empire State Building, ecc.
A Bilbao l'edificio opera un riscatto, porta in chiaro, rende visibile una realtà urbana altrimenti esclusa dal *Netscape*.

*3. Che cosa si chiede all'architettura*

In questo quadro a quali sollecitazioni risponde l'architettura? Chi sono i clienti, i committenti e i consumatori privilegiati dell'architettura?
- Dove e quando il valore aggiunto dell'architettura è essenziale?
Innanzi tutto bisogna sottolineare che l'architettura è sempre un progetto dentro un progetto; cioè una applicazione di un progetto più vasto.
Alla sua origine ci deve essere un disegno culturale e politico (Gehry / Guggenheim, Koolhaas / Educatorium, Eisenman / Università, Venturi / National Gallery, Pei / Louvre e altri progetti parigini), aziendale (Vitra), commerciale (centri congressi Eisenman, Moneo).
- Il primo tratto caratteristico di oggi è che c'è solo il progetto specifico, imprenditoriale; non c'è più il meta-progetto moderno, di riforma sociale e politica e all'architettura si chiede di costruire immagini, figure e ambienti che siano portatori di valori specifici e di messaggi precisi, mai universali.

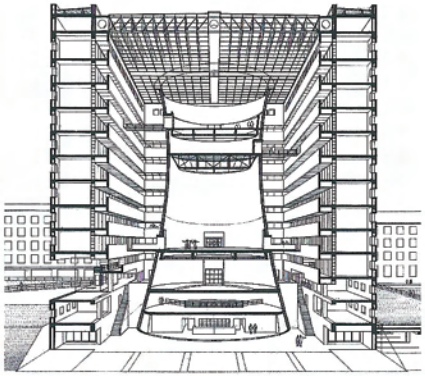


Renzo Piano - Richard Rogers,
*Centro culturale Georges Pompidou*, Parigi, 1971-1977.



Venturi, Scott Brown & Associates,
*Sainsbury Wing, National Gallery*, Londra, UK, 1991.

Frank Lloyd Wright,
*Guggenheim Museum di NY*, 1943.



Vittorio Gregotti,
*Progetto per la trasformazione dell'area Pirelli alla Bicocca*, Milano, 1986-1988.

- Il secondo tratto specifico è che, molto spesso, il programma culturale, finanziario e comunicativo, per quanto preciso, avanza una richiesta del tutto indeterminata sotto il profilo dell'immagine.

Spetta allora all'architetto decidere la strategia comunicativa, trovare la strada che gli consenta la costruzione di una nuova mitologia, così come seppe fare Frank Lloyd Wright con il Guggenheim di NY.
Perciò ci si affida a uno o all'altro degli architetti più famosi (vedi il Getty Center, il concorso del Moma, il Guggenheim) proprio contando di ricevere un contributo sostanziale nella definizione di un'identità, di un profilo, di un'immagine.
Un saggio di Dietmar Steiner su "Ottagono" aveva fissato molto bene il ruolo degli architetti nella costruzione della *corporate identity*. Ma oggi la richiesta tipicamente avanzata dalle aziende è diventata spesso un'esigenza estesa a tutta l'architettura.
A Milano la polemica contro la presunta e conclamata normalità del progetto Bicocca e della Scala-bis di Vittorio Gregotti è esemplare.
Le polemiche intorno al Carlo Felice a Genova, all'auditorium di Piano a Roma, e forse anche per la Fenice appartengono a questa condizione.

In questo contesto la libertà progettuale è dilatata, anzi diventa una delle motivazioni e delle richieste che si fanno all'architettura. Si chiede la capacità di inventare, di stupire, di costruire il nuovo.
Perciò il progetto non è più quella operazione che riconduce un quesito specifico a una questione più ampia, di carattere generale; al contrario riceve una domanda piuttosto generica (per esempio costruire un museo d'arte contemporanea) e risponde con una proposta che costruisce e definisce la specifica identità, l'originalità di quel museo.

### *4. Caratteri del quadro generale: frammentazione e omogeneità*

I progetti si riferiscono a questi territori, a queste città, a queste richieste utilizzando tecniche rigorosamente non-scientifiche, ma piuttosto mutuate direttamente dal fare artistico (e in particolare dalle avanguardie storiche).
La caduta della tensione ideologica e metodologica ha provocato un rifluire, nell'ambito progettuale, delle pratiche artistiche. Per molti versi si può dire che la tradizione e la cultura della modernità, logorate dal proprio insuccesso (essenzialmente politico?) nel campo dell'architettonico ricompaiono nelle

vesti dell'artistico.

Rispetto alla cultura del Novecento, si può dire che oggi l'architettura torni alle radici del modernismo, alle avanguardie, ripercorrendo itinerari non utilizzati dal flusso principale del movimento moderno. I casi più espliciti si riferiscono alle avanguardie architettoniche, per esempio nel rapporto tra:

- il costruttivismo sovietico e i decostruttivismi di oggi;
- il razionalismo e il minimalismo.

Ma i casi più interessanti sono quelli in cui certi avanguardismi vengono recuperati attraverso esperienze complesse, arricchite da innumerevoli ibridazioni con le esperienze successive della seconda metà del novecento. Per esempio: il concettualismo di origine duchampiana, il *pop*, ecc.

Il quadro internazionale dell'architettura, oggi, appare contemporaneamente molto frammentato e molto omogeneo.

Le tendenze, le azioni, le concezioni spesso si trovano mescolate e compresenti nell'opera degli stessi architetti, e all'interno dello stesso edificio, attraverso una forma sincretica adottata dalla maggioranza dei progettisti; quella che Frederic Jamenson[6] chiama il *pastiche postmoderno*, la *parodia bianca*, oggi è qualcosa di più profondo, è una forma complessa di sincretismo, una forma di eclettismo internazionale che è lo sfondo costante di molti progetti e in qualche modo è la tendenza dominante. Una caratteristica essenziale del panorama attuale è che:

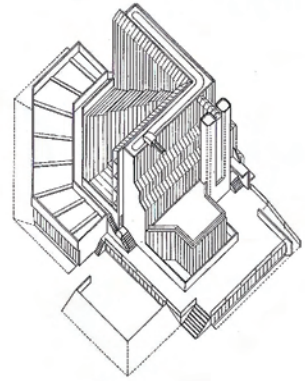
- Non ci sono più ortodossi, non ci sono più eretici.

Nessuna tendenza, nessuna pratica progettuale, si può e si vuole definire come testimonianza o frammento di un più vasto *progetto*, cioè come qualcosa che superi l'occasione per diventare metodo, strategia, azione politica e culturale.

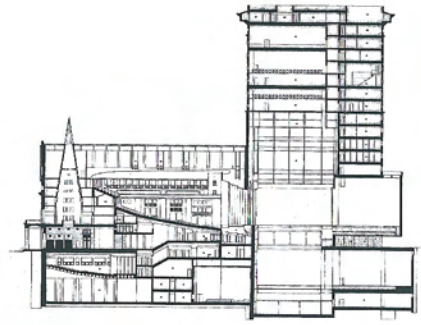
Questa è la condizione attuale, postmoderna se volete, come la descrive per esempio David Harvey[7] e, su presupposti diversi, Jean-François Lyotard[8].

- Non c'è separazione, isolamento, tra le varie posizioni.

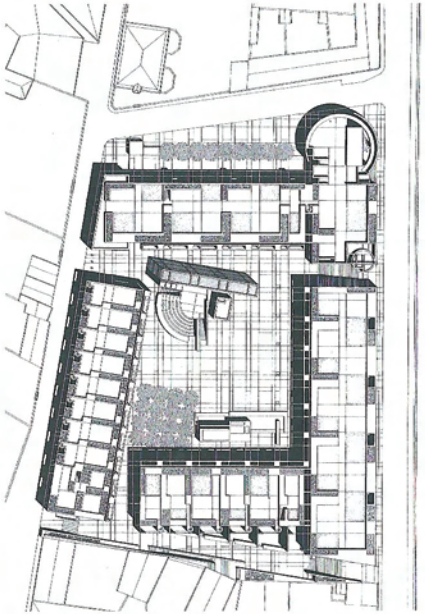
Perché queste posizioni non sono mai fondate su un principio ideologico esplicito. In questo senso non c'è un dibattito tradizionale, non c'è un confronto strutturato tra le diverse posizioni, non c'è neppure scontro. Tutto avviene in un campo aperto, fluido, a cui non ci si può sottrarre. Quando c'è una volontà di isolamento, l'architettura decade a maniera, si chiude nella propria inutile ripetizione.



James Stirling,
*Università di Cambridge*, 1968.



Aldo Rossi - Ignazio Gardella,
*Teatro Carlo Felice*, Genova, 1984.



Richard Meier,
*Complesso residenziale Espace Pitòt*,
Montpellier, Francia, 1988-1993.

- Le varie posizioni si mescolano e si intrecciano in diversi progetti di autori diversi; e quindi sono interpretate e utilizzate come tecniche d'invenzione, tecniche progettuali.
- Ne consegue che l'architettura si può definire come un flusso, un campo fluido di azioni riconoscibili in rapporto a quello che producono, cioè edifici.

*a - Frammentazione*

In questa situazione, appena accennata per sommari appunti, proviamo a vedere, di fatto, per quali strade l'architettura riesce a rispondere alle questioni che le vengono poste, utilizzando una griglia interpretativa del tutto empirica. Se infatti non si può parlare di tendenze organizzate, si possono però rilevare delle linee di ricerca personali, o di piccoli gruppi, riassumibili in pochi orientamenti prevalenti:
- stilismo
- populismo (*pop, folk*)
- tradizionalismo
- spettacolarità, tecno-ecologia
- concettualismo / astrattismo

cinque gruppi riassumibili in cinque azioni, in cinque procedure progettuali:
- stilismo - variare sul tema
- populismo *(pop, folk*) - comunicare
- tradizionalismo - replicare, modificare, aggiornare
- spettacolarità, tecno-ecologia - esasperare, eccedere, segnalare
- concettualismo / astrattismo - astrarre, concettualizzare, inventare il nuovo

queste azioni possono essere ricondotte ad altrettante concezioni dell'architettura:
- architettura come linguaggio
- architettura come supporto
- architettura come testo
- architettura come *performance*, evento
- architettura come procedimento inventivo

e ad altrettante concezioni della città:
- città come abaco, elenco degli stili
- città come scena, come uditorio, come *audience* televisiva
- città come matrice morfologica e figurativa
- città come ambiente, materia fluida e modificabile
- città come eredità del passato, come stato delle cose

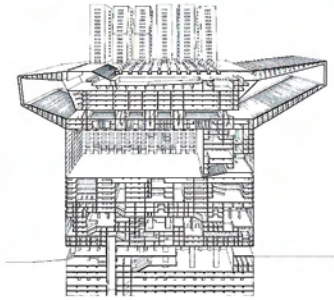
riassumendo:
- *stilismo - variazione su un tema composi-*

*tivo - architettura come linguaggio - indifferenza alla città.*
Conservatori - neo-moderni: Richard Meier, Tadao Ando, Henri Ciriani, Christian de Portzamparc;

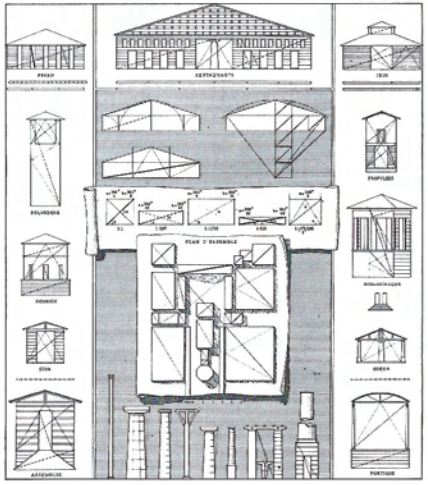
- *populismo (pop, folk) - comunicare - architettura come supporto - città come scena, come uditorio, come audience.*
Arata Isozaki, Shin Takamatsu, Michael Graves;
- *tradizionalismo - replicare, modificare, aggiornare - architettura come testo - città come contesto, abaco, elenco degli stili (ex città come matrice morfologica e figurativa).*
Robert Venturi, Aldo Rossi, Alvaro Siza, Adolfo Natalini, Hans Kollhoff, Leon Krier, il principe Carlo;
- *spettacolarità, tecno-ecologia - esasperare, eccedere, segnalare - architettura come performance, evento - città come ambiente, materia fluida e modificabile.*
Norman Foster, Richard Rogers, Jean Nouvel, Fumihiko Maki, Renzo Piano, Santiago Calatrava;
- *nuovismo (concettualismo / astrattismo) - astrarre, concettualizzare, rappresentare il nuovo - architettura come procedimento inventivo - città come eredità del passato, come stato delle cose.*
Frank Gehry, Peter Eisenman, John Hejduk, Rem Koolhaas, Peter Zumthor, Herzog & de Meuron, Juan Navarro Baldeweg, Toyo Ito, Kazuyo Sejima, William Bruder.

*b - Omogeneità: neo-avanguardia*

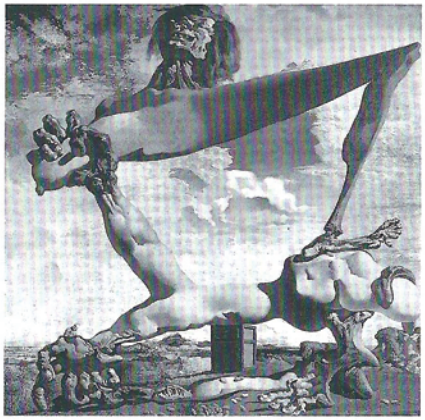
Questi diversi orientamenti hanno in comune un tratto che si potrebbe definire neo-avanguardistico, indipendentemente dalle caratteristiche specifiche e dai riferimenti stilistici. In qualche maniera, ognuno di questi atteggiamenti considera acquisito lo scarto, la discontinuità rispetto al contesto; elemento di costante dibattito all'interno del Movimento Moderno e dei suoi revisionismi.
Il progetto quindi presuppone una discontinuità con il contesto, una estraneità al lessico comune, alla prosa con cui le città sono costruite, una tensione verso la produzione del nuovo che è tipica delle avanguardie storiche.
Il tratto avanguardistico e sperimentale è una caratteristica ormai implicita di tutta l'architettura del secolo; appartiene alla genesi del movimento moderno e della modernità in generale[9] e probabilmente ne è l'eredità più profonda e duratura.



Hans Kollhoff,
*Progetto di concorso per Atlampole*, Nantes, 1988.



Léon Krier,
*Scuola a St. Quentin-en-Yvelines*, Parigi, 1977-1979.



Salvador Dalì,
*Soft Construction with Boiled Beans, (premonition of Civil War)*,
1936, olio su tela, cm 100x99,
The Philadelphia Museum of Art.

Se infatti storicamente, e soprattutto per noi mediterranei e italiani, l'architettura è sempre architettura della città, oggi destrutturare il rapporto tra architettura e città è un'azione critica obbligata per comprendere le pratiche contemporanee.
Infatti questo presupposto, che è diventato essenzialmente ideologico, provoca ancora oggi una lettura meramente stilistica e formalistica dell'architettura.
Quando ci riferiamo a tecniche artistiche, non diciamo che l'architettura è arte, ma che è dall'arte che trae le proprie tecniche d'invenzione.

A questo punto occorre riprendere una questione storica dell'età industriale, il rapporto tra disegno, progetto, creatività e invenzione, e la logica della produzione di serie.
Perché il terreno su cui l'architettura è chiamata a emergere e imporsi non è solo lo spazio fisico, urbano o naturale che sia, ma qualcosa che, in prima analisi, possiamo chiamare la *banalità della vita quotidiana*, ciò che è consueto e, oggi soprattutto, standardizzato. Cioè il sistema degli oggetti e delle forme di larga produzione che, come annota Gottfried Semper in visita alla prima esposizione al Crystal Palace (1851), ha mutato profondamente la nostra idea di progetto e di produzione artistica.
Di fronte al trionfo delle merci presentate nell'esposizione del 1851 al Crystal Palace, Gottfried Semper scriveva: "*Incessantemente la scienza arricchisce se stessa e la vita con materiali utili di nuova scoperta e con poteri naturali che operano miracoli, con nuovi metodi e tecniche, con nuovi strumenti e macchine. È ormai evidente che le invenzioni non sono più, com'erano un tempo, mezzi per scongiurare il bisogno e per venire incontro alle esigenze; anzi, bisogno ed esigenze sono i mezzi per vendere le invenzioni. L'ordine delle cose si è capovolto [...]. La macchina cuce, lavora a maglia, ricama, intaglia, dipinge, invade il dominio dell'arte umana, svergogna ogni abilità umana [...]. L'abbondanza di mezzi è il primo serio pericolo che l'arte deve affrontare. Questo termine è in realtà un paradosso (non v'è abbondanza di mezzi, ma piuttosto un'incapacità di dominarli) ma per questo è giustificato, perché descrive correttamente le assurdità della nostra situazione*"[10].
In pratica la società industriale porta a una proliferazione di oggetti e di immagini che costituiscono lo sfondo disomogeneo ma continuo della nostra cultura materiale e visiva.

L'architettura accoglie per intero l'intenzione e lo spirito di novità, di contraddizione e di superamento dell'ordinario e del consueto che è proprio dell'arte, ed è in riferimento e per contrasto a questa proliferazione e incessante banalizzazione della forma e dell'immagine che sviluppa il proprio discorso.
Accettando questa considerazione, si può afferrare lo spirito del neo-avanguardismo che domina la scena contemporanea.
(A ben vedere, questa deriva comprende anche le diverse declinazioni tradizionaliste, nel momento in cui si avvicinano sempre di più alle pratiche simulatorie, alle repliche, alle ricostruzioni fantastiche).

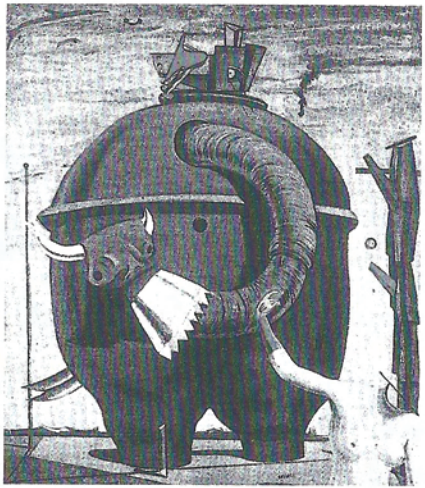
*Un esercizio*

Per guardare, e per distanziarci anche, dall'architettura di oggi, proviamo quindi a ricordare le tecniche d'invenzione e di composizione delle avanguardie, che sono state codificate e teorizzate dall'ultima avanguardia organizzata, il surrealismo. Molto brevemente, le citiamo:

- accostamento incongruo di oggetti diversi (anticipate da Comte de Lautréamont, il gioco del *cadavre éxquis*);
- onirismo, figure e azioni dell'inconscio (Giorgio De Chirico, Max Ernst, Salvador Dalì, René Magritte);
- alterazioni delle relazioni, e delle proporzioni, per esempio oggetti usuali in contesti inusuali, e viceversa, e l'inquietudine del banale (De Chirico, Carrà, Picasso);
- spettacolarizzazione dei sentimenti: angoscia, paura, desiderio, piacere, ecc. (Dalì, Ernst);
- realismo senza naturalismo, cioè assunzione della figura come *ready-made* (Duchamp);
- ironia, scherzo, bizzarria, paradosso: lo *humour* come atteggiamento dominante (Breton, Duchamp).

Questo elenco di procedimenti individua, sep-

Marcel Duchamp,
*L.H.O.O.Q., La Gioconda con i baffi*, 1919, cm 19,7x12,4.



Max Ernst,
*L'éléphant Célèbes*, 1921,
olio su tela, cm 125x108, Londra, Tate Gallery.

pure in modo sommario, un campo che si può integrare, e sovrapporre, alle premesse che tradizionalmente utilizziamo nell'elaborazione e nella lettura del progetto architettonico.

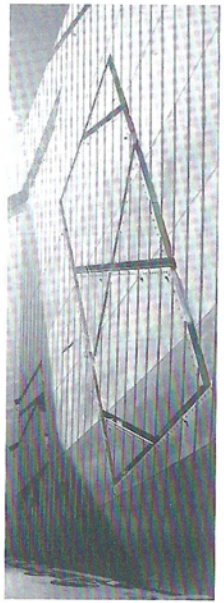
*5. Le tecniche surrealiste applicate agli architetti; analogie*

Se quindi c'è un processo di appropriazione, da parte degli architetti, di modalità specifiche dell'arte, possiamo per esercizio applicare al loro lavoro le tecniche surrealiste che abbiamo prima elencato, che sono forse l'ultima sistematica categorizzazione delle tecniche d'invenzione.

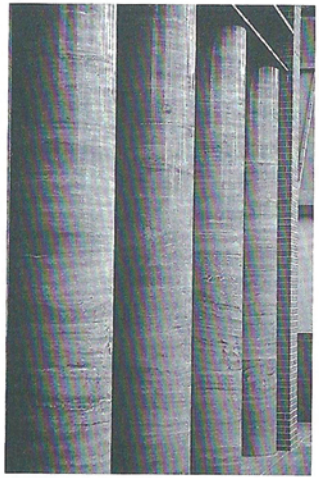
Per esempio:
- accostamento incongruo di oggetti diversi (Frank Gehry, Steven Holl);
- onirismo, figure e azioni dell'inconscio (Aldo Rossi, John Hejduk, Peter Eisenman a Tokyo);
- alterazioni delle relazioni e delle proporzioni, per esempio oggetti usuali in contesti inusuali, e viceversa, e l'inquietudine del banale (Herzog & de Meuron, James Stirling - Irvine, Gehry Chat Day);
- spettacolarizzazione dei sentimenti: angoscia, paura, desiderio, piacere, ecc. (Daniel Libeskind - museo ebraico, Zaha Hadid);
- realismo senza naturalismo, cioè assunzione della figura come *ready-made* (Aldo Rossi, Renzo Piano - Beaubourg e new-Metropolis);
- ironia, scherzo, bizzarria, paradosso: lo humour come atteggiamento dominante (Michael Graves, Arata Isozaki, Robert Venturi).

Il surrealismo apre alla dimensione mentale: la distanza dal reale, l'astrazione, la selezione degli elementi, lo spazio deterritorializzato: il sublime, la dimensione che tende alla totalità, all'infinito (il nulla, il non-spazio e l'iperspazio, il deserto), l'ego, la dimensione che tende all'unità: il corpo.

Daniel Libeskind,
*Museo Ebraico*,
Berlino, 1989-1999.

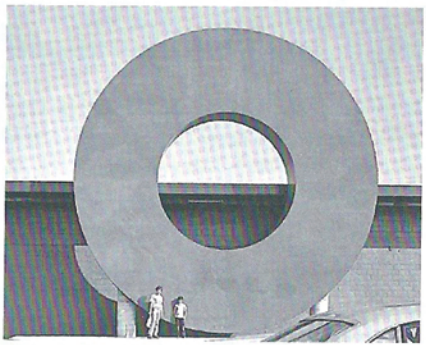


Steven Holl,
*Sliced porosity block*, Chengdu,
China, 2007-2010.

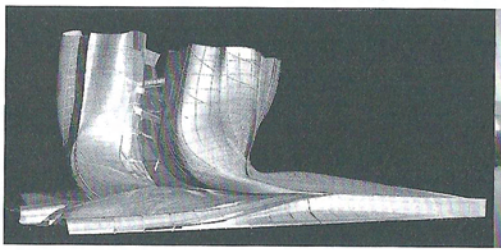


Aldo Rossi,
*Il Palazzo Hotel*, Fukuoka, Giappone, 1987.

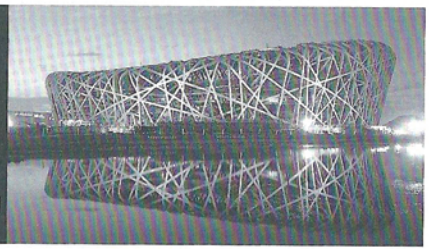
Venturi, Scott Brown & Associates,
*Basco Showroom*, Northeast Philadelphia, USA, 1976.



Peter Eisenman,
*Museo delle Confluenze*, Lione, Francia, 2001.



Herzog & de Meuron,
*Stadio Olimpico*, Pechino, 2006.



NOTE

1. Vedi "Lotus international" n. 85; "L'Architecture d'aujur d'hui" n. 313, ottobre 1997; "Arquitectura Viva" n. 55, luglio/agosto 1997.
2. *Automatisme psychique pur par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée. Dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale.*
3. *The decontextualization of objects of everyday use, their estrangement through alteration in scale, and the rejection of closed languages in favor of mechanisms that generate meaning through semantic distorsion: these are some of the operative methods shared by Oldenburg, Cage or Gehry with the Surrealists.*
4. Saskia Sassen, *Le città nell'economia globale*, 2004.
5. Michael Sorkin, *Variations on a Theme Park: Scenes from the New American City*, 1991
6. Frederic Jamenson, *Il Postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, 1989.
7. David Harvey, *La crisi della modernità*, 1990.
8. Jean-François Lyotard, *La condizione postmoderna*, 1981.
9. Marshall Berman, *L'esperienza della modernità*, 1982.
10. Gottfried Semper, in *Wissenschaft, Industrie und Kunst, Braunschweig*, 1851. Commento all'Esposizione del Crystal Palace a Londra 1851.