

L'inquieta scena urbana, tra architettura e allestimento.
www.linquietascenaurbana.it

A cura di

Pierluigi Salvadeo

Edizioni clup

Progetto grafico a cura di Gianluca Zecca



Indice

Pg 6 Pierluigi Salvadeo

Introduzione : www.linquietascenaurbana.it

Pg 12 Paolo Rigamonti (Limiteazero)

Materiale vs digitale

Pg 22 Leonardo Sangiorgi (Studio Azzurro)

Spazi sensibili

Pg 34 Mauro Donatelli

Location e comunicazione , il business nel territorio

Pg 46 Lorenzo Romito (Stalker)

Esser presenti affinché Stalker abbia luogo

Pg 52 Alessandro Riva

La città come opera d'arte e l'opera d'arte nella città

Pg 68 Antonio Mancinelli

Lusso di massa, massa di lusso , stile tra corpo e corpo sociale, no style, no space

Pg 82 Massimo Randone

L'inquieta scena urbana , testi contesti ipertesti

Pg 132 Ico Migliore

Campi magnetici

Pg 144 Nicola Marras

L'allestimento del luogo , il luogo dell'allestimento

Pg 160 Pierfederico Caliarì

Exhibit design , il progetto del mostrare

Pg 174 Federico Vidari

Urban Sound Design , progettazione sonora negli spazi urbani

Pg 186 Pierluigi Salvadeo

L'effimero come categoria progettuale , per un'architettura del provvisorio

Pg 197

Referenze fotografiche



Questo testo raccoglie alcuni contributi teorici, sviluppati da relatori intervenuti nei corsi di Scenografia da me tenuti nella Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano durante gli anni accademici 2001/02 - 2002/03. I corsi trattavano il tema dell'allestimento, allargandolo spesso anche al tema della installazione urbana, ed erano supportati da esercitazioni progettuali, di cui è possibile osservare i risultati sul sito **www.linquietascenaurbana.it**

Il filo rosso che tiene insieme gli eterogenei discorsi affrontati, attraversa e trasversa il sempre più evanescente tema dello spazio pubblico, di cui, con sempre maggiori difficoltà, distinguiamo i caratteri e i confini.

Il Novecento ci ha abituati, da tempo, a discipline artistiche, stili e poetiche in cui il tema della contaminazione assurda a statuto estetico. Le grandi narrazioni continue del passato sono crollate di fronte ai colpi inferti dall'idea di moltitudine, condizione che ha trasformato il sapere in una abilità interdisciplinare¹.

¹ Jean-Francois Lyotard, *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, Milano 2001.

La città smette di essere una semplice stratificazione di piani di realtà, ma diventa anche un modo collettivo di pensare lo spazio, un'opinione sullo spazio². Secondo Derrida lo spazio pubblico è diventato la "silhouette di un fantasma"³, riconoscendo in questo un inequivocabile riferimento alla dimensione delle immagini informatiche e alle procedure di divulgazione mediatica.

La diffusione dei media ha da tempo modificato la percezione del mondo, e anche i manufatti urbani, classicamente intesi come fatti materiali, stanno subendo una importante crisi di identità, che potremmo descrivere a partire da una più generale crisi dell'idea di realtà.

La crisi sembra risiedere soprattutto nell'idea che questa realtà non è più "adatta"⁴, non ci consente di muoverci in un mondo in cui la solidità può dissolversi nella virtualità, in cui il tempo e lo spazio svaniscono nell'ubiquità che sempre più contraddistingue le relazioni umane all'interno delle nostre città e tra le nostre città. I messaggi e le immagini trasmigrano in tempo reale da un luogo all'altro della terra, la cultura planetaria sostituisce con sempre maggior efficacia quella nazionale, regionale e locale.

Il termine "spazio pubblico" può essere ragionevolmente sostituito dal termine "scena urbana"; lo sguardo sulla città si sposta, si moltiplica, si sovrappone ad altri sguardi ed ogni vista è una visione, ogni sguardo è un'opinione, un modo di pensare. Il nuovo tipo di sguardo si leva in volo, sostituendo lo sguardo orizzontale al quale siamo abituati, ad uno nuovo, verticale e panoramico.

L'inquietudine, che ormai possiamo vedere dall'alto, spezza la consequenzialità dei discorsi; la comprensione delle cose si compie attraverso indizi ed ogni scoperta attraversa un più soffice processo di abduzione.

E' come Zadig⁵, a cui il destino appronta continui trabocchetti e difficoltà, apparentemente insormontabili, dai quali egli esce con l'aiuto della propria intelligenza ed intuizione, come un surfista che plana sopra le onde, anziché fendere il mare con la dura chiglia di una nave.

Dalla abduzione alla serendipità⁶ il passo è breve: dalla ricerca attraverso la molteplicità e complessità dei fenomeni, oggetto dell'osservazione, scaturisce un nuovo problema o una nuova inedita soluzione. Fatti non scientificamente connessi tra loro, la cui relazione non è teorizzabile sul piano generale, producono un nuovo insieme che non cercavamo, ma che vale come risposta reale. Va ricordato che la serendipità non è casuale, essa può essere applicata soltanto da una mente preparata e attenta al problema.

² Catalogo della mostra: USE/Dentro la Città Europea, xx Triennale, gennaio 2002, marzo 2002 e MUTATION arc en réve-centre d'architecture, Boordeux, novembre 2000, marzo 2001, Skira, Milano 2003.

³ George Teyssot, *Lo spazio pubblico e il fantasma dell'agorà*, in Lotus n°106, ottobre 1997, cit. da Jacques Derrida, *La démocratie ajournée*, in *L'autre cap*, de Minuit, Paris, 1992

⁴ Ezio Manzini, *Mutamenti percettive*, in Lotus n°75, febbraio 1993.

⁵ Voltaire, *Zadig*, Traduzione e presentazione di Gabriella Pesca Collina, Demetria, Bussolengo 1995

⁶ Pietro Dri, *Serendippo, come nasce una scoperta: la fortuna della scienza*, Editori Riuniti, Roma 1994

La pluralità dello spazio della città contemporanea è contraddistinta dalla rottura del rapporto di appartenenza tra comunità e insediamento⁷. Il cambiamento più profondo riguarda soprattutto chi abita lo spazio e il suo modo di percepirlo. Possiamo appartenere, nel corso di un breve periodo, a mutevoli strutture temporali e a spazi differenti. Lo spazio è diventato intermittente, si è espanso secondo molte direzioni, è sovrapposto e compresente; siamo di fronte ad un'idea plurale di spazio. La qualità di questa nuova forma urbana non appare evidente, così come la sua reale complessità è introversa e virtuale. E' una realtà più mentale che volumetrica, più temporale che spaziale, e costringe ad interrogarsi su un nuovo complessivo sistema di relazioni, in cui sono coinvolti problemi temporali, energetici, di uso del suolo, di relazioni di rete, ecc. Ne deriva una inedita mappatura urbana, come descrizione di una struttura composita che rinuncia ad un punto di vista privilegiato e fisso. Si incrociano più punti di vista, dei quali acquisiamo, sempre più, la capacità di controllarne le mutazioni e gli spostamenti.

Pertanto, oggi, cambiano i termini della rappresentazione urbana, anziché rappresentare la città, dobbiamo tentare di immaginarla. La scena urbana si descrive attraverso informazioni eterogenee e non coincidenti in un racconto continuo, il che richiede un costante aggiornamento del punto di vista.

Osservare, è prendere distanza dalle cose e contemporaneamente sancirne il possesso. L'atteggiamento di osservazione multidirezionale, produce un'ampia "enciclopedia del sapere". Un sapere, che supera la caratteristica monodirezionalità dell'enciclopedia illuminista, per aderire ad un progetto eclettico e multidirezionale. Il sapere, oggi, è accessibile da più direzioni, è multietnico, multidisciplinare, occasionale, casuale, episodico, asistemico, lieve, secondo un sistema ampio e complesso di deposito e di recupero delle informazioni. E' la vasta enciclopedia di internet che crea inter-relazioni tra le persone e le culture, riunite tutte in un'unica grande "intelligenza collettiva".⁸

Negli anni cinquanta Albert Einstein sentenziò che nel Ventesimo secolo erano esplose tre bombe diverse: la bomba demografica, la bomba atomica e la bomba delle telecomunicazioni. Per Pierre Lévy le telecomunicazioni comportano un secondo diluvio (universale) a causa del carattere esponenziale, esplosivo e caotico della loro crescita. La quantità di dati grezzi (non elaborati) disponibili, si moltiplica velocemente. La possibilità dei legami tra le informazioni aumenta vertiginosamente nelle banche dati, negli ipertesti e nella rete. I contatti trasversali tra gli individui proliferano in maniera occasionale ed episodica.

Il nuovo spazio della rete, il cyberspazio, rappresenta un nuovo ambiente comunicazionale generato dalla interconnessione mondiale, permessa dalle tecnologie informatiche, indicando con ciò, non soltanto le infrastrutture materiali attraverso le quali avvengono le connessioni, ma anche, e soprattutto, il mondo

⁷ Giuseppe Barbieri, *Lo sguardo molteplice*, in: Mosè Ricci (a cura di), *Figure della trasformazione*, Ed'A, 1996 Modena

⁸ Pierre Lévy, *Le città virtuali*, in *Architettura e cultura digitale*, a cura di Livio Sacchi e Maurizio Unali, Skira, Milano 2003

stesso delle informazioni, connesso con gli infiniti e complessi rapporti umani e con le loro azioni. Siamo di fronte allo spazio della rete, che annulla il vincolo dello spazio tempo.

E' uno spazio in cui, alla totale perdita di orientamento, corrisponde la riconquista della relazione tra immagine e messaggio trasmesso. Come sostiene Pierre Lévy⁹, la cybercultura recupera la relazione tra messaggio e immagine tipica delle società orali, in cui i discorsi erano inevitabilmente recepiti nell'ambiente in cui venivano prodotti. Con le successive società della scrittura, si mette in atto una separazione tra i testi e i contesti da cui i discorsi provengono. La cybercultura recupera la compresenza dei messaggi col loro contesto, che nelle società orali ha la sua origine e il tema dell'immagine diviene dominante perchè unifica contesto e testo.

Si definisce una nuova universalità che dipende dalla interconnessione dei messaggi, dalla trasversalità dei discorsi e dalla compresenza dei codici, da cui nascono inedite risposte ai nuovi bisogni di spazio pubblico. Il modo collettivo di pensare lo spazio si traduce in una sorta di consenso sul luogo e sullo spazio, un problema di "brand" dello spazio, di "posizionamento" nel "mercato della città", al pari di un prodotto industriale da vendere e da collocare sul mercato delle merci. Anche per lo spazio pubblico è importante il problema della sua visibilità, della sua riconoscibilità. Si parla da qualche tempo di "marketing urbano" e del "city-manager", come della figura professionale adatta a collocare la città e i suoi spazi in un contesto produttivo evoluto, al pari dei prodotti attorno ai quali ruota l'economia di un paese. Tutti indizi di una nuova condizione, di una nuova coscienza.

Anni di teorie sulla non meglio definita "città contemporanea", sui "non luoghi", sugli "edifici ibridi" e sulle "ibridazioni spaziali", e altri termini che hanno perso via via di efficacia, possono forse trovare una sorta di codificazione salvifica nella Cybercultura. Una specie di Arca¹⁰ della salvezza, condensatrice di un nuovo universale, diversa dalle precedenti forme culturali, costruita sulla indeterminatezza di un nuovo senso di globalità, che per sua natura è universale, multidisciplinare, contaminata.

Il nuovo contesto è un contesto globale, un contesto di rete, un contesto in cui si è sviluppata l'intecconnessione dei messaggi tra loro, un contesto di dialogo planetario, di scambio costante delle informazioni e delle immagini. Ne esce una città contaminata, molteplice ed **inquieta** e una **scena urbana** come luogo del consenso, visibile, scenografica. it ...

Leggere questo testo d'un fiato equivale ad attraversare uno "spazio di rete", in cui si acquisiscono informazioni, seguendo percorsi diversi e partendo da punti diversi, con la libertà di chi cerca attivamente il proprio sapere, scegliendo o scartando tra i discorsi.

⁹ Pierre Lévy, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 2001.

¹⁰ Ibidem

I temi affrontati tracciano percorsi di ricerca di cui è spesso possibile riconoscere i nessi, o che, al contrario, rappresentano campi di indagine a se stanti, ma utili, a compendio degli argomenti affrontati.

Allestimento, suono, comunicazione, immagine, arte, moda, sono alcuni degli argomenti trattati nei capitoli che seguono. Di particolare interesse è il tema dell'uso e della gestione di tecnologie di comunicazione avanzata, finalizzate alla realizzazione di installazioni interattive e alla gestione di spazi, fisici e virtuali, legate a modelli progettuali che tendano a stabilire un rapporto di tipo "emozionale" fra uomo e tecnologia. Per Paolo Rigamonti, i cambiamenti in atto generano nuove sensibilità e attraverso il nuovo mondo sintetico e artificiale nasce una nuova estetica.

La linea di confine tra spazio reale e spazio virtuale è indagata da Leonardo Sangiorgi, attraverso l'idea di "spazio sensibile". Uno spazio a tutti gli effetti, realizzato con immagini di alto livello tecnologico e carico di forza comunicazionale. Esso è progettato rigorosamente a misura d'uomo, è accogliente e versatile ed è paragonabile, per la sua vivibilità, allo spazio reale, ma rispetto a questo, incrementa esponenzialmente le potenzialità espressive, sensoriali e comunicative.

Il tema della comunicazione è affrontato anche da Mauro Donatelli, che descrive un inedito rapporto tra le modalità comunicative del prodotto d'azienda e quelle del progetto di architettura e dello spazio della città. Si delineano luoghi non convenzionali, in cui tecnica mediatica e tecnica costruttiva si coniugano, facendosi spazio in un nuovo disegno di città.

Tra le diverse interpretazioni della città si fa spazio Stalker, il cui fondamento sta nella sua necessità di "aver luogo". L'aver luogo genera uno spazio reale e insieme, etico, politico ed estetico; uno spazio libero che si dispiega tra il *chaos*, che affronta territori e ambienti, che prende o scarta, che cambia il punto di vista, che vola sulla città, riproducendo una mappa eclettica e stratificata fatta di infiniti sguardi. Sguardi liberi sulla città, trasversali e non disciplinari, che ricordano quelli degli artisti descritti da Alessandro Riva, per i quali la "città" è una grande "opera d'arte".

Per Antonio Mancinelli il termine "stile" è in grado di collegare il territorio culturale della moda a quello dell'architettura; coniugare i due termini, spesso in opposizione l'uno con l'altro, equivale ad immaginare nuove architetture e nuovi spazi per la città.

Il gioco delle coppie oppostive ha dato spunto alla ricerca di Massimo Randone, che confronta nove testi di architettura. Dai "testi-testuali" si passa ai "testi-contestuali", fino ai "testi-ipertestuali", che sanciscono un'idea di città episodica, esplosa, occasionale, allestitiva, contaminata e inquieta..., come è nelle premesse del presente testo.

Più disciplinari, ma altrettanto ricchi di inventiva, sono i "campi magnetici" descritti da Ico Migliore. L'allestimento espande il proprio campo di influenza oltre il suo limite fisico, fino a coinvolgere attivamente il proprio intorno: il contenitore, l'architettura, la città, il paesaggio.

Anche per Nicola Marras l'allestimento coinvolge le forme della città, secondo un sottile gioco di opposti, in cui il luogo e l'allestimento si compendiano l'uno nella sua "univocità", l'altro nella "polifonica costellazione di sensi e significati". E' l'aspetto altamente performativo e comunicativo dell'allestimento che interessa a Pierfederico Calari, per il quale, l'exhibit design istituisce rapporti estetici tra opera e pubblico, "operando emozionalmente sulla visione".

La complessità del progetto di allestimento comprende anche "l'esperienza sonora" trattata da Federico Vidari. Essa disegna lo spazio tanto quanto lo fanno le geometrie e i volumi dell'architettura.

Infine, il mio intervento indaga sul tema dell'effimero come "categoria progettuale". Esso rimescola i termini "effimero" e "definitivo", così da trovare nell'uno i referenti dell'altro, nell'intento comune di ridisegnare l'architettura e gli spazi della città.

Pierluigi Salvadeo

Materiale vs digitale

[www.limiteazero.com]



La difficoltà principale che si incontra, affrontando il tema del rapporto fra materiale e digitale, è riuscire a proporre la questione stessa come qualcosa che meriti una riflessione. Una attenzione critica che vada oltre la semplice constatazione, spesso infastidita, del progresso tecnologico come fatto ineluttabile e relativo solo a questioni di mercato.

La proposta teorica che viene invece ormai avanzata da più parti, consiste nel considerare con attenzione il rapporto fra il genere umano e le nuove tecnologie digitali, non solo in funzione di una migliore comprensione dei mutamenti economici e sociali che esse promettono o minacciano, di comportare, ma soprattutto per analizzare le modificazioni del sistema percettivo umano che esse implicano.

Non è interessante, almeno per ora, occuparsi di tecnologie come la 'realtà virtuale', che sono ancora piuttosto immature e lontane dall'essere costanti della nostra quotidianità. L'esperienza di *limiteazero* si è piuttosto concentrata sui così detti 'nuovi media', in particolare della realtà e del concetto di rete, ed è da questo tipo di esperienza che mi è possibile tracciare un punto di vista.

Da questo tipo di osservatorio ci è stato possibile verificare come l'uso delle nuove tecnologie stia cambiando regole di base del nostro sistema di riferimento, minando certezze, obbligandoci a trovare nuovi rapporti

con un universo in espansione, non tanto in senso fisico, quanto piuttosto dal punto di vista di una nostra possibilità di amplificare la nostra percezione di esso.

I cambiamenti in atto stanno generando sensibilità nuove, o perlomeno modificazioni sostanziali di alcune precedenti, costruendo riferimenti visivi, sonori, e perfino tattili completamente rinnovati, basati su quel gusto asettico, lievemente acido e metallico tipico del prodotto sintetico.

Potremmo dire che stiamo assistendo alla nascita di una nuova estetica, dove i mutamenti non sono più attivati solo dalla scoperta di una nuova percezione del mondo, bensì dalla concreta, effettiva, nascita di un nuovo mondo sintetico, artificiale, che porta con sé le proprie sensibilità, il proprio sistema di percezioni.

Le nuove tecnologie dell'informazione, innanzitutto, stanno proprio intervenendo sui rapporti sociali, sulla strutturazione stessa dei sistemi economici e relazionali.

Jeremy Rifkin nel suo libro "L'era dell'accesso" prende in considerazione un punto in particolare, relativamente all'influsso dello sviluppo delle nuove tecnologie di rete sul sistema economico e sociale, ovvero di come all'interno della società occidentale, si vada verso una tendenza che porterà alla sostituzione della proprietà privata, caposaldo storico del sistema economico occidentale, con l'accesso a pagamento a beni e servizi. Rifkin spiega che l'evoluzione dell'economia andrà verso una tale offerta di servizi collettivi, che diventerà sempre più impossibile per un singolo averne la proprietà esclusiva, ma saranno le possibilità e le caratteristiche di accesso a diventare prioritarie.

La proiezione di Rifkin, che di fatto costituisce una visione sul futuro uso e funzioni delle reti, propone il concetto di 'accesso' addirittura come discriminante sociale, chiarisce che il gap definito 'digital divide', diverrà il vero spartiacque dello sviluppo sociale. L'accesso alla rete, teoricamente possibile in qualunque luogo fisico attraverso l'uso di una periferica e di un collegamento di rete, assume il valore di accesso in un senso più ampio, assoluto potremmo dire, un accesso che nei termini dell'economia classica ha il significato di ingresso ad una vita migliore, la disponibilità di ricchezza, l'ottenimento della 'dignità capitalista'.

Il tessuto sociale costruito sull'economia di scala globale, si basa fortemente sulla sua dimensione spaziale; questo è il significato della geopolitica. La differenza fra paesi ricchi e paesi poveri è una differenza che ha la sua concretezza proprio nella sua dimensione geografica, di localizzazione spaziale. L'accesso ha pertanto una valenza che comporta spesso lo spostamento fisico, in questi termini infatti leggiamo il fenomeno sempre più emergente dell'immigrazione.

Rifkin, che è un nordamericano molto attento al comportamento del sistema sociale in cui vive, ci propone uno scenario in cui il rito dell'accesso, non si consumerà più nel modo spazialmente univoco del pellegrinaggio consumista verso i 'mall' americani (ma ahime non più solo americani), quanto piuttosto come un sistema virtuale, senza una propria mappatura spaziale. Il territorio su cui si combatte la propria battaglia per l'accesso ai beni di consumo è infinito e 'a-spaziale', è uno spazio teorico le cui dimensioni si

misurano in base alle disponibilità economiche individuali di accesso, dove l'identità individuale è una identità spendibile, rappresentata dai codici della carta di credito.

Ho citato Rifkin, perché credo costituisca una delle più acute riflessioni in merito ai cambiamenti derivanti dalla modificazione dei parametri del concetto di accesso. Il concetto di accesso, in questa visione, diviene quindi un principio chiave degli equilibri economici e sociali.

Se lo scenario in cui si svolge il rituale del consumo, si sposta da un piano fisico ad un piano 'virtuale', allora il concetto stesso di spazio, e conseguentemente di tempo, devono assumere valenze nuove e diverse. La percezione di un 'tempo nuovo' subisce ora un'accelerazione, e nuove caratteristiche, ma è qualcosa che era già in atto.

Qualunque testo sulla storia dei media si voglia prendere in considerazione, metterebbe in evidenza sempre come l'inserimento di un nuovo strumento di comunicazione abbia modificato in modo determinante non solo le dinamiche sociali, ma direi perfino il senso della realtà.

Credo che tutti conosciamo questa frase di Cronenberg: 'la televisione è la realtà, e la realtà è meno della televisione'.

Un media con cui ormai tutti abbiamo un rapporto di strettissima confidenza, ha assunto, nel tempo, la valenza non più di una scatola emissiva di intrattenimento o informazione, quanto piuttosto di strumento di verifica, un setaccio della verità. Ciò che passa in televisione è la realtà, ciò che rimane fuori da essa merita il dubbio e la diffidenza.

La televisione ha perso il proprio ruolo ingenuo e divulgativo con cui era nata, ha assunto invece un significato assoluto, impone il proprio ruolo come elemento di dialogo, monodirezionale peraltro, fra politica e cittadini o, per esprimersi in modo più contemporaneo, fra domanda e offerta, fra produttori/erogatori/concessionari e consumatori.

L'invenzione tecnologica del tubo catodico, di fatto, si è rivelata essere lo strumento che ha permesso il passaggio sociale da cittadini a consumatori. Ha accompagnato lo sviluppo di un sistema economico, e quindi politico e religioso, rivestendo il ruolo di 'modello educativo', Cicerone elettrico del nuovo mondo del consumo felice. Il punto, non è vedere il medium come qualcosa di diabolico e criminoso, quanto il rendersi conto di come esso abbia svolto un ruolo decisivo nel modificare il nostro senso della realtà, il nostro sistema di riferimenti percettivi, il nostro desiderio, la nostra vita.

Il tempo televisivo della diretta, ha inserito nell'esperienza umana un tempo prima ignoto, nuovo e naturalmente non previsto.

Internet ha rappresentato, fin dai suoi esordi, una accelerazione verso la scoperta di un 'tempo nuovo'. La comunicazione non solo si volge in tempo reale, ma consente la bidirezionalità, la possibilità di essere attori e spettatori allo stesso tempo, poteva essere interpretata come il "socialismo della comunicazione".

Paul Virilio sostiene che siamo agli esordi di una nuova ottica, in contrapposizione alla prima ottica: quella dell'occhiale di Galileo, l'ottica geometrica, quella che ha dato luogo a una prospettiva dello spazio reale, attraverso gli studi sulla prospettiva del quattrocento. La nuova ottica è un'ottica ondulatoria, non più legata alla materia, legata alla trasparenza dell'aria e dell'acqua, bensì un'ottica delle onde.

Per Virilio, che ha una formazione di architetto peraltro, i mutamenti percettivi di tempo (il tempo reale) e spazio (infinito e n -dimensionale) apportati dall'uso delle nuove tecnologie comporteranno un disorientamento del genere umano, per quella che Virilio stesso definisce come l'avvento della stereo-realtà. Da una parte la realtà 'fisica', sicura e protettrice per l'esperienza che ne abbiamo, e dall'altra parte una realtà inconsistenza, fatta di non materia, ma presente nel tempo reale.

Per Pierre Levy non si tratta di una nuova concezione di tempo e spazio, ma di un reale cambiamento di essi. Se un sistema di comunicazione, afferma Levy, modifica il nostro ambiente di "prossimità", le cose che prima apparivano lontane si avvicinano e rientrano all'interno del nostro spazio dell'esperienza, quindi è il concetto stesso di spazio che si rigenera. Uno spazio nuovo di zecca, un paesaggio variegato all'interno del quale si riproducono un gran numero di tipologie diverse, dove al grande novità rispetto ai media precedenti, è che tutti possono contribuire alla sua costruzione.

Sul tema della partecipazione collettiva interconnessa, Pierre Levy e Derrick De Kerckhove concettualizzano i fenomeni di 'intelligenza collettiva' e 'intelligenza connettiva'.

Di fatto, ciò che definiscono questi concetti, è proprio la pratica della moltiplicazione delle intelligenze, le une in rapporto alle altre all'interno del tempo reale di un'esperienza, di un progetto. Una nuova esperienza cognitiva, o meglio: una vecchia esperienza cognitiva della quale, però, si prende coscienza arricchendola e accelerandola.

Il tempo proprio dei media, il tempo reale, genera un meccanismo di permanente connessione fra le parti coinvolte, uno stato di continua interconnessione fra contenuti, generatori di contenuti e fruitori di contenuti. All'interno di un modello di informazione e comunicazione continuo come questo, il senso stesso della realtà si modifica, nascono nuove e diverse diffidenze, che si stratificano, o sostituiscono le precedenti.

Il rapporto fra questo tempo e il relativo spazio/nonspazio, è una delle chiavi di lettura delle nuove esperienze del progetto, architettonico e non.

Lo spazio del tempo reale, è uno spazio nuovo, non facilmente definibile, perché contiene in sé nozioni e valenze conosciute, relative alla familiare percezione dello spazio fisico, e attributi relativi allo spazio dei dati, un spazio indefinito e non rappresentabile.

Da questo punto di vista, credo sia interessante fare una veloce, e quindi necessariamente incompleta, riflessione sul fatto che anche lo spazio fisico è una entità indefinibile sebbene ormai percettivamente nota e, quindi, confortante. L'uomo, da sempre, si è occupato dello spazio in riferimento alla definizione del medesimo in termini di vuoto o pieno, di elementi fisici che potessero definirlo, catturarlo, modellarlo.

Di fatto, la domesticità dello spazio, si è concretizzata con la mappatura, ovvero la necessità di definirlo attraverso una sua rappresentazione. La sua lettura, gestione, cognizione, passa attraverso la definizione di punti fissi, da cui tracciare direzioni e percorsi.

Ho sempre trovato illuminante, da questo punto di vista, il fatto che per descrivere il concetto di infinito, la cultura occidentale abbia dovuto ricorrere ad una negazione di qualcosa di concepibile e, quindi, conosciuto. Essendo impossibile, per la mente umana, concepire un'entità, senza inizio né fine peraltro, l'unico modo per farlo è non farlo, e usare una negazione del finito per identificarlo, per descriverlo a livello del linguaggio. L'unica eccezione che io conosco è rappresentata dai concetti di 'ma' della cultura giapponese, che identifica lo spazio vuoto come una identità propria.

Lo spazio digitale poco si presta ad offrire punti fissi di riferimento. E' un non-spazio, si tratta di un concetto (così come lo spazio fisico, del resto), che non si riesce a governare intellettualmente, resiste strenuamente ad una propria definizione in termini dominabili.

Abbiamo assistito a moltissimi esperimenti di mappatura dello spazio digitale, dello spazio di rete. Vi sono state esperienze che sono partite da un approccio che mirava alla semplificazione, cercando di individuare dei punti fissi, che potessero rappresentare i capisaldi del sistema, ed altri che hanno invece scelto di fare della complessità e della implicita interrelazione fra le parti, la linea guida del progetto.

In un nostro lavoro, Active-Metaphor, abbiamo lavorato esattamente su questo principio, cercando di realizzare uno strumento che restituisse una forma riconoscibile come fisica ad una entità non fisica per eccellenza come il flusso di dati. Il rilevamento del flusso di dati passanti, in modo continuo, su un punto qualunque della rete (che siano e-mail, richieste di siti internet, download o qualsiasi altro protocollo) viene monitorato e passato al setaccio da un software che trasforma questi numeri in forma tridimensionali elementari: prismi, triangoli e sfere.

Le dimensioni e il colore delle forme, sono definiti dalla forma stessa del tipo di dato rilevato, ottenendo come risultato la sensazione di aver definito la rappresentazione in termini di spazio fisico di un'entità numerica, non fisica e a-dimensionale. Direi che il tipo di esperienza più vicina, potrebbe essere quella della rappresentazione grafica di una equazione di una funzione matematica.

Ma non è più nella definizione e gestione dello spazio di rete che si misura il rapporto con esso, quanto nelle emergenti nuove necessità di relazionarlo con lo spazio fisico, di trovare i fili rossi con cui cucire i due spazi dando luogo a nuove esperienze sensoriali, soprattutto in relazione ai mutamenti di ruolo che si stanno manifestando in alcune tipologie di spazio caratteristiche della città europea.

Credo siano molto interessanti, a questo proposito, le analisi sulla modificazione dello spazio urbano che propone Rem Koolhaas, uno degli architetti europei più attenti a questo tipo di letture.

In 'Mutations', viene proposta una lettura della modificazione urbana assolutamente legata e dipendente dalle dinamiche del consumo. La parola, concetto, azione 'shopping' viene definita come l'unica forma

ancora rimasta di attività pubblica. Nell'analisi di Koolhaas i mall sono i veri spazi pubblici della modernità, in contrapposizione alla classica piazza Europea, e la città è essa stessa uno spazio indifferenziato dedicato allo shopping.

La dimensione 'sociale' del mall, la sua essenza teorica ed evocativa, viene tradotta e proposta come formula elasticamente applicabile ai luoghi della socialità in generale.

Gli aeroporti diventano spazi in cui si attua il tentativo di trasformare il viaggiatore in consumatore, così come i negozi di gadget all'interno dei musei diventano spazi di richiamo più importanti e famosi dei musei stessi che li contengono. Il mall, quello vero, invece, paradossalmente si trasforma in spazio pubblico per eccellenza, nobilita il proprio aspetto e assume significati culturali. Si traveste e costruisce un microclima interno: fontane, percorsi e spazi di sosta che riproducono il clima della via, della piazza. Bar interni con scenografie esotiche, cinema e ristoranti. Un cuore accogliente e rassicurante per la relazione sociale consumata fra i prodotti della società stessa.

Koolhaas inserisce anche internet negli spazi che sono destinati ad assumere una valenza di semplici spazi di shopping, seguendo pertanto lo stesso destino della città classica.

La definizione, secondo Koolhaas, di un cambiamento totale di ruolo dello spazio pubblico nella tradizione Europea, dovuto alla diffusione del non-spazio relazionale dei media, lo ha portato a creare all'interno del proprio studio di Rotterdam, una nuova struttura, AMO, dedicata proprio alla ricerca e sperimentazione sui nuovi media o, più generalmente e correttamente, sui nuovi spazi.

Una delle prime realizzazioni concrete di questa ricerca è leggibile nel progetto, realizzato da OMA, per lo showroom di Prada negli spazi dell'ex Guggenheim SOHO a New York. La definizione e la gestione dello spazio fisico, procede qui di pari passo con il progetto di un sistema digitale di comunicazione e informazione teso ad amplificare e completare, potremmo dire, l'esperienza vissuta all'interno di un showroom di un grande stilista.

L'attenzione rivolta a questo tipo di rapporto fra spazi diversi, non è dovuta solo a curiosità sperimentale, ma anche all'emergenza di definire nuove tipologie spaziali, relative a nuove richieste sociali e culturali.

Un esempio estremamente indicativo, è rappresentato dal progetto di una nuova categoria museale, quella del museo dei nuovi media. Sempre negli USA, a New York, una realtà come Eyebeam, una organizzazione no-profit dedicata alla diffusione, accesso e formazione sull'arte dei nuovi media, ha attivato un concorso per progetti relativamente alla propria nuova sede, sulla 21th strada in piena Manhattan.

Il concorso è stato vinto dagli architetti Diller+Scofidio, con un progetto che, a buon conto, può essere definito come uno dei primissimi tentativi di generare un sistema di dialogo fra spazi diversi, fra media e spazio, fra spazio interno, esterno e spazio di rete. Il progetto, peraltro, è stato presentato anche alla Biennale di Architettura di Venezia.

Oltre allo spazio, il tema stimolante era quello della gestione del tempo; il museo non doveva contenere opere d'arte fissate nel tempo, e svolgere quindi la sua funzione naturale di spazio di protezione, ma doveva qui contenere opere modificabili nel tempo, anzi, opere in cui la dimensione tempo costruisce uno degli elementi di mutazione e definizione. Inoltre il tempo gioca un ruolo fondamentale, in questo caso, rispetto alla necessità di prevedere come gestire lo spazio in un vicinissimo futuro, secondo esigenze dettate da nuove tecnologie, oggi non prevedibili.

Nella descrizione di Elizabeth Diller e Ricardo Scofidio del proprio progetto, si leggono le indicazioni seguite per lo sviluppo della proposta finale. Una frase in particolare di Elizabeth Diller credo sia indicativa: "... Il progetto Eyebeam si pone all'intersezione fra le nostre passioni, architettura e arte dei new media. La grande sfida che abbiamo davanti è quella di riconciliare la loro discrepanza in velocità: l'architettura è per natura permanente, la new media art è transitoria per definizione. Dovremo inventare una mappa per navigarli."

L'intero progetto, delle modalità adottate per la gestione della continua multidefinizione dell'interno, alla relazione fra opere e spazi (fisico interno/esterno e digitale interno/esterno), ai sistemi di comunicazione multilivello fra struttura, personale addetto, fruitori interni allo spazio ed esterni ad esso, ma collegati in rete ad esso.

Queste prime esperienze di una certa consistenza, rappresentano un documento direttore che ci permette di iniziare a studiare il rapporto fra queste nuove identità del nostro universo percettivo e i rapporti di continuità con la concezione del mondo che abbiamo avuto fino ad ora.

Un ultimo spunto che vorrei proporre, indicativo di come si stia generando questa nuova estetica del digitale, è rappresentato dalle esperienze di musica elettronica sperimentale, classificate come 'glitch' o 'click&cuts'.

La diffusione dei personal computer e il conseguente sviluppo di software di sintesi del suono a costi accessibili, ha dato luogo al fenomeno della 'house production', ovvero alla proliferazione di prodotti assemblati domesticamente, con strumenti non professionali e a costi ridottissimi.

Il continuo lavoro su materiali digitali audio, attraverso campionamenti, operazioni di sintesi e di continua modifica, ha rivelato nuove sonorità strettamente legate al metodo di lavoro digitale.

Il suono elettronico assume una propria estetica, raggiunge una propria maturità proprio attraverso la trasformazione in metodo del prodotto derivante dalla casualità dell'errore, che diviene pratica compositiva, una trasformazione del gusto che conferisce al suono elettronico di scarto un'identità estetica propria.

La composizione, creativamente ordinata, di lievi rumori elettronici, diviene un'operazione estetica e spaziale. Non si tratta più di assemblare suoni per comporre una melodia, ma di una vera e propria operazione di scultura sonora, una azione spaziale mirata alla generazione di esperienze e atmosfere sonore.

Gli esempi che ho citato, le questioni che sono in discussione, mostrano con evidenza il fatto che stiamo vivendo un momento di transizione determinante per la cultura occidentale, attraverso un cambiamento radicale dell'estetica e quindi dei parametri stessi su cui essa si fonda.

I parametri che guideranno il progetto, inteso nel senso più ampio e generale, non dovranno quindi essere ricercati in scenari fantastici e futuribili, in astratte proiezioni concettuali.

Il punto è il qui e ora, la presa di coscienza che la figura dell'architetto, perlomeno così come definita ora all'interno della cultura Europea, è una figura incompleta e insufficiente per porsi come interlocutore unico rispetto alla domanda di dialogo fra i nuovi spazi.

Le innovazioni tecnologiche alle porte, come l'enfaticizzato avvento del wireless, comporteranno a loro volta la definizione di nuovi sistemi relazionali, fra gli esseri umani e fra loro e le macchine, che porteranno sempre di più alla necessità di progetti ampi e multidisciplinari, dove la componente mediatica sarà perlomeno equivalente, in termini di peso delle proprie esigenze progettuali, a quella della materialità e consistenza dello spazio fisico.

Se, seguendo il pensiero di Pierre Levy, il nostro futuro è quello di gestire, come singoli esseri umani, due tipi di spazio contemporaneamente e parallelamente, allora il progetto del futuro si definisce sempre di più come il progetto dell'interfaccia, il progetto di un linguaggio di comunicazione fra spazio fisico, informazione e gestione della comunicazione in tempo reale.

Paolo Rigamonti

Bibliografia

Pierre Levy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1996.

Tomás Maldonado, *Critica della ragione informatica*, Feltrinelli, Milano, 1997.

Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano, 2002.

Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1964.

Nicholas Negroponte, *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano, 1995.

Paul Virilio, *Estetica della sparizione*, Liguori, 1992.

Derrick De Kerckhove, *Mente, tecnologia, mercato*, Bologna, Baskerville, 1991.

Spazi sensibili



el 1982 Fabio Cirifino (fotografia), Paolo Rosa (arti visive e cinema), Leonardo Sangiorgi (grafica e animazione) fondano Studio Azzurro, centro di sperimentazione artistica e produzione video. Le molteplici personalità artistiche che animano lo Studio si arricchiscono, si ampliano sempre più: nel 1995 si unisce al gruppo Stefano Roveda, esperto in sistemi interattivi.

L'anima di Studio Azzurro è unica, seppur contenuta in corpi differenti. E' un'anima formata da persone che hanno provenienze, sensibilità, e anche ruoli diversi, ma concorrono a costituire un'atmosfera creativa e relazionale.

Le ricerche di Studio Azzurro sono dirette verso la creazione di "ambienti sensibili" dove la tecnologia si fonde con la narrazione e con lo spazio, dove gli effetti derivano dalle scelte e dalla presenza di più persone, dove accanto alla relazione uomo-dispositivo rimane presente quella tra uomo e uomo.

Gli ambienti interattivi sono supportati da "interfacce naturali", cioè dispositivi che reagiscono senza l'uso di protesi tecnologiche, ma attraverso l'utilizzo di modalità comunicative assai comuni e poco filtrate da valenze simboliche: toccare, calpestare, emettere suoni. Questo per favorire un avvicinamento il più naturale possibile delle persone, per sollecitarne il dialogo e permettere un'immersione più spontanea tra le varie sensorialità.

Aggirarsi, percorrere o più semplicemente abitare uno spazio sensibile è senz'altro un'esperienza particolare.

Uno spazio sensibile è un luogo dove si convogliano emozioni, dove tutto è predisposto e realizzato perché il visitatore, esploratore, abitante e regista completi la sua esperienza sensoriale dello spazio, e quindi anche dell'opera stessa, attraverso il proprio corpo e le proprie emozioni.

Uno spazio sensibile è fondamentalmente e anche apparentemente uno spazio vuoto, un luogo predisposto per accogliere video-proiezioni, un ambiente dove il controllo della luce artificiale e naturale, dei suoni e della musica, sono studiati in modo estremamente accurato e valutati a seconda della forma e delle dimensioni dell'installazione, dove le emozioni del pubblico sono ciò che completano l'opera, lo rendono vivo e percettivamente ricco di emozioni che sono ciò che lo spazio sensibile è in grado di provocare e in un certo senso esibire ed esporre.

Lo spazio sensibile è formato, per lo più, da strutture formali molto semplici e a volte anche da alcuni oggetti di uso comune che stimolano il dialogo fra immagini e pubblico. Essi diventano spesso chiave di lettura per l'interpretazione dello spazio, stimoli per la narrazione, riferimenti reali che suggeriscono complicità e fascinazioni in un mondo di realtà immateriali.

Da questa ricerca e da molteplici e svariate esperienze sono nati diversi lavori e realizzazioni che hanno costituito il nostro principale interesse nell'ambito della nostra attività.

"Tavoli" è stato il primo nostro lavoro nel quale abbiamo cominciato ad applicare quelle idee ancora ad uno stadio teorico che avevamo del mondo dell'esperienza interattiva con le immagini elettroniche.

Tavoli

Sei immagini sdraiate su dei tavoli fanno sentire tutta la loro pesantezza. Ferme, immobili o appena vibranti, esse si scuotono quando sono "toccate". Allora riprendono la loro leggerezza, il loro senso del fluire. Partecipano così a questa commedia. Passando da un tavolo all'altro. Tra un passante e l'altro.

Sei immagini essenziali che abitano uno spazio semplice e assurdo. Sei presenze difficili, soprattutto da "toccare". Perché "povere".

Probabilmente, tra tutti, il tatto è proprio il senso più povero. Si deve protendere, deve osare, deve sporcarsi. Non lascia solo tracce, ma le riceve, le subisce, visibilmente, come nessun altro dei sensi. Ma, forse, è anche il più ricco di animo. Da lui filtrano le informazioni più intense, dal primo giorno della nascita. Su di lui si imprimono le suggestioni più forti.

L'opera è costituita da sei tavoli sui cui piani di appoggio vengono proiettate differenti immagini in modo tale da apparire scontornate, senza che si percepisca cioè il rettangolo di proiezione. Le figure, scelte seguendo una logica narrativa, sono pressoché immobili: una donna distesa sembra respirare appena, in una ciotola cade ossessivamente una goccia, una mosca ronza sopra lo spazio del tavolo e così via. Tutto sembra sospeso sino a quando qualcuno dei presenti tocca l'immagine. A quel punto essa si attiva, reagisce

e sviluppa una piccola parte della sua storia. A seconda di quanti sono a toccare le immagini in quello spazio, e quindi a far procedere le vicende, si sviluppa la narrazione ambientale in cui inevitabilmente è coinvolto come attore/spettatore anche il pubblico.

I presupposti su cui si basa la progettazione di questo lavoro sono abbastanza chiari. In particolare rispetto al problema interattivo ci siamo posti due obiettivi. Il primo è di creare un meccanismo che esca da quella dinamica individuo-macchina che così spesso la tecnologia interattiva impone. Abbiamo voluto uno spazio che potesse essere agito da più persone e che diventasse quasi un luogo conviviale (l'immagine dei tavoli del resto lo suggerisce).

Il secondo nodo è stata l'esclusione di qualsiasi presenza tecnologica, di interfaccia tecnologica; abbassare l'apparenza delle macchine e aumentare la sensibilità dell'ambiente, così da creare una condizione di normalità e familiarità. Attraverso il tatto si fa esperienza di superfici "amiche", ma allo stesso tempo vengono avvertiti effetti estraniati. Terzo e ultimo aspetto, nello spirito delle videoambientazioni che da anni esploriamo, l'ambiente deve essere "narrante", ma anche "mutante": il dispositivo deve aggiungere la possibilità di concatenare differentemente le figure, le suggestioni conseguentemente all'interazione delle persone. Un ambiente sensibile, socializzante e narrante: queste sono le premesse che ci siamo posti e che credo siano state rispettate."

Coro

Il progetto successivo a "Tavoli", continua il nostro lavoro sulle interfacce naturali e la narrazione.

"Un piede preme su una figura, calpestandola. Essa reagisce, si muove, esclama. Diversi piedi attraversano uno «spazio», calcano molte figure che si scompongono, agitano le voci.

Lo spazio è un grande "tappeto", le voci sono quelle di un «coro», i piedi che schiacciano sono di chi ha il coraggio di farlo.

Molte e differenti immagini sono proiettate sulla superficie di un grande feltro parzialmente srotolato e posto al centro dello spazio, come un importante tappeto. Sono immagini di corpi distesi, accovacciati, assopiti, palpitanti che formano una tramatura che sembra sostituirsi ai simboli, alle figure di un tradizionale decoro. Un insieme mugolante, né inquieto, né festoso. Corpi neutri che pulsano, attendono. Attendono anche di essere calpestati.

La parte svolta di questo enorme feltro, su cui si distendono le figure, funziona come una grande superficie sensibile, un'interfaccia disponibile per completare la drammaturgia. Con i suoi passi il visitatore potrà attivare le reazioni dei personaggi, innescare un susseguirsi di voci, movimentare questa massa di corpi, alzare il loro canto. Il tutto raccolto in uno spazio delimitato, un territorio simbolico, che ripropone insieme all'immagine del «tappeto», anche i suoi complessi significati. Tappeto come territorio nomade, come spazio di incontro, di socialità o come nicchia meditativa. Tappeto come copertura, decoro; ma soprattutto tappeto come status di simbolo di potere secolare o spirituale, cosmogonia sottomessa ai piedi dei potenti. È in

particolare a questo significato che l'installazione pare rivolgersi. Di tappeti che incorniciano i gesti dei potenti, a farci caso, ce ne sono ancora moltissimi. Ogni protocollo di Stato, ogni cerimonia commerciale, ogni dichiarazione di guerra o di pace ne prevede uno. Così come questa cosmografia di corpi quasi inerti, a ben guardare, si può trovare in ogni parte del mondo. E in ogni parte del mondo si sentono ancora, tendendo l'orecchio, le voci di un qualche strano «coro».

Il visitatore comunque non ha davanti o sotto di sé una visione drammatica, un'immagine dura al pari di quelle con cui veniamo quotidianamente informati. Piuttosto appare scherzosa, leggera nella sua possibilità interattiva, gradevole anche nel lamento, nell'insieme dei suoni. Ad impressionare non è il gesto (il calpestare) mentre lo si compie, ma sarà il suo ricordo appena usciti da questo spazio.

Totale della battaglia

L'aver abbandonato una certa modularità astratta, che era inevitabile dovendo accostare un monitor all'altro ci ha liberati da alcune vincolanti geometrie e ci ha permesso di ritrovare una più forte relazione con la natura di certi oggetti e di certi spazi. I tavoli, il tappeto di Coro o lo scenario delle mura di *Totale della battaglia* rivestono, come "oggetti" reali, un ruolo fondamentale fin dalla progettazione. Il dialogo tra gli "oggetti" e le "immagini" diviene più serrato e, spero, ancor più intenso. In questo si dà più spazio alla fisicità degli uni e alla pittoricità delle altre. Uso a proposito questo termine che deriva dalla pittura perché è stata una delle scoperte di questo utilizzo di proiezioni su superfici svariate. Quando si proietta su un legno o su un tappeto che si riempie di impronte si esalta una matericità che è propria della pittura. In qualche modo si recupera il calore di questo linguaggio e il piacere di una tecnica che ha segnato gran parte della storia dell'arte. In questi ultimi lavori è stata forte l'impressione di realizzare qualcosa di simile a certi cicli di affreschi, naturalmente trasferiti in una contemporaneità che ha differenti presupposti e nuove tecniche espressive. (da Creare ambienti sensibili, intervista di A. Lissoni a P. Rosa, in V. Valentini (a cura di), Dal vivo, op. cit., p., 176)

L'incredibile concerto di voci che c'era in *Totale della battaglia* era la vera opera; l'opera era l'innesco di un processo, ma lo spettatore che entrava con dimensione rituale dell'andare a veder una cosa "artistica", quindi fare silenzio, stare composti davanti a un lavoro e guardarlo con quella ritualità che l'arte richiede, lì improvvisamente si trovava a sentire in questo lunghissimo percorso risuonare delle voci che inevitabilmente trascinarono anche lui. E' questa collettivizzazione dell'esperienza che diventava per noi il fatto importante, per cui non ci pare di avere "usato" quegli spettatori, ma di avere procurato questa catena di esperienze tanto che ci si sentiva nella condizione di andare a casa e dire "Ho visto una cosa interessante..."

Il giardino delle anime

All'inizio si cammina sull'acqua. Un'acqua elettronica naturalmente, che non bagna, ma si agita come quella vera, si muove in piccole onde, si illumina. È sensibile al nostro passaggio. Continuiamo a

camminare: prima l'acqua era blu, ora è di un azzurro brillante. Dalla superficie che poco prima i nostri piedi hanno sfiorato emerge lentamente, fra le piccole onde, una figura. È una nascita.

L'immagine che appare è quella di un adulto, anche se, come un neonato, è un corpo senza vestiti, nudo. Si muove all'inizio della sua vita "elettronica", lento e incerto. Si stira le membra con gesti insicuri e un po' pigri. Esce dall'inquadratura e rimaniamo soli a galleggiare sull'acqua. Nello spazio circostante sta capitando la stessa cosa ad altre persone: lentamente, la superficie si popola di figure umane maschili e femminili.

Facciamo qualche passo per avvicinarci. Una nuova figura guizza fra le nostre gambe, sospesa sull'acqua. Ancora qualche passo e un'altra immagine entra nel nostro spazio di azione. Questa volta però, a metà del suo movimento, essa si ferma, sembra attendere qualcosa muovendosi impercettibilmente. Anche il commento sonoro che fino ad ora ha sottolineato discretamente i suoi movimenti scompare. Spostiamo timidamente il piede verso la silhouette, la calpestiamo con una leggera pressione, niente. Riproviamo meno esitanti, con un tocco più indiscreto, più sicuro. Ecco che il corpo si rianima: sciolto da invisibili lacci compie brevemente un'azione e sosta di nuovo in attesa.

A questo punto tutto è chiaro: le figure appaiono camminando sull'acqua, inseguendole e calpestandole per spronarle a continuare i movimenti che loro indolentemente arrestano dopo brevi momenti, e infine le si calpesta violentemente per lanciarle nell'avventura di una lotta fatale o di un incontro impossibile.

Tutto lo spazio è un susseguirsi di gesti e di azioni, in un certo senso di "rapporti", tra persone reali e i loro doppi proiettati sul pavimento d'acqua.

Il giardino delle anime nel suo nucleo tecnologico fondamentale è costituito da un articolato sistema composto da una superficie sensibile, il pavimento, che in realtà è una matrice di oltre duecento piastrelle di 40 x 40 cm sensibili al peso delle persone e tarate in modo da rilevare anche il peso di bambini, un computer, collegato attraverso particolari interfacce ad una serie di schede appositamente costruite.

Il sofisticato software, scritto appositamente, e composto da oltre 8000 righe di comandi che gestisce e dà vita a tutto il sistema, conferisce all'ambientazione un carattere, un "umore" che si modifica e si manifesta in relazione alla presenza e ai movimenti del pubblico sulla superficie sensibile del pavimento.

Sei proiettori a cristalli liquidi e otto casse audio sospesi a circa otto metri di altezza ad una struttura ancorata al soffitto del centro completano la composizione tecnica dell'installazione.

Ne *Il giardino delle anime* tutte le immagini sono state masterizzate su laserdisk, per consentirne una visione rapida, una gestione perfettamente controllata e sincrona, senza tempi morti e interferenze, durante la visione normale; stacchi e slow motion sono necessari allo sviluppo delle azioni video.

Dietro alla realizzazione delle immagini per *Il giardino delle anime* c'è una struttura narrativa chiara e precisa, che è quella della messa in scena di una tragedia della mitologia del mondo greco: la storia dell'incontro di Arianna e Teseo e della sua lotta con il Minotauro.

In questa particolare messa in scena del mito di Teseo, Arianna ed il Minotauro è stato rispettato l'intreccio originale con i suoi "topos" narrativi caratteristici e ben individuati: la nascita dell'eroe, la sua educazione ed iniziazione, la prima prova e le lotte con gli antagonisti, il viaggio, l'attesa di Arianna (Aracne) che tesse una tela-ragnatela, il suo incontro con l'eroe Teseo, la loro storia d'amore, la lotta dell'eroe con la creatura mostruosa, il Minotauro, l'oblio e l'abbandono di Arianna da parte dell'eroe, ed infine l'incontro e l'apoteosi mitologica tra Dioniso ed Arianna.

Mettersi ora ad enumerare analogie, corrispondenze e contrasti tra questa classica tragedia, la nostra quotidianità, ed i tentativi di spiegare quelle zone del nostro essere più intimo e profondo sarebbe cosa ripetitiva e parziale.

La struttura interattiva dell'opera permette ad ogni spettatore di organizzare, interpretandola, una propria drammaturgia dialogata con elementi non sempre direttamente controllabili come l'"intelligenza" del computer e le azioni degli altri spettatori che si muovono nello stesso spazio.

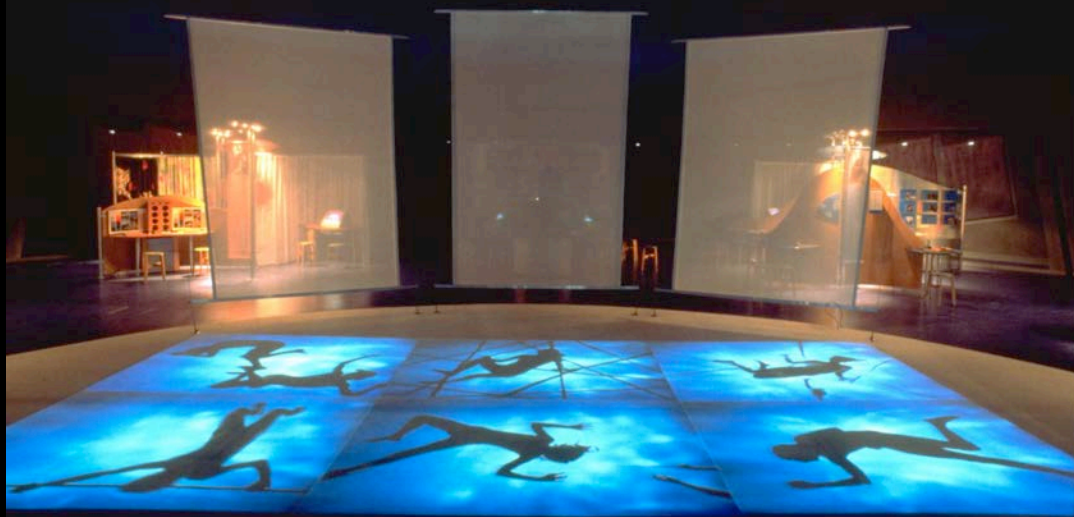
Stando ai confini dei "classici" luoghi di sperimentazione, Studio Azzurro ha applicato le sue idee di ricerca artistica anche al più vasto mondo comunicativo, in particolare alla progettazione di manifestazioni e ambiti museali.

I territori di ricerca non si sono limitati al video, ma hanno abbracciato inevitabilmente il cinema, il teatro, il teatro musicale, la danza, trovando ogni volta spunti narrativi e immagini visive atte a generare un momento di incontro leale e visionario tra generi diversi.

Studio Azzurro ha inoltre realizzato molti documentari su artisti, svolto attività in campo formativo e didattico con workshop e seminari, intervenendo spesso con scritti e riflessioni teoriche.

Fanno inoltre parte dello Studio Azzurro: Reiner Bumke, Riccardo Castaldi, Luca Corti, Livia Centurelli, Mario Coccimiglio, Mara Colombo, Anna De Benedittis, Valentina De Marchi, Dario Gavezotti, Elisa Mendini, Fanny Molteni, Agnese Pietribiasi, Paolo Ranieri, Cinzia Rizzo, Mariangela Romanò, Raul Sdrigotti, Davide Sgalippa, Delphine Tonglet.

Leonardo Sangiorgi



1

Luci di Inganni

Videoambientazione di 7 opere (Videoarmadio; Videogoccia; Videolaminati; Videofumo; Videolampada; Videofiori; Videopoltrona) per 11 monitor. L'intervento di Studio Azzurro si configura come supporto all'evento costituito dalla presentazione dei nuovi oggetti della collezione 1981-82 da parte del gruppo di designer Memphis.

Presentata presso lo show-room ARC-74 - Milano; riproposta a: "Video D.C." - Lubiana (1983); "Arte e nuove tecnologie" - Pavia (1984); "Den Haag World Wide Video Festival" - Olanda (1984).

Nel 1982, lo Studio Azzurro viene incaricato di presentare gli oggetti della collezione Memphis. Lo Studio azzurro sceglie di valorizzare gli oggetti con un intervento di proiezioni, creando una videoambientazione. In un ambiente immerso nella semioscurità caratterizzato da illuminazione molto curata, con luci profilate a terra e puntate sugli oggetti, sono inseriti gli 8 lavori video che "mettono in immagine" alcuni oggetti in mostra.

2

Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg) 1984
Videoambientazione in 24 monitor, 12 programmi video
sincronizzati, 1 orologio elettronico. Musiche originali di
Peter Gordon; interprete Aurelio Gravina.
Prima presentazione: Palazzo Fortuny - Venezia





3

Il soffio sull'angelo (primo naufragio del pensiero) 1997

Videoinstallazione interattiva

3 paracadute, 12 videoproiettori, 2 balaustre interfacciate, 12 laserdisk, 1 PC, 1 campionatore audio.

Progetto: Paolo Rosa e Fabio Cirifino; regia: Paolo Rosa; fotografia: Fabio Cirifino; progetto informatico: Stefano Roveda; software: Orf Quarenghi; suoni: Davide Rosa; collaborazione alla regia: Davide Sgalippa; assistenza alla produzione: Elisa Mendini; riprese: Riccardo Apuzza; montaggio: Fanny Molteni; editing audio: Riccardo Castaldi; gruppo teatrale in video: "L'Arrocco". Interpreti in video: D. Consoli, G. De Paolis, A. Manera, G. Mendini, E. Ferrario, A. Ricciardi, Elisa Mendini, L. Perelli, Martina Sgalippa, F. Rossi, S. Ferrari. Prodotto in collaborazione con l'Associazione Culturale L'Occhio di Pisa e Fondazione Teseco per l'Arte. Prima presentazione : Sala Fibonacci, Università degli Studi di Pisa, Pisa.



4

Il fuoco, l'acqua, l'ombra

(La danza della natura nelle immagini di Tarkovskij) 1998

Spettacolo di danza e video

Pedana inclinata, 8 videoproiettori (6 fissi, 2 mobili), 1 PC.

Progetto di Studio Azzurro; coreografia: Roberto Castello; regia: Paolo Rosa; fotografia: Fabio Cirifino, musiche: Giorgio Battistelli; sistemi interattivi: Stefano Roveda; software: Orf Quarenghi; riprese: Riccardo Apuzzo e Mario Coccimiglio; ricerche: Tina Porcelli; drammaturgia: Paolo Rosa e Lara Fremder; montaggio: Fanny Molteni; aiuto regia: Davide Sgalippa; realizzazione scenografica: Esther Musatti, Compagnia Castello-Aldes; performer: A. Moretti, S. Trivellin, R. Mariani, S. Questorio; coordinamento produzione: Reiner Bumke. Produzione Tanz Performance Köln/KAH Bonn.

Prima rappresentazione: KAH, Bonn.

Location e comunicazione, il business nel territorio



ONTESTO E MAGLIONI

Non si può comprendere fino in fondo la peculiarità del lavoro di comunicazione se non si osserva attentamente il contesto in cui siamo tutti immersi e se per certi versi non decidiamo di accettarne limiti e opportunità. Il mercato cambia rapidamente e la comunicazione è divenuta una delle maggiori voci di spesa di un'azienda. Le multinazionali si sfidano a tutto campo con comunicati stampa, promozioni e attività di marketing sempre più evolute. Oggi ci si confronta con Brief, Budget, Obiettivi a breve, medio e lungo termine; non viene più richiesto di affrontare il proprio lavoro con professionalità, ma di ottenere risultati, costi quel che costi. Può apparire impossibile, ma bisogna ammettere che se si accetta il gioco può anche essere affascinante. Bisogna anche ammettere che oggi come nel passato vi sono aziende disposte a introdurre nella propria attività azioni che hanno un contenuto culturale e sociale (citiamo ad esempio il caso eclatante della collaborazione tra Gabetti e Isola con Olivetti e altri designer). Il lavoro a cui siamo chiamati richiede un'attenta riflessione perché parole come etica o deontologia possono apparire

semplicemente ingenua. Nelle lezioni che teniamo ci viene sempre rivolta la medesima domanda: *non si chiede mai se è giusto occuparsi di comunicare un'idea o un prodotto, senza verificare se questo abbia in sé delle qualità ? E' una domanda intelligente e interessante con cui ci confrontiamo ogni giorno e che merita una risposta adeguata.*

Oliviero Toscani risponderrebbe all'incirca in questo modo: se un'azienda decide di investire decine di milioni in comunicazione per vendere un maglione del valore di 25 Euro, lo farà comunque con o senza la nostra collaborazione. Conviene quindi che chi se ne incarica sfrutti l'occasione per far fare al consumatore una riflessione in più, per inviare un messaggio che abbia anche un contenuto sociale (pensiamo alle campagne contro l'AIDS, la mafia, le guerre nel mondo, la pena capitale e via dicendo). Troviamo accettabile questa visione anche perché viviamo in un Mondo dove le regole non le abbiamo scritte noi, ma sono state introdotte dal capitalismo che tra contraddizioni e aspetti positivi, regola il mondo occidentale. Non è certo paragonabile Benetton a Owen e Fourier; d'altronde, nessuno ha domandato a Jovanotti se i soldi ricavati dalle vendite dei dischi in cui si parla della pace del mondo vadano metodicamente in beneficenza. Non ci si deve stupire: si tratta semplicemente di due identiche operazioni interpretate in chiave di marketing con presupposti e obiettivi analoghi. La questione sarà quindi decidere se accettare o meno il capitalismo perché qualunque sia la nostra attività, se è inserita in questo sistema, è complice del sistema. A noi piace pensare che quello di cui ci occupiamo dà lavoro a intere famiglie e che ogni prodotto ha qualità che possono essere comunicate con onestà e, al contempo, regalare soddisfazioni a chi lo acquista.

OGGI COME IERI

Si pensa sempre molto ingenuamente che tutto quello a cui assistiamo oggi sta accadendo da poco tempo; questo provoca spesso sconcerto - ma non è così. Il potere (che oggi è quello economico e un tempo aveva nomi diversi) ha sempre utilizzato la comunicazione nel territorio per esprimere la propria superiorità. L'impero Romano utilizzava con disinvoltura l'architettura o l'allestimento per comunicare la propria potenza. In tempi più recenti il Nazismo e il Fascismo hanno utilizzato questi strumenti massivamente, generazioni di architetti hanno lavorato alacremente per fissare segni forti nella mente del popolo, esattamente come più recentemente si è fatto in Italia al tempo dei socialisti rampanti, basta pensare al significato che ha avuto nell'immaginario collettivo, una semplice terrazza di nome Terrazza Martini. Se torniamo al mercato all'inizio del secolo troviamo esempi interessanti in ambito architettonico, se guardiamo i Grandi Magazzini Schocken di Mendelssohn ad esempio ci renderemo conto che dietro un'opera pregevole e colta si nasconde la volontà di esprimere concetti utili a vendere di più: trasparenza, magnificenza, modernità, stimolo al ricordo, ecc. Il vero problema non è quindi riflettere su come agiscono gli altri, ma, come suggerisce McLuhan in "La Città come Aula", confondere la figura con lo sfondo, ossia perdere le proprie capacità critiche, aggiungiamo noi, come consumatore o come professionista.

COMUNICAZIONE INTEGRATA?

Se ne parla molto spesso come un must del nostro tempo, ma basta riguardare l'attività della Rinascente all'inizio del secolo per rendersi conto di come venisse utilizzata in maniera molto efficace; architetti, grafici e via dicendo costruivano un'immagine aziendale forte che fosse supportata da tutti gli strumenti pubblicitari. Ciò che veniva espresso e promesso attraverso l'architettura veniva confermato nell'allestimento delle vetrine, nei manifesti pubblicitari, nei volantini distribuiti per strada, nei cataloghi e perfino nei listini prezzo, in un lavoro quotidiano che oggi si congiunge - dopo tanto tempo in cui le diverse discipline correvano su strade diverse incontrandosi incidentalmente al momento di ultimare l'opera. Oggi l'architetto è una sorta di demiurgo che deve tenere le fila dei tanti soggetti che partecipano al progetto. Deve tenere sempre presente il conto economico, gestire la tempistica, definire le priorità e far rispettare gli impegni presi. Spesso si deve confrontare con le esigenze dei clienti, molto spesso contrastanti tra di loro o troppo care per essere realizzate. La figura del progettista come artista, ammesso che sia mai esistita, oggi è un'utopia.

CONSUMATORE, UTILIZZATORE, TARGET

Le figure professionali ricercate dal mercato sono figure che devono essere dotate di competenze complesse e di una notevole capacità di analisi e *problem solving*.

Un architetto che si destreggiava disinvoltamente tra Marketing e Architettura era Ignazio Gardella. In una celebre lezione tenuta presso la Fondazione Cini per la Scuola per Librai Umberto e Elisabetta Mauri (Scuola che ha visto passare relatori come Umberto Eco e Hans Magnus Enzensberger) fissava concetti che riteniamo fondamentali per chi si occupi di progettare nel territorio per un'azienda. Ci occupiamo di consulenza per studi di architettura quando si tratta di realizzare progetti di comunicazione aziendale. Collaborando con gli architetti riscontriamo frequentemente la tendenza a progettare un luogo, qualcuno addirittura ne ricerca il *genius loci*. Non si tratta di costruire un luogo, ma un non-luogo. Se visitiamo Footlocker o riguardiamo i primi negozi Benetton firmati Scarpa, vedremo inequivocabilmente che la merce ha la priorità sull'allestimento, il concetto di figura-sfondo non ha più senso, chi entra non deve avere distrazioni, bensì un rapporto diretto con la merce senza alcun filtro: questo porta all'acquisto, vero obiettivo del progetto. L'intervento deve quindi partire da presupposti diversi che sono rintracciabili nella filosofia dell'azienda, negli spot pubblicitari, nelle guide-lines e nel corporate; ciò è ancora più importante se si sta progettando una catena in franchising, dove la riconoscibilità in ogni luogo del Mondo è fondamentale. Il prodotto, o meglio il packaging è studiato per contenere in sé i valori che lo faranno apprezzare e quindi acquistare dal consumatore. Se entriamo in un supermercato percepiremo immediatamente il 'muro blu Barilla'. Tutti gli altri brand puntano ad esporre la pasta con contenitori trasparenti; il risultato percepito è un indifferenziato continuum giallo in cui spicca appunto il blu Barilla. L'architetto Erberto Carboni studiò negli anni cinquanta

il packaging Barilla, rimasto nei suoi tratti essenziali invariato sino ai giorni nostri. Carboni ebbe un'intuizione geniale. Nella mente della gente vi era chiaramente in quegli anni il ricordo della carta azzurra in cui veniva avvolta la pasta. Il concetto di posizionamento (positioning) è fondamentale nel marketing: se un prodotto o un brand è considerato primo dal mercato, è pressoché impossibile superarlo, ciò è confermato da chiari esempi, si pensi alla lotta tra Coca Cola e Pepsi Cola o tra Avis e Hertz. Carboni decise per questo di proporre un pack azzurro, ancora oggi utilizzato, che permette all'azienda di Parma di vendere decine di migliaia di confezioni di pasta di semola al giorno solo in Italia, un risultato straordinario se si pensa che il prodotto si vende da solo, per questo motivo spesso il pack è anche detto 'il venditore silenzioso'.

Gardella pone quindi chi utilizza un'opera architettonica al centro dell'attenzione; attraverso l'analisi dei suoi percorsi mentali, a cui far seguire un'attenta risposta, renderà l'intervento più efficace in termini di marketing, di consumo, ma anche in termini di fruibilità. Nella lezione viene presentato ad esempio il progetto di una ipotetica libreria, gli utilizzatori sono diversi, riconducibili a tre tipologie con bisogni e desideri differenti che vanno soddisfatti. Quanto proposto da Gardella e qui di seguito esposto, è oggi largamente utilizzato in ogni settore.

1a categoria: utenti che già sanno il libro che vogliono comprare. Potrebbero ordinarlo per telefono, ma vanno in libreria per scegliere un'edizione piuttosto che un'altra.

2a categoria: utenti interessati non a un determinato libro, ma a un determinato argomento, vanno in libreria per sapere quali sono le ultime novità sull'argomento.

3a categoria: utenti che vanno in libreria per annusare ciò che 'vient de paraître' o per regalare un libro o semplicemente come si va ad un bar a bere un cappuccino, per ritrovarsi in un ambiente di 'relax'.

Il concetto è quindi partire da chi e come utilizzerà il manufatto, non è quindi l'utilizzatore che deve adattarsi al manufatto, ma viceversa. Un lavoro che dimostra in pratica quanto esposto da Gardella è il progetto per Kommerzbank di De Lucchi. L'intervento, da replicarsi più volte nel territorio, viene sviluppato attraverso il percorso di un ipotetico consumatore, il quale dovrà trovare esattamente quello che cerca, nel momento in cui lo cerca, soddisfare ogni bisogno esattamente quando decide di soddisfarlo. Partendo dalla strada dovrà essere estremamente chiaro di che azienda si tratta e che servizio si propone - per cui sempre ci dovrà essere riconoscibilità in qualunque luogo venga applicato il progetto, ed estrema trasparenza nell'allestimento della vetrina; quest'ultima non deve essere percepita come un filtro ma far comprendere la ricchezza e la complessità dell'interno. Una volta convinto ad entrare, il venditore partirà dal presupposto che il cliente intende ricevere informazioni ma non ha ancora deciso se fidarsi del proprio interlocutore. Vengono quindi previsti appoggi a un metro e dieci, dove si possano fornire prime informazioni generiche, si possa appoggiarsi e appoggiare eventuali depliant di supporto alla comunicazione verbale. Il cliente non è ancora disposto a sedersi. perché questo gesto rappresenta un'aperta disponibilità ad investire del tempo

ed ascoltare un'eventuale proposta. Andrà pensata l'accoglienza degli accompagnatori (bambini, parenti, ecc.) non interessati ai servizi offerti e non disposti ad attendere scomodamente e a lungo. Il punto centrale del progetto è la zona dedicata ai colloqui. Qui il visitatore mette in luce le sue capacità finanziarie e le speranze di guadagno, qualcosa di estremamente personale. Il contesto deve tranquillizzare oltre che essere accogliente, vediamo quindi comparire arredi sobri, oggetti molto familiari come un lampadario e un tappeto - esattamente tutto quello che produce calma e serenità, e permette di decidere comodamente il proprio acquisto. L'ultima zona è fortemente connotata come luogo operativo e di controllo che produce nel consumatore riflessioni del genere: *se ho un problema posso chiedere al responsabile...si vede che lavorano duramente, che si daranno da fare per realizzare i miei guadagni*. Come si può notare vengono introdotti nel progetto elementi molto distanti dal fare architettura inteso nel modo più tradizionale, ma che sono assolutamente necessari per ottenere risultati apprezzabili.

DA BLADE RUNNER A PALLADIO

Se redigere un progetto di comunicazione è un'operazione delicata e complessa, comunicarlo non è da meno. Gli strumenti classici della rappresentazione, come pianta e sezione, non bastano più quando un progetto coinvolge i cinque sensi; una tavola con un rendering perfetto poco racconta di un paesaggio in cui il progettista ha previsto che lo scenario muti attraversandolo o con il passare delle ore. Si pone la medesima questione già affrontata nel cinema. Nel passare da un'idea di futuro del mondo in cui tutto è perfetto e ordinato, ben rappresentato da pellicole come Flash Gordon, a Blade Runner, dove si vive in mezzo ai rifiuti, in una città piovosa, dove non si sa se colui che è davanti è un umano o un replicante, Ridley Scott è costretto a ricercare nuove tecniche filmiche per esprimere la sua idea di futuro. Tornando alla rappresentazione in architettura ci ha sempre molto colpiti quanto tempo un architetto investa normalmente in un progetto per rappresentarlo, rispetto a un altro professionista; tutto il tempo dedicato è veramente necessario? Riteniamo che un buon progetto può essere spiegato con poche parole e con pochi tratti; se necessitiamo di tante parole, ebbene, qualche cosa non funziona.

HARD & SOFT

Non si può parlare di comunicazione aziendale e trarne delle conclusioni, senza osservare cosa sta accadendo sul mercato nella grande distribuzione. Il mercato nazionale, sulla rincorsa di quanto accade all'estero, è sempre più dominato dalla Grande Distribuzione Organizzata. Grandi gruppi stranieri stanno riversando ingenti capitali sul nostro territorio. Una situazione che si aggiunge alle tante difficoltà che incontrano oggi i piccoli punti vendita. Lo scenario vede da una parte i grandi centri commerciali organizzati in ipermercato, galleria centrale e negozi in franchising, dall'altra i grandi centri specializzati soprattutto in elettronica, un esempio per tutti i centri Mediaworld. Quali sono le differenze? La GDO punta tutto sulla varietà dell'offerta e sul basso prezzo ragionando tra Food e Non-Food, gli specializzati si affidano ad un'offerta di settore più ricca e variegata e una maggiore attenzione all'assistenza al cliente. Una recente

ricerca condotta dalla rivista Mark Up in collaborazione con TrendLab presentata da Assolombarda ha evidenziato questo importante mercato e indicato quali saranno le tendenze in un prossimo futuro che influenzeranno la globalità del sistema negli anni a venire. Quanto accade oggi pone le proprie radici nel lavoro di Bob Noorda (grafico milanese di adozione ma olandese di nascita, famoso per aver realizzato il progetto grafico della metropolitana di New York e quello della metropolitana di Milano): in un progetto importante per COOP, Noorda fissa due concetti che sono divenuti essenziali e facilmente rintracciabili in tanti progetti di altri professionisti. Il primo è il concetto di HARD: immagine complessiva, colori, forme, allestimento e loghi comunicano in maniera unica la filosofia del punto vendita e di chi la gestisce; soprattutto, questo concetto produce il ricordo. Il cliente lo percepisce, ricorda, e se ha ricevuto un servizio soddisfacente ritorna nuovamente ad acquistare. Nell'allestimento dev'essere contestualmente inserita la segnaletica che sarà chiara, leggibile anche da lontano e percepibile da ogni punto. Il cliente si stanca facilmente se l'acquisto è difficile e se ancora più difficile risulta reperire ciò che desidera. Il secondo è SOFT: il punto vendita, fortemente riconoscibile grazie alla parte HARD, va poi pensata come unione di più parti, personalizzate a seconda del prodotto o del servizio che viene offerto. Questa modalità è molto utilizzata dalla GDO per ovviare alla spersonalizzazione dell'offerta. Aree specializzate si alternano con una forte presenza delle risorse umane, sempre molto preparate. E' quindi possibile trovare la panetteria, la macelleria, la zona casalinghi connotate come un negozio specializzato: ciò risulta molto familiare al cliente, che ritrova elementi già presenti nella sua memoria, senza essere costretto a sottoporsi a procedure sconosciute. Va evitato di riempire eccessivamente di prodotti gli scaffali; piuttosto, va condotta una politica di selezione dei prodotti stagionali o percorsi culturali composti anche con una tecnica multi-prodotto (ad esempio libro, CD musicale, software, gadget, ecc) privilegiando la parte allestitiva e di immagine generale. Troppa merce produce solo confusione, costringe il cliente ad un lavoro noioso e superfluo e non stimola l'acquisto.

MERCHANDISING

La disciplina che si occupa dell'efficacia e delle tecniche allestitiva in un punto vendita si chiama *merchandising*, disciplina nata con la grande distribuzione, in seguito allargata a tutti gli allestimenti commerciali. Di seguito riportiamo alcune brevi indicazioni che possono essere utilizzate da chi decida di intraprendere questa attività professionale.

VETRINA - Rappresenta il primo contatto con la potenziale clientela ed è spesso invece poco considerata o riempita sistematicamente e senza logica di prodotti vari. Bisogna innanzitutto riflettere sulla posizione logistica del punto vendita: un punto vendita in una via di grande scorrimento dovrà prevedere una rotazione molto frequente e una selezione di prodotti che guardino al grande mercato, negozi con una clientela più tradizionale dovranno invece concentrarsi su prodotti più particolari e lavorare maggiormente per argomenti e approfondimenti. Si consiglia di evitare di chiudere completamente la vetrina per far

percepire la ricchezza e la varietà dell'interno. Vanno anche ricercate immagini di grandi dimensioni o poster, in quanto una vetrina piena attira poco; l'immagine, se relazionata ai prodotti, risulta sicuramente più efficace e di maggior appeal. Notiamo che normalmente chi progetta una vetrina o l'immagine esterna pensa sempre alla stessa vista di fronte: è un errore grossolano anche questo, in quanto nel novanta per cento dei casi, viene percepita da chi cammina lateralmente. Ne consegue che i due lati interni sono sempre i più importanti.

Passiamo all'interno. Andrà fatta subito un'analisi in termini di problem-solving: vi suggeriamo di dividere il problema in più parti come riportato nel box di Product Plus. Per ogni voce saranno indicati i punti di forza e le aree di miglioramento del proprio punto vendita e - cosa da non sottovalutare - vanno individuati chiaramente i compiti di ogni soggetto che lavora all'interno, le priorità e i tempi di intervento. Uno spostamento importante da fare è riflettere pensando e individuando i criteri e le modalità d'acquisto del cliente: è sempre facile lasciarsi prendere troppo dalle proprie opinioni; qui ci rifacciamo all'insegnamento di Gardella.

LAYOUT - La distribuzione dei settori è fondamentale. È superfluo dire che i prodotti più facilmente vendibili o quelli acquistabili per impulso devono essere posizionati nei luoghi di maggior passaggio, sulle testate degli scaffali o vicino alla cassa. Andranno inoltre individuati raggruppamenti trasversali tra i settori favorendo il cross-selling. La tecnica del posizionamento di prodotti diversi nello stesso punto produce risultati insperati come largamente sperimentato nella GDO (lavatrici e detersivi, stereo e musicassette). Vanno evitati accostamenti di settori casuali: ci ha molto colpito vedere in una libreria di Milano il settore della Mitologia abbinato a quello di Cultura Gay. Ci sfugge il significato dell'accostamento, se si esclude il riferimento a pratiche molto diffuse tra gli uomini nella Grecia Antica.

DISPLAY - Ricontriamo una tendenza diffusa al riempimento ossessivo degli scaffali; come già accennato, ciò non produce buoni risultati. Si deve puntare invece a rendere più evidenti i diversi settori. Nell'ambito dell'Editoria, ad esempio, si dovrà lavorare molto coscienziosamente sul posizionamento frontale dei titoli chiave o dei volumi con copertine maggiormente espressive e più ricercate.

ILLUMINAZIONE - I risultati migliori si raggiungono senz'altro differenziando l'illuminazione con due modalità differenti. La prima creando una luce diffusa tenue e non fredda su tutti i locali, la seconda individuando punti luminosi di luce a fascio diretto molto calda che illuminino i prodotti e la segnaletica. Una luce molto intensa mette a disagio e banalizza la merce, mentre se è troppo soffusa il tempo di permanenza del visitatore sarà molto breve.

LO SPAZIO DEL LUPO E DEL FALCO

Si è insistito molto nel presente scritto sull'importanza per chi si occupa di comunicazione di osservare costantemente quello che accade nel mercato e sviluppare la sensibilità adeguata per percepire le tendenze del momento, divenute con il passare degli anni sempre più rapide e mutevoli. Il marketing ha compiuto

una vera rivoluzione copernicana: un tempo si produceva un oggetto e a posteriori ci si domandava a chi si poteva proporlo. Oggi questa modalità è improponibile, si identificano i bisogni dei consumatori e quindi ci si organizza per poterli soddisfare. La maggior parte della gente si comporta in maniera omogenea - o meglio è possibile identificare cosa viene richiesto da quelli che vengono definiti target, le modalità di percezione del contesto sono spesso ancora più simili. Leroi-Gourhan, antropologo, sviluppa un'interessante teoria che ricalca in parte il concetto di Hard & Soft proposto da Bob Noorda. Vi sono soggetti che si comportano come il lupo, il quale ha una visione dell'ambiente legata al sentiero che segue, conosce perfettamente ogni metro del percorso ma non è dotato di una visione d'insieme, è per cui più sensibile agli elementi soft, ossia ai dettagli e ai particolari. Altri hanno capacità più evolute, come il falco: osservano il paesaggio nella sua globalità e sono in grado, qualora si renda necessario, di comprendere le relazioni di causa effetto del sistema, di effettuare delle 'zoomate' e leggere i particolari nel dettaglio e quindi di approfondire un determinato argomento. Se si desidera dunque realizzare una comunicazione efficace in un progetto, bisogna sempre ragionare contemporaneamente in termini di globale e particolare - approccio che per certi versi può essere ricondotto al concetto di figura sfondo. L'attività di architetto in conclusione è molto simile a quella del falco, in quanto tutte le singole parti hanno senso se osservate in una prospettiva più ampia. Questo significa approfondire la conoscenza di ogni elemento coinvolto, e saperlo progettare tenendo conto delle diverse relazioni: un'attività complessa e faticosa ma di sicura soddisfazione.

Mauro Donatelli

Bibliografia

Christopher Lovelock, *Product Plus*, McGraw-Hill.

Al Ries, Jack Trout, *Positioning - La conquista della posizione vincente*, McGraw-Hill.

S. Bonfiglioli, G. Galbiati, *Dopo Metropolis*, Franco Angeli editore.

Edoardo L. Gambel, *Guida Al Marketing Strategico e Operativo*, Franco Angeli editore.

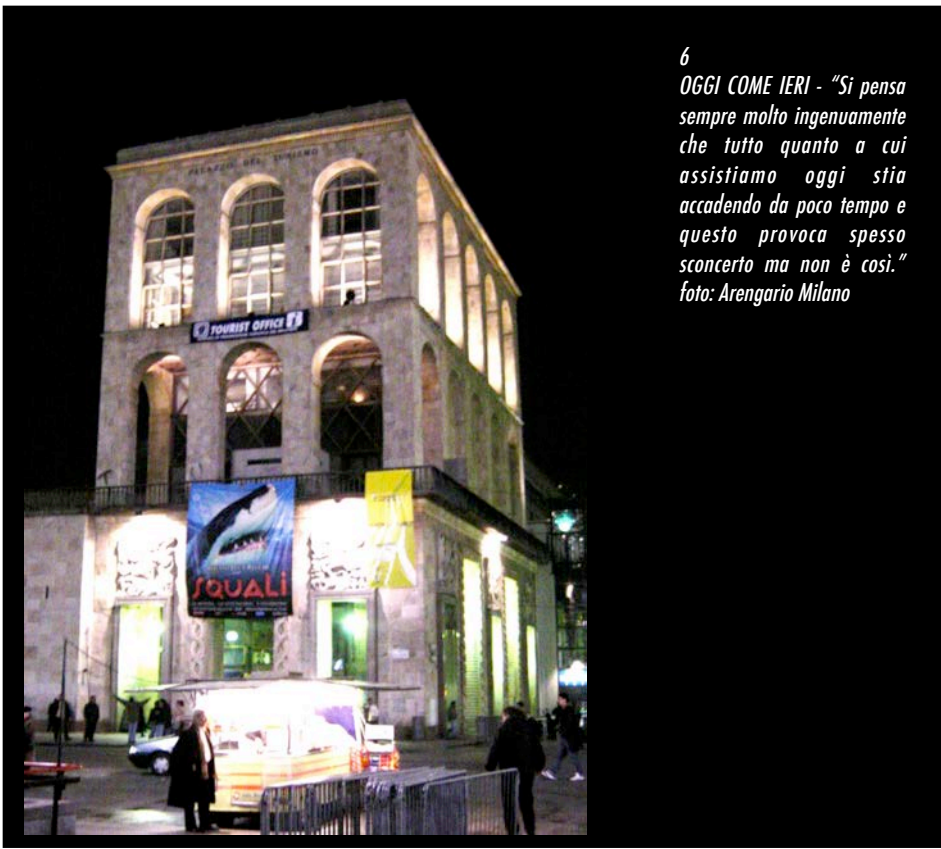
www.fabrica.it

www.kcp.it



CONTESTO e MAGLIONI - 5

"Non si può comprendere sino in fondo la peculiarità del lavoro di comunicazione se non si osserva attentamente il contesto in cui siamo tutti immersi e se per certi versi non decidiamo di accettarne limiti e opportunità." foto: Fila Store Milano



*6
OGGI COME IERI - "Si pensa
sempre molto ingenuamente
che tutto quanto a cui
assistiamo oggi stia
accadendo da poco tempo e
questo provoca spesso
sconcerto ma non è così."
foto: Arengario Milano*

7

CONSUMATORE-UTILIZZATORE-TARGET - "Riteniamo che la nostra Facoltà debba iniziare una seria riflessione sugli strumenti che fornisce, i ragazzi che collaborano con noi sono infatti spesso ignari di quello che accade sul mercato e questo li rende molto fragili e spesso poco propositivi." foto: Video allestimento Parigi



8

DA BLADE RUNNER A PALLADIO - "Tornando alla rappresentazione in architettura ci ha sempre molto colpiti quanto tempo un architetto investe normalmente in un progetto per rappresentarlo, rispetto a un altro professionista e se tutto il tempo dedicato sia veramente necessario, riteniamo di no." foto: Hogan Fuori Salone



Esser presenti affinché Stalker abbia luogo

Che vuol dire amico, quando diviene personaggio concettuale, o condizione dell'esercizio del pensiero? Ovvero amante, non è forse piuttosto amante? E l'amico non reintroduce persino nel pensiero un rapporto vitale con l'altro che si era creduto di escludere dal pensiero puro? (Deleuze/Guattari)

S

ono combattuto se parlare di stalker o a stalker, procedo senza curarmene poiché in fondo qualsiasi riflessione su stalker, almeno da parte mia, è sempre stata pensata per evincere stalker, per lasciarlo divenire, è un pensare ad alta voce e in comune, piuttosto che descrivere ad altri o un difendersi da altri. In fondo stalker è un soggetto attorno al quale ci muoviamo anche 'noi', chi più vicino chi più lontano, chi più spesso chi meno. Questo per dire che stalker non è incarnato in nessuno, tantomeno in 'noi' che abbiamo contribuito a far sì che divenisse. (tantopiù che questo 'noi' ha sempre compreso 'altri' che senza la pretesa di essere noi hanno partecipato a far sì che stalker accadesse e quindi di fatto sono anch'essi 'noi').

E' di questo «noi» che sento il bisogno di parlare, prima che questo 'noi' si indurisca, si sclerotizzi, che perda il desiderio di diventare altro e altri.

Il primo invito è a comprendere che nessuno di noi è stalker, che stalker non è un gruppo, ma un sistema aperto interrelato e in divenire che si esplica attraverso il suo aver luogo, un accadere scatenato dall'esser

presenti di quanti operano con (per, tra..) stalker.

Questo 'esser presenti' abbisogna oggi più che in passato, tra quanti lo praticano, della doppia e contraddittoria dimensione di immediatezza e coscienza di sé. Non siamo stalker perché siamo dei bravi artisti o dei fini intellettuali, vedo con preoccupazione montare tale astratto e un po' ridicolo convincimento, ma perché grazie al nostro esser presenti e voler essere degni di ciò che accade, riusciamo a far sì che stalker abbia luogo.

Stalker nasce nel suo rifiutare una storia e una geografia a priori, in ciò trova nell'immediatezza una condizione essenziale, ma il suo divenire ha prodotto sedimi, tracce, percorsi, nuove e complesse relazioni, tutto ciò non può non far parte della coscienza di stalker, l'immediatezza coincideva forse all'inizio con la coscienza di sé oggi non può più essere così se non attraverso un alto grado di presenza a se stessi, altrimenti una pretesa pseudo-immediatezza oggi è incoscienza, frutto o di disinteresse o di malafede, e quindi falsa (in quanto reiterazione astratta e strumentale di un comportamento efficace), o semplicemente demente.

Chiunque può essere stalker e nessuno è stalker, per dirla con Guattari, stalker è una comunità desiderante dove 'non vi è appartenenza ma singolarità che si incontrano'. Quindi necessariamente è una realtà instabile e una, ancora Guattari attraverso Bifo, 'comunità provvisoria che si fonda sul possibile, sul desiderio e sull'intenzione, sulla promessa e sulla attesa'. Tanta potenza desiderante è l'ipotesi di stalker, 'eccitazione trasgressiva, tensione mobilitante, investimento energetico verso il futuro', disponibilità al dono e alla dissipazione senza la quale stalker è un falso problema. Perché tale potenza si dispieghi senza calcolata determinazione, ma disegnando una vitale geometria dinamica, stalker non potrà che generare sempre un continuo dissipamento di energie, e perché tale disponibilità non si traduca in depressione, tale flusso entropico di energie non può non generare vitali flussi neg-entropici e creativi che consentano appunto al divenire di stalker di aver luogo, di tirare il fiato, di non consumarsi nel proprio desiderio né di perderlo, ma di vederlo, non soddisfatto (evitiamo il compiacimento), ma aver luogo, diventare altro da stalker: realtà autonoma, sottratta al chaos, non generata per determinazione ma per desiderio, non voluta ma istigata ad accadere.

Lascio le ragioni e le conseguenze etiche dell'aver luogo ad Agamben:

'Dio, o il bene, o il luogo, non ha luogo, ma è l'aver luogo degli enti, la loro intima exteriorità. Divino è l'esser - verme del verme, l'esser- pietra della pietra. Che il mondo sia, che qualcosa possa apparire e aver volto, che vi siano exteriorità e illatenza come la determinazione e il limite di ciascuna cosa: questo è il bene. Così proprio il suo essere irrimediabilmente nel mondo è ciò che trascende ed espone ogni ente al mondano. Il male è invece la riduzione dell'aver luogo delle cose ad un fatto come gli altri, l'oblio della trascendenza insita nello stesso aver luogo delle cose. Rispetto a queste, il bene non è però in un altro luogo: è semplicemente il punto in cui esse afferrano il proprio aver luogo, toccano la propria

intrascendente materia.

In questo senso - e soltanto in questo - il bene deve essere definito come un autoafferramento del male, e la salvezza come l'avvenire del luogo a se stesso'.

Scusate la premessa che può esservi sembrata astratta rispetto agli attuali 'problemi' di stalker, ma credo che tale premessa costituisca la possibilità stessa di esistere, in termini concettuali, di stalker. Credo che sia non solo lo spazio di esistenza, ma anche lo spazio di libertà di stalker, la necessaria instabilità, ma anche la sua necessità in un mondo ambientalmente e psichicamente offeso e degradato. Questa credo sia il fondamento dell'ecologia di stalker, ancora: la sua necessità ad aver luogo.

Tale aver luogo genera uno spazio, che è assieme etico, politico ed estetico, ma soprattutto è uno spazio reale, autonomo e vivente, un territorio fatto di ambienti, situazioni e luoghi che si dispiega tra il chaos e chi lo produce, tra vittime e carnefici.

In tale necessità è l'etica, la politica e l'estetica di stalker.

In mancanza di tali presupposti stalker diventa una truffa.

Stalker non può che essere un soggetto desiderante e dissipativo che si adopera per catalizzare fenomeni creativi, per produrre luoghi, ambienti e situazioni, sottraendo materia al chaos non per consegnarla morta, in cambio di denaro, al dominio del banale e dell'omologante, ma per contribuire all'affermarsi di un mondo che riesca a farsi spazio tra distruttori e distruzione, operando per ristabilire quella circolarità creativa prostrata oggi dall'unidirezionale metabolizzazione della vita in merce, della realtà in denaro.

Lorenzo Romito (Stalker)

UNA LINEA DUTTILE, FLESSIBILE ED ANCHE UN PO' ELASTICA, TRACCIATA PER CONFRONTARSI E CONDIVIDERE, UN TESSUTO SU CUI IMBASTIRE UN NUOVO SENSO DI

AMACARIO

COMUNITÀ A CAVALLO DEL LIMITE CHE PASSA TRA L'IDEA E LA REALTÀ DELL'EUROPA. PREDISPOSTO A MILLE USI E A MILLE CONFIGURAZIONI L'AMACARIO È UNA TRACCIA

LUNGO LA QUALE CERCARE DI INDIVIDUARE, ATTRAVERSO LO SCAMBIO E IL CONFRONTO CHE VI AVRANNO LUOGO, UN POSSIBILE CONTORNO ALL'IDEA DI EUROPA E ALLA

SUA SFUGGEVOLE REALTÀ GEOGRAFICA: UNO SPAZIO LIMITE, CONFORTEVOLE E GIOCOLO, LUNGO IL QUALE APPARECCHIARE IL CONFRONTO CON L'ALTRO E CON SE STESSI.

STALKER

UNA LINEA DUTTILE, FLESSIBILE ED ANCHE UN PO' ELASTICA, TRACCIATA PER CONFRONTARSI E CONDIVIDERE, UN TESSUTO SU CUI IMBASTIRE UN NUOVO SENSO DI

AMACARIO

COMUNITÀ A CAVALLO DEL LIMITE CHE PASSA TRA L'IDEA E LA REALTÀ DELL'EUROPA. PREDISPOSTO A MILLE USI E A MILLE CONFIGURAZIONI L'AMACARIO È UNA TRACCIA

LUNGO LA QUALE CERCARE DI INDIVIDUARE, ATTRAVERSO LO SCAMBIO E IL CONFRONTO CHE VI AVRANNO LUOGO, UN POSSIBILE CONTORNO ALL'IDEA DI EUROPA E ALLA

SUA SFUGGEVOLE REALTÀ GEOGRAFICA: UNO SPAZIO LIMITE, CONFORTEVOLE E GIOCOLO, LUNGO IL QUALE APPARECCHIARE IL CONFRONTO CON L'ALTRO E CON SE STESSI.

STALKER

La città come opera d'arte l'opera d'arte nella città



Quello degli artisti con la città è un rapporto complesso e contraddittorio, fatto spesso di spinte contrastanti, di grandi attrazioni e grandi repulsioni, di desiderio di cambiamento e di necessario dialogo con l'esistente. In questo quadro, invece che limitarsi a indagare genericamente il rapporto degli artisti con la città, con i suoi monumenti, le sue piazze, le sue strade o, in modo generico, con l'arredo urbano, può essere interessante capire le ragioni di chi ha lavorato sulla città cominciando a considerarla come una grande e complessa opera d'arte. Non verranno quindi presi in considerazione gli artisti che hanno lavorato nella città con sculture o installazioni urbane bensì quelli che, in un modo o nell'altro, hanno cominciato a pensare alla città come a un'opera d'arte a sé stante decidendo, di conseguenza, di entrare in relazione con essa.

Si potrebbe allora partire dalla nascita, nella Parigi ottocentesca, della prima grande intuizione sulla città moderna: Parigi, la *ville lumière*, era all'epoca *la città* per eccellenza, e rimase a lungo il simbolo stesso della metropoli moderna, prima di essere soppiantata da New York. Pensiamo allora a Baudelaire e al suo canto della saga della città moderna e dei moderni "eroi" che la popolano ("Lo spettacolo della vita

elegante delle migliaia di esistenze fluttuanti che circolano nei sotterranei di una città, delinquenti e mantenute, ci provano che non abbiamo che da aprire gli occhi per conoscere il nostro eroismo”). La città era davvero, a quel tempo, ancora il fulcro della modernità, quello che divenne poi la chiave di volta e che permise agli artisti di superare il concetto di città come “luogo qualsiasi” per diventare *il luogo* per eccellenza, il luogo delle relazioni (che diverrà fondamentale per gli artisti contemporanei) e delle contraddizioni.

Parlando della Parigi di quegli anni non si può non andare con la mente a Toulouse-Lautrec, il celebre artista che, oltre a cantare la vita notturna, i postriboli, le ballerine e le prostitute, fu uno dei primi a intervenire direttamente sulla società con manifesti teatrali e di spettacoli. Toulouse-Lautrec aveva cioè capito prima di altri che bisognava *intervenire* sulla realtà –in particolare su quella della città, concepita come centro nodale– e non solamente rappresentarla. I suoi disegni e le sue litografie non solo raffiguravano la vita della città (in particolare quella notturna), ma, circolando come manifesti nella città stessa, divenivano anche parte integrante di quel caos e di quella particolare forma di relazione che si stabilisce all’interno del contesto urbano.

La grande spinta nel rapporto tra gli artisti e la città intesa come centro di modernità fu ispirata, qualche decennio più tardi, dai futuristi.

Furono proprio i futuristi coloro che, per primi, guardarono alla città moderna come ad un fulcro di caos e, al contempo, come a un’opera d’arte a sé stante, ragionando e intervenendo col loro lavoro in qualche modo dentro la città, con un primo coraggioso tentativo di far “entrare la città nella casa”, secondo la celebre definizione di Boccioni. In quadri come *La città che sale*¹ o *Rissa in galleria* dello stesso Boccioni, ad esempio, si cercava di superare la semplice rappresentazione in favore di una sorta di partecipazione al caos da parte dello spettatore. Marinetti, quindi, nel *Primo Manifesto del Futurismo*, pubblicato su *Le Figaro* nel 1909, affermava: “Noi canteremo le grandi folle agitate dal lavoro, dal piacere o dalla sommossa: canteremo il vibrante fervore notturno degli arsenali e dei cantieri incendiati da violente lune elettriche; le stazioni ingorde, divoratrici di serpi che fumano; le officine appese alle nuvole per i contorti fili dei loro fumi; i ponti simili a ginnasti giganti che scavalcano i fiumi, balenanti al sole con un luccichio di coltelli (...)”. E ancora, un anno più tardi, nel *Manifesto dei pittori futuristi*: “Possiamo noi rimanere insensibili alla frenetica attività delle grandi capitali, alla psicologia nuovissima del nottambulismo, alle figure febbrili del *viveur*, della cocotte, dell’apache e dell’alcolizzato?”.

Non è un caso che il movimento futurista, sebbene italianissimo, abbia esordito proprio su un giornale francese, dimostrando come l’attrazione che la grande città (prima fra tutte Parigi), esercitava sugli artisti fosse il nucleo attorno a cui ruotava l’arte in quegli anni. È proprio la metropoli quella che fa scattare negli

¹ FOTO 1 – Umberto Boccioni, “La città che sale”, 1910. New York, Museum of Modern Art. 199 x 163 cm.

artisti futuristi la scintilla della creazione, vale a dire l'idea del superamento della semplice rappresentazione; negli anni Sessanta artisti neodadaisti come Robert Rauschenberg lo definiranno come il tentativo di "superare il gap che esiste tra la vita e l'arte", un'idea che in seguito diventerà pratica diffusa, quasi un diktat, nelle avanguardie degli anni Settanta, e che ancora oggi in qualche modo contraddistingue l'arte contemporanea.

In questo nuovo contesto di partecipazione dell'artista, e del fruitore, al caos, ma anche all'utopia della grande metropoli moderna, non si può dimenticare l'apporto dato, seppure quasi unicamente a livello ideale, dall'architettura futurista, e in particolare da Sant'Elia, che fu il grande teorico dell'architettura futurista²; è importante, a questo proposito, rileggere il *Manifesto dell'architettura futurista* che Sant'Elia scrisse nel 1914, che non a caso è in gran parte incentrato sul modo in cui affrontare il problema delle relazioni tra gli abitanti della città attraverso la comunicazione. Scrive Sant'Elia: "Noi dobbiamo inventare e rifabbricare la città futurista simile ad un immenso cantiere tumultuante, agile, mobile, dinamico in ogni sua parte, e la casa futurista simile a ad una macchina gigantesca. Gli ascensori non debbono rincantucciarsi come vermi solitari nei vani delle scale; ma le scale, divenute inutili, debbono essere abolite e gli ascensori debbono inerpicarsi, come serpenti di ferro e di vetro, lungo le facciate. La casa di cemento, di vetro, di ferro, senza pittura e senza scultura, ricca soltanto della bellezza congenita alle sue linee e ai suoi rilievi, straordinariamente brutta nella sua meccanica semplicità, alta e larga quanto più è necessario, e non quanto è prescritto dalla legge municipale, deve sorgere sull'orlo di un abisso tumultuante: la strada, la quale non si stenderà più con un soppedaneo al livello delle portinerie, ma si sprofonderà nella terra per parecchi piani, che accoglieranno il traffico metropolitano e saranno congiunti, per i transiti necessari, da passerelle metalliche e da velocissimi tapis-roulants". È facile sorridere di fronte a quella che oggi ci pare una certa ingenuità di fondo, ma bisogna tenere presente che è trascorso quasi un secolo. È importante comunque notare alcune cose: l'elemento fondamentale è quello della strada, che per i pittori futuristi è il centro della vita e delle relazioni e quindi anche il centro dell'arte: l'idea è quindi quella di "tornare" ad essa. Se per Boccioni la strada entrava nella casa, per Sant'Elia la casa entra nella strada: esiste dunque un'interconnessione tra i due elementi. È una rivoluzione nel concetto stesso di città³ e, al tempo stesso, l'esaltazione dei ritmi frenetici della vita contemporanea: è, questa, la logica conseguenza dell'intuizione che c'era stata alla fine del secolo in Francia da parte di poeti e pittori sul "nuovo modo" di leggere la città come fulcro della modernità.

Parlando ancora di utopie (intese come slanci verso il futuro, verso ciò che si avvererà o si potrebbe avverare), è interessante leggere il manifesto di un altro futurista, Volt (pseudonimo altisonante di Vincenzo

² FOTO 2 - Sant'Elia, disegno.

³ FOTO 3 - Sant'Elia, disegno.

Fani), detto "il manifesto del funambolismo obbligatorio" o "aboliamo i piani delle case" del 1918, che diceva: "La camera da pranzo non sarà mai situata a meno di 10 metri al di sopra dei tetti. Unico mezzo di comunicazione con le camere inferiori sarà un sistema di corde e di pertiche ginnastiche, delle quali gli inquilini dovranno per forza servirsi, se non vorranno morire di fame. (...) Molle gigantesche lanceranno le dame a 50 metri di altezza, deponendole poi incolumi fra le braccia dei rispettivi cavalieri. Si intende che nella casa futura le scale non avranno più ragione di esistere, i taboga e le montagne russe le sostituiranno vantaggiosamente. Il funambolismo quotidiano ed obbligatorio infonderà salute ed allegria agli uomini dell'avvenire".

C'è in questo un'intuizione formidabile di ciò che in parte diventeranno in seguito le città e in parte anche, per ironia della sorte, le opere d'arte: sia le une che le altre contengono oggi un misto di gioco, di inutilità, di balordaggine infantile - basti pensare a certi arredi urbani, a certe piazze-centri commerciali, a certi monumenti che hanno smesso di celebrare battaglie o uomini illustri, per diventare pura assurdità visiva in mezzo a piazze governate dalla stravaganza di qualche assessore perso nei meandri dei propri bizzarri schemi mentali.

Pensiamo, inoltre, a quelle strane cittadelle che sono diventate oggi i parchi dei divertimenti, le Disneyworld di ogni continente. E pensiamo anche, in questo incrocio continuo di cause ed effetti, alle città dei divertimenti, alle mille Disneyworld, e alle "vere" città che, come è avvenuto in America, sono nate sul modello della Disneyland originale, con le casette costruite a immagine e somiglianza di quelle disegnate da Walt Disney. C'è un corto circuito un po' folle che contraddistingue questa surmodernità, o postpostmodernità, che tuttavia era già stato in qualche modo anticipato dai poeti e dagli artisti futuristi, quando ancora le cose che raccontavano sembravano la fantascienza dell'architettura, dell'arte e della realtà.

E' interessante rileggere i testi degli artisti che hanno lavorato nella scia delle grandi utopie, perché quasi sempre si tratta di progetti non realizzati e non realizzabili di lì a poco, ma in grado di anticipare idee che in seguito diventeranno patrimonio comune.

Ma soprattutto, tra le intuizioni degli artisti di questo periodo, c'è la certezza che guardare la città significa entrare in relazione con essa e cambiare anche le proprie opere.

Esiste già, dunque, l'idea che ritroveremo più avanti in molte opere d'avanguardia: l'idea di fusione tra le varie arti e i loro linguaggi (quello dell'arte "alta" e quello della comunicazione, cioè pubblicità, cinema, tv), fusione che nell'arte contemporanea rischia di far esplodere e di far perdere il senso della specificità dei diversi linguaggi; fusione, infine, che i futuristi avevano messo in pratica direttamente, soprattutto nel secondo futurismo con Balla e Depero, in cui lo studio dell'artista diventava l'antro del mago (Depero aveva chiamato il suo laboratorio proprio "la casa del mago"). Il lavoro dell'artista, in questo contesto, non è più un lavoro sulla città, ma per la città. Depero ha lavorato a lungo per la comunicazione e la pubblicità

(realizzando manifesti per la Campari, per spettacoli teatrali, locandine, copertine di libri): con lui l'artista non è più isolato nella sua torre d'avorio, ma lavora a stretto contatto con gli altri artefici, operai, artigiani, che lavorano nella città. È d'obbligo, in questo caso, ricordare il Bauhaus, nel quale l'idea e l'utopia della fusione dell'opera d'arte totale sarà uno dei capisaldi iniziali.

Anche Enrico Prampolini, un altro celebre protagonista del futurismo, parlava della città futurista smentendo chi riteneva che dovesse essere per forza un'utopia: "La città futurista", scriveva, "non è un sogno per noi futuristi, ma è un richiamo stilistico ed immanente del dinamismo della vita contemporanea che attende imperiosamente la propria espressione architettonica". Prampolini venne smentito dai fatti, perché l'intervento dei futuristi sulle città fu minimo. Nel giro di pochi anni il futurismo, da espressione di regime, divenne arte minoritaria, mentre l'arte di regime in Italia diventò l'arte del Novecento, e riconvertì l'apporto degli artisti alla città in mera decorazione. Se nel 1933 Mario Sironi, nel suo *Manifesto della pittura murale*, esprimeva le proprie convinzioni appoggiando la nascente ideologia fascista, e sostenendola attraverso l'espressione artistica che, di conseguenza, non aveva affatto valore meramente decorativo, nella realtà dei fatti fu proprio il decorativismo a rappresentare, negli anni successivi, il contributo degli artisti all'architettura e alla città in generale. Mentre i futuristi venivano progressivamente emarginati dal regime ed esclusi dalle grandi commissioni pubbliche, l'auspicata fusione delle arti e il conseguente intervento dell'arte nella città si ridusse all'uso di elementi artistici all'interno dell'architettura. Di fatto, sul piano architettonico, il futurismo rimase pura utopia.

Passarono decenni prima che si ricominciasse a parlare di *relazione e rapporto* degli artisti con la città (e non solo di interventi a sé stanti), e di progetti artistici globali all'interno del contesto urbano.

Uno degli artisti che in questo senso hanno dato un contributo significativo è Christo⁴, l'impacchettatore folle di monumenti, ponti e palazzi. La sua prima opera monumentale è del 1962 ed è esemplare del ritrovato rapporto degli artisti con la città: è ispirata alla costruzione del muro di Berlino, che aveva creato una frattura non solo fisica tra le due città, ma anche nella coscienza delle persone che fino ad allora avevano vissuto ancora la città come il luogo della libertà per eccellenza. L'idea è del settembre del 1961 (un mese dopo la costruzione del muro) e si intitola "progetto per un muro temporaneo di barili metallici", da realizzare in rue Visconti, una qualsiasi strada di Parigi con "pochi negozi, una libreria, una galleria d'arte moderna, un negozio di antiquariato, uno di materiale elettrico e uno di alimentari". "Il muro", scrive Christo, "sarà collocato tra il numero 1 e il numero 2 in modo da chiudere completamente la strada al traffico e impedirà qualunque comunicazione tra rue Bonaparte e rue de Seine. Questa cortina di ferro può essere usata come barriera in occasione di lavori della sede stradale o per trasformare la strada in una strada senza uscita. Lo stesso principio può essere esteso a un intero quartiere oppure a un'intera città". Da

⁴ FOTO 4 - Christo e Jeanne-Claude

questo momento, fino a giugno dell'anno dopo, l'artista cerca di realizzare la sua opera, tra richieste alla pubblica sicurezza e domande in carta bollata all'amministrazione, e persino una lettera al Presidente della Repubblica. Non ci riuscirà neppure il padre della sua compagna Jeanne-Claude, che era un generale in pensione dell'esercito, amico di ministri e di politici, il quale aveva scritto al prefetto e aveva ricevuto una risposta che diceva: "Dato che non intendo entrare in merito dei contenuti artistici, dove tutte le opinioni hanno uguale legittimità, mi terrò alla giurisprudenza sulla questione: una pubblica via deve per definizione essere agibile a tutti. L'autorità che rappresento non può permettere che venga chiusa nemmeno per poche ore" (e in questa risposta, gentile ma ferma, dove il giudizio negativo sull'opera viene nascosto dietro a motivi burocratici, emerge tutta l'ipocrisia del potere, disposto a chiudere interi quartieri se lo richiede la legge di Hollywood o della moda, ma pronto a tirar fuori il codice e se a pretendere la stessa cosa è un artista, per di più squattrinato).

Quando finalmente Christo decide di chiudere la via col suo simbolico muro di barili, lo fa dunque in maniere illegale, affittando un camion pieno di barili, un operaio che lo aiuta a scaricarli e procedendo alla costruzione in pieno giorno, nell'ora di maggior traffico. Ecco come il blitz dell'artista viene raccontato in una recente biografia: "Alle 18.30 arrivarono in rue Visconti dove batteva ancora un caldo sole estivo, si fermarono vicino a rue de Seine dove Jeanne-Claude e diversi altri amici li aspettavano. L'operaio cominciò subito a scaricare i barili con i quali Christo prese a costruire la base di una barricata costituita di 10 barili, uno a fianco all'altro, che ostruiva la strada. Fu subito pandemonio, il traffico si fermò, la gente si radunò, i clacson cominciarono a suonare. Ma lo scarico continuava. Christo sembrava un funambolo mentre cercava di tenersi in equilibrio sulla sommità della struttura che diventava sempre più alto, un Christo magrissimo, concentratissimo ed esausto. Il camion faceva da scala, quando il muro era finito stando sui barili era più alto del camion. Lavorarono a grande velocità, in meno di trenta minuti avevano finito. Il primo gendarme arrivò mentre Christo e i suoi aiutanti stavano ancora scaricando i barili". È esilarante, degno della miglior commedia, il resoconto della trattativa di Jeanne-Claude con i poliziotti: "Il gendarme allibito osservò quell'agitazione frenetica e chiese: 'che roba è?'. Lei sorrise e rispose con tono tranquillo: "è un'opera d'arte". Lui ribatté: 'non si può, è proibito, gli dica di smettere'. Jeanne-Claude non fece una piega: 'non posso interferire, non è ancora finito'. Spiegò che si trattava di un'attività legale e temporanea. Quando il gendarme ordinò di sospendere la costruzione lei insistette per parlare con un suo superiore. Il gendarme tornò accompagnato dai suoi superiori, ma la situazione era ormai diventata ingestibile. Il camion se n'era andato, si era radunata una gran quantità di gente che pareva divertirsi un mondo, la stampa aveva trovato la notizia del giorno e una nuova barricata francese era diventata storia". Il quartiere, dai resoconti di quella giornata, pare che abbia reagito in modi diversi. Molti erano sconvolti, ma la maggior parte dei passanti sembra che fossero divertiti: era un quartiere di artisti, si era abituati alle stranezze ("a un certo punto", dicono le cronache, "uno dalla finestra butta anche giù un pitale, un secchio pieno di urina che

investe in pieno Restany e il suo vestito nuovo comprato a Milano il giorno prima”). Questo resoconto è fortemente simbolico. Prima di tutto, per il fatto che inevitabilmente gli artisti, per agire direttamente sulla città, a meno che non si tratti di azioni che *non* disturbano il tran-tran quotidiano, devono agire illegalmente. In secondo luogo, la reazione della gente è simbolica della relazione degli artisti con la città: da una parte ci sono cittadini che incoraggiano l’artista folle che mette un muro in mezzo a una strada, dall’altra cittadini indignati perché devono andare al lavoro, tornare a casa, fare quello che tutti noi facciamo quotidianamente. Ecco allora di nuovo un’arte che per riallacciarsi alle grandi utopie di intervento diretto sulla città diventa un’arte di disturbo, che deve mettere in crisi le nostre certezze acquisite sul *modo* in cui viviamo la città.

Questa è la lezione che dagli anni Cinquanta e Sessanta in avanti diventa proprio la chiave per capire come gli artisti agiscono sulla città, perché non si limitano più a concepire e teorizzare un intervento sulla città e la costruzione di “grattanuvole” o metropolitane, ma piuttosto agiscono per mettere in crisi le relazioni a cui siamo abituati, anche provocando reazioni infastidite da parte del pubblico. In questo senso è inevitabile parlare di un’esperienza breve, ma che ha avuto molte ripercussioni sul pensiero artistico nei decenni successivi, e cioè di quello che è stata l’Internazionale Situazionista, fondata da Guy Debord nel 1958, e in cui il problema dell’architettura, dell’urbanesimo e della relazione delle città torna in primo piano con importanza strategica fondamentale. Su quel bizzarro giornale che era l’*Internazionale Situazionista*, nel secondo numero già veniva pubblicato il “formulario per un nuovo urbanesimo”. È ciò che ci congiunge alle avanguardie dell’inizio del secolo ma è anche ciò che le supera: non è più la città vista idealmente come il grande formicaio urbano pieno di energia positiva nel suo caos, la città cioè che aveva affascinato Baudelaire e gli artisti maledetti e tutti coloro che sono convenuti a Parigi all’inizio del secolo, ma una città diversa, attraversata da relazioni stereotipate che attraverso la pratica dell’arte si vuole tentare di scardinare. Ecco l’incipit di quel manifesto: “Nella città ci annoiamo”. La città è dunque vista con altri occhi, smette di essere il brulichio formidabile degli anni Trenta. “Nella città ci annoiamo. Non c’è più il tempo del sole. Tra le gambe delle passanti i dadaisti avrebbero voluto trovare una chiave a stella e i surrealisti una coppa di cristallo. Tutto questo è andato perduto. Sappiamo leggere sui visi tutte le promesse, ultimo stadio della morfologia. La poesia dei manifesti è durata vent’anni. Ci annoiamo nella città. Bisogna faticare molto per scoprire ancora dei misteri sui cartelli della pubblica via, ultimo stadio dell’umorismo e della poesia. Tutte le città sono geologiche, non si possono fare quattro passi senza incontrare dei fantasmi, armati di tutto il prestigio delle loro leggende. Noi ci evolviamo in un paesaggio chiuso i cui punti di riferimento ci portano inevitabilmente verso il passato. Alcuni angoli mobili, certe prospettive fuggevoli, ci permettono di intravedere le concezioni originarie dello spazio. Ma questa visione resta frammentaria, bisogna cercarla nei luoghi magici delle leggende popolari e degli scritti surrealisti: castelli, mura interminabili, piccoli bar dimenticati, caverna dei mammut, specchi dei casinò”. C’è una singolare profezia di quello che di fatto

diventerà lo scheletro geografico della contemporaneità, dove esistono sì dei luoghi di divertimento, ma sono sempre oasi sotto il completo dominio di un ben preciso interesse economico: sono le tante Disneyworld sparse per il mondo, i mille luna-park, che oggi sono diventati il perfetto parametro per le mostre d'arte, che spesso si ispirano ad essi come luoghi chiusi a sé stanti, dove ci si può divertire e distrarre o si può anche riflettere, ma sempre al di fuori della normale vita della città. In questo senso, il lavoro di molti artisti che lavorano *dentro la città* appare come una scappatoia, perché dal luogo chiuso della galleria e della mostra d'arte tornano a parlare alla strada e della strada, iniettandosi come un virus in essa. La grande spinta del situazionismo è stata quella di voler tornare ad agire sulla realtà tramite i modelli della psicogeografia, che è "lo studio delle leggi e degli effetti precisi di un ambiente geografico ordinato, coscientemente o meno, che agiscono direttamente sul comportamento affettivo", ma anche e soprattutto secondo la teoria della deriva, il cui concetto "è indissolubilmente legato al riconoscere effetti di natura psicogeografica e all'affermazione di un comportamento ludico costruttivo, ciò che da tutti i punti di vista lo oppone al concetto classico di viaggio e di passeggiata. Una o più persone che si lasciano andare alla deriva rinunciano per una durata di tempo più o meno lunga alle ragioni di spostarsi e di agire che sono loro generalmente abituali, concernenti i lavori, le relazioni e gli svaghi che sono loro propri, per lasciarsi andare alle sollecitazioni del terreno e degli incontri che vi corrispondono". Si torna di fatto all'idea sottesa alla prima opera di Christo, per cui nel nostro cammino quotidiano ci troviamo improvvisamente di fronte ad un evento inaspettato, in questo caso concepito come un'opera d'arte che vuole intervenire direttamente sulla realtà, e questo ci spiazzava e provoca una messa in crisi dei nostri percorsi e rapporti abituali. La pratica della deriva è di lasciarsi andare a questa improvvisa rottura dei nostri parametri quotidiani di relazione.

Dalle teorie situazioniste sono venute decine di esperienze artistiche in questi anni, filiazioni dirette o indirette. In quegli anni, non a caso – legato in qualche modo a Christo attraverso il filtro di Restany, che li aveva messi insieme nel gruppo dei Nouveaux Realistes – c'è anche Mimmo Rotella⁵, che negli anni Sessanta comincia a utilizzare il linguaggio del *décollage*. Il *décollage* consiste nello strappare pezzi di manifesto da un muro e lasciare che il gesto dello strappo crei una nuova composizione. Mimmo Rotella è stato uno dei primi che hanno capito che il problema dell'arte non era restare chiusa nella sua torre d'avorio, ma intervenire *nella* città e prendere gli spunti *dalla* città. La forza di Rotella è stata quella di prelevare i materiali del proprio linguaggio direttamente dal corpo della città – non a caso Restany parla di "pelle della città"; l'artista utilizza la pelle della contemporaneità, i manifesti del cinema, la pubblicità, le migliaia di immagini che vediamo stampate sui muri, per creare una nuova forma estetica. Non è un caso che la personalità di Rotella emerga negli anni Sessanta, anni in cui in America nascevano esperienze come quelle di Robert Rauschenberg, di Jasper Johns, di tutto il movimento dei New Dada, e successivamente la

⁵ FOTO 5 – Mimmo Rotella, Cinemascope, Torn Posters on Canvas, 1962.

pop art: una generazione di artisti che voleva intervenire nei confronti del gap esistente tra l'arte e la vita, e che voleva tornare a ragionare sulle relazioni tra le persone all'interno della città.

Alcuni estrapolarono elementi dalla città e li decontestualizzarono in gallerie d'arte, altri intervennero direttamente sulla pelle della città. In questo senso va citata l'esperienza del graffitismo, derivazione del pop. Se Andy Warhol, con la sua Factory, aveva creato un luogo di lavoro collettivo in cui interveniva anche sulla città attraverso serigrafia, cinema e procedimenti meccanici, i graffitisti, che esploderanno negli anni Ottanta, intervenivano direttamente sulla strada per necessità: molti di loro erano infatti figli della popolazione nera o del sottoproletariato della periferia urbana newyorkese, una popolazione che normalmente non ha accesso a quel sistema chiuso dell'arte regolato da leggi economiche ferree, che non lasciano intervenire chi ne è fuori se non tramite meccanismi di cooptazione dei critici e delle riviste o di vassallaggio degli artisti verso i critici. I graffitisti esplodono perché la loro forza è di non rinchiudersi in gallerie d'arte, tornando direttamente sulla strada, comunicando a tutti. La morte del primo graffitismo si ha nel giro di una decina d'anni, lasciando figure mitiche come Keith Haring⁶ e Basquiat, e coincide con la trasposizione dalla strada al museo o alla galleria.

Negli anni Novanta è emerso un nuovo graffitismo, quello dei writers, che si pone però come superamento del graffitismo iniziale. È sì un tornare alla strada, ma anche un creare qualche barriera in più, perdere la fiducia che i graffitisti degli anni Ottanta avevano nel poter comunicare con la gente comune: i writers creano infatti una propria estetica attraverso un linguaggio che è incomprensibile ai più.

In questa panoramica, si situano artisti giovani, come il torinese Paolo Leonardo⁷, che ha 29 anni ed è stato definito "un figlio di Rotella". Si è parlato di rotellismo, perché Paolo Leonardo preleva manifesti pubblicitari dalla strada e ci interviene sopra creando una nuova forma estetica. È difficile separare la valenza politica di un lavoro del genere dalla sua valenza puramente estetica: il suo lavoro ha una forte componente politica nel senso lato del termine, perché è un intervenire in maniera illegale o non autorizzata sulle forme codificate dell'immaginario visivo della pubblicità governato da precisi rapporti di forza economici. "I miei sono interventi", dice Leonardo, "sono simbolici perché hanno valenza di liberazione dello spazio di affissione. Cerco di fare un lavoro sulla rappresentazione del corpo nella nostra società partendo dalla sua rappresentazione esistente all'interno dei manifesti pubblicitari, e intervenendovi sopra pittoricamente, creando così una nuova rappresentazione". Leonardo non si limita a prelevare dalla pelle della città, ma spesso, in blitz illegali che ricordano quello di Christo, pur disturbando meno (situandosi cioè solamente a livello del nostro immaginario visivo, e non della nostra possibilità di movimento), li riattacca poi in strada, creando una sacca di libertà in un mondo regolato da leggi ferree e

⁶ FOTO 6 - Keith Haring che disegna nel metrò di New York.

⁷ FOTO 7 - Paolo Leonardo, "Senza titolo", 2002. Tecnica mista su manifesto pubblicitario, 140 x 100 cm.

da altrettanto ferrei rapporti economici (quelli dell'affissione, della pubblicità, del copyright). "Tutto è regolato secondo canoni economici, secondo il transito delle merci", dice l'artista. "Innescare propri segni individuali all'interno di questo panorama, inserire il proprio segno in un universo di segni, è una cosa importante, come dire che l'arte è espressione individuale e interpretazione personale del mondo, e quindi deve ritornare nel mondo".

Alessandro Riva

Bibliografia

Archivi del Futurismo, raccolta ordinata da M. Druidi Gambillo e T. Fiori, Mondadori 1986.

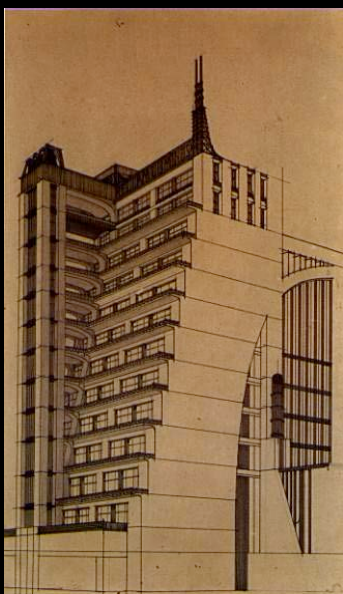
Ashton e Ballo (a cura di), *Antonio Sant'Elia*, Mondadori, Milano, 1986.

Mimmo Rotella, *L'ora della lucertola* (autobiografia), Spirali ed., 2002.

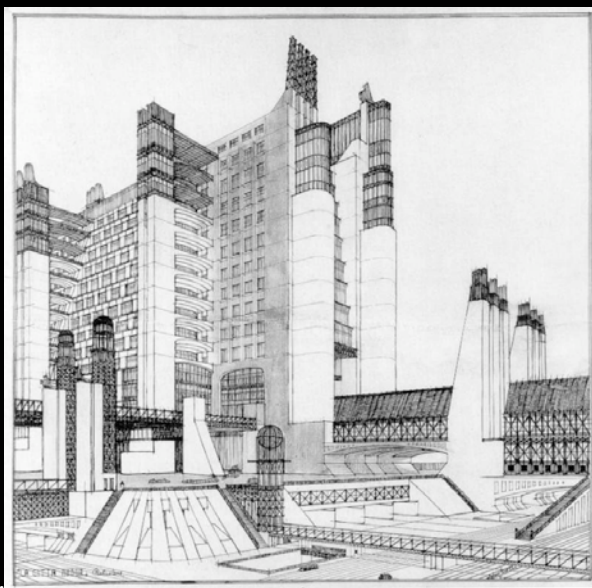
Burt Chernow, *J-C. Christo e Jeanne-Claude, Una Biografi*, Skira, Italy.



10
Umberto Boccioni, "La città che sale", 1910. New York, Museum of Modern Art. 199 x 163 cm.



11 Sant'Elia, disegno.



12 Sant'Elia, disegno.



13

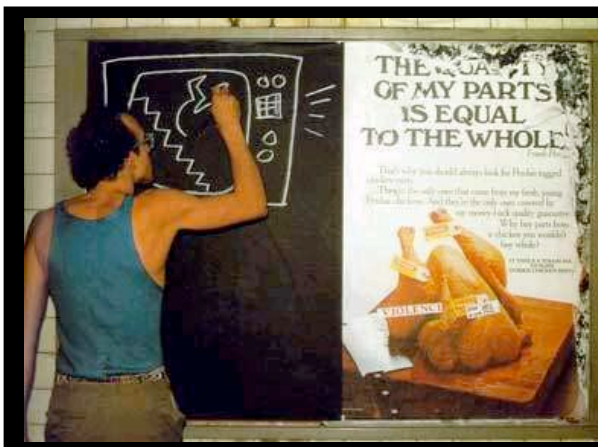
Christo e Jeanne-Claude

14

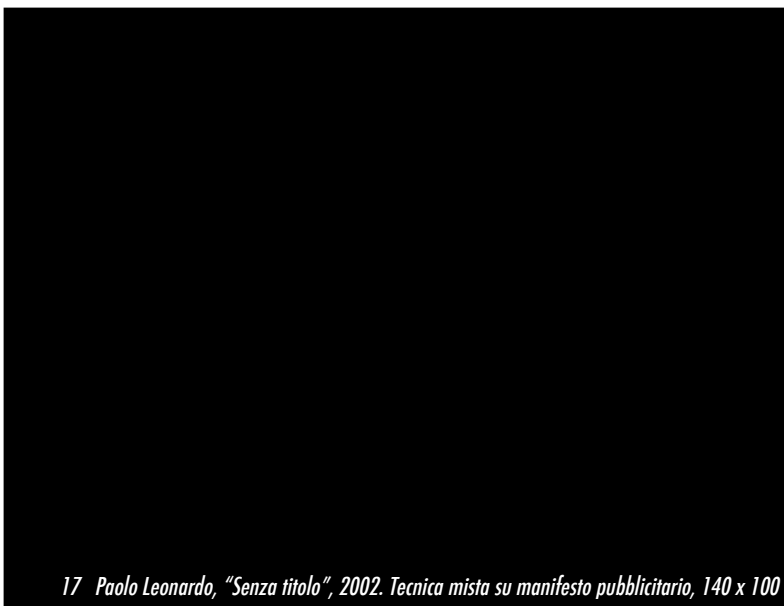




15 Mimmo Rotella, *Cinemascope, Torn Posters on Canvas*, 1962.



16 Keith Haring che disegna nel metrò di New York.



17 Paolo Leonardo, "Senza titolo", 2002. Tecnica mista su manifesto pubblicitario, 140 x 100



Senza titolo, 2002
 tecnica mista su manifesto pubblicitario, 140x100

SPAZIO LIBERO
SPAZIO CHIUSO
SPAZIO PRECLUSO
MANCANZA DI SPAZIO
SPAZIO CONTATO
SPAZIO VERDE
SPAZIO VITALE
SPAZIO CRITICO
POSIZIONE NELLO SPAZIO
SPAZIO SCOPERTO
SCOPERTA DELLO SPAZIO
SPAZIO OBLIQUO
SPAZIO VERGINE
SPAZIO EUCLIDEO
SPAZIO AEREO
SPAZIO GRIGIO
SPAZIO STORTO
SPAZIO DEL SOGNO
BARRA SPAZIATRICE
PASSEGGIATE NELLO SPAZIO
GEOMETRIA NELLO SPAZIO
SGUARDO CHE PERCORRE LO SPAZIO
SPAZIO-TEMPO
LA CONQUISTA DELLO SPAZIO
SPAZIO MISURATO
SPAZIO D'UN Istante
SPAZIO CELESTE
SPAZIO IMMAGINARIO
SPAZIO NOCIVO
SPAZIO BIANCO
SPAZIO DAL DIDENTRO
IL PEDONE DELLO SPAZIO
SPAZIO SPEZZATO
SPAZIO ORDINATO
SPAZIO VISSUTO
SPAZIO MOLLE
SPAZIO DISPONIBILE
SPAZIO PERCORSO
SPAZIO PIANO
SPAZIO TIPO
SPAZIO INTORNO
GIRO DELLO SPAZIO
AL LIMITAR DELLO SPAZIO
SPAZIO DI UN MATTINO
SGUARDO PERDUTO NELLO SPAZIO
I GRANDI SPAZI
L'EVOLUZIONE DEGLI SPAZI
SPAZIO SONORO
SPAZIO LETTERARIO
ODISSEA NELLO SPAZIO

(da George Perec, "Espèces d'espaces", 1974 Editions Galilée, Paris. "Specie di Spazi", 1989 Bollati Boringhieri)

Lusso di massa, massa di lusso

Stile tra corpo e corpo sociale, no style, no space.

I Shop Therefore I Am (Barbara Kruger)



esiste una parola che può collegare i due territori culturali ed espressivi della moda e dell'architettura, questa parola è "stile". Ovvero, come recita il vocabolario, "il complesso delle scelte e dei mezzi espressivi che costituiscono l'impronta peculiare di una tradizione letteraria e specialmente della personalità dell'autore. Nel campo delle arti minori, la forma esteriore e decorativa propria del gusto di un'epoca". La derivazione di origine letteraria di questa parola potrebbe indurci a esprimere come 'racconto', come 'narrazione', il lavoro degli stilisti di moda e degli architetti, sia nell'elaborazione del loro lavoro più strettamente relativa alla rispettiva provenienza di 'campo', sia quando i loro lavori congiurano felicemente nella realizzazione di spazi di moda - boutique e showroom -che si potrebbero aggiungere alla lunga lista elaborata da George Perec. Anzi, ne costituiscono la *summa*, la coesistenza trasversale. Il problema - se di problema si tratta - è che per molto tempo l'architettura 'ufficiale' ha sempre avuto una sorta di attrazione-repulsione nei confronti del sistema-moda. Laddove una aspira all'essere considerata arte, all'immortalità, alla serietà, alla eternizzazione e alla moralità dello spirito 'fattivo', l'altra sembra

arrestarsi alla superficie delle cose, si identifica con la schiumevolezza del mondo, è costretta, se vuole continuare a vivere, a suicidarsi ogni sei mesi per rinascere sotto nuove vesti, è cinica per Natura e per spirito, deve costantemente confrontarsi con elementi assai poco 'moralì' o 'seri': il desiderio, lo snobismo, l'emulazione, l'apparenza. Temi che le impediscono di identificarsi con il concetto di 'arte'. Inoltre, questa profonda diversità si radica nelle diverse concezioni temporali in cui si muovono moda e architettura. Scrive Dejan Sudjic, direttore di "Domus" nel libro "Total Living" (edizioni Charta): "tre mesi sono un'eternità in un anno frenetico di sfilate, mentre l'architettura può considerarsi fortunata se non è già superata prima di essere riuscita a fissare i tempi di consegna e di costruzione di un edificio, che di solito si misurano in ere geologiche. E, una volta portati a termine, dopo una decina di anni devono lottare per almeno un altro quarto di secolo, in cui spesso vengono 'sbeffeggiati' ed etichettati come inequivocabilmente sbagliati. Solo gli edifici più fortunati, passato questo primo test, vengono apprezzati per le proprie qualità intrinseche invece di essere osservati dal punto di vista parziale di un linguaggio stilistico limitato. In altre parole, l'architettura viaggia a una velocità assolutamente diversa dalla moda". Intesa dialettica di distacco e attrazione, Sudjic propone alcuni esempi: Le Corbusier sposa una modella e sentenzia che proprio la parola 'stile' in architettura equivale a una piuma sul cappellino di una signora: divertente, ma inutile. Adolf Loos, celebre per aver affermato "l'ornamento è un delitto", ritiene la moda come elemento di notevole importanza e afferma che l'espressione perfetta della modernità vada ricercata nei tagli della sartoria inglese e firma con la sua 'griffe' addirittura dei modelli da uomo, fino alla stretta connessione tra brand di moda e studi di architettura che nel mondo vedono la collaborazione, per la progettazione di negozi e showroom, di stilisti e architetti come Calvin Klein e John Pawson, Dolce & Gabbana e David Chipperfield, Prada ed Herzog & De Meuron oltre che Rem Koolhaas, Giorgio Armani e Tadao Ando, Comme des Garçons e Future System, Issey Miyake e Shiro Kuramata, Gianfranco Ferré e Marco Zanuso. Ma la moda solleva interrogativi e tutt'altro che superficiali, specialmente da quando la sua struttura commerciale si è concentrata intorno a importanti poli del lusso, che le permettono di riflettere in modo puntuale la forza del potere economico, di quello della Bellezza, di quello della modernità. E le consente di far realizzare negozi come opere d'arte su commissione, continuando del resto una tradizione di una storia secolare che vede nel potere trainante (politico, economico, religioso) il principale fruitore e autore di richieste artistiche per rappresentarsi ed autorappresentarsi, dalla Cappella Sistina all'EUR di Roma.

Il punto allora, risiede forse in un altro ambito, che non quello delle definizioni di 'stilista' applicabile al fashion designer o all'architetto. Ovvero: ha ancora senso oggi fare differenza tra arti maggiori e arti minori? Non esiste nulla di 'minore' nella moda che, interpretando lo spirito dei tempi, mette in cantiere creatività e investimenti finanziari notevoli per celebrare la posizione sociale, la celebrità del marchio, in una combinazione che la ha metamorfosata da attività artigianale a business miliardario, conferendo grande forza economica e sociale (oserei dire 'politica') a chi ne dirige l'ondivago flusso. La moda è

diventata 'bigger than life', come dicono gli americani: più grande della vita stessa, ovvero così importante per poterne parlare solo come di uno show frivolo, mondano, elitario. Inoltre, la sua capacità riflessiva dei tempi in cui viviamo la rende protagonista privilegiata di un'esegesi della contemporaneità. Tocca la cultura 'alta' e quella 'bassa', trasmettendo i suoi messaggi su quello dell'esclusività e quello della globalizzazione. Si candida come forma culturale perfetta per un mondo dove la capacità di attenzione si è notevolmente limitata lasciando spazio all'imprinting del 'colpo d'occhio', dell'impronta estetica che si trasforma in impronta etica spesso affidata solo all'apparire.

Un altro punto cruciale può essere costituito, a proposito degli spazi della moda, dalla loro fruibilità da parte dei cittadini e del loro innesto nel tessuto urbano. Quando, nel caso di Milano, la zona dei Navigli e quella di ex stabilimenti industriali, come quelli della zona di via Tortona, via Solari, via Borgognone, vengono rivalutati ma anche rivoluzionati da presenze imponenti come il teatro di Giorgio Armani (che del resto ha affidato a un altro grande architetto, Michael Gabellini, la progettazione del suo gigantesco Emporio in Via Manzoni) firmato da Tadao Ando, ci si deve chiedere come queste nuove cattedrali dello stile trasformino il paesaggio non solo esteriore ma anche emotivo dell'ambiente circostante. Giorgio Armani, inaugurando il suo teatro, ha letteralmente riproposto l'antica usanza dei sontuosi teatri d'opera del XIX secolo. Luoghi progettati per celebrare la fama dello stilista, ma anche scena e scenario di avvenimenti immancabili (sfilate di moda, mostre di foto, spettacoli) non dedicati però a quello che, una volta, si sarebbe definito 'popolo'. L'edificio di Ando, che occupa un totale di 3400 metri quadri, testimonia la sua potenza nel nitore del taglio. Dopo un corridoio lungo 100 metri che attraversa l'intera struttura e sottolinea un percorso lento, sacrale, scandito da colonne quadrate e ritmato da una piccola rampa che ne accentua il lato 'religioso', si arriva a una sala costituita da un'enorme vela di cemento, aerea e inclinata, dove il corridoio si effonde nel foyer del teatro. Tre monoliti di vetro trasparente ospitano scatole rettangolari illuminate come altari di lusso laico e rigoroso, che introducono al teatro vero e proprio, anticipato da due enormi colonne. L'intera sala può essere trasformata, essendo mobili tutti gli elementi presenti, in teatro vero e proprio, sala conferenze, luogo d'incontri. A lato, una dining room di 450 metri quadri, chiusa da una parete di vetro acidato e schiarito, si apre su una 'corte d'acqua' di 250 metri quadri. Ritmano l'intensità della luce i pavimenti in pietra serena e i soffitti a volta. Tadao Ando dichiara come "il nuovo teatro rappresenti e stimoli nuovi pensieri ed espressioni nei vari campi artistici, proprio come fanno gli abiti - decisamente il modo più semplice per esprimere se stessi - che sono all'origine del teatro stesso. Come la nuova architettura - inserita nel contesto dell'edificio *già esistente* - porterà nuova vita alla vecchia struttura della fabbrica, mi auguro che il nuovo quartiere generale e il teatro portino nuove speranze e nuove energie alla grande e creativa Milano": Parole rassicuranti, cui fanno da contraltare quelle di Giorgio Armani: "Ho voluto creare qualcosa che fosse il più semplice possibile ma con un valore che potesse durare al di là del tempo e ho sempre ammirato lo spirito dell'architettura giapponese", dice lo stilista.

Eccola qui, finalmente, la definitiva sanzione tra un nuovo ibrido estetico: la moda che aspira all'eternità e l'architettura che plasma, celebra e modella le sue modalità di essere assumendo i comportamenti della moda. Nel caso dello showroom di Gianfranco Ferré a Milano, in via Pontaccio, a opera di Marco Zanuso e Franco Raggi, lo stilista (che è laureato in architettura), ha parole che similmente tranquillizzano nell'esaltare la moda come componente che unisce e insieme diversifica il tessuto urbano: "Trovo importante e positivo per Milano e per la sua realtà urbana che la moda, finalmente, sia uscita dal quadrilatero: in maniera decisa e dichiarata, direi persino prorompente. Animando di presenze forti, visibili e tangibili quartieri e zone differenti tra loro per vicende storico - sociali, connotazioni architettoniche, funzioni e attività. Ed attuando spesso il recupero ed il riutilizzo di aree altrimenti relegate all'abbandono e al degrado, a fronte - va detto - della passività e dell'irrisolutezza, se non del disinteresse e della latitanza, di altri potenziali attori. Senza presunzione, credo che in quest'ottica il mio "approdo" in Via Pontaccio rappresenti un elemento di positività un po' per tutta la zona: una zona profondamente milanese ma abituata - grazie all'Accademia, al Teatro Strehler, alle gallerie d'arte, ai tanti locali e negozi - a respirare un'aria cosmopolita. Un quartiere tradizionalmente polifunzionale e vivace, indaffarato e godereccio, aristocratico e plebeo, colto e "alla mano", in cui per secoli hanno convissuto istituzioni d'arte e di cultura e botteghe artigiane, dimore nobiliari e case di tolleranza, chiese e taverne, chiostri e locande. Un quartiere a cui certo non sono mai mancate, né mancavano prima del mio arrivo, né vitalità né vivacità. In questo senso, l'apertura della mia sede in Via Pontaccio non ha rappresentato una rottura, né uno snaturamento dell'anima del quartiere. Al contrario, l'arrivo della moda ha aggiunto una nota in più, una connotazione nuova, forte e protesa verso il futuro, un ulteriore tassello al mosaico di esperienze umane, culturali, professionali che già definivano Brera e la sua realtà. Del resto, acquistando, ristrutturando e rendendo nuovamente "vivo" il Palazzo Gondrand ho di fatto raccolto l'eredità ideale di un centro propulsore di attività, di movimento, di vivacità importantissimo per tutta la zona. Anche per questo, la mia presa di possesso dello storico palazzo di Via Pontaccio non ha comportato un intervento invasivo neppure sul piano strettamente architettonico. In una logica di continuità mi è sembrato fondamentale, seppur a fronte di un necessario ripensamento ed organizzazione degli spazi e di una ridefinizione del decoro "a mia immagine", conservare i caratteri, e direi anche lo spirito, dell'edificio in relazione alla sua collocazione urbana. In primo luogo, mi è sembrato indispensabile, proprio in rapporto all'ambientazione ed ai trascorsi storici del palazzo, recuperare e sottolineare un po' tutte le sue connotazioni di stile, che rimandano tanto ad esigenze di natura altamente rappresentativa quanto ad una fruizione di spazi e strutture di ordine funzionale-tecnico-operativo. Un'ottica che vale per l'interno non meno che per l'esterno. Il cuore pulsante dell'edificio, per esempio, è rimasto quello di un tempo: il grande salone centrale, illuminato dall'alto attraverso un lucernario e conservato sia nelle sue dimensioni che nel suo décor di impronta Liberty non floreale, integrato dalle nuove componenti impiantistico-strutturali. Una lettura analoga è stata data dell'esterno.

Alla facciata è stata restituita la sua eleganza un po' austera e solenne, ma per sottolineare ancora di più il legame inscindibile tra l'edificio in sé ed il luogo (ovvero la strada, la zona, il tessuto urbano) che lo ospita, è stata eretta un seconda quinta di arcate verso l'interno, del tutto uguale a quella prospiciente la strada, creando così una sorta di portico accessibile ai passanti. Ancora più forte e determinante è stata la volontà di legare l'interno all'esterno, l'edificio alla città, nella definizione stilistica della nuova facciata, che si affaccia verso Via Mercato e Corso Garibaldi: un triplo ordine di vetrate profilate in bronzo che riprendono il ritmo delle arcate in pietra su Via Pontaccio e che, dall'esterno, offre una prospettiva di trasparenze ed uno sguardo "dentro" i diversi livelli dell'edificio, mentre, in senso opposto, consente alla città di "entrare" nel palazzo e di divenirne parte, con la sua vita, il suo movimento, le sue architetture, il suo impianto viario..."

NO STYLE, NO SPACE

*"AIRPORT=MALL. CHURCH=MALL. GOVERNMENT=SHOPPING.
EDUCATION=SHOPPING. MUSEUM=SHOPPING. MILITARY=SHOPPING
SHOPPING =ECOLOGY. WORLD=SHOPPING. WORLD=MALL". (Rem Koolhaas)*

Tutte le citazioni sono tratte dal libro "Mutations", ACTAR arc en rève centre d'architecture)

Le opere degli stilisti, come sostiene Omar Calabrese nel saggio "Lo stile degli stilisti" (in "Moda & Mondanità", a cura di Patrizia Calefato, edizioni Palomar) oggi "sono sì, intese come oggetti 'autonomi', ovvero come lavori artigianali o addirittura artistici, ma nello stesso tempo sono implicitamente classificate come oggetti 'dipendenti'. Se, infatti, lo stilista è un progettista di stili, gli si riconosce involontariamente la proprietà di fornire *ad altri* gli elementi per produrre delle vere e proprie opere". Detto in termini più concreti: lo stilista inventa, sì, degli oggetti autonomi che sono i vestiti; ma questi oggetti, pur dotati in sé di un valore estetico, ne hanno un altro se e solo quando sono indossati da qualcuno che realizza la vera e propria opera, se li pone su stesso, quando sono abitati da un corpo, esattamente come ogni luogo architettonico acquista tutta una serie di qualità (calore, funzionalità, fascino) quando è abitato da corpi, quando cioè il cliente presta al vestito o al luogo la propria immagine e il proprio vissuto. Esattamente come un architetto, nella definizione e nel taglio stesso degli spazi suggerisce e modifica mutazioni emotive, così gli stilisti suggeriscono comportamenti vestimentari, che di volta in volta si compiono soltanto nell'atto individuale di chi si veste. Non a caso, nel rincorrersi semantico delle parole 'abito', 'habitat' e 'abitare' (oltre che ad 'abitudine', certo) ormai in tutto il mondo gli stilisti più famosi sono consacrati in mostre, esposizioni e soprattutto boutique, mall, shopping center, palazzetti-templi del gusto, buono e meno non

importa, ma molto forte nella capacità di strutturare un vero e proprio 'mondo' in cui il consumatore, attraverso quel trascurabile medium rappresentato dal denaro - ormai sempre più ridotto a una dimensione di scambio ai confini dell'immaterialità, rettangolo di plastica che permette non solo il possesso ma il vero e proprio ingresso nella dimensione del desiderabile - consacra con l'acquisto la capacità di inventare quegli involucri corporei che chiamiamo, per l'appunto, 'abiti'. Oppure gli stilisti vengono chiamati a riempire con figure e fondali la scena di opere teatrali e cinematografiche (eccoci di nuovo nella categoria del 'racconto', della 'narrazione') a indicare la loro maestria nell'allestire un ambiente e i suoi individui alla stregua della pittura o della stessa architettura. La costruzione o ri-costruzione di negozi o, meglio, di spazi di vendita sottolinea e arricchisce il mestiere dello stilista come creatore e fondatore di indirizzi di gusto, una specie di 'mondi possibili' dell'esperienza estetica. Lo stilista, dunque, indica i tratti di un genere: suggerisce oggi più delle atmosfere, degli 'stili di vita', che dei fatti concreti. Scrive Mario Perniola che il *look* contemporaneo instaura un "paesaggio", cioè uno spazio, fisico e mentale, essendosi emancipato dal tempo nel quale si muovono sia moda 'classica' sia quella che una volta era considerata l' 'antimoda', entrambi fenomeni che pretendono di *interpretare e rappresentare*. Non esiste oggi stile di moda, che non presupponga, dunque, uno spazio. Esteriore e interiore. La semiologa Patrizia Calefato indica l'abito come 'contenitore di alterità', luogo di confusione dell'identità del "corpo proprio", di indistinzione tra rivestimento e immagine : la moda, lo stile, oggi si muovono in un ambito in cui il rivestimento, l'immaginario dell'abito, il *look*, vanno oltre la moda, pur contenendone alcuni tratti. Si può parlare, continua Calefato, di una cultura del "rivestire" che comprende l'intera gamma dei modi di essere al mondo del corpo, inglobando l'abito, il maquillage, l'acconciatura, la gestualità, l'atteggiarsi e il modellarsi del corpo attraverso tecniche ginniche, cosmetiche o chirurgiche. Cultura che non ha più il suo centro nella metropoli occidentale, come la Parigi dell'Ottocento, ma che, come forma di comunicazione di massa di un immaginario planetario, ha anche diluito la classica distinzione netta tra 'moda' e 'abbigliamento popolare'. Il corpo e il suo immaginario 'irrompono' nel territorio sociale. Si tratta di un corpo già trasformato in rivestimento, in virtù di una storia della moda che si porta addosso ma si acquista in universi paralleli costituiti dagli shopping center. Questa connotazione 'ipersemiotica' del corpo, continua Calefato, è la condizione perché il corpo produca uno spazio. Si tratta di uno spazio "territoriale", "narrativo", "comunicativo", prodotto da un corpo simbolico che, pur avendo attraversato la sua stessa riproducibilità come immagine, è comunque - altro paradosso - costituito da corpi unici e irriproducibili. Attraverso il passaggio-paesaggio che muta da marchio a marchio, oggi il corpo attraversa un viaggio da corpo "automatico" a corpo "mutante", e in questo tragitto il significato di 'moda' si avvicina maggiormente a uno dei suoi interpretanti etimologici nella lingua latina, cioè *modus*, parola che vuol dire soprattutto 'misura' e che ha delle forti implicazioni etiche. Il corpo, collocato in uno spazio di convivenza e di scambio con altri corpi, si carica dei *valori relazionali* che in questo spazio si generano. Valori che producono stili di vita e che possono convogliare, sul piano delle scelte

estetiche - cioè più propriamente legate al sentire umano - forze, comportamenti, progetti, aspirazioni che non riuscirebbero altrimenti a essere all' "altezza dei tempi" in un senso non convenzionale e non subalterno. Lo spazio dove si vende moda deve trasmettere dunque una potenzialità di capacità aggregativa di persone che, entrando nelle boutique dei grandi marchi, si riconoscano come membri della stessa specie, ma nello stesso tempo si ritrovino a far parte di un' *élite* del gusto, di una tribù dorata che offre e richiede sempre nuovi significati al concetto di lusso, come vedremo avanti. Corpo individuale, corpo sociale da mettere in scena sul palcoscenico del negozio, sempre più potente nel segno architettonico, ma divisibile o diviso in aree che sempre hanno meno a che fare solo con le norme vestimentarie, ma prescrivono leggi per quelle culturali ed emozionali. Fino a interagire con l'intero corpo sociale rappresentato dalla popolazione di una città, su cui vengono sovrapposti nuovi luoghi dell'essere e dell'esprimersi secondo un cangiante concetto di eleganza di comportamento di cui l'abito è solo uno dei suoi caleidoscopici riflessi. Tanto è vero che il riscontro del successo di un autore di abiti non lo si ha solo con l'accoglienza di una sfilata, ma nell'atto dello shopping che avviene in luoghi dove l'indicatore del gusto griffato si trasforma in spazio fisico, epifania del lusso e dei lussi di estrazioni e firme diverse, ma tutte ugualmente attraenti in boutique come temporanee pinacoteche di modelli. Di moda e di vita, di comportamenti e di attitudini. Nelle similitudini tra stilismo di moda e stilismo architettonico non dobbiamo, infine, trascurare due tendenze creative: una romantica (l'abito, come il negozio, tesi all'invenzione, all'originalità, all'irripetibilità) e una positivista (l'abito, come il negozio, proiettati alla genericità dell'esperienza estetica, alla produzione secondo regole e standard, all'accettazione delle proprie creazioni, alla filosofia della clonazione e della riproducibilità tecnica, intesa nel senso in cui lo esponeva Walter Benjamin, vale a dire della riproducibilità stessa dell'opera d'arte nell'epoca moderna).

Rem Koolhaas, che ha studiato a lungo la dinamica spazio-shopping di lusso-tessuto urbano, è stato impegnato nello sviluppo di studi teorici come "Project on the City" che include lo studio di cinque città del delta del Pearl River, allo stesso modo in cui si è impegnato per il progetto "Shopping", un'analisi del ruolo dei consumi nella città contemporanea. Così afferma: «La mia scelta architettonica nasce dal desiderio di reinventare il concetto di shopping, sperimentando nuovi ambienti capaci di valorizzare il marchio, ponendo però l'attenzione sull'individuo. L'intento è di rafforzare il rapporto tra cliente e marchio, proponendo soluzioni sempre migliori". Rem Koolhaas è un architetto che sicuramente non ha in sé la missione 'morale' dell'autore di spazi, ed è stato anche giudicato come cinico, troppo legato alle tendenze estetico-sociali-economiche del momento. In realtà il suo lavoro è da sempre dedicato alla riconciliazione tra accademismo e cultura popolare. Non a caso ricercatissimo per i suoi progetti di musei e tribunali, il suo lavoro per Prada si è finora espresso nella sontuosa inaugurazione del megastore di New York, costruito nello stesso edificio del Guggenheim a Soho, iper-negozio di moda che vive una "relazione simbiotica con il museo", secondo le sue parole. A Koolhaas Prada si è affidata non solo per disegnare e progettare dei negozi, ma per elaborare

una vera e propria teoria dello shopping e della natura della moda e ha diligentemente seguito le istruzioni dell'architetto, che ha addirittura ridefinito il concetto stesso della parola "lusso". "Il lusso è Attenzione. Il lusso è Imperfezione. Il lusso è Intelligenza. Il lusso è Spreco. Il lusso è Stabilità. In un mondo dove tutto è shopping e lo shopping è tutto, cos'è il lusso? Il Lusso è NON comprare". Queste dichiarazioni sottolineano lo studio distaccato e insieme appassionato del negozio di moda come progetto prima di tutto ideologico. Quello a cui Koolhaas mira non è l'immagine quanto piuttosto la struttura complessiva di un'architettura che deve confrontarsi nel nuovo contesto del mercato globale e deve farlo accettando nuove ricerche, sperimentazioni, consapevolezze di un nuovo realismo. L'architettura potrà dunque sfuggire al consumismo inteso come cultura dominante? Non crediamo che questo possa essere ragionevolmente possibile: saranno i modi - o forse le mode - a restituirle il ruolo di significante dell'evoluzione del vivere. E oggi il suo ritmo potrebbe essere scandito dall'eccitazione prodotta a ogni stagione dalle collezioni dell'industria della moda. "Progetto contro l'arroganza dell'architettura" arriva a dichiarare Fabio Novembre, architetto che ha realizzato molti negozi, showroom e luoghi pubblici come bar e discoteche. "Dovremmo imporre una data di scadenza agli edifici, non considerarli eterni. Spesso si tratta soltanto di monumenti all'ego". Un'ipotesi provocatoria, ma che non perde d'occhio un panorama sempre più fluido, mutevole, cangiante: dove gli ego degli architetti spesso si sovrappongono all'ego degli stilisti o, più specificamente, a quello dei brand. Essere alla moda non sarà mai vivere 'alla' moda o 'nella' moda. Ma, ci piaccia o meno, è una dimensione cui ci stiamo avvicinando ogni giorno di più.

Antonio Mancinelli

Bibliografia

Georges Perec, *Espèces d'espaces*, Editions Galilée, Paris, 1974.

Specie di Spazi, Bollati Boringhieri, 1989.

a cura di Patrizia Calefato, *Moda & Mondanità*, Palomar.

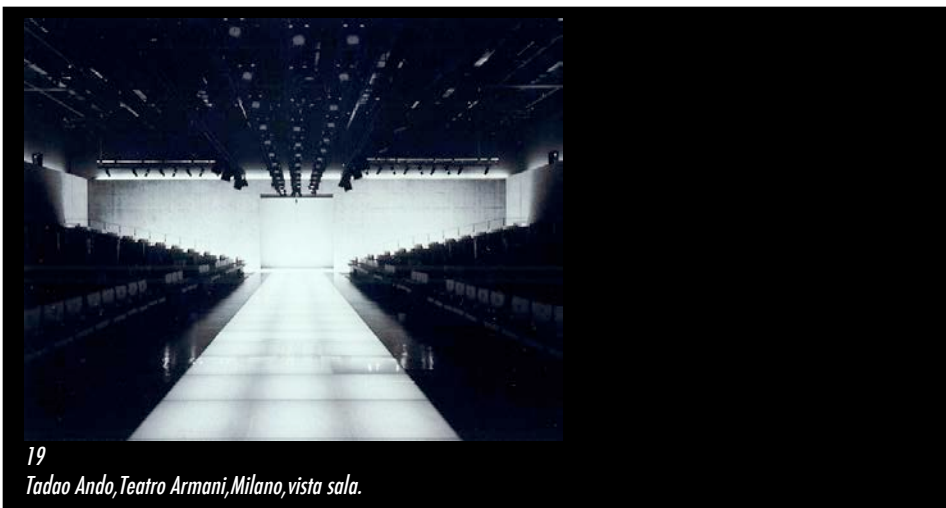
AA. VV., *Total Living*, Charta, 2002.

AA. VV. , *Mutations*, Editions ACTAR arc en rêve centre d'architecture.

Oma / Amo Rem Koolhaas, *Projects for Prada Part 1*, Fondazione Prada Edizioni, 2001.



18
Tadao Ando, Teatro Armani, Milano, vista atrio.



19
Tadao Ando, Teatro Armani, Milano, vista sala.



20

Michael Gabellini, Armani Store, Milano, Emporio uomo.



21

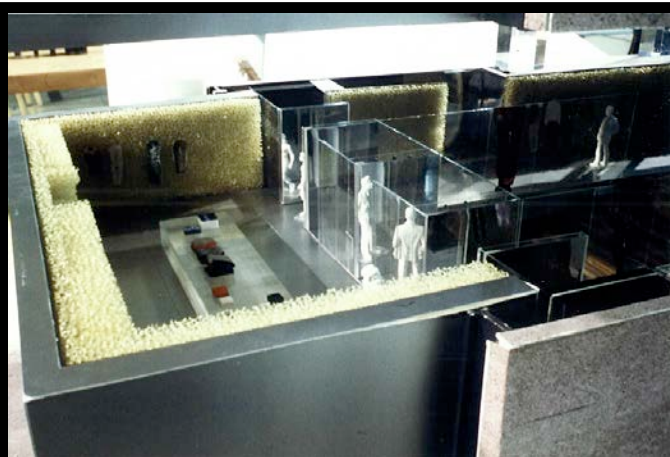
Michael Gabellini, Armani Store, Milano, Emporio donna.



22
Rem Koolhaas, Prada Store New York, vista modello.



23
Rem Koolhaas, Prada Store New York, vista modello.



24
Rem Koolhaas Herog & De Meuron, negozio Prada, concept store, vista modello.



25
Rem Koolhaas Herog & De Meuron, negozio Prada, camerino di prova.

L'inquieta scena urbana

Testi, Contesti, Ipertesti.

G

eneralmente i cicli di conferenze all'interno dei corsi universitari hanno alternativamente due opposte funzioni: o sono *Affermativi*, quindi rigidamente coordinati nella scelta dei relatori e dei temi, e funzionali al rafforzamento la 'Teoria strutturata' della docenza, oppure al contrario sono *Sospensivi* e servono a spargliare l'avventura didattica, ad invocare crisi e dubbi e spiazzamenti nel proprio insegnamento. Scorrendo i curricula dei relatori e i titoli degli interventi qui pubblicati s'intende che Pigi (accademicamente, il Prof. Pierluigi Salvadeo) ha cercato più fra i guastatori che tra gli *oplites* per raccontare ai propri studenti, sin dal titolo, quell'Inquieta Scena Urbana dentro la quale avrebbero dovuto sviluppare il proprio progetto d'architettura.

I tre termini del titolo sono infatti riassuntivi delle differenti tipologie di questioni in campo: innanzitutto la Scena, ovvero quel telo *aestetico* teso fra l'essenza tecnica delle cose e gli aspetti soggettivi della percezione (il corso infatti è di Scenografia), quell'idea cioè che la superficie sensibile delle cose sia più interfaccia che conseguenza meccanica, che attenga più alle teorie e tecniche della traduzione che non della trasposizione. L'Urbanità, ossia la cosapevolezza già greca dell'architettura come scienza delle relazioni, di lotta titanica (si pensi alla sola questione del trasporto dalle cave alle Agorà dei rocchi di colonna per i templi) fra

ambiente fisico e ambizione culturale, fra regole residenziali e invenzioni monumentali, fra le geometrie d'impianto (le griglie stradali, a fasce greche o a centurie romane) e le geometrie dei luoghi pubblici (gli affastellamenti di templi, are, colonne, pulpiti, all'interno dei sacri temenos), ... regole e relazioni appunto da cui è difficile prescindere *poeticamente*, invocando semplice intuizione o gesto artistico. E infine l'Inquietudine, ossia quell'attributo sismico che modifica la linea retta, che inginocchia le verticali, che deforma le chiavi di lettura, quello stato d'animo del progetto che frammenta il tratto rigoroso di ogni teoria solida dell'architettura generando figurazioni di transito, elevate a categoria dall'indecidibilità concettuale. In questo quadro di questioni e relazioni, le tradizionali coppie oppositive del pensiero critico compositivo come Adeguatezza/Bellezza, Metodo/Stile, Tipo/Distribuzione, Funzione/Rappresentazione, Decoro/Ornamento, Paratasi/Sintassi, Ragione/Illusione, Struttura/Pelle,... svelano la propria fragilità insiemistica (tutti i termini primi schierati contro tutti i termini secondi)

Adeguatezza	Bellezza
Metodo	Stile
Tipo	Distribuzione
Funzione	Rappresentazione
Decoro	Ornamento
Paratasi	Sintassi
Ragione	Illusione
Struttura	Pelle

a favore di un Melting-Pop (secondo la declinazione mass-mediatica proposta da Gianluca Marziani) che insinua un'assoluzione darwinista (ciò che comunque esiste è il più inopinabile dei mondi possibili) sulla costruzione e sulla lettura delle nostre città.

Detto questo, alle F.A.Q. del corso (cos'è la scenografia?, che rapporto c'è tra forma e funzione?, il progetto è gesto artistico o processo analitico?, esiste una composizione fatta di medialità extradisciplinare?, ...) proviamo a rispondere attraverso la rilettura di nove testi (divisi in tre terzine) di teoria e critica dell'architettura del '900. O meglio di sette testi d'architettura del '900, più un testo d'architettura del cinquecento ed una galassia di testi contemporanei apparentemente extradisciplinari.

I testi sono:

Ordenanzas de poblaciòn	Filippo II	Segovia	1573
Verso un'Architettura	Le Corbusier	Parigi	1920/21
Das Neue Frankfurt	AAVV	Francoforte	1926/31
Il cuore della città	AAVV	Hoddesdon	1951
L'architettura della Città	Aldo Rossi	Milano	1966

Learning from Las Vegas	Venturi, Scott B., Izenour	Cambridge	1972
Collage city	C.Rowe, F.Koetter	Cambridge	1981
S, M, L, XL	Oma, Koolhaas, Mau,	Rotterdam	1995
Vari	AAV	Varie	Vario

Le chiavi di lettura che proponiamo, per accorpate e contrapporre tre macro-modalità progettuali, successive e alternative, che appartengono alla cultura architettonica del '900, e di cui i nove testi chiamati a testimoniare rappresentano e spesso inaugurano, sono:

- 1) il Testo
- 2) il Contesto
- 3) l'Iper testo.

L'ipotesi formulata in questo intervento è che vi sono progetti e teorie del progetto prevalentemente rifondativi, autoreferenziali, circoscritti nella propria testualità lineare; vi sono altri progetti e teorie del progetto prevalentemente dialettici, dell'ascolto, duali e contestuali; ed infine progetti e teorie del progetto prevalentemente multimediali, fondati sulla discontinuità e la sincope ipertestuale, tesi al sincretismo multidisciplinare.

Nei primi, quelli che per comodità chiamiamo Testuali, il lotto, il quartiere, la città, vengono assunti tendenzialmente come spazio neutro, euclideo, come *tabula rasa* su cui poggiare un oggetto portatore di modelli, teorie, disegno, configurazione formatasi altrove, nella coerenza di un sistema preordinato di regole chiuse.

Nei secondi, che chiamiamo Contestuali, il lotto, il quartiere, la città, vengono assunti tendenzialmente come *loci*, come palinsesti carichi di tracce storiche, di divinità protettrici, di preesistenze qualificanti, e quindi intesi come sponda dialettica con cui edificare un'architettura di traduzione, di spostamento, di capacità archeo/logiche all'interno di un gioco di ruoli semi-aperto.

Nei terzi, che chiamiamo Iper testuali, l'area viene assunta tendenzialmente come flagranza di stato, come anamnesi per una diagnostica multicodice, come spazio della complessità esibita, come site-map dai contenuti multi-livello e de-formanti. Inoltre, nella maggior parte degli esempi a noi più contemporanei l'ipertestualità è anche ipermedialità, e così ai salti logici (anche del manierismo mantovano) si aggiungono i salti tecnologici (per esempio dei media-building di Time Square).

Anche dal punto di vista rappresentativo, intendo dei materiali della rappresentazione del progetto, le tre attitudini compositive adottano strumenti prevalentemente differenti. Se infatti i manufatti Testuali prediligono le scritture di coerenza interna (le piante, le assonometrie ortogonali, il modello geometrico), e i manufatti Contestuali le partiture doppie, di raffronto fra dati e risultati (tavole analitiche, schemi comparativi, riferimenti storici, collage nuovo/antico, piante bicrome d'innesto prima/dopo, prospetti

d'inserimento ambientale), i sistemi Iper-testuali perdono il paradigma del corpo rinascimentale e delle sue rappresentazioni a favore di quello organico o digitale (spaccati assonometrici, esplosi funzionali, sezioni multiple, layers di codifica dello spazio, ideogrammi quantitativi, montaggi d'immagini contaminati da altri mondi figurativi ed esegetici: pubblicità, cinema, fotogiornalismo, spamming di rete, pulp-tv).

Se dovessi esemplificare attraverso nove edifici di chiara fama le caratteristiche delle tre prevalenze progettuali che abbiamo indicato, direi:

	Storico	Moderno	Contemporaneo
Testuale	Palladio la Rotonda Vicenza	L.Mies van der Rohe Nuova Galleria Nazionale / Berlino	Dominique Perrault Bibliothèque Mitterrand Parigi
Con-testuale	K.Friedrich Schinkel Villa Humboldt Tegel / Berlino	Ignazio Gardella Casa al Parco Milano	J.Herzog & P.de Meuron Casa Steinernes Liguria
Iper-testuale	Giulio Romano Palazzo Tè Mantova	Le Corbusier Plazzo dei Congressi Chandigarh	OMA Rem Koolhaas Villa Dall'Ava St.Cloud / Parigi

Date tali premesse di lettura e di accorpamento, i nove testi che qui analizziamo rappresentano e problematizzano i tre differenti approcci dall'interno della stessa teoria del progetto architettonico, prim'ancora che attraverso degli esempi d'architettura.

Riassumendo una possibile matrice dei valori prevalenti, possiamo dire:

	Paradigma	Geometria	Rappresentazione	Principio Ambientale	Principio Urbanistico	Principio Compositivo
Testuale	Macchina	0	Pianta	Rifondazione	Zoning	Purismo geometrico
Contestuale	Ambiente	<- ->	Prospetto	Relazione	Morfologia storica	Tipologia di lunga durata
Iper-testuale	Schermo	/- \ /-\ -\ \ /-\ /- \ /-\ /- \ /-\	Sezione	Navigazione	Ideogrammi distributivi	Complessità esibita

A chiusura di questa premessa citiamo un passo di Hermann Hesse del 1920 in cui s'interroga sulle possibili tipologie del lettore di libri, individuandone tre:

"Questo (**primo**) **lettore** stima senz'altro che un libro esista unicamente per essere letto con attenta fedeltà e apprezzato nel suo contenuto o nella sua forma. Proprio come un pane è fatto per essere mangiato o un letto per dormirci sopra.

Ma, rispetto a tutte le cose del mondo, e così pure rispetto al libro si può anche assumere una posizione assolutamente diversa... il pane si trasforma in una montagna in cui si scavano gallerie, il letto diventa un antro, un giardino, un campo di neve... Per chi guarda da questo punto di vista (il **secondo lettore**), i cosiddetti valori estetici perdono quasi ogni senso, e anzi proprio le incertezze e gli slittamenti rispetto a questi canoni potrebbero offrire l'attrattiva e l'interesse maggiore. Questo lettore infatti non segue l'autore come il cavallo il cocchiere, ma come il cacciatore insegue la traccia...

(Il) **terzo lettore** è così personale che si contrappone in assoluta libertà a ciò che viene leggendo. Non vuole né istruirsi né ricrearsi ... per lui (un libro) è soltanto uno stimolo, un punto di partenza... può leggere qualunque cosa, un romanzo, una grammatica, un orario ferroviario, le prove di stampa di una tipografia. Quando la nostra fantasia e la nostra facoltà associativa sono giunte al culmine, noi non leggiamo nemmeno più ciò che ci sta scritto davanti sulla carta, ma ci lasciamo trasportare dalla corrente delle ispirazioni e delle trovate che la lettura ci suggerisce." (Del leggere libri, in: Una biblioteca della letteratura universale, Milano, 1979).

Se quindi volessimo associare alle modalità del primo lettore le modalità che chiamiamo Testuali, intenderemmo un rapporto 'esatto' fra analisi del reale e progetto del reale, se invece associassimo al secondo lettore quelle Contestuali lo intenderemmo 'dialettico', mentre nel terzo (Iperattuale) sarebbe 'tradotto e/o tradito'.

PS

Nella geometria di lettura degli esempi che qui proponiamo, i nove testi, accorpatisi in tre macro-modalità sono sempre due individuali + uno collettivo.

Inoltre, a chi si chiedesse ancora che ci fanno nove testi di Teoria Urbana del progetto in un libro di Scenografia degli edifici, cercheremo di dimostrare che, a parte l'arte (che attinge direttamente al Genio tramite il talento), l'architettura, che anche di Utilitas e Firmitas vive, serba il bisogno e l'ambizione di spiegare se stessa come disciplina cosciente e colta, prima di poggiare la propria matita sul sensibilissimo foglio urbano.

TESTO

Testo, n.m. Texte, Text, Texto

1. Considerato in quanto enunciato*, il testo si oppone al discorso*, in base alla sostanza*, dell'espressione* -grafica o fonica- utilizzata per la manifestazione del processo linguistico. Secondo certi linguisti (R. Jakobson), l'espressione orale - e, di conseguenza, il discorso - è il fatto primo: la scrittura* non sarebbe che una derivazione, una traduzione della manifestazione orale.

(Greimas-Courtes, Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio, Parigi, 1979)

Tèsto (1)/'testo/ [vc. dotta, lat text(m), propriamente il part.pass. di *texere* 'tessere'] s.m. 1 L'insieme delle parole che, nella loro forma, diciture, interpunzione, sono contenute in uno scritto, un documento, uno stampato. 2 Qualunque scritto di un autore prescindendo da note, chiose, intercalazioni o traduzioni. 3 Libro culturalmente fondamentale.

(Nicola Zingarelli, Vocabolario della lingua italiana, Bologna 1971)

Se confrontiamo due definizioni del termine Testo, da noi indicato come categoria per alcune modalità progettuali, al quale ascriviamo le Ordenanzas, Verso un'Architettura e Das Neue Frankfurt, emergono due elementi utili al nostro ragionamento: da un lato il Testo è un semplice apparato tecnico, uno strumento di traduzione del discorso orale, una lunga sequenza di caratterini neri su fondo bianco, per dirla alla Calvino. Dall'altro il termine Testo indica, metonimicamente, il contenuto stesso che viene espresso, e quindi (per opposizione proprio all'evanescenza documentale dell'oralità), nella tradizione sociale il termine viene anche indicando 'l' testo per eccellenza, il Verbo, il Corpus, l'orto delle verità tramandabili e distillate collettivamente. Alcuni suoi attributi naturali sono quindi Epico, Sacro, Normativo. Quando noi utilizziamo il termine Testo come categoria per alcune modalità del progetto e della composizione architettonica, ci riferiamo non tanto ai suoi aspetti tecnici (sequenza, intreccio, trama, ordito,...) bensì a quelli di autoreferenza, di sistema chiuso, di Norma, di cattedrale teorica che applicandosi al reale lo rielabora e lo riconfigura anche in sua matematica assenza. E' solo in quest'accezione, diciamo scacchistica, che possiamo usare il termine ed opporlo a Contesto ed Ipertesto (ove invece prevalgono gli aspetti meccanici e tecnici: lineare, bustrofedico, per glosse o link).

Tèsto (1), s.m. 'qualunque scritto di un autore, prescindendo da note, chiose o traduzioni' (1304-08, Dante), libro culturalmente fondamentale (1891, Petrocchi), - Loc.: far testo, fig. 'costruire un punto di riferimento fondamentale' av. 1729, A.M.Salvini), fuori testo (V. fuòri, anticipando la data al 1892, L. Gioppi, Dizionario fotografico, con 107 incisioni e 12 tavole fuori testo, Milano), libri di testo (V. libro), testo di lingua (V. lingua), testo sacro 'Bibbia' (1891, Petrocchi), testo unico 'raccolta di tutte le norme legislative riguardanti una data materia' (1878, Testo unico delle leggi per le tasse sui redditi dei corpi morali, Genova). - Der.: testuale, agg. 'del testo, che si riferisce al testo' (sec.XIV, Esposizione dei Salmi e F.Butì; critica testuale 'in filologia, serie di operazioni volte a stabilire l'esatta lezione di un'opera;' 1961, Diz. enc.), 'che ripete in modo esatto uno scritto o un discorso' (1879, TB: parole testuali).Vc. dotta, lat.

textu(m), lett. 'tessuto, intrecciato' (da *tèxere* 'tessere'). Ne è der. l'agg. *textuale(m)*, testimoniato solo in epoca mediev.

(Cortellazzo-Zolli, Dizionario etimologico della lingua italiana, Bologna, 1988)

Text / tekst/ n 1 [U] the main body of writing, esp. in a book, as opposed to notes, pictures, etc.

(Longman, Dictionary of contemporary english, Great Britain, 1989)

Texte (lat. *textus*), s.m. Les propres paroles d'un auteur, d'un livre, considerées par rapport aux commentaires, aux glosses, qu'on a fait dessus. // Passage del l'Écriture sainte qui fait le sujet d'un sermon.

Littré, Dictionnaire de la langue française, Paris, 1988

Caratteri (spazi inclusi) 3.990

ORDENANZAS DE DESCUBRIMIENTO, NUEVA POBLACION Y PACIFICACION, Filippo II, Segovia, 1573.

"Molto più che tutte le altre potenze coloniali del Nuovo Mondo, gli spagnoli seguirono un sistema di organizzazione del territorio e di pianificazione urbana codificato secondo leggi e regolamenti scritti". John Reps

Iniziare con un'eccezione non è buona norma. Avevamo detto d'analizzare le tre attitudini progettuali attraverso nove testi d'architettura del '900 ed iniziamo con le Ordenanzas, promulgate da Filippo II nel Bosco di Segovia il 13 Luglio del 1573. Abbiamo in ogni caso due buone giustificazioni: da un lato sono "la prima legge urbanistica dell'età moderna" (L.Benevolo) il che le astrae in una sorta di atemporalità utile al dibattito anche del '900, dall'altro essendo stato per tre secoli il testo normativo per la costruzione di quasi trecento città fondate (dalle Isole Canarie al Centro e Sud America fino alle Filippine), è l'esempio moderno più esteso e conseguente di quel rapporto fra teorie chiuse e declinazioni edilizie che è il centro del nostro intervento.

Nello specifico le Ordenanzas, inviate al seguito dei galeoni imperiali e dedicate agli emissari preposti alla costruzione fisica del nuovo mondo ispanico, sono 148 capitoli di precetti (legislativi, militari, politici, religiosi) di cui ventisei (dal 110 al 135) strettamente dedicati all'urbanistica e all'architettura. Noi qui ne riportiamo quattro (il 110, il 112, il 115 e il 120) che introducono il rapporto Testo/Progetto nella pratica d'architettura in senso così flagrante da renderlo *'anche'* un testo del '900.

CAPITULO 110

Avendo operato il *descubrimiento*, scelte la provincia, la regione e l'area che s'intende *poblar*, nonché le parti dei luoghi dove si devono eseguire le nuove fondazioni, ed avendo quindi preso possesso di questi, coloro che devono metterle in pratica le eseguano come segue. Giungendo sul luogo dove si deve impiantare la fondazione, che comandiamo sia sgombro ed occupabile senza pregiudicare gli indios o i naturali, oppure che ciò avvenga con il loro consenso, si disegni la *planta* del luogo, suddividendola nelle sue *Plazas, Calles* e

Solares, a Cordel y Regla, cominciando dalla Plaza Mayor; da lì si traccino le calles verso le porte ed i percorsi principali, lasciando molto spazio disponibile cosicché quand'anche la popolazione crescesse si possa sempre estendere con la medesima forma; quindi, avendo la disponibilità sul punto e nel luogo prescelto per poblar, si tracci la planta nella forma che segue.

CAPITULO 112

La *Plaza Mayor* da cui bisogna cominciare l'insediamento, se è in riva al mare si deve collocare allo sbarco del pontile del porto, mentre se è nell'entroterra si deve collocare nel centro dell'insediamento; che la *Plaza* sia un rettangolo che abbia perlomeno la lunghezza di una volta e mezzo la sua larghezza, in quanto tale condizione è migliore per le feste a cavallo e per qualunque altra che si debba fare.

CAPITULO 115

Tutt'attorno alla *plaza* e le quattro *calles* principali che si dipartono da questa abbiano dei portici perché sono di gran comodità per i commercianti che qui sono soliti incontrarsi, le otto *calles* che si dipartono dalla *plaza* dai quattro angoli escano libere dalla *plaza* senza incontrarsi con i portici arretrati in modo tale che i marciapiedi siano la regolare continuazione tra *calle* e *plaza*.

CAPITULO 120

Per il tempio della chiesa maggiore se l'insediamento è sulla costa che sia edificato staccato cosicché uscendo dal mare sia visto, ed in modo tale che la sua fabbrica possa anche concorrere alla difesa dello stesso porto. Gli elementi che interessano il nostro ragionamento, al di là del tono precettistico tipico del clima controriformista, sono due:

- la scelta di codificare un sistema architettonico/urbanistico prescindendo deliberatamente dall'uso d'immagini, disegni, esempi della madrepatria, ma affidandolo alla pura logica verbale e testuale.
- l'assoluta volontà scenografico/rappresentativa, potremmo dire di marketing urbano, che ispira tutti i 24 capitoli urbanistici delle Ordenanzas.

Italo Calvino nella lezione americana dedicata alla *Visibility* (1985) si chiede cos'altro fosse l'immaginazione di uno scrittore se non quel continuo tradurre le proprie immagini mentali in piccoli e allineati caratteri alfabetici, e poi nuovamente i piccoli caratteri alfabetici (parole, frasi, brani) in nuove immagini mentali, ... arricchite dalle evocazioni e dalle assonanze che il testo da solo, nella sua astrazione, richiama. Ed in quel continuo dedurre ed indurre, tradurre e immaginare, procedevano scritti, storie, visioni. Non credo fosse questo il rapporto che Filippo II avesse in mente quando immaginava un mondo che fosse al contempo formalmente definito ma indotto solo da parole scritte. Piuttosto valgono due condizioni opposte e compresenti: da un lato già Leon Battista Alberti aveva inaugurato col *De Re Aedificatoria* nel 1452/85 una trattatistica priva di tavole ed esempi figurativi, ripresa da San Carlo Borromeo nel 1577 col *De Fabrica Ecclesiae*. (In entrambi prevaleva infatti il riconoscimento dell'architettura come arte autonoma e liberale e il ruolo della *poiesis* nell'edificazione di un mondo al quale i propri testi dovevano contribuire su

piani logici e d'indirizzo più che di vincolo figurativo). Dall'altro le Ordenanzas vengono redatte 80 anni dopo le prime conquiste delle americhe quando un centinaio di città erano state *già* fondate, codificando quindi una pratica che stava producendo un paesaggio coloniale del tutto caratterizzato ed omogeneo. Sulle motivazioni di quella iniziale 'spontanea' omologazione vi sono molte teorie che qui non è il caso di descrivere (la geometria come patrimonio culturale dell'umanità, la quadricola presente in alcune città azteche conquistate, il castrum di Santa Fè del 1491 noto al futuro Gobernador Nicolas de Ovando, la diffusa cultura rinascimentale...), ciò che ora interessa è che Filippo II sapeva di poter far corrispondere ad ogni parola del proprio testo un'edificazione in grado di rappresentare l'esempio fisico, 3D, dell'immagine urbana voluta. La sua vera premura era, a quella data, che un tale '*occasionale*' patrimonio di marketing urbano non andasse sperperato, ma anzi elevato a norma e imago imperii della corona di Spagna. Così, su quell'impero su cui non tramontava mai il sole, le trecento città fondate sarebbero state anche singole declinazioni locali di un'unica matrice formale, di un'unica '*immagine coordinata*', che rendeva '*visibile*' ad ogni ambasciatore o viaggiatore l'estensione del potere centrale. Come si vede dai quattro capitoli sopra riportati, tutti gli strumenti per costruire quella immensa immagine geometrico-rappresentativa del mondo sono espressi nelle Ordenanzas in forma chiara e procedurale. (A tal proposito anche l'Escorial, la fortezza-reggia che si era fatto costruire da Juan de Herrera come luogo di emissione delle direttive imperiali, era la '*maquette*', il modellino in madrepatria, degli elementi geometrici delle città coloniali). Concludendo, il rapporto testo/immagine che la cultura coloniale spagnola imposta in forma assoluta, si costruisce sia sui capitoli di Filippo II (preceduti dalle cedole di Carlo V), che dall'altro sulla massa spaventosa di documentazione iconografica, catastale, tecnico-impiantistica, commerciale, daziata, religiosa, e pittorica, che il più grande archivio europeo avesse mai raccolto e catalogato prima dell'era industriale: l'Archivo General de Simancas, (fondato nel 1540 e trasferito nel 1785 a Sivilla col nome di Archivo de Indias).

VERSO UN'ARCHITETTURA, Le Corbusier, Parigi 1920/21

La prima immagine di *Verso un'Architettura* è un ponte! Si un ponte, un ponte in ferro in cui il computo delle linee di forza, delle spinte, dell'economia materiale ed intellettuale del manufatto sono espresse dalla sua stessa figura: nell'arco teso e rastremato della campata centrale, nella sequenza asimmetrica dei piloni piramidali, nella leggerezza dell'asta sottile su cui corrono i binari e la locomotiva. E sotto, la secca didascalia: Ponte di Garabit (Eiffel, ingegnere).

La seconda e la terza immagine, 10 pagine più avanti, invece lavorano in coppia, per affinità critica e polemica: Pisa, Piazza dei Miracoli, vista in forte scorcio, come un bassorilievo romano, e un Silo di cereali americano, inquadrato da sotto come un transetto romanico normanno. Le due foto, superbamente di pessima qualità, molto chiaroscurate, operano una *reductio ad minimum* indicando tutte le proprie

analogie, ovviamente extra-stilistiche: la comune matrice volumetrica e quel parlare la lingua pura dell'architettura dei solidi sotto il sole. E poi, a seguire nel testo, immagini di silos, silos, altri silos, e poi piroscafi, aeroplani, automobili, ma anche, il Partenone, il Colosseo, Santa Sofia, e l'acropoli di Atene, il Foro di Pompei, un San Pietro quasi archeologico, ed infine progetti, schizzi, visioni antiche e contemporanee. Così l'apparato iconografico traccia il proprio cerchio attorno a poche figure mitologiche della classicità e dell'industria moderna. E tutto il discorso architettonico/urbanistico viene riassunto nella combinatoria fa questi due poli: antico + industriale. La storia dell'architettura non scorre, non si sviluppa, non si svolge: si confronta sempre al vertice di pochissime eroiche figure. Il tempo presente si misura di volta in volta con un tempo passato, fissato una volta per sempre, e il progetto contemporaneo cerca il suo standard (fra colonne e putrelle) come i greci e i romani cercavano il canone.

Il testo verbale di *Verso un'Architettura* procede quindi in parallelo al testo iconografico per analoghe affermazioni assolute, per contrasti violenti, per elezioni e denigrazioni continue, in pieno linguaggio e retorica modernista:

"La casa è una macchina per abitare".

"Non è conveniente che chi possiede una limousine dorma in un letto bretone".

"La grande industria deve occuparsi della costruzione e produrre in serie gli elementi della casa".

"Gli stili non esistono più, si è elaborato uno stile contemporaneo, c'è stata una rivoluzione". "Una grande epoca è cominciata. Le diverse classi attive nella società non hanno più un alloggio adeguato, né l'operaio, né l'intellettuale".

"Gli elementi architettonici sono la luce, l'ombra, il muro e lo spazio".

"La pianta procede da dentro a fuori: l'esterno è il risultato di un interno".

"La lezione dell'aeroplano sta nella logica che ha presieduto all'enunciato del problema e alla sua soluzione: il problema della casa non è posto".

"L'ingegnere ispirato dalla legge dell'Economia e guidato dal calcolo, ci mette in comunicazione con le leggi dell'universo."

Nell'introduzione all'edizione italiana Pierluigi Nicolini scrive: "Con questo libro, scritto tra il 1920 e il 1921, si conclude la tradizione della trattatistica architettonica e si inquadra una diversa maniera di svolgere la teoria dell'architettura. Del trattato resta l'esigenza fondamentale di tracciare un sistema architettonico completo, ma questo sistema architettonico ormai non può essere frutto che dell'invenzione personale". Rispetto alla nostra ipotesi generale, di leggere l'attitudine Testuale del progetto d'architettura del novecento attraverso tre trattati/manifesto, *Verso un'architettura* incarna massimamente la volontà rifondativa e neodisciplinare che caratterizzerà lo spirito del Movimento Moderno per più di un trentennio. Cinque secoli dopo la cupola del Brunelleschi, il mito di una teoria e di una tecnica (e di un gusto?) che rimodelli l'intero ambiente sociale, *'dal cucchiaino alla città'*, si ripropone nell'equazione: Nuovi mezzi di

produzione = Nuove tipologie: costruttive /decorative /abitative /insediative. Se quindi la premura delle Ordenanzas era di rimodellare il nuovo mondo in chiave ossessivamente geometrica e rinascimentale, l'urgenza modernista è di riconfigurarlo in chiave assolutamente meccanica ed industriale. Per la lucidità di visione e l'ineguagliata capacità retorica Le Corbusier diviene, dalle pagine dell'Esprit Nouveau (da cui sono estratti gli articoli che compongono *Verso un'architettura*) il più attivo e conseguente profeta del nuovo indirizzo, della nuova strategia d'azione, del nuovo vocabolario lessicale e formale. La fondazione dei CIAM, la stesura della Carta d'Atene, i contatti con le grandi potenze politiche europee, il tono sempre apocalittico e salvifico fanno parte di quella tensione che abbiamo definito appunto Testuale del progetto d'architettura. Ripercorrendo come un dolly cinematografico la titolistica e l'indice di *Verso un'architettura*, si legge il percorso sincopato ma urgente con cui Le Corbusier stana le nuove questioni da porre sul tavolo della rifondazione disciplinare:

- Estetica dell'ingegnere. Architettura.
- Tre avvertenze agli architetti: Il volume, la Superficie, la Pianta.
- I tracciati regolatori.
- Ochi che non vedono: i Piroscafi, gli Aeroplani, le Automobili.
- Architettura. La lezione di Roma. L'illusione delle piante. Pura creazione dello spirito.
- Le case in serie.
- Architettura o rivoluzione.

Iniziando con un atto d'accusa all'architettura accademica e storicista, da Ecole des Beaux-Arts, eleva (implicitamente) l'ingegner Eiffel a nuovo Brunelleschi. Attraverso assunti quali: "L'architettura è nell'apparecchio telefonico e nel Partenone" l'occhio zooma lentamente verso i silos e gli edifici industriali elogiandone la purezza volumetrica e la geometrica necessità delle superfici, fino ad entrarvi radiograficamente per scoprire che: "La pianta è la generatrice", che "L'architettura non ha niente a che vedere con gli stili", che "La pianta non ha il disegno grazioso di una Madonna, ma è un'austera astrazione". Come un dolly il ragionamento si allontana verso il cielo e inquadra la città come piano, come tracciato, come ordine generale dell'insediamento: "E' tempo di ripudiare la forma attuale delle nostre città... partendo da quel grande evento costruttivo che è il grattacielo americano", "Ai piedi delle torri si estendono i parchi, il verde si estende su tutta la città", "In architettura le vecchie basi costruttive sono morte. Non si ritrovano i principi dell'architettura che quando basi nuove abbiano creato il supporto logico di ogni manifestazione architettonica. Si preannunciano vent'anni da impegnare nella creazione di queste basi... E' il piano che bisogna studiare, chiave di questa evoluzione". Dalle vertigini del piano il ragionamento ritorna alle geometrie di facciata, alle regole dei tracciati, per approdare alla grande metafora meccanica, all'identificazione dei nuovi paradigmi compositivi: il piroscapo, l'aeroplano e l'automobile. Qui, se la pagina più significativa giustappone il Partenone alla Delage Grand Sport del 1921

(oltre Novecentisti e Futuristi, riconosce la nuova estetica nella combinatoria dei due modelli, non nella reciproca esclusione), è il collage del piroscavo Aquitania (per tremilaseicento posti-persona, più grande di Notre-Dame, dell'Arc-de-Triomphe e dell'Opéra messi assieme), che diviene già progetto d'architettura, che contiene già il successivo progetto per l'Unité d'Habitation: "Ma i costruttori di piroscavi, audaci e sapienti, realizzano palazzi accanto ai quali le cattedrali sono tutte piccole: e li gettano in acqua!". E poi la ricognizione sull'antico, su quell'antico romano che è di mattoni e non di marmi, di sostruzioni e non di stili, sulla forza assoluta e generatrice delle piante: "Fare una pianta è precisare, fissare delle idee" e "L'ordine è ... la gerarchia dei fini, la classificazione delle intenzioni". Il viaggio del dolly atterra infine sul contemporaneo, sul problema dell'abitazione contemporanea, sul tema della casa in serie, la casa standardizzata, la casa in cemento per la nuova società industriale. "L'industria ha creato i suoi strumenti ... l'architettura si trova di fronte ad un codice modificato... Architettura o rivoluzione".

Testo quindi non ellittico, non esaustivo, non sistematico, ma testo/manifesto, sincopato e declamatorio, *Verso un'architettura* definisce tutti gli elementi necessari per la costruzione di un'ideologia del progetto che si svilupperà sia in poetica personale che in linguaggio collettivo di lunghissima durata. In questo senso *Verso un'architettura* incarna quell'approccio che abbiamo definito testuale, fondato su un sistema chiuso e autoreferenziale di principi e norme che presuppongono uno spazio geometrico neutro su cui edificare segmenti rilevanti di un'utopia già formalmente compiuta.

DAS NEUE FRANKFURT, AAVV, Francoforte, 1926/31

Dopo l'espressione di un politico (Filippo II) e di un architetto (Le Corbusier), abbiamo scelto come terzo ed ultimo esempio di approccio testuale al progetto d'architettura una rivista, ovvero un documento collettivo, un testo critico e programmatico che per sei anni è stato un luogo privilegiato del dibattito sulla costruzione della città moderna. Con una specificità che lo contraddistingue da tutti gli altri fogli del tempo, il *Das Neue Frankfurt* costruiva se stesso, come dibattito sui destini della società moderna, mentre Ernst May (suo promotore e direttore) costruiva come baumeister, in cemento asfalto e mattoni, una delle più ampie espansioni urbane europee degli anni '20. La municipalità di Francoforte infatti, con volontà politica e finanziaria radicale, decide di governare l'urgenza insediativa della classe operaia e dei quadri intermedi attraverso la cultura del progetto architettonico ed urbanistico più progressista, affidando a May sia la costruzione del piano e delle sue architetture locali, che la squadra più ampia ed internazionale dei propri collaboratori. Così i livelli di pianificazione dell'esperimento da repubblica platonica delle idee, sono almeno quattro:

- dal punto di vista urbanistico May sceglie il confronto diretto con i temi della Garden-City anglosassone (ovvero l'ipotesi di rinunciare alla logica dello sviluppo compatto e concentrico a favore di un rapporto rifondato fra città e campagna) ma eleggendone la declinazione territoriale e rurale, strutturata sulla

relazione a distanza fra reti di borghi storici formalmente 'cintati'. Il modello divengono quindi le *siedlungen* (le colonie/masseria tedesche), ossia quelle architetture chiuse, come monadi morfologicamente controllate, che si raccordano a distanza nelle triangolazioni di strutture e servizi tracciati sugli ampi coltivi, fra verde funzionale e decorativo, secondo il *Trabantenprinzip*.

- Dal punto di vista architettonico May pone il tema della *Mischbebauung*, della variazione tipologica integrata localmente, area per area, assumendo i tre temi della casa alta, media e bassa come altrettanti termini di costruzione di ogni singola *siedlung*, fortemente diretta anche alla loro costruzione sociale (in questo, per esempio, molto lontana dal modello borghese della Ville Radieuse di Le Corbusier del '31).

- Dal punto di vista strategico May opta per la tavola rotonda permanente attraverso la convocazione degli architetti europei più esposti culturalmente, a cui affida segmenti di piano, singole *siedlungen*, interi quartieri, come variazioni sperimentali di una 'medesima' idea di città: moderna, sociale, sottratta al ruminare della speculazione edilizia.

- Infine, dal punto di vista scientifico, consapevole dell'opportunità modellistica che l'incarico 'tecnico' consente, s'inventa un organo diagnostico allargato, un forum aperto in forma di rivista, capace di costruire una città tipografica parallela, come sponda problematica capace d'elevare un esperimento 'hic et nunc' a teoria generale del progetto urbano contemporaneo.

Nasce così il Das Neue Frankfurt, l'organo teorico di una sperimentazione pratica rapidissima che non rinuncia a interrogarsi criticamente proprio mentre edifica se stessa. Un po' come nei doppi quaderni che avevamo alle scuole elementari (l'abecedario blu e l'eserciziario rosso), o come in un corretto procedimento scientifico (fondato su postulazione della tesi, verifica in laboratorio e ratifica finale), Francoforte e il Das Neue Frankfurt procedono in parallelo, in reciproco e tesissimo condizionamento reciproco. E' così che dalle pagine come dai cantieri, si produce una fortissima aspettativa europea sulla forma ed il volto della nuova città sociale, postborghese, governata da ragione e partecipazione, da standard e pianificazione, da tecnica e dibattito (pubblico e pubblicato). Ciononostante, come per la Repubblica di Weimar, nelle premesse economiche (strutturali, secondo la terminologia marxista corrente) dell'esperimento risiedeva anche la sua irripetibilità politica; il presupposto infatti del controllo totale della pianificazione ad ampia scala era il pieno possesso della proprietà fondiaria, la possibilità di agire con un disegno metropolitano immenso senza vincoli o frammentazioni catastali, introducendo lo strumento rivoluzionario del 'cuneo verde' fra le *siedlungen*, spargliando capitalistamente il valore dei suoli ineditati. Un tale presupposto collettivistico farà esaurire l'esperienza nel '31, esiliando nella terra dei Soviet uomini e piani delle avanguardie occidentali, chiamati a immediato consiglio, e liquidati con immediata espulsione già nel '33 a seguito della sterzata storicista imposta direttamente da Stalin, con slogan: "Colonne per il popolo".

Per descrivere il magico paradosso dell'esperienza di Francoforte, ove ad un dibattito esteso e collettivo è in realtà corrisposta la definizione di un'idea di città fortemente unitaria (oggi del tutto flagrante anche ad una visita superficiale), ovvero un'esperienza costruttiva testualmente dedotta dalla koinè culturale che la stava discutendo; per dimostrare cioè come nonostante la pluralità d'adesione al dibattito pubblico l'urgenza normativa fu così prevalente da trasformare il Das Neue Frankfurt in un trattato (seppur collegiale, diacronico, sincopato), riportiamo alcuni titoli dei temi affrontati:

1926

La nuova città, di Raymond Unwin

Errori alla base dell'urbanistica tedesca, di Rob. Schmidt-Essen

Tempi nuovi + Arte nuova, di Fritz Wichert

La prefabbricazione edilizia, di Walter Gropius

La nuova unità residenziale a Pessac, di Le Corbusier

Programma per gli alloggi a Francoforte per il 1927

1927

La pubblicità nell'immagine della città, di W.Dexel

Arte, civiltà e pubblicità, di Adolf Behne

Un asilo comunale, di Fritz Wichert

Politica degli alloggi della città di Francoforte, di Ernst May

Divisione ed uso del suolo urbano ieri e oggi a Francoforte, di Herbert Böhm

La nuova abitazione e l'arredo domestico, di Franz Schuster

Profezie irrazionali sul jazz, di W.Heinitz

Sulla disputa fra copertura piana e tetto a falde, gruppo Der Ring

La copertura piana negli edifici industriali, di Fritz Trambauer

Il tetto, di H. Tessenow

1928

Mobili singoli o standardizzati, di Ferdinand Kramer

I mobili in metallo ed il nuovo concetto di spazio, di Marcel Breuer

Come si vive nelle mie case di Stoccarda, di Le Corbusier

Piscator e il teatro moderno, di Oskar Schlemmer

Fotografia e plasticità, di Ernst Kallai

In che rapporto stanno architettura e pittura? , di Amedée Ozenfant

Il momento sociale della nuova architettura, Ernst May

Proposta per un alloggio economico, di Jacobus Göttel

Berlino, rapporto sulla nuova grafica, di Adolf Behne

95

La nuova architettura come insegnamento, di Fritz Wichert
1929

La sedia, di Adolf Loos

Lo spazio, il giusto spazio, il minimo spazio, di Mart Stam

L'abitazione in Russia, di Leonie Pilewski

La nuova strada commerciale, di Ludwig Hilberseimer

Il film sociale nell'URSS

L'alloggio minimo, di Ernst May

1930

Cinque anni di attività edilizia residenziale a Francoforte, di Ernst May

Come devono essere oggi le esposizioni?, di Alexander Dorner

Saluto ai compagni in partenza per la Russia, di Joseph Gantner

L'internazionale degli architetti. Sul congresso di Bruxelles.

Osservazioni pedagogiche fondamentali sui nuovi edifici scolastici, di F.Kade

1931

Case alte, case medie o case basse?, di Walter Gropius

Per la piccola automobile economica, di Adolf Behne

L'uomo nell'ospedale, di O.E.Guttentag

La costruzione di nuove città nell'URSS, di Ernst May

La pianificazione regionale è ancora necessaria oggi?, di Niemeyer

Molto curato e progettato anche dal punto di vista grafico e iconografico, il *Das Neue Frankfurt* si racconta anche attraverso una fortissima documentazione sia di tavole tecniche (piante, prospetti sezioni, assonometrie, planivolumetrici, mappe regionali e catastali, carte storiche) che di schede e matrici comparative (dati dimensionali, fasi realizzative, costi di costruzione, valori stimati, affitti e vendite, computi metrici e unitari). A questi ovviamente si affianca l'uso della fotografia sia come 'nascente' mezzo espressivo che come strumento 'oggettivo' di documentazione degli stati d'avanzamento dei cantieri, delle *siedlungen* e dell'intero piano territoriale. Anche la grafica, sull'esperienza della *Bauhaus*, disegna le informazioni con uno stile del tutto conforme a quello architettonico: prevalenza del bianco/nero, linee astratte ed ortogonali di suddivisione dell'impaginato, collocazione fissa e decentrata delle immagini, ampie bordature bianche... quasi piante di Mies o prospetti di Terragni.

Dal punto di vista del progetto architettonico e urbanistico vi sono alcune simmetrie fra le configurazioni formali e le scelte strategiche: le *siedlungen* sono un fenomeno plurale come la compagine dei progettisti del piano generale; come il dibattito sulle pagine del *Das Neue Frankfurt* anche gli insediamenti hanno alcuni temi comuni e molte declinazioni differenti dettate dai contesti topografici, dalle sensibilità artistiche

dei progettisti e dalle tipologie edilizie prescelte; come la struttura degli argomenti della rivista nei progetti prevalgono alcune linee guida come l'eliminazione della strada continua, la soppressione della corte chiusa degli isolati, l'attenta esposizione eliotermica, la geometria prosciugata degli elementi compositivi (finestre, porte, superfici, volumi, blocchi), ma coesistono anche 'antiche' attenzioni alla geografia, al tema del perimetro e della forma chiusa, alla questione del cuore dei complessi edilizi, all'autonomia funzionale del borgo, al verde privato (l'orto) e al verde collettivo (i cunei agricoli o a parco).

Il Das Neue Frankfurt è anche dal 1972 un'antologia, una sintesi di testi, progetti e questioni tradotti e pubblicati da Giorgio Grassi all'interno del dibattito sulle origini storiche del razionalismo italiano, con speciale riferimento alla teoria della città per parti formalmente compiute, contrapposta sia al mito geometrico dello zoning che alla città polverizzata del capitale diffuso.

CONTESTO

Contèsto /kon'testo/ **A** part. pass. di *contessere*; anche agg. Nei sign. del v. **B** s.m. 1 Tessitura, intreccio: *fanno intorno / le ragnatele un serico contesto* (MARINO). **2** L'insieme delle idee e dei fatti contenuti in uno scritto o in un discorso, che consente di determinare il senso di un brano, di una frase, di una parola, che in tale scritto o discorso compaiono.

(Nicola Zingarelli, Vocabolario della lingua italiana, Bologna 1971)

Contèsto /3a lett., nella critica letteraria: la situazione interna al testo, il mondo da esso creato. (De Mauro, Il dizionario della lingua italiana, Milano, 2000)

Con (1) /kon/ [lat. cum, di origine indoeur.] prep. propria semplice. Compl. di relazione; Compl. di compagnia; Compl. di unione; Compl. di paragone.

(Nicola Zingarelli, Vocabolario della lingua italiana, Bologna 1971)

Con-text /'kantekst Il 'ka:n-/ n 1 the parts of a piece of writing, a speech, etc. which surround a word or a passage and which influence or help to explain its meaning.

(Longman, Dictionary of contemporary English, Great Britain 1989)

Contesto, conurbazione, compresenza, costruire, connotare, comporre. Il suffisso CON- indica la rottura della condizione individuale, l'esigenza di relazione, il movimento verso la dualità o il coro; introduce la volontà di rappresentazioni sia plurime che sinfoniche. Il suffisso CON- organizza la transizione dal piano logico deduttivo della geometria a quello storico induttivo della vita delle forme, gestisce il passaggio dalla stereometria dei solidi puri alla geografia di un tempo grande scultore, informa quelle ragnatele che sorreggono la singola parola. Il Contesto è donna e madre ed accoglie il priapismo del Testo nel suo skyline precedente e prevalente.

I prossimi tre scritti che analizziamo sono portatori dell'approccio al progetto che abbiamo definito Contestuale, ossia interessati a costruire la propria teoria ed i propri modelli sul processo più che sul

prodotto, sul ragionamento derivato più che sul postulato, sensibili a storia e geografia più che a logica e geometria. In forme differenti e nell'arco di 20 anni i tre scritti esprimono prima un disagio d'interpretazione della realtà postbellica, poi configurano una metodica ed una rilettura del fenomeno architettonico, ed infine squizzano le tecniche e gli strumenti fino al punto di trovarsi sul tavolo dei dati che contaminano le stesse premesse teoriche.

"I Greci non immaginavano un edificio indipendentemente dal luogo e dagli altri edifici che lo circondavano ... ogni motivo architettonico di per sé era simmetrico, ma ogni gruppo era trattato come un paesaggio in cui le masse si equilibrano" (Choisy, Histoire de l'architecture, 1899)

IL CUORE DELLA CITTA': PER UNA VITA PIU' UMANA DELLE COMUNITA'. VIII CIAM, AAVV, Hoddesdon, Inghilterra, 1951.

Anche sul dibattito architettonico la seconda guerra mondiale produce la doppia precipitazione, materiale e culturale. Da un lato i bombardamenti rendono urgente una teoria urbana ed architettonica condivisa e immediatamente utile alla ricostruzione (ricostruzione di centri storici portatori di memorie sedimentate e quindi assurti a delicati strumenti delle identità collettive), dall'altro l'ecatombe tecnologica archivia la fiducia industrialista nelle sorti progressive della modernità, dei suoi miti e dei suoi principi. In questo mutato scenario pratico e psicologico, s'inaugura la terza ed ultima stagione dei CIAM (Congressi Internazionali d'Architettura Moderna) di cui Il cuore della città segna l'inizio della crisi.

Abbiamo infatti deciso d'introdurre la seconda sezione del nostro intervento, definita Contestuale, ossia d'apertura e relazione del progetto alla dialettica ambientale (delle preesistenze storiche e geografiche), con un documento di soglia, di compromessi, d'indebolimento, ove l'assolutezza delle sperimentazioni di Francoforte del '27 e le certezze dalla Carta d'Atene del '33 vengono messe in discussione già dal titolo: "Il Cuore della città: per una vita più umana delle comunità". Emblema delle difficoltà teoriche, gli atti del congresso (pubblicati a Londra nel '54) lungi dal rappresentare una soluzione, una risposta, riproducono già nell'indice la frattura tra nuove istanze d'ascolto e 'vecchi' strumenti d'avanguardia. Così gli atti del congresso presentano una prima sezione istruttoria ricca d'analisi umanistiche, possibiliste, tutta incentrata su questioni quali: storia, spontaneità, vita, comunità, locus, misura umana, piazze all'italiana... ed una seconda sezione come carrellata alfabetica di proposte e progetti meccanicamente modernisti, fondati più su geometria che su geografia, più su stereometria che storiografia, più su rifondazione che continuità. Forse una parziale assoluzione a questo scollamento schizofrenico, è nella programmatica riduzione del campo d'indagine dalla città in generale al suo 'piccolo' Cuore, che producendo una contrazione di scala al concetto di Zoning, (applicato nell'unità di un isolato o di un 'centro') perde parte dell'artificio urbanistico risolvendosi in principio compositivo, alla scala più linguistica dell'architettura.

Dato il carattere di soglia critica del dibattito, anziché riassumere qui alcune linee guida, in realtà inconseguenti sugli sviluppi successivi della teoria del progetto (che ripartirà da tutt'altri presupposti), riportiamo frammenti di un discorso che indica il nuovo disordine delle questioni e delle loro impallate formulazioni.

"Noi abbiamo abbastanza chiara l'idea di un'architettura moderna, ma qual'è la civiltà moderna che deve fornire il contenuto alle nostre opere? I miracoli del Papa, le formule di Einstein, il marxismo, l'idea liberale... sono tutti avvenimenti contemporanei ma sono tutti egualmente moderni? E fino a che punto siamo autorizzati a secernere il moderno (che è un giudizio soggettivo) dal contemporaneo (che è un dato obiettivo)? ... La nostra responsabilità di urbanisti dei CIAM si estende ormai da un estremo all'altro del globo, comprendendo stratificazioni culturali storicamente presenti, ma distinte e spesso contraddittorie di cui dobbiamo tener conto nella formulazione dei principi se non vogliamo evadere nelle fantasticherie astratte delle 'città ideali' o, all'opposto, se non vogliamo ridurci a mummie imbalsamate". E.N.Rogers

"Ero appena tornato da un viaggio nel Messico, dove ero rimasto molto colpito dall'intensa vita del Cuore nei villaggi messicani. Ognuno di essi possiede una piazza piuttosto grande con portici tutto attorno, e la gente è sempre lì a comprare nelle botteghe, a pettegolare, mentre i giovani fanno la corte alle ragazze. Questo è il vero centro della vita del villaggio". W.Gropius

"Il terzo elemento essenziale -che trovo solo a Venezia- è la sensazione che questa città si sviluppi secondo un ritmo di rivelazioni successive. Quando si giunge a Venezia dal mare, si capisce subito che il Campanile deve indicare un punto importante, perché esso s'innalza sopra ogni altra cosa. Poi si scorge il maestoso ingresso nell'ampia laguna davanti al Palazzo. Si gira un angolo, e ci si trova nella Piazzetta...". P.Johnson

"Tutti ci sforziamo di descrivere come si dovrebbe costruire un Cuore. Sarebbe già molto se non distruggessimo quelli che abbiamo. Sto pensando a quello che è stato fatto a Piazza San Pietro a Roma. Davanti a Piazza San Pietro avevamo un piccolo Cuore con una sua vita tutta speciale, ed era un luogo urbanisticamente molto significativo: un luogo dove ci si poteva sedere con una serie di case dietro alle spalle per contemplare un grande monumento. Ora questo meraviglioso piccolo Cuore è stato completamente distrutto, è stato spalancato senza nessuna considerazione urbanistica". E.Peresutti

"Capisco molto bene Sert quando dice che vorrebbe introdurre degli elementi mobili nel Cuore. Abbiamo oggi tra le mani molte possibilità che non sono ancora entrate nel campo delle espressioni architettoniche, e che sono state usate finora, e spesso male, soltanto per la pubblicità. Nello stesso tempo però dobbiamo stabilire una netta distinzione tra quegli elementi del Cuore che sono pensati come permanenti e quelli che sono transitori. ... Il Cuore è un prodotto artificiale, non un giardino romantico che si dissolve in paesaggio". S.Giedion

"Un postulato deve esserci chiaro, più d'ogni altro: la nostra architettura deve essere autentica nei riguardi delle funzioni che oggi conosciamo. Noi non sappiamo niente delle funzioni a cui dovrà assolvere fra

cinquant'anni; sappiamo quello che è oggi... Così quando costruiamo, o ricostruiamo un Cuore, non preoccupiamoci troppo dell'eternità". G.Paulsson

Come si legge la crisi di sicurezza è chiara, e nella ricognizione di nuove questioni per nuove soluzioni, gli argomenti si avviano attorno ai valori esclusi dalle precedenti edizioni: Passato e il presente, Misura umana, Elementi vecchi e nuovi, Elementi spontanei, Piazze italiane. Questo sopraggiunto disordine, sia d'indirizzo che di priorità, proprio nel momento della grande opportunità, della grande tabula rasa europea, indurrà Ernesto Nathan Rogers, qui già curatore dubitante, a rimpostare l'intero dibattito disciplinare per tutto il decennio successivo dalle pagine di Casabella-continuità con il supporto di una nuova generazione di architetti, di storici e di critici delle scienze urbane, attenti all'esigenza urgente di contesto. Concludiamo la serie di citazioni con quella di Bakema, cofondatore durante il CIAM del '56 del gruppo secessionista Team X, in cui una lettura vagamente sociologica si chiude con un termine chiave per lo sviluppo di un filone di teorie del progetto: collaborazione. La categoria della collaborazione, poi elevata a Partecipazione, sarà una declinazione possibile del rapporto comunitario (o 'comunitardo', a seconda dell'exasperazione politica) fra progettisti, committenti ed abitanti. Declinazione che a volte ha recuperato elementi stilistici e comportamentali rurali (il neorealismo e l'unità di vicinato), altre volte ha sperimentato i progetti sociali ad ampio dibattito preliminare (l'interazione coi sindacati locali), altre volte si è posta come consulenza sul campo della crescita spontanea (verso gli squatters sudamericani), altre volte ancora, depoliticizzata, ha prestato il fianco agli estetismi primitivisti di certa borghesia hippy.

"Vi sono momenti nella vita in cui sparisce la separazione tra l'uomo e le cose: in quel momento scopriamo il miracolo della relazione tra uomo e cose. E' questo il momento del CUORE: il momento in cui ci rendiamo conto della pienezza di vita che nasce da un'azione compiuta attraverso la collaborazione". J.B.Bakema.

PS

Una curiosità semantica. A conclusione della seconda parte degli atti, ovvero della parte dedicata ai progetti, si pubblica l'organigramma dei CIAM , con le seguenti definizioni:

I gruppi dei CIAM nel 1952:

Presidente.

Segretario generale.

Tesoriere.

Consiglio direttivo.

Gruppi CIAM e principali delegati:

Algeria, Austria, ... USA.

Membri dei CIAM :

Gruppi CIAM in riorganizzazione.

Gruppi CIAM in formazione.

Come si vede, un linguaggio ed un'idea di sé fra il militare e l'ecclesiastico, in ogni modo espressione d'una ideologia pronta a salvare il mondo dalla barbarie. Quella stessa barbarie di cui verranno accusati i loro stessi tardi discepoli, negli più lontani anni '60 e '70. "Van Eyck additava il ruolo svolto dall'architettura moderna nello sradicamento sia dello *stile* che del *luogo*, sostenendo che l'urbanistica olandese del dopoguerra non aveva prodotto altro che l'organizzato e inabitabile 'nessun luogo' della 'città funzionale'. I suoi dubbi circa la capacità della professione di misurarsi con le esigenze pluralistiche della società, senza la mediazione di un linguaggio comune, lo condussero al problema dell'autenticità della società stessa. Nel 1966 si chiedeva: 'Se la società non ha forma, come possono gli architetti costruirne il calco?'" (K.Frampton, Storia dell'architettura moderna)

L'ARCHITETTURA DELLA CITTA', ALDO ROSSI, MILANO, 1966

Dopo un libro collettivo e di crisi, un'antologia costituita non a caso dagli atti di un congresso, il secondo libro che introduciamo a descrizione dell'approccio contestuale al progetto, è forse il più circolare ed esaustivo dei nove che analizziamo in questo intervento. La chiave di lettura introdotta vincola i temi del progetto d'architettura al rapporto dialettico con le complessità del contesto fisico e culturale in cui il progetto si deposita. Non quindi un mondo obsoleto e provinciale da emendare attraverso progetti chiusi nell'astrazione della propria testualità, bensì un contesto antico, conformato e strutturante, carico di tracce, di sedimi, di modalità dell'abitare e del ricordare, che produce molti degli elementi utili alla progettazione finale. Quest'ottica d'ascolto e d'inclusione, di ricerca degli strumenti di lettura in profondità dell'ambiente architettonico, antepone le modalità dell'analisi urbana e territoriale alle singole capacità artistiche e d'invenzione, affidandole un peso prevalente rispetto alle tecniche progettuali e figurative autoreferenziate. In questo senso *L'architettura della città* introduce la diagnostica dei contesti come configuratore primario dei caratteri del progetto contemporaneo. Ciò nonostante, e qui risiede la forza e la risonanza universale del trattato (tradotto presto in quasi tutte le lingue occidentali), al mutare dei campi d'applicazione (come vedremo in *Learning from Las Vegas*) o delle variabili di sistema (da Krier a Grassi a Venturi) si producono infinite declinazioni possibili della medesima attenzione al contesto.

Dal 1955 al 1964 Aldo Rossi partecipa all'esperienza critica e militante di Casabella-continuità che, sotto la direzione di Ernesto Nathan Rogers, assedia definitivamente l'idea di città e d'architettura del Movimento Moderno. I temi di quell'erosione intellettuale che Banham ha stigmatizzato come la fuga italiana dall'architettura moderna, si sono definiti di pari passo alle controverse esperienze di ricostruzione postbellica, ossia quando ingenti reparti di città e di territorio si sono riedificati secondo le spinte locali più ingovernate. Così, mentre l'Europa velocemente cambiava volto fra ricostruzioni filologiche (con tecniche d'anastilosi archeologica, come il ponte dell'Ammannati a Firenze, o da "com'era dov'era", come il centro storico di Varsavia) e blitz modernisti da sopraggiunta opportunità (come la Scuola Hunstanton a Norfolk

dei fratelli Smithson), o fra retaggi d'architettura di regime (come il piano della Racchetta a Milano per corso Europa) ed esperimenti di neorealismo sociale e partecipato (come l'unità di vicinato al Quartiere Tiburtino o La Martella di Quaroni/Ridolfi), il pensiero critico si stava riorganizzando attorno alle questioni rimaste estranee al pensiero dei CIAM. In questo quadro dubitativo, d'inadeguatezza degli apparati teorici e progettuali ereditati, *L'architettura della città* ristruttura il dibattito militante, la ricerca universitaria e l'ansia collettiva sul linguaggio compositivo (poi nominato post/moderno), attorno ad alcuni concetti del tutto rifondati. In particolare l'attenzione alle Scienze Geografiche Urbane come strumento di conoscenza del contesto materiale dell'architettura, il recupero della nozione di Tipo Edilizio come invariante sintattica che contiene ogni ammissibile rinvenzione formale, la difesa del concetto di Genius Loci come condensatore locale di valori e qualità inalienabili, ed infine il rafforzamento del rapporto imprescindibile fra Analisi Urbana (quest'analisi!) e Teoria del Progetto.

Così se per Le Corbusier la metafora è la macchina e la sua necessità funzionale, per Rossi il paradigma torna ad essere la città stessa; la città intesa come "trama composta da mille fili" di cui le scienze urbane descrivono genealogie, formalizzazioni, modalità. Ma in questa colta ed appassionata chiamata a raccolta degli sguardi più sensibili e plurimi della storia urbana come materia prima per il progetto architettonico (si veda l'enciclopedismo delle note bibliografiche: poeti, storici, geografi, letterati, architetti, trattatisti, economisti, archeologi, classicisti, artisti), contro quindi ogni riduzione interpretativa da "Funzionalismo ingenuo", Rossi individua chiarissimamente anche gli strumenti invece del tutto disciplinari (da mestiere dell'architetto) per una teoria in continuità con la città della storia: contro i piani a geometria astratta la teoria della città per parti formalmente compiute, contro l'architettura ridisegnata dalle funzioni la teoria dei tipi di lunga durata, contro l'invenzione formale la teoria della città analoga, contro l'internazionale delle soluzioni tecniche la teoria del *genius loci*, contro la ragione macchinista la ragione illuminista.

E' indubbio che il successo del "Caso Aldo Rossi" (M.Tafuri) risiede nella saldatura fra la chiarezza e la vastità delle categorie critiche (che consentono sia il razionalismo logico di Giorgio Grassi che il regionalismo critico di Herzog-deMeuron) con la rigorosa combinatoria del proprio linguaggio architettonico. Così se era vero che l'International Style (efficace definizione mediatica con cui Philip Johnson introduceva la cultura architettonica europea al Moma di New York nel 1932) aveva risposto all'urgenza di modernità con apparati analitici e con abbecedari figurativi facilmente esportabili, *L'architettura della città* analizza l'imbarazzo post/moderno architettonico fornendo uno strumentario teorico e procedurale altrettanto disponibile per nuove vulgate.

Individualità dei fatti urbani.

Questioni tipologiche.

Critica al funzionalismo ingenuo.

Problemi di classificazione.

La teoria della permanenza e i monumenti.

La residenza.

Gli elementi primari.

La città antica.

Geografia e storia. La creazione umana.

Il locus.

La città come storia.

La memoria collettiva.

La proprietà del suolo.

... sono alcuni degli argomenti trattati nel libro, ma ciò che in chiusura interessa indicare è il cortocircuito teorico fra le tecniche d'analisi e di comprensione del territorio mutuato dai geografi urbani (in particolare della scuola francese del Lavedan e del Poète) certamente valide per la città della storia, quella città eletta da Rossi come madre di tutte le genealogie, e le eventuali applicazioni 'eretiche' sulle dinamiche evolutive della città contemporanea più radicale. Il cortocircuito (flagrante in *Learnig from Las Vegas*) produce aberrazioni affascinanti, tabelle da entomologo o genetista dell'informe urbano, appannaggio sempre più spesso dello sguardo artistico e performativo da Guy Debord a agli Stalker.

Così, se queste tecniche progettuali agiscono con relativa chiarezza in aree fortemente stratificate (si pensi al dibattito degli anni '50 sul "Che fare dei centri storici?"), l'approccio diviene più labile nelle espansioni periferiche o di nuova fondazione. E' soprattutto l'esperienza teorica successiva di Rossi ad introdurre la teoria della Città Analoga, ovvero l'interpretazione di sistemi di relazione codificati e tipizzati (il Castrum, il Foro, l'Acropoli, il Broletto, il Lotto Gotico, la Corte, ...) come elementi per una combinatoria progettuale rinnovabile. Tale procedimento combinatorio poi, nel caso delle sue architetture, procede dal generale al particolare configurando anche un linguaggio architettonico e stilistico talmente caratterizzato che consente a Guido Canella di concentrare la conferenza commemorativa, l'indomani della scomparsa nel '97, su Aldo Rossi, come inventore di linguaggi.

Caratteri (spazi inclusi) 7.560

LEARNIG FROM LAS VEGAS, Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour, Cambridge USA, 1972

La fortuna critica di *Learnig from Las Vegas* è duplice e al tempo stesso ambigua. Da un lato infatti è certamente la sponda più occidentale del lungo percorso che dall'VIII CIAM, attraverso gli studi urbani degli anni '60, ristabilisce anche in America il primato dell'analisi morfologica del contesto come matrice per la costruzione di una teoria post/moderna del progetto. Dall'altro proprio la dirompenza della scelta del campo d'applicazione (Las Vegas, l'artificio supremo, la scatola vuota: di tradizioni, storie, riferimenti, verità, etica) ha prodotto 'intendimenti' e 'traduzioni' nel versante più artistico e ironico di certa architettura

decorativista e Pop. Così, mentre Venturi e la Scott Brown confermano nella postfazione dell'edizione italiana, a 12 anni dalla prima pubblicazione, che Las Vegas è "un pezzo in più dell'impero romano" e che loro in quei 12 anni "non hanno progettato insegne al neon per tutta l'America", (aderendo alla tendenza analitico-storicista che Rossi e Portoghesi mettono definitivamente in mostra nella Strada Novissima della Biennale dell' '85), al contempo accettano, per l'edizione italiana, la prefazione di opposta militanza di Alesandro Mendini dal titolo: "Questo libro è un manifesto: 'Il caos simbolico come ordine architettonico' ".

In realtà l'ambiguità interpretativa di *Learnig from Las Vegas* è un'ambiguità applicativa che svela le profonde disomogeneità (e potenzialità) del presupposto teorico. Se infatti: posto il medesimo interesse per le discipline geografiche, di analisi e descrizione dei fenomeni architettonici e insediativi; e individuato il medesimo nemico, il tardomoderno con le sue inadeguatezze tecniche e figurative; il semplice slittamento del campo d'applicazione genera un'indominabile nuovo strumentario compositivo e combinatorio.

Emergono così i due aspetti costitutivi di questa sezione del nostro intervento che abbiamo voluto indicare come teoria del Contesto: il metodo analitico e il campo d'applicazione. Così, se ne *L'architettura della città* la definizione del metodo d'indagine era strumentale alla rifocalizzazione del campo, ovvero il rinnovato interesse per la città della storia e per le sue capacità d'indicare quelle ricorrenze ed invarianze utili anche al progetto contemporaneo, in *Learnig from Las Vegas* l'estensione alle città del 'vuoto storico e geografico' genera risultati opposti: l'ipotesi che 'Qualunque contesto' produce gli elementi per la propria combinatoria progettuale e compositiva.

Da queste contraddizioni, o smagliature, (da antropografo della contemporaneità, più darwinista che idealista) muovono alcuni degli sviluppi che chiameremo ipertestuali.

Learnig from Las Vegas è suddiviso in due parti, la prima d'analisi del contesto e la seconda di 'deduzioni' e considerazioni per una teoria del progetto architettonico. Alla prima parte (Un significato per i parcheggi 'A&P', ovvero imparando da Las Vegas) manca in realtà un vero apparato classificatorio e critico preliminare riassumendosi nella strepitosa anomalia del contesto esaminato; alla seconda parte (Architettura brutta e ordinaria, ovvero lo shed decorato) manca una struttura teoretica 'a priori' con cui ordinare la sequenza dei problemi, risolvendosi in una rapida e giornalistica esemplificazione di questioni ritenute urgenti. Nonostante le consistenti 'mancanze' come s'è detto la carica rivoluzionaria del libro risiede nella scelta del campo d'applicazione: Las Vegas, l'artificio consumistico per eccellenza. Tale scelta infatti consente di approfondire il rapporto fra l'architettura come 'forma', capace quindi di autorappresentarsi con gli strumenti disciplinari (le piante, le sezioni, i prospetti, i volumi, le superfici, gli apparati decorativi, e poi le porte, le finestre, gli ingressi, i servizi, le aule, ...) e al contrario l'architettura come 'supporto', come struttura climatizzata per una macchina mediatica sovrapposta. Las Vegas infatti vive di questa riduzione: costruisce il proprio paesaggio come un palinsesto di simboli e figure che si staccano dalla scatola edilizia, l'abbandonano oltre il parcheggio priva di vera rilevanza, e si portano sul fronte strada in totale autonomia

e comunicativa. E qui nella parata al neon di scritte, animazioni, intermittenze, fluorescenze parlano il linguaggio pubblicitario televisivo sul canale mobile delle *strips*. Nell'analisi e nella naturale glorificazione di questo scollamento fra struttura e immagine risiede l'invenzione eretico-metropolitana dell'architettura come mass-medium; evoluzione così distante dalle posizioni già analizzate in questa sezione del nostro intervento e così antesignana di quelle che definiremo ipertestuali.

Non disponendo di un vero indice, coerentemente con il rivalutato *sprawl* urbano, riportiamo frammenti di titoli, frasi, didascalie che introducono il tono e i contenuti setacciati.

"Simbolo nello spazio prima che forma nello spazio: Las Vegas come sistema di comunicazione".

"L'architettura della persuasione. L'edificio è basso proprio perché il sistema di condizionamento dell'aria richiede spazi di modesta altezza e le tecniche di vendita sconsigliano l'uso di secondi piani; la sua architettura è anonima proprio perché difficilmente può essere vista dalla strada. Sia l'architettura che la merce non hanno rapporto con la strada... Il segno grafico nello spazio è diventato l'architettura di questo paesaggio."

"Il parcheggio A&P è uno stadio attuale dell'evoluzione che il grande spazio ha avuto fin dai tempi di Versailles".

"Dalla città del deserto sulla highway nel West di oggi, possiamo imparare nuove e vivaci lezioni sull'architettura di comunicazione: i piccoli e bassi edifici, marron-grigi come il deserto, separati ed arretrati dalla strada che ora è la highway, e i loro falsi fronti distaccati e ruotati perpendicolarmente ad essa come grandi, alte insegne. Se si togliessero le insegne non vi sarebbe più 'luogo'. La città del deserto è comunicazione intensificata lungo la highway".

"Un altro modo di capire un nuovo tipo di forma è quello di descrivere accuratamente, e poi analizzare, ciò che esiste, per poi partendo da una comprensione della città così com'è sviluppare nuove teorie e nuovi concetti formali più adatti alle realtà del XX secolo... Questo approccio consente una scappatoia alla 'griglia' CIAM".

"... grande scala e alta velocità. Las Vegas sta alla Strip come Roma sta alla Piazza".

"E' estremamente difficile restituire quantitativamente l'atmosfera di Las Vegas, perché questa dipende principalmente dai watts, dall'animazione e dall'iconologia; comunque mappe di messaggio, mappe turistiche e brochures ne rendono in qualche modo l'idea".

"Il tasso di obsolescenza di un'insegna sembra essere più vicino a quello di un'automobile che a quello di un edificio".

"Il prospetto laterale del complesso è importante perché è percepito dal traffico che sopraggiunge fin da una grande distanza e per un periodo più lungo rispetto a quello della facciata principale".

"Le insegne a Las Vegas usano vari media combinati fra loro -parole, immagini e sculture- per persuadere e informare".

A conclusione di queste sezione dedicata ai sistemi teorici che abbiamo definito contestuali, ovvero che fondano principi e tecniche nel rapporto problematico fra il progetto e il contesto fisico e culturale in cui s'inserisce, abbiamo scelto un libro che pur appartenendovi nei metodi lo mette definitivamente in crisi nei risultati. A parte le accuse politico-sociali che gli vennero rivolte (l'assoluzione verso contesti fondati sull'assenza di piano e d'architettura a favore della mistica del puro consumo) *Learnig from Las Vegas* inquisisce definitivamente, e dal versante più commerciale, il Movimento Moderno sul piano della figurazione (la Papera Cubista) invocando una rifondazione di tipo Rinascimentale (lo Shed Decorato). In realtà a questa aspettativa del primo capitolo seguono scarse soluzioni nel secondo; piuttosto spostando progressivamente sul bordo estremo del tavolo teorico il concetto di 'Contesto', oltre le ricche ed antiche città della storia verso 'l'Ogni Contesto' contemporaneo, si rende illimitato il campo d'applicazione dell'analisi azzittendo i dati a favore di quello spazio dell'indecidibilità in cui si riorganizzano i sistemi complessi che chiamiamo ipertestuali.

IPERTESTO

C'è un'immagine che Calvino riporta nell'introduzione alle Città Invisibili sul modo di 'accumulare/classificare' informazioni, testi, immagini, note,... in forma preparatoria ad un libro che potrebbe nascere quasi per emersione naturale: le **Cartelle**. Sul tavolo di lavoro giacevano infatti ordinate Cartelle variamente intitolate (oggetti, animali, persone, quattro stagioni, cinque sensi, città, paesaggi, ...) che ingrassavano con velocità irregolari ed imprevedibili, seguendo il flusso 'occasionale' delle sue curiosità. E quando alcune fra loro raggiungevano un'obesità interessante venivano portate in primo piano e iniziavano a costituire gli elementi primari di un possibile libro venturo. A quest'immagine (che da un corpo semplice e fiabesco alle forme associative del pensiero poetico) ho sempre avvicinato i **10 Tavoli** che Soldati aveva nella casa di Lerici: Tavoli anch'essi tematici ove si depositavano le differenti urgenze logiche o creative dello scrittore regista. A queste Cartelle e Tavoli della mente (così come alle **Mensole** di Vattimo, quelle ove si ripongono temporaneamente le letture destinate ad un medesimo scritto) ho sempre sovrapposto l'immagine sfocata delle wunderkammer ove scienza e poesia, ordine logico e ordine estetico, testi e teschi, chine e chele, si addensavano in continui e progressivi pattern di senso provvisoriamente compiuto.

"In S/Z Roland Barthes descrive una testualità ideale che corrisponde precisamente a quello che in seguito è stato chiamato ipertesto /testo composto da blocchi di parole (o immagini) connesse elettronicamente secondo percorsi molteplici in una testualità aperta e perpetuamente incompiuta descritta in termini di collegamento, nodo, rete, tela e percorso (link, node, network, web, path)/: 'In questo testo ideale -dice Barthes- le reti (réseaux) sono multiple e giocano fra loro senza che nessuna possa ricoprire le altre; questo testo è una galassia di significati non una struttura di significati; non ha inizio; è reversibile; vi si accede da

più entrate di cui nessuna può essere decretata con certezza come la principale; i codici che mobilita si profilano a perdita d'occhio, sono indecidibili ...; di questo testo assolutamente plurale i sistemi di senso possono si impadronirsi, ma il loro numero non è mai chiuso, misurandosi sull'infinità del linguaggio". (George P.Landow).

Iper- Prefissoide proprio di vc. letterarie e scientifiche, col significato di fondo di 'eccesso, sovrabbondanza'. Gr. Hyper, prep. col significato di 'sopra, oltre', di famiglia indoeuropea, che servì fin dall'antichità a formare agg. o comp., ma usata poi anche quale primo elemento indipendente (prefissoide) in neoformazioni. (Cortellazzo, Zolli, Dizionario etimologico della lingua italiana, Zanichelli, 1991).

"Ipertesto, termine coniato da Theodor H.Nelson negli anni sessanta, denota un mezzo d'informazione che collega informazioni verbali e non verbali, che collega le lessie ... sebbene le abitudini convenzionali di lettura continuino a reggere all'interno delle singole lessie" (George P.Landow).

Grammatica Se si considera in modo generale la grammatica rende conto dell'Ordinamento delle Parole in Frasi, e vi si distinguono due ambiti: la morfologia che si occupa dello studio delle parole e delle classi di parole, e la sintassi che si consacra allo studio dell'Ordinamento delle Frasi". (A.J.Greimas, J.Courtés, Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio, Uscher 1979).

"Lo sviluppo delle pratiche dell'informazione estende ampiamente le possibilità del 'messaggio' fino al punto che questo non è più la traduzione 'scritta' di un linguaggio, il trasporto di un significato che nella sua integrità potrebbe rimanere parlato" (Deriddà 1967)

Grammatologia Studio della rappresentazione grafica dei fatti linguistici (Cortellazzo, Zolli, Dizionario etimologico della lingua italiana, Zanichelli, 1991).

"I confini di un libro non sono mai netti né rigorosamente delimitati perché esso si trova preso in un sistema di rimandi ad altri libri, ad altri testi, ad altre frasi; è il nodo di un reticolo, un meccanismo di rimandi". (Michel Foucault, L'archeologia del sapere).

"La maggior parte dei critici per definire questi dieci incipit ne ha cercato dei possibili modelli o fonti (e spesso da questi elenchi di autori saltano fuori nomi a cui io non avevo mai pensato, cosa che richiama l'attenzione su un campo finora poco esplorato: come funzionano le associazioni mentali tra testi diversi, per quali vie un testo nella nostra mente viene assimilato o affiancato a un altro)". (Calvino, Alfabeto 1979).

"Il termine Ipermedia estende semplicemente l'idea di testo dell'ipertesto, includendovi informazioni visive, suono, animazione e altre forme di dati. E poiché l'ipertesto che collega un brano di discorso verbale a immagini, mappe, diagrammi e suoni altrettanto facilmente che ad altri brani di testo, estende il concetto di testo oltre l'ambito della verbalità, io non faccio distinzione tra ipertesto e ipermedia". (George P.Landow).

"Tuttavia il modo in cui la Tate Modern ci suggerisce di accostarci all'arte contemporanea rimane peculiare, perché col suo andamento sincopato e tematico dimostra quanto sia cambiata la maniera in cui viviamo e interpretiamo la storia... Il labirinto e il rizoma, non la linea che spinge verso un fine, sono le forme metaforiche con cui l'uomo dell'epoca digitale tende a raccontarsi. Banale a dirsi, dirompente a vedersi. Trionfo del relativismo e dunque anche del soggettivismo critico, in opposizione a quella pretesa di oggettività che sembrerebbe stare alla base dell'idea stessa di museo: la Tate Modern non si propone come un'enciclopedia ma come un insieme di racconti possibili, tutti passibili di essere trasformati e quindi instabili come i nostri valori etici". (Angela Vettese, Un forum per la net society, Il sole 24 ore, 14/5/2000)

Link Anello, concatenazione, congiunzione, collegamento, connessione. Legame; collegamento di un ipertesto. Attraverso un testo, un'immagine o un'icona evidenziata è possibile passare a un documento collegato, che può essere un testo, un file sonoro, un'immagine o un filmato. Il documento collegato può contenere a sua volta altri link. Il link è realizzato tramite puntatori che rimandano alla parte del testo collegata. (Marco D'Auria, Dizionario Internet, Roma, 1996)

A Bologna il Link è anche un centro sociale, il più importante e produttivo, pieno di stanze, di brande, di palchi, di vuoti, di esistenze, alcune sprecate altre allagate di progetti. E' un luogo fisico, fondato sull'incontro, sulla relazione, sull'associazione di persone, di espressioni, di urgenze senza ideologie prevalenti se non quella dell'esserci, in quella sezione di tempo in cui qualcuno l'osserva o l'ascolta. E' come se il contatto, l'incontro, il link appunto, fosse vissuto e indicato come un valore in sé, come una forma d'ideologia, di politica capace di produrre senso, contenuti, chiavi di azione e reazione. Forse il link, strumento e struttura dei linguaggi ipertestuali è innanzitutto una metafora, l'immagine e il mito della vita come Alternativa, alternativa di scrittura e di lettura di un mondo che non riusciamo a ignorare ed affanniamo a comprendere.

COLLAGE CITY, Colin Rowe, Fred Koetter, Cambridge USA, 1981

"In ogni caso la questione non consiste in senso assoluto nella bontà o meno della città tradizionale, nella sua rilevanza o irrilevanza, nel suo essere a tono con lo *Zeitgeist* o meno. E neppure di evidenziare i facili difetti della città dell'architettura moderna, piuttosto di trovare il loro sentire comune e il comune interesse. Abbiamo due modelli di città; finalmente il desiderio di non rinunciare a nessuno ci spinge a correggerli entrambi; muovendo da un'epoca di ampliate opzioni, e d'intenzioni pluraliste, dobbiamo scrivere le strategie d'incontro e di coesistenza".

Abbiamo analizzato scritti di statisti, di architetti, di equipe di professionisti, tutti impegnati a redigere le linee guida di un'esatta idea d'architettura; idea capace di riconfigurare il continuo presente del '900. *Collage City*, che introduce la sezione che abbiamo definito ipertestuale, è invece scritto da storici e critici dell'architettura. Non quindi operatori 'diretti', non loosiani '*muratori che hanno studiato il latino*', ma

classificatori analisti, animati però da una precisa vocazione militante: trasformare una chiave di lettura in una possibile idea di città del presente.

La tesi sostenuta della Compresenza virtuosa è semplice: le città della storia hanno resistito con la propria cifra urbanistica ai bombardamenti recuperando spesso gli spettri restituiti da sguardi come *Germania anno zero* di Rossellini; le antiche Formae Urbis hanno prestato il corpo all'esigenza d'identità locale nella stagione della grande ricostruzione postbellica là dove la Continuità ne è sembrato un valore imprescindibile; al contempo la sostituzione urbana profetizzata dal Movimento Moderno non si è realizzata che in parte (si sono prodotti molti frammenti artistici e ideologici, singoli innesti di quartieri in declinazioni *borghesi*, e solo raramente parti ampie e compiute, spesso peraltro relegate in periferie che ne hanno azzerato i valori socio/ambientali che quelle utopie contenevano). Così il paesaggio reale (e quello concettuale) che si è venuto costruendo nel secondo dopoguerra è il risultato di una contrastata ma sintomatica Compresenza, una sorta di mosaico figurativo (a volte gestito e regolato altre volte ingovernato e urtivoro), che leggiamo quotidianamente percorrendo a piedi o in auto il recente scenario urbano. In questa paratassi orizzontale d'idee di città contrapposte, in questo blob di Compresenze marziali, le due città si fanno reciproco spazio, entrambe ormeggiate sul terreno fisico e culturale della fine degli anni '70. E in questa Compresenza realizzata, secondo lo sguardo darwinistico ma lucido di Rowe e Koetter, risiede sia la naturale resistenza alla tabula rasa dei centri antichi, ove i sedimenti d'utopie successive hanno dato forma ai vari contesti locali, che le urgenze di riscrittura e di Salto di Scala che la modernità ha comunque introdotto. La chiave proposta da *Collage city* già dal titolo, è quindi assumere la collisione delle utopie come matrice per il disegno della città contemporanea.

A parte i due capitoli preliminari, che si chiudono con alcuni interrogativi (Perché dovremmo preferire la nostalgia del futuro alla nostalgia del passato? E non potrebbe, il modello di città che abbiamo in mente, manifestarsi sia come un teatro di profezia che come un teatro di memoria?), il capitolo più consistente del libro s'intitola: *La crisi dell'oggetto, difficoltà di tessitura*, e sviluppa il concetto di Coesistenza attraverso la categoria ottico/artistica di Figura-e-Sfondo. Colin e Koetter infatti, dopo una ricognizione sui principali modelli urbani della società industriale, e dopo averli metodologicamente e strumentalmente esposti in coppie oppostive (autentico/filtrato, progressista/culturalista, partecipato/autoritario, libero/bello, a figura/a sfondo, di profezia/di memoria) propongono una lettura Gestaltiana dello spazio abitato del '900, applicata alle due utopie contrapposte. Da un lato il tessuto vuoto del Movimento Moderno abitato da oggetti formalmente autoreferenziali, rialzati sul terreno Verde, stagliati nel cielo Azzurro, separati fra loro; e dall'altro il tessuto compatto, saturo della città della storia, il suo sapiente continuum di murature incise da strade, piazze e cortili. Da un lato il piano infinito della Natura, aperto, libero, accessibile a tutti, e dall'altro le sequenze di corti/chiostri/claustri che montano il campo corto della visione tradizionale della città antica. Da un lato un territorio metafisico abitato da solidi geometrici, dall'altro un percorso murato

scandito da vuoti altamente geometrici. Da un lato la ruskiniana città di pietra e dall'altro la howardiana città giardino. Da un lato l'esigenza di monumentalizzare le residenze alla stregua dei grandi edifici pubblici e dall'altro la prassi di costruire estese ripetizioni tipologiche. Da un lato lo sguardo aereo e dall'altro un'abitudine purovisibilista ad altezza uomo. Da un lato interminati spazi e dall'altro siepi che da tanta parte dell'ultimo orizzonte il guardo escludono...

E quindi, quando l'apparato figurativo che scorre parallelo al testo illustra tutta la Coesistenza dialettica fra opposti al progetto di Saint-Dié di Le Corbusier si contrappone il centro di Parma, in un disegno ove la campitura nera degli edifici ricostruisce l'ambiente tutto bianco modernista (con impronte geometriche nere) a confronto di quello storico nero (scavato da piccoli coriandoli bianchi). Così, in questa lettura ove le piante di città diventano liquidi di contrasto che rilevano figure e sfondi, l'edificato e l'inedificato, l'Unité é contrapposta agli Uffizi, e il progetto maschio per il Palazzo dei Soviet di Le Corbusier a quello femmina di Perret.

Collage City, riassumendo il principio moderno dell'isolamento degli edifici contrapposto al sistema tradizionale per cortine edilizie, indica anche altri precedenti storici di quella contrapposizione: la Consolazione di Todi versus Sant'Agnese in Agone, Palazzo Farnese versus Palazzo Borghese. "Finalmente in termini di figura-e-sfondo il dibattito che qui abbiamo postulato fra Solido e Vuoto é un dibattito fra due modelli che possono essere tipizzati come Acropoli e Foro".

Certo dal punto di vista del progetto, ovvero del come fare, Collage City non da ulteriori indicazioni, si limita a dare statuto teorico ad una condizione in atto, come documentano le sempre più diffuse campagne istituzionali di rilevamento fotografico del territorio europeo. Per la provincia di Milano è *L'archivio dello spazio*, curato da Roberta Valtorta e Achille Sacconi: 10 anni di campagne fotografiche autoriali in cui le oltre 8.000 immagini raccontano una Coesistenza a volte eroica e strutturante, spesso silente e subita, sui territori di un paesaggio tardo-industriale che il tono dei grigi medi di scuola *basilichiana* mediamente rimanda.

Dal punto di vista comunicativo il meccanismo critico di Collage City (per veloci ricognizioni fra opposti, successive schematizzazioni di valori, e reciproca integrazione nel modello teorico) introduce quell'atteggiamento progettuale/procedurale che abbiamo definito ipertestuale. In realtà in *Collage city* l'ipertestualità è *'ancora'* orizzontale, si passa infatti da lessie architettoniche ben definite (pezzi di città) ad altre altrettanto definite ma tutte *'ancora'* sullo stesso piano, sullo stesso ground zero, lette a volo d'uccello secondo una sequenza d'aut/aut; la dinamica ipertestuale evoluta, quella verticale, simultanea, di sovrapposizione fra layers di complessità irriducibili, è introdotta da Rem Koolhaas, in cui l'ipertesto diviene anche ipermedia, con il ricorso a strumenti rappresentativi spesso extrarchitetonici. Qui, il processo precede le forme.

SMALL, MEDIUM, LARGE, EXTRA-LARGE, Oma, Rem Koolhaas, Bruce Mau, Rotterdam, 1995.

"This massive book is a novel about architecture. Conceived ... as a free-fall in the space of the typographic imagination... The book combines essays, manifestoes, diaries, fairy tales, travelogues, a cycle of meditations on the contemporary city... This accumulation of words and images illuminates the condition of architecture today -its splendors and miseries- exploring and revealing the corrosive impact of politics, context, the economy, globalization-the world".

Come un insediamento di villette colonizza una periferia asiatica, questa citazione satura con i suoi caratteri bold e la sua bassa interlinea la quarta di copertina di *S, M, L, XL*. Il tono è lecorbusieriano, assoluto e totalizzante. Non la neutra e asciutta sinossi dell'editore ma un lessico d'iniziazione, una chiamata alle armi. Se vogliamo ricavarne un sottodizionario (d'ermeneutica progettuale) scopriamo che alcuni di quei termini dicono molto anche dell'approccio teorico e compositivo di OMA, di quel modo ipertestuale di scrivere e descrivere i propri progetti. A tutte le scale. Siano essi città, architetture o pubblicazioni di teoria del progetto.

Proviamo con quattro termini: *Massive, Free-fall, Typographic imagination, Accumulation*.

Massive: Il libro (la teoria del progetto) è '*Massiccio*', non quindi un distillato anni '20 da *Neue Sachlichkeit*, non un trattato classico sulla *Concinnitas* (il principio già albertiano secondo cui nulla può essere aggiunto o sottratto ad un'opera senza perderne l'armonia), tantomeno un algoritmo, una procedura sequenziale, piuttosto un vocabolario sincopato, un'enciclopedia di questioni che si biforcano, un freepress su carta pulp, un baule d'emigrante. Dei tre principi della retorica classica si fa esplodere la *Inventio*, si decompone la *Dispositio*, e si esaspera l'*Elocutio*.

Free-fall: La concezione del testo (del progetto) è una '*Caduta libera*', non un percorso piano, lineare, gerarchicamente disegnato planimetria per planimetria, stanza per stanza, questione per questione, ma un tragitto con balistica gravitazionale, un grande torace cavo, gravido di rimbalzi, di schermi inclinati, d'interni che diventano esterni, di solai che s'inarcano come piste da skate, di pareti che ci sfuggono come quinte teatrali, di trasparenze che magicamente s'imbiancano, d'idee organizzate sulla sezione complessa di una ignota *boite à miracle* che suona al ritmo di uno zoning sincopato.

Typographic imagination: Lo spazio descritto (progettato) è dell' '*Immaginazione tipografica*'; non quindi reale o riprodotto dal reale o rivolto al reale, non desunto dalle ergonomie dell'abitare, ma sempre e continuamente tradotto; trans/dotto: dalle visioni della mente individuale verso l'affabulazione collettiva dei laboratori di gruppo, tradotto dalle labilità del pronunciato verso le gabbie del disegno e della stampa, tradotto finalmente dalla carta al cantiere, verso quell'altra realtà infine raggiunta.

Accumulation: Come la Venere degli stracci di Pistoletto, i muri d'auto di César, gli armadi di Kounellis, o come i sacri occhiali e valigie dei campi profughi, come ogni rappresentazione interessata al versante quantitativo della vita e dei progetti, il semplice '*Accumularsi di parole ed immagini*' diviene valore, un

valore traducibile in strumento di progetto, in figura, in oggetto, in teoria compositiva per la metropoli contemporanea. Piramidi della modernità *-slendida e miserabile-* in cui il fenomeno quantitativo, statistico, di abuso o consumo (da Koyaanisqatsi di Godfrey Reggio, da Unknown quantity di Paul Virilio) ci guarda con scarso pudore, accumulando finestre, decorazioni, billboards; strade, automobili, drugstores; semafori, ascensori, shelters; poliziotti, puttane, bookshops; autostrade, progetti, *novels; novels, novels about architecture.*

"Riconoscendo l'esistenza di una specifica 'forma simbolica' nella rappresentazione prospettica, Panofsky ha potuto confermare storicamente e oggettivamente che fra modi di rappresentare la realtà e modi di 'costruire' la realtà stessa, non v'è alcun salto... le analisi di Panofsky permettono di gettare un ponte, estremamente utile per la comprensione dell'arte e dell'architettura contemporanea, fra spazio della vita e spazio dell'immagine". (M.Tafari).

La gestione del continuo travaso e traduzione fra modi della rappresentazione e modi della costruzione, fra spazio dell'immagine e spazio della vita è lo specifico dei sistemi che abbiamo chiamato ipertestuali; sistemi in cui i dati d'analisi e le forme del progetto non appartengono né ad una sola disciplina storicamente codificata (Rossi) e nemmeno ad un sistema d'astrazione logico ripostulato (Le Corbusier). Il progetto, lo spazio, le funzioni, i riferimenti, il luogo, le infrastrutture, i rimandi emotivi, le nuove tecnologie, i grafici, i tempi di ambulanza, le forme precarie e quelle monumentali, le derive, gli approdi, il testo e la fiction, la pornografia, ... sono strumenti orizzontali, equipollenti ed accessibili al progetto urbano e d'architettura come i barattoli di Tomato Campbells' sugli scaffali del super sottocasa. Il problema teorico diviene quindi non già l'algida circoscrizione delle questioni (secondo le teorie del testo) o la chiarezza della sintassi formale (secondo le teorie del contesto), ma la riconfigurazione di un sistema descrittivo/costruttivo multidisciplinare, multicode e multimediale.

La scelta di *Small, Medium, Large, Extra-Large*, come espressione di una approccio ipertestuale al progetto attiene sia ai contenuti che alla sua struttura. Contrariamente ai libri già esaminati infatti *S, M, L, XL* non è scritto per essere letto, bensì per essere brucato (come consigliava Paul Klee per la massima comprensione dei quadri) o sfogliato (come facciamo dal barbiere o fanno i browser sul web). *S, M, L, XL* non va letto tanto quanto un progetto OMA non va fotografato, rifuggono entrambi da degustazioni di sintesi, siano razionali o emotive. E il suo punto più debole si fa paradossalmente titolo: *S, M, L, XL*, una classificazione! Una classificazione però sufficientemente generica da essere irrilevante. Quindi se è vero che si parla anche di 'less is more', di 'field trip', di 'bigness', di 'white sheet', ovvero si sviluppano intere questioni, come un buon progetto sviluppa interi ambienti, la messe strepitosa di testi, immagini, schizzi, foto evocative, pagine di giornale, mappe, sezioni, fotomontaggi, grafici, plastici, ideogrammi, tabelle comparative, lettering, miniaturizzazioni, fondi cromatici, ripensamenti, truculenze, ... è tale da non lasciare che l'indicizzazione per macroaree semantiche. Prevale quindi il senso associativo, di giustapposizione locale, di sovrapposizione

li ed ora. La continua variazione grafica, i salti di registro visivo, l'uso di molteplici gabbie e tipi di font abitua l'occhio ad un pensare rapido, visivo, da surfing giornalistico, lungo le 1350 pagine di infos congestionate. Così saltiamo, intuiamo, riconosciamo, avanziamo, come sfogliando un'antologia di brani già noti o il magazine del quotidiano di ordinaria lettura troviamo in realtà solo ciò che conosciamo. Ciò che cambia allora non sono tanto i singoli ambienti (le singole pagine) ma la loro relazione, il loro possibile montaggio, l'ipertestualità a cui quel sistema ci forza. Questo libro si fa istigatore di quel tradimento che Hermann Hesse indicava come la terza e più matura (seppur non unica) modalità di lettura.

Lungo tutto il tomo, a guidare il rapporto fra gli ambienti finiti (le lessie ipertestuali di Barthes) e la mappa libera di navigazione (quel dolce naufragare oltre la siepe), scorre sulla sinistra un vocabolario continuo di termini che funziona da corrimano, da portolano, da sentiero, come la condotta imbullonata divenuta strada e ponte nella bidonville di New Delhi (rubato dallo scatto di Salgado) o la barra di orientamento in una pagina web: una dorsale 'qualunque' che ci accompagna lungo tutto il browsing. E sulla retina (ma anche sulla pagina) tutto si sovrappone in congestioni verticali che facilmente si trasformano in progetto architettonico, in leyers tecnici e distributivi di ambienti, in relazioni che solo lo spaccato di sezione (programmaticamente infotografabile) ci potrebbe svelare.

Adottando una lettura retroattiva, introdotta dallo stesso Koolhaas nel '72 in: "Delirious New York, a retroactive manifesto for Manhattan", possiamo dire che la cultura compositiva che abbiamo definito ipertestuale agisce dalle finestre dei progetti di oggi, sulla inaugurale Teoria della Congestione, espressa già nel '77 in: 'Life in the Metropolis or the Culture of Congestion'.

Riportiamo la voce ANIMALS del vocabolario laterale di *S, M, L, XL* ad esemplificazione di questa teoria del progetto per associazioni spesso indecibili, mutevoli e soggettive:

"ANIMALS: Foucault quotes Borges quoting a certain Chinese encyclopedia in which it is written that 'animals are divided into: a) belonging to the Emperor, b) embalmed, c) teme, d) suckling pigs, e) sirens, f) fabulous, g) stray dogs, h) included in the present classification, i) frenzied, j) innumerable, k) draw with a very fine hair brush, l) et cetera, m) having just broken the water pitcher, n) that from a long way off look like flies".

"Per quanto discutibile, l'ipotesi di Franca Testa conferma la tesi per cui lo spazio non è un 'dato' a priori della coscienza, bensì il prodotto di una costruzione mentale e intersoggettiva, legata alle condizioni intellettuali e sociali dei vari momenti della storia. La nozione di spazio è quindi un elemento costitutivo dei codici artistici, ma anche del comportamento comune. Se un codice è un 'sistema di attese', le analisi di Panofsky permettono di gettare un ponte, estremamente utile per la comprensione dell'arte e dell'architettura contemporanee, fra spazio della vita e spazio dell'immagine". (M. Tafuri)

LA VITA SULLO SCHERMO, Sherry Turkle, 1996
PULP, Marino Sinibaldi, Roma 1997
SE UNA NOTTE D'INVERNO UN VIAGGIATORE, Italo Calvino, Torino 1979
PASOLINI CONTRO CALVINO, Carla Benedetti, Torino, 1998
PETROLIO, Pier Paolo Pasolini, Torino, 1992
PIETA' RONDANINI, Michelangelo, 1555
MEDICINE CHEST, William Kentridge, Galleria Lia Rumma, Milano, 2001
RASHOMON, Akira Kurosawa, Giappone, 1950.
FORM FOLLOW THE FICTION, Jeffrey Deitch, Rivoli, 2001
PALOMAR, Italo Calvino, Torino, 1983

"La maniera ideale di presentare questa sezione del libro sarebbe elencare le citazioni SENZA commento alcuno" (E.Pound, L'ABC del leggere).

L'ultimo capitolo del nostro intervento, come s'è detto all'inizio, non è un libro d'architettura o sull'architettura, bensì un insieme, una galassia di testi e d'immagini che per frammenti/segmenti esprime l'approccio ipertestuale al progetto contemporaneo. La trattazione che abbiamo scelto per quest'ultimo capitolo è a collage di citazioni. L'idea infatti è di riprodurre le stesse note come messa in scena di ciò che commentano: un sistema di relazioni e costruzioni ipertestuali legate dal principio del link fra lessie di testi autonomi. Ovvero proviamo a descrivere un procedimento ipertestuale, attraverso un meccanismo narrativo ipertestuale, fatto di blocchi d'autore e di connessioni di lettura. Come s'è detto nell'introduzione al concetto d'ipertesto, vengono qui introdotte alcune questioni del pensiero artistico contemporaneo, quali: estetica della simulazione, velocità, orizzontalità, superficie, interruzione, del cominciare e del finire, la forma-progetto, il non/finito, la giustapposizione, il multischermo, la simultaneità e la multimedialità.

LA VITA SULLO SCHERMO, Sherry Turkle, 1996

Sherry Turkle, sociologa della scienza dell'MIT, ne "La vita sullo schermo" pone una questione fondamentale per la disciplina architettonica, e per ogni pensiero poetico: esiste un paradigma culturale a cui riferire il pensiero contemporaneo? Così come la modernità industriale l'aveva nella Macchina (figlia naturale d'illuminismo e positivismo, ove ragione e calcolo producevano locomotive, aerei e macchine per abitare) può lo schermo del computer farsi metafora del pensiero artistico contemporaneo? La risposta è affermativa ma si fonda sul concetto di Superficie e di Estetica della simulazione introdotte, secondo la Turkle, nella seconda metà degli anni '80 dal sistema Macintosh. Nel 1984 "Frederic Jameson scrisse un articolo sulla postmodernità, divenuto presto un classico. Nella sua caratterizzazione del postmoderno, egli incluse la precedenza della superficie sulla profondità, della simulazione sulla realtà, del gioco sulla serietà, ovvero molte delle medesime qualità che caratterizzano l'estetica del computer. A quel tempo, Jameson

faceva notare come l'era postmoderna mancasse di oggetti in grado di rappresentarla... Dieci anni dopo il saggio di Jameson la postmodernità aveva finalmente i suoi oggetti". "La scrivania simulata del Macintosh [contrariamente ai computer precedenti a cui si impartivano ordini con il suo stesso codificato e *in-naturale* linguaggio] ... fu in grado di presentare un modo di pensare che premiava la capacità di manipolazione della superficie e di lavorare nella piena ignoranza del meccanismo [verrebbe da dire elettronicismo] sottostante". "Grazie al Mac il personal computer iniziò a presentarsi come opposto e persino ostile alla tradizionale aspettativa moderna secondo cui si potesse prendere una tecnologia, aprire il cofano e guardarvi dentro. La particolarità di Macintosh ... faceva diventare lo schermo un mondo completamente a sé. Incoraggiava il gioco e il divertimento... Con un sistema operativo a stringhe di comandi tradizionali ... bisognava studiare i comandi... Con il Mac l'esplorazione [sulla superficie del monitor attraverso il mouse] diventava la regola base". "La nozione di mondi senza origini [mondi della pura simulazione] è vicina alla sfida postmoderna alle tradizionali epistemologie della profondità... Se al di sotto non esiste alcun significato, oppure esiste un significato che non saremo mai in grado di conoscere, i teorici postmoderni sostengono che il modo privilegiato di conoscere può avvenire soltanto attraverso l'esplorazione delle superfici" (S.Turkle). Indipendentemente dai risvolti sociali di tale possibile metafora (il bimbo che si getta dal balcone convinto d'essere in un videogioco ove si 'rinasce' enne volte) per ciò che attiene alla composizione architettonica tutto ciò mette in crisi quell'apparato critico da sempre fondato sulla natura tettonica e costruttiva dell'architettura. Ne 'I principi architettonici nell'età dell'umanesimo' il Wittkover descrive chiaramente l'enorme sforzo teorico dei trattatisti rinascimentali di rifondare la logica compositiva degli elementi dell'architettura su basi di coerenza fra decoro e struttura; ovvero come sostiene Monestiroli, una metopa non è un triglifo, il bassorilievo di Fidia è aggiunto non è la trave del Partenone. Se infatti uno attiene all'applicato, alla superficie, alla simulazione, al gioco, l'altro è la forma della sua stessa ragion d'essere: la tenuta statica del sistema. Contrariamente, quando ci fermiamo a TimeSquare a guardare il Dow Jones (o il Truman Show), ben poco c'interessa quali finestre e quali stanze e quali coerenze compositive possono esistere 'dietro' quello schermo. Tutto si risolve sulla sua superficie. E se è vero che non tutti i building sono media-building, è altresì vero che l'antico postulato sullivaniano di coerenza (form follow the function) glorificato nella metafora della macchina, oggi ha perso di tenuta etica di fronte al ritorno di un'estetica barocca ove il 'fin dell'arte è la meraviglia'; principio che *sostiene* le vetrate continue di Nouvel, le doghe di abete di Zumthor, le fascie di rame di Herzog&deMeuron, i cementi pieni di Ando, le lamiere sinuose di Gehry.

PULP, Marino Sinibaldi, Roma 1997

Se la Turkle introduce i concetti preliminari di *Superficie* e di *Estetica della Simulazione*, Marino Sinibaldi analizza alcune strutture narrative della letteratura nell'era della simultaneità. Le categorie di scrittura che

Sinibaldi individua fra letteratura e cinema, sono in realtà chiavi di lettura generali del pensiero contemporaneo, valori che s'innestano sulla metafora dello schermo proposta dalla Turkle. "Due termini e due valori sembrano adeguati per indicare la natura di questo mutamento percettivo, spaziale e temporale, in corso: *velocità* e *orizzontalità*. La prima indica naturalmente la rapidità con cui i prodotti artistici vengono realizzati e consumati, ma anche una tendenza dei loro ritmi interni, del loro linguaggio: l'accelerazione della cultura... che amplifica sensazioni e connessioni". L'orizzontalità è invece la condizione stessa di lettura della velocità, che consente di allertarsi e decodificare messaggi dalla più svariata e pre/morale differenza. "Il relativismo determina una scelta stilistica rigorosa nel suo assoluto, indiscriminato rimescolamento di alto e basso, volgare e sublime, cinico e patetico, comico e tragico, iperrealità e fiction spudorata". "Questa apertura agli eventi, più che un'istigazione all'indifferenza, sembra un invito ad osservare tutto, considerare tutto, vigilare e prestare attenzione ad ogni evenienza: il mondo della contingenza radicale richiede un pronto adattamento alla continua composizione e ricomposizione degli eventi". Alla preminenza data ai valori di velocità ed orizzontalità, valori necessari per una scrittura ed una lettura ipertestuale dei fatti artistici, Sinibaldi indica alcuni altri corollari della postmodernità quali l'ironia, la contingenza e l'iperintensificazione dei messaggi.

L'interesse che abbiamo posto in quest'ultimo capitolo del nostro intervento ai valori poetici ultrarchitetonici propone una ricognizione di contenuti e di aspirazioni di cui una collettività progettuale si nutre per la messa in forma del sentire condiviso. Il problema semmai sta nella identificazione di quel sentire per poterlo condividere ed esprimere nei fatti artistici. Ma poiché nessuna cultura è immune dai propri stessi valori, quella contemporanea della simultaneità telecomunicativa, produce la rinuncia ad una koinè egemone e testuale, tanto perseguita dalla cultura della modernità e dalla comunità architetonica dei CIAM, per configurare una mappa di culture *minoritarie* fondate sulla combinatoria qui ed ora di galassie locali di valori e di autonome interpretazioni. In questa esplosa pratica della condivisione risiede la quota d'indecidibilità del pensiero critico contemporaneo anche in architettura.

SE UNA NOTTE D'INVERNO UN VIAGGIATORE, Italo Calvino, Torino 1979

Nel lento e difficile lavoro per la stesura dei Six memos for the next millennium, Italo Calvino ad un certo punto della riorganizzazione delle questioni (primavera dell'85) si pone la questione 'Del cominciare e del finire'. Questione che attiene al più ampio principio dell'unità formale e contenutistica delle narrazioni, del narrare anche un programma architetonico. Come riporta George Landow in "Iper testo. Il futuro della scrittura", Aristotele nella Poetica sostiene che "bisogna dunque che le favole per essere ben costruite né comincino da qualunque punto còpiti, né dunque dove còpiti finiscano, ma si attengano a quelle idee di principio e di fine che abbiamo ora dichiarato". Nel giugno del 1979 Calvino pubblica "Se una notte d'inverno un viaggiatore", un romanzo composto da dieci incipit di romanzi interrotti. L'ipotesi è che lo

svolgimento delle singole storie sia meno determinante dell'analisi sulle "forme letterarie che caratterizzano la nostra epoca". Ovvero che l'interruzione non infici il senso generale del romanzo, bensì ne consenta dieci rinnovati ricominciamenti, che nella loro molteplicità descrivono di più di ciò che le singole interruzioni omettono. Si profila così un'idea d'unità dei possibili che Calvino svilupperà teoricamente nella lezione *Multiplicity*, del romanzo come enciclopedia aperta. E' così che la medesima situazione romanzesca ("*un personaggio maschile che narra in prima persona, si trova a assumere un ruolo che non è il suo, in una situazione in cui l'attrazione esercitata da un personaggio femminile e l'incombere dell'oscura minaccia d'una collettività di nemici lo coinvolge senza scampo*") viene proposta al lettore in dieci tipologie successive di romanzo (come indica Angelo Guglielmi in una recensione rovente): "In un romanzo la realtà è imprevedibile come la nebbia; in un altro gli oggetti si presentano con caratteri fin troppo corposi e sensuali; in un terzo è vincente l'approccio introspettivo; in un altro agisce una forte tensione esistenziale proiettata verso la storia; ...". Così strumenti come l'interruzione, la combinatoria, la ripetizione variata, mettono in scena una letteratura ermeneutica che condivideva con Queneau e Perec dal '68 nelle esperienze dell'Oulipo. Una letteratura quindi che insegue la complessità della vita e delle sue descrizioni attraverso un catalogo di possibilità linguistiche diverse, di procedimenti che individuano nel linguaggio e nelle sue caratterizzazioni stilistiche un contenuto parallelo e prevalente rispetto alla storia narrata. In questo senso Calvino definisce Apocrifi, cioè scritti "da un autore che non sono io e che non esiste", i suoi dieci incipit del *Viaggiatore*, riconducendo alla tesi del Landow sulla collegialità autoriale dell'ipertesto e sulla sua natura multivocale. Le resistenze critiche che in Italia ha incontrato il *Viaggiatore* sono lo specchio della precocità con cui certi valori associativi, linguistici, poetici, venivano gettati sul corpo vivo del romanzo, sulle sue finalità etiche e politiche. Carla Benedetti, nel saggio *Pasolini contro Calvino*, scandaglia anche questo differente rapporto fra la politica dei contenuti editoriali e le forme stesse della letteratura che ha contrapposto i due maggiori scrittori del dopoguerra italiano.

PASOLINI CONTRO CALVINO, Carla Benedetti, Torino, 1998

La prima pagina di *Petrolio*, l'ultimo romanzo di Pasolini rimasto interrotto dalla sua morte, riporta:

Appunto 1

Antefatti

.....

.....

.....1

1 Questo romanzo non comincia.

"Molti critici hanno sottolineato l'incompiutezza programmatica di *Petrolio*, e qualcuno anche la sua interminabilità strutturale, paragonandolo alla *Recherche* di Proust. [Ciononostante] La marca principale di

Petrolio, quella che lo rende così anomalo nel panorama letterario contemporaneo, è la Forma-Progetto, o stato di abbozzo programmatico". "Negli ultimi anni della sua vita Pasolini ha composto alcune opere, sia letterarie che cinematografiche, che si presentano sotto forma di Appunti per opere da farsi... Tutte queste 'opere' sono costituite da una serie di materiali per l'opera, accompagnati da dichiarazioni d'intenti e discussioni sul modo in cui l'opera potrebbe essere realizzata. Nei due testi letterari la Forma-Progetto coincide con la forma compositiva dell'opera: non è cioè dovuta a fattori contingenti come la morte dell'autore o l'abbandono del progetto... Le ultime opere [...] attuano così [...] una stessa idea compositiva basata sulla compresenza di pezzi finiti e di progetto". Come scrive lo stesso Pasolini nell'Appunto 43: "I testi appartenenti all'ordine del 'Mistero', cioè le pagine perfettamente compiute (al momento di quella prima stesura ancora molto frammentaria) erano pochissime; erano di conseguenza predominanti gli appunti veri e propri, quelli cioè appartenenti all'ordine del 'Progetto'. Tutta l'opera era ad ogni modo concepita come una vivente coesistenza di quel 'Mistero' che doveva essere, e del suo 'Progetto'".

In questo continuo cambio di registro letterario vi è l'inaugurazione di un meta-genere fondato sulla compresenza (più o meno governata) dei generi tradizionali, anche con generi di critica e di taccuino d'Appunti, che ha molte affinità, specialmente nella compresenza di romanzo e di avvertenze al lettore, col Viaggiatore di Calvino. Entrambi infatti intendono stabilire un rapporto quasi dialogico e partecipativo con il lettore, ove il narrato viene 'assieme' commentato e messo eventualmente in crisi verso "quell'immensa digressione che è la vita". Questo genere d'attitudine al sistema aperto, all'innesto plurimo di tasselli e punti di vista, è una caratteristica anche dei sistemi teorici del progetto d'architettura che abbiamo definito ipertestuali.

PETROLIO, Pier Paolo Pasolini, Torino, 1992

Una curiosità di tecnologia della scrittura.

La pubblicazione postuma di *Petrolio* si apre con un'avvertenza dei curatori ove s'indica, che "è stato necessario adottare alcuni simboli tipografici per dar conto al lettore della situazione del testo". E fra questi:

<...<

indica la presenza del segno manoscritto a $\sqrt{\quad}$, usato da Pasolini in vista di aggiunte o integrazioni, non ancora realizzate

† testo †

variante alternativa inserita da Pasolini nello spazio fra le righe, conservando anche la versione precedente corpo minore

annotazioni manoscritte o dattiloscritte contenenti progetti, schemi, promemoria relativi al romanzo non incorporate da Pasolini nella redazione principale.

E' significativo che l'avvertenza mostrando le semplici regole di lettura di una 'traduzione' dalle indeterminatezze dei manoscritti verso le supposte chiarezze dei tipografici, mostri anche quel continuum archeologico che consente ad ogni testo di contenerne infiniti, se soltanto si voglia iniziare a *scavare* e connettere, come propone la terza tipologia di lettore di Hesse, citata nell'introduzione.

E' utile a questo punto verificare alcune delle caratteristiche dei sistemi ipertestuali in alcuni esempi figurativi. Nello specifico pensiamo ad una scultura (la Pietà Rondanini), una videoanimazione (di William Kentridge), un film (Rashomon) ed una mostra d'arte contemporanea (Form follow the fiction).

PIETA' RONDANINI, Michelangelo, 1555

La Pietà Rondanini "presenta le tracce di continui mutamenti di programma e d'idee nella mente di Michelangelo. Iniziata, secondo alcune ipotesi, già prima della Pietà del Duomo di Firenze, avrebbe subito una seconda versione già verso il 1555 - e della quale sarebbe testimonianza il braccio isolato del Cristo a sinistra di chi guarda - ... Nella seconda versione il Cristo, sorretto dalla Madre, pendeva col busto e con la testa in avanti, e pertanto in accordo col piegarsi delle gambe, il tema era ancora quello della triste e dolce inerzia del corpo nella morte. Ma negli ultimi giorni della sua vita Michelangelo volle mutarne [per la terza volta] forma e significato: spiccò via dal blocco il busto e la testa del Cristo - il prezioso frammento è stato di recente ritrovato -, e rivolse dall'altro lato la testa della Madonna e ricavò dalla spalla di questa la nuova testa del figlio" (R. Salvini). La Pietà, ora esposta al Castello Sforzesco di Milano è così non già una semplice palestra di prove (Michelangelo 90enne non ne aveva bisogno), ma un vero palinsesto di modelli virtuali, di cinematica delle intenzioni racchiuse nell'unico blocco di marmo che lo fronteggiava in punto di morte. Un testo poetico e drammatico, fatto di sovrapposizioni e di frames in cui Michelangelo proietta tutte le enne pietà che avrebbe voluto scolpire da lì all'eternità. Uno strepitoso esempio di cubismo tardorinascimentale; un ipertesto ove ad ogni mutazione formale, ad ogni ripensamento, corrisponde un 'albero' d'intenzioni e di finalità del tutto differente; un'homepage di alternative iconografiche da navigare con il mouse dell'immaginazione e della storiografia.

Questa lotta fra l'essere e il dover essere, fra la materia e le forme, fra le resistenze del marmo e l'intenzione artistica (il *kunstwollen* riegliono), oltre ad essere stata una dolorosa cifra dei molti progetti interrotti di Michelangelo, inaugurano figurativamente il tipo del *Non-Finito*. A metà strada fra lo schizzo di studio e l'opera compiuta, il San Matteo, i Prigioni, le ultime Pietà divengono tipi concettuali, e inaugurano quella narrazione che *non inizia né termina*, priva di un'unica chiave simbolica, di una finitura lineare e continua. Un tipo concettuale che non si dà come testo ma come luogo di testi, di finalità sospese: un proto/ipertesto manierista. "Il San Matteo rimase incompiuto e lo vediamo oggi emergere con ansia e fatica dal blocco di pietra. Il non-finito qui non è intenzionale ... eppure si ha l'impressione che l'artista si sia arrestato nella sua fatica di 'cavare' la figura dal marmo non già in un momento qualsiasi, ma ad una fase

del lavoro che ormai portava ad un'espressione chiara e significativa quella dialettica tra figura e blocco che gli accendeva la fantasia" (R.Salvini).

MEDICINE CHEST, William Kentridge, Galleria Lia Rumma, Milano, 2001

Un piccolo e prezioso esempio in bianco e nero di composizione d'informazioni multiple all'interno di un medesimo medium è l'installazione di *William Kentridge* alla Galleria Lia Rumma di Milano dell'autunno 2001. L'idea è semplice quanto efficace: proiettato all'interno di una scatola di vetro suddivisa in tre fasce orizzontali, un disegno animato occupa, a discrezione poetica e narrativa, uno, due o tutti e tre i registri orizzontali di proiezione splittando e articolando il racconto. Così un'enorme colomba, che vola ampia a tutto schermo, atterra sopra un tetto urbano (allontanandosi progressivamente dal primo piano) finendo per occupare solo la parte alta dello schermo; appena le zampe toccano il cornicione, nella fascia centrale dello schermo si zoomma sulla visione d'un interno d'ufficio ove un impiegato stravolto computa alla calcolatrice un bilancio infinito; ancora più sotto, nell'ultima fascia di schermo, una moltitudine di operai scioperano animosamente per le strade incrociando i propri sentimenti con le trame dei due livelli superiori. La colomba, poi, spicca nuovamente il volo e si riconquista la seconda e la terza fascia di schermo allontanandosi verso un orizzonte urbano fatto di prismi ad ufficio e di strade invase dal dissenso. Un uso monomediale ma multitestuale del racconto ad intreccio, ad innesti, a sovrapposizioni parallele, in cui alcuni sottodiscorsi sono messi in scena con intermittente simultaneità, al fine di rafforzare la densità anche figurativa della trama.

RASHOMON, Akira Kurosawa, Giappone, 1950.

"Un monaco, un boscaiolo e un passante discutono del caso di un bandito accusato di aver ucciso un samurai e di averne stuprato la moglie. Ognuno racconta una versione diversa dei fatti, accollandosi la responsabilità del delitto, ma scaricandone la colpa sugli altri due. Il boscaiolo riferisce una quarta versione, che non va a onore di nessuno dei tre. Una parabola sulla relatività della vita..." (Paolo Mereghetti). *Rashomon*, che consacra Akira Kurosawa con un Leone a Venezia e un Oscar a Los Angeles, c'interessa in questo capitolo come esperimento di storia aperta, di narrazione a più voci del supposto '*medesimo*' episodio nel cinema a bianco e nero. Con camera fissa e tre soli luoghi d'azione (il bosco, il muro della stazione di polizia e il tempio), lo svolgimento si fonda sulle divergenze narrative di tutte le interpretazioni possibili dei '*medesimi*' fatti. Analogamente al *Viaggiatore* di Calvino, *Rashomon* costruisce una struttura formale di ripetizioni e differenze, ricominciando con stili, linguaggi, paure e ambizioni sempre diversi, e indulgiando sull'unica storia finale. Diversamente dalla la voce della Verità (la signora Ponza) di '*Così è se vi pare*' che per dirimere l'impossibile intreccio delle verità soggettive suggerisce con cinismo: 'Io sono colei che mi si crede', Kurosawa mette in scena la nostalgia per l'unità perduta, per il Tempio diroccato sotto il

diluvio. Eppure analogamente a Pirandello per rappresentare l'umana realtà, sfuggente ibrida e corrotta, non può che ricorrere alla forma narrativa della moltiplicazione parallela dei diversi.

FORM FOLLOW THE FICTION, Jeffrey Deitch, Rivoli, 2001

L'ultima verifica riguarda la mostra d'arte contemporanea 'Form follow the fiction' curata da Jeffrey Deitch, al castello di Rivoli nel 2001. M'interessa chiudere la ricognizione extrarchitettónica sui sistemi ipertestuali con un esempio d'intersezione fra parola e metafora, fra slogan e produzione artistica. Il titolo infatti parafrasa l'espressione 'Form follow the function' di Louis Sullivan (il maestro di F.L.Wright e codificatore a Chicago del primo grattacielo della modernità). L'intuizione da copywriter di Deitch (quel prender fiction per function...) riassume il percorso sui valori di superficie e di simulazione del pensiero contemporaneo a cui accennava la Turkle. "Pensiamo per esempio al potere di simulazione proprio dei mass-media: ormai non sappiamo più distinguere un telegiornale da un telefilm... e anche l'ambito della politica e dell'economia fa ricorso ad un certo quoziente di spettacolarità, e quindi di simulazione, per legittimarsi agli occhi del pubblico... Non possiamo più distinguere fra artificiale e reale, fra spettacolo ed esistenza" (come suggerisce Giorgio Verzotti responsabile di Rivoli). La forma di fine millennio sembra quindi preferire le finzioni e le narrazioni alle utilità, alle eroiche necessità d'inizio secolo, come conferma Marc Augé a proposito del progetto di restyling della 5° strada di NY affidata non già ad uno studio d'architettura ma alla Walt Disney Production. Così Deitch nella selezione delle opere esposte, dei linguaggi e dei media espressivi (video, fotografia, installazioni, cartellonistica, fumetto, maquette, ...) chiude il cerchio sui valori di cui abbiamo discorso in questo capitolo: velocità, orizzontalità, interruzione, giustapposizione, simultaneità, multimedialità.

E' come se le *contemporaneità* del Secolo Breve, inaugurate sui miti delle testualità/manifesto si fossero risolte nel protocollo di rete codificato da Tim Barners Lee la notte di Natale del 1990: l'Hyper/Text/Tranfer/Protocol.

PALOMAR, Italo Calvino, Torino, 1983

Vorrei chiudere quest'ultimo paragrafo dedicato ai sistemi ipertestuali, ed in generale tutta la nostra ricognizione fra testi e teorie del progetto del '900, con una lunga citazione de "Il museo dei formaggi" (Palomar), ove molti temi e questioni di cui s'è discorso vengono poeticamente raccolti. Così, finalmente, il mondo delle cose reali (i formaggi, gli alpeggi, l'architettura) e le idee *sulle* cose reali (i ricordi, le fantasie, le teorie), la fragranza immediata dei sensi (i profumi, le forme, i colori) e le vertigini indotte alla mente (i nomi, le classificazioni, le tipologie), l'ansia di capire e di contenere l'immenso (il prendere nota, il disegnare, il progettare) e le difficoltà finali dell'agire (la scelta del prodotto d'acquisto, l'edificio finalmente edificato) si fronteggiano nel chiuso di un affollato negozio gastronomico francese.

"La formaggeria si presenta a Palomar come un'enciclopedia ad un autodidatta; potrebbe memorizzare tutti i nomi, tentare una classificazione a seconda delle forme - a saponetta, a cilindro, a cupola, a palla -, a seconda della consistenza - secco, burroso, cremoso, venoso, compatto -, a seconda dei materiali estranei coinvolti nella crosta o nella pasta - uva passa, pepe, noci, sesamo, erbe, muffe -, ma questo non l'avvicinerebbe d'un passo alla vera conoscenza, che sta nell'esperienza dei sapori fatta di memoria e d'immaginazione insieme, e in base ad essa soltanto potrebbe stabilire una scala di gusti e preferenze e curiosità ed esclusioni.

Dietro ogni formaggio c'è un pascolo d'un diverso verde sotto un diverso cielo: prati incrostati di sale che le maree di Normandia depositano ogni sera; prati profumati d'aromi al sole ventoso di Provenza; ci sono diversi armenti con le stabulazioni e transumanze; ci sono segreti di lavorazione tramandati nei secoli. Questo negozio è un museo: Il signor Palomar visitandolo sente, come al Louvre, dietro ogni oggetto esposto la presenza della civiltà che gli ha dato forma e che da esso prende forma.

Questo negozio è un dizionario: la lingua è il sistema dei formaggi nel suo insieme: una lingua la cui morfologia registra declinazioni e coniugazioni in innumerevoli varianti, e il cui lessico presenta una ricchezza inesauribile di sinonimi, usi idiomatici, connotazioni e sfumature di significato, come tutte le lingue nutrite dall'apporto di cento dialetti. [...]

Estrae di tasca un taccuino, una penna, comincia a scriversi dei nomi, a segnare accanto a ogni nome qualche qualifica che permetta di richiamare l'immagine alla memoria; prova anche a disegnare uno schizzo sintetico della forma. Scrive *pavé d'Airvault*, annota 'muffe verdi', disegna un parallelepipedo piatto e su un lato annota '4 cm circa'; scrive *St-Maure*, annota 'cilindro grigio granuloso con un bastoncino dentro' e lo disegna, misurandolo a occhio '20 cm'; poi scrive *Chabichou* e disegna un piccolo cilindro.

- *Monsieur! Houhou! Monsier!* - Una giovane formaggiaia vestita di rosa è davanti a lui, assorto nel suo taccuino. E' il suo turno, tocca a lui, nella fila dietro di lui tutti stanno osservando il suo incongruo comportamento e scuotono il capo con l'aria tra ironica e spazientita [...] L'ordinazione elaborata e ghiotta che aveva intenzione di fare gli sfugge dalla memoria; balbetta; ripiega sul più ovvio, sul più banale, sul più pubblicizzato, come se gli automatismi della civiltà di massa non aspettassero che quel suo momento d'incertezza per riafferrarlo in loro balia".

Caratteri (spazi inclusi) 27.595

Massimo Randone

Bibliografia

AAVV, *Il cuore della città*, VIII CIAM, Hoddesdon, Inghilterra, 1951.

Carla Benedetti, *Pasolini contro Calvino*, Torino, 1998.

Italo Calvino, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Torino 1979.

Italo Calvino, *Palomar*, Torino, 1983.

Cortellazzo-Zolli, *Dizionario etimologico della lingua italiana*, Bologna, 1988.

De Mauro, *Il dizionario della lingua italiana*, Milano, 2000.

Demetrio Ferrari, *L'arte del dire*, Manuali Hoepli, 1913.

Filippo II, *Ordenanzas de descubrimiento, nueva poblacion y pacificacion*, Segovia, 1573.

Kenneth Frampton, *Storia dell'architettura moderna*, Bologna, 1982.

Giorgio Grassi (a cura di), *Das Neue Frankfurt*, Bari, 1972.

Greimas-Courtes, *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Parigi, 1979.

Hermann Hesse, *Una biblioteca della letteratura universale*, Milano, 1979.

George P. Landow, *Iper testo. Il futuro della Scrittura*, Bologna, 1993.

Le Corbusier, *Verso un'architettura*, Parigi 1920/21.

Littré, *Dictionnaire de la langue française*, Paris, 1988.

Longman, *Dictionary of contemporary english*, Great Britain, 1989.

Paolo Mereghetti, *Dizionario dei film*, 2000.

Oma, Rem Koolhaas, Bruce Mau, *Small, Medium, Large, Extra-Large*, Rotterdam, 1995.

Pier Paolo Pasolini, *Petrolio*, Torino, 1992.

Aldo Rossi, *L'architettura della città*, Milano, 1966.

Colin Rowe, *Fred Koetter*, Collage City, Cambridge Usa, 1981.

Marino Sinibaldi, *Pulp*, Roma 1997.

R. Salvini, *Michelangelo*, Mondadori, 1977.

Manfredo Tafuri, *Storia dell'architettura italiana 1944/1985*, Torino, 1982.

Sherry Turkle, *La vita sullo schermo*, 1996.

Robert Venturi, *Denise Scott Brown*, Steven Izenour, *Learnig from Las Vegas*, Cambridge Usa, 1972.

Angela Vettese, *Un forum per la net society*, Il Sole 24 Ore, 14/5/2000).

Paul Virilio, *Unknown quantity*, Parigi, 2002.

Nicola Zingarelli, *Vocabolario della lingua italiana*, Bologna, 1971

MASSIMO RANDONE

Le "Ordenanzas de Descubrimiento, Nueva Población y Pacificación" nell'esperienza della città ispano-americana



LE CORBUSIER

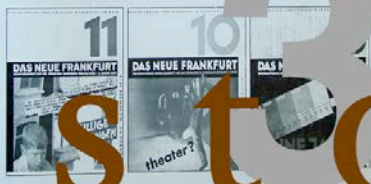
VERS UNE ARCHITECTURE



Das neue Frankfurt 1926-1931

a cura di Giorgio Grassi

scritti di Ernst May, Raymond Unwin, Walter Gropius, Adolf Behne, J.J. Pieter Oud, Heinrich Tessenow, Le Corbusier, Oskar Schlemmer, Adolf Loos, Laszlo Moholy-Nagy, Ludwig Hilberseimer, Sigfried Giedion, Peter Behrens, ecc.



ALDO ROSSI
L'ARCHITETTURA
DELLA CITTÀ



ROBERT VENTURI
DENISE SCOTT BROWN
STEVEN IZENOUR
IMPARANDO
DA
LAS VEGAS



COLLAGE CITY



Colin Rowe and Fred...

S,M,L,XL

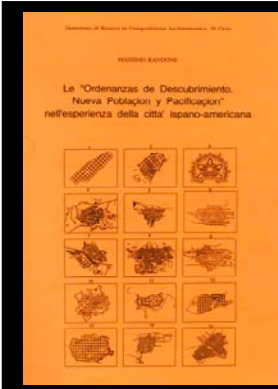
Rem Koolhaas
and Bruce...

Sherry Turkle

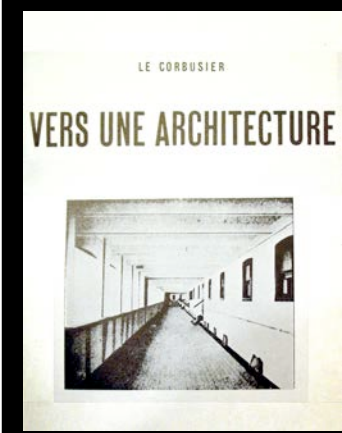
la vita
sullo schermo

Nuove identità
sociali nell'epo
zioni
Internet





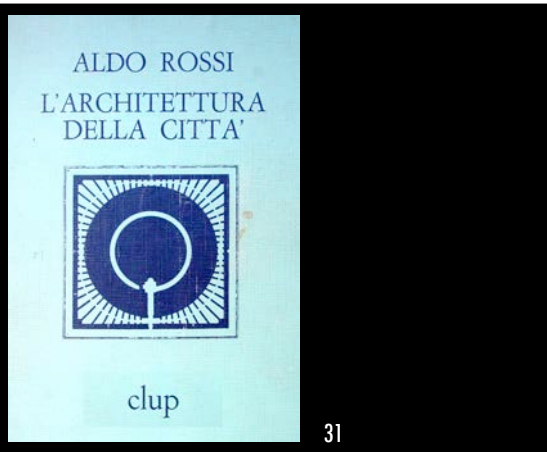
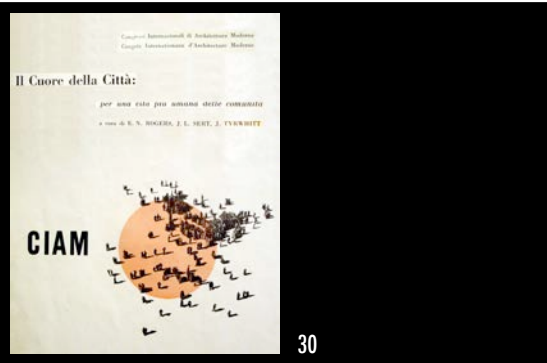
27



28



29



COLLAGE CITY



Colin Rowe and Fred Koetter

33

S,M,L,XL

O.M.A.
Rem Koolhaas
and **Bruce Mau**

34

35



Campi magnetici



l'allestimento certamente rappresenta, al meglio, il campo di espressione della contemporaneità, in quanto la forte compressione del tempo che intercorre tra la fase di progetto e quella di realizzazione, nonché la breve e programmata durata di vita del manufatto stesso, rendono questo settore uno dei terreni elettivi per libertà e sperimentazioni progettuali.

Inoltre questa dimensione di riferimento temporale così fortemente portata all'oggi, fa sì che il progetto allestitivo si confronti spesso con le tematiche emergenti da altri campi collaterali che influenzano la contemporaneità, piuttosto che relazionarsi solo con la storia del progetto in senso strettamente disciplinare.

E nella sovrabbondanza di immagini e messaggi, che in continuo crescendo vengono proposte da mostre, fiere e installazioni, la qualità del progetto allestitivo si configura sempre più come elemento determinante della qualità e della forza comunicativa di un evento.

Nell'attuale contesto di ipercomunicazione, però, i termini costitutivi del progetto allestitivo hanno assunto nuovi significati: il reale protagonista dell'allestimento non è certamente più

solo rappresentato dall'oggetto dell'esposizione, piuttosto che dal suo elemento espositivo, ma lo si riconosce nella totalità dell'esperienza conoscitiva.

Questo significa passare dal progetto della "scenografia" al progetto della "sceneggiatura": significa cioè progettare non solo strutture espositive, ma i diversi livelli di percezione e di comportamenti d'uso che si vogliono creare in quel determinato luogo.

Progettare, quindi, si traduce nel creare comunicazione tra un oggetto e l'altro in rapporto al luogo, cercando di definire la "giusta distanza" tra i diversi soggetti dell'esposizione in una sorta di mappa di campi magnetici di attrazione.

Si tratta in altri termini di realizzare un paesaggio in cui molteplici soggetti si addizionano e stratificano in un insieme, col quale ci si troverà poi ad interagire, con tempi e modi d'uso diversi. Come in un organismo, nell'allestimento ciascun elemento ha qualità proprie, ma la completezza e il significato delle parti nasce solo dall'insieme.

Anche la relazione con il contesto o con l'involucro che contiene l'allestimento deve essere visto come un rapporto estremamente libero e dialettico. L'intorno, infatti, può essere considerato come un "orizzonte", chiamato a far parte del progetto, il cui livello di percezione può essere più o meno elevato in funzione delle scelte progettuali.

Uscendo dai comuni schemi, il contenitore non si definisce più nella relazione tra "soffitto", e "pavimento", ma tra "cielo" e "terra".

La nostra ricerca si muove proprio in questo spazio, tra materiale e concettuale, tra tangibile e immateriale, dove la sperimentazione nell'uso dei materiali, l'uso della luce, l'introduzione di eventi dinamici, rendono il progetto architettonico dell'allestimento elemento determinante della qualità del luogo e quindi dell'esperienza conoscitiva.

Tra i progetti realizzati recentemente quello della mostra Krizia Moving Shapes che ha avuto sede al Museo d'Arte Contemporanea di Tokyo nell'ottobre 2001, costituisce una sintesi significativa dei concetti espressi: dinamicità, interazione, sequenza, luce/ombra, densità dello spazio, tempo

L'allestimento, con la grafica di Italo Lupi, è concepito secondo un percorso circolare che, in senso orario, attraversa le diverse aree tematiche, caratterizzata ciascuna da un allestimento differente individuate dall'ordinamento della costumista e storica del costume Gabriella Pescucci.

Il sistema espositivo, se pur declinato in forme diverse, predilige sempre la visione dell'abito come oggetto non statico, e ne restituisce il senso di dinamicità e di movimento. L'impiego di sistemi motorizzati computerizzati e un uso forte e caratterizzante della luce animano i

grandi volumi di esposizione, dal disegno essenziale, che popolano e densificano lo spazio delle sale del museo.

La prima zona è definita da un'ampia parete dedicata ai capi di maglieria, cui fa seguito una sala rettangolare dove all'interno di sei alti portali strutturali in acciaio, disposti con cadenza regolare al centro dello spazio, sono raggruppati altrettanti insiemi tematici di abiti, sospesi da terra e illuminati da luci puntiformi, in un effetto a cannocchiale fatto di sovrapposizioni. Successivamente si attraversa una sorta di galleria, dove si snoda un racconto grafico sulla moda, attraverso i disegni di Guido Crepax

Questi diversi scenari sono poi in continua mutazione anche per gli effetti dati dall'uso di proiezioni computerizzate in sequenze sincronizzate, di segni grafici e immagini che scorrono e s'inseguono sulle superfici dei volumi stessi. Nell'ultima zona, a parete, sono stati sovrapposti e affiancati capi di maglieria e non, rigorosamente bianchi, a formare una sorta di grande schermo rettangolare di proiezione su cui scorrono segni grafici, elementi di comunicazione e testi in un effetto a caduta.

Al centro di questa sala sono infine sospese sedici alte lastre di vetro polarizzate, accoppiate, che contengono tra loro, alcuni capi storici e accessori. La polarizzazione permette una visione a fuoco del contenuto solo da alcune angolazioni visive: la dinamicità quindi è data dal movimento del pubblico.

Ico Migliore

Bibliografia

n°10 della rivista *Rassegna (06/1982)*, Electa: Allestimenti, Exhibit design

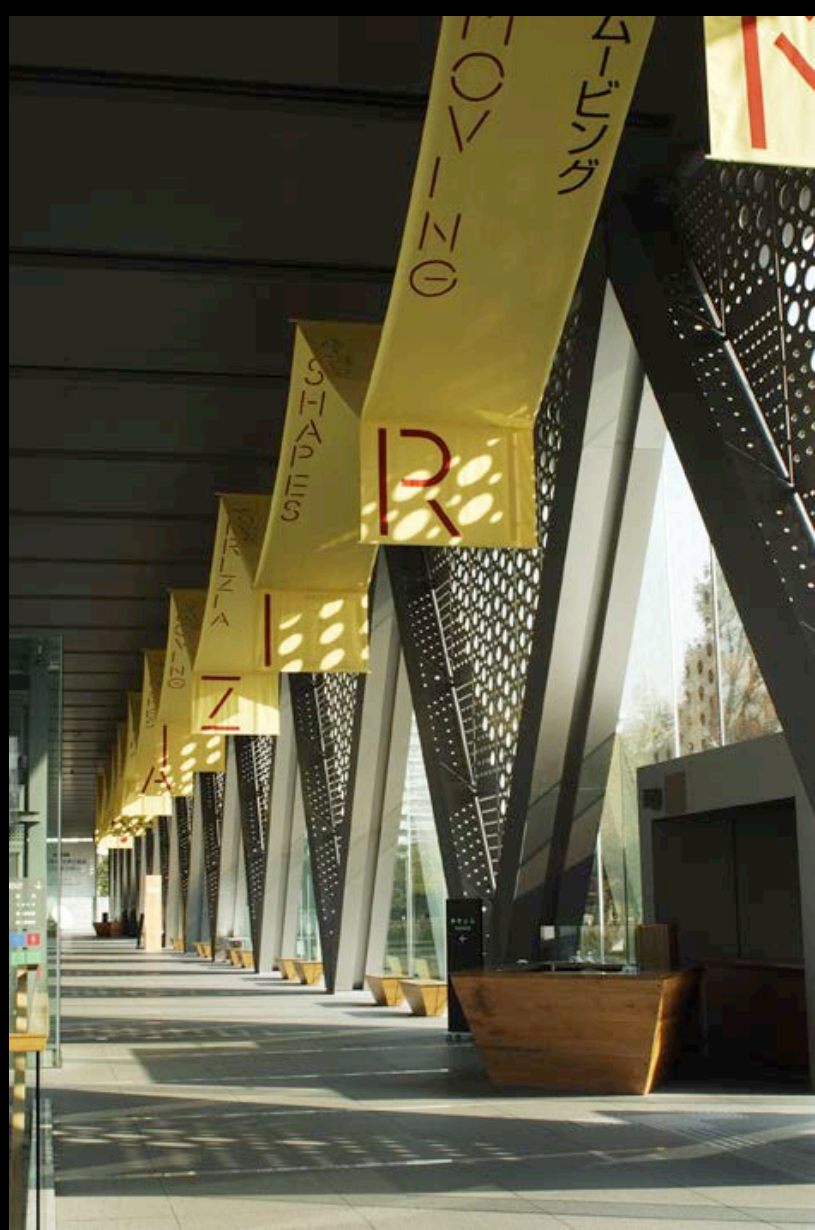
n°34 vol. 9 della rivista *Eye (winter 1999)*: Public realm special issue



36
Krizia: sala grande- volumi mobili in fase di apertura



37
Krizia: sequenza di portali luminosi in acciaio



38

Krizia: nastro con grafica nella galleria d'ingresso al museo



39

Krizia: sala grande- volumi mobili chiusi



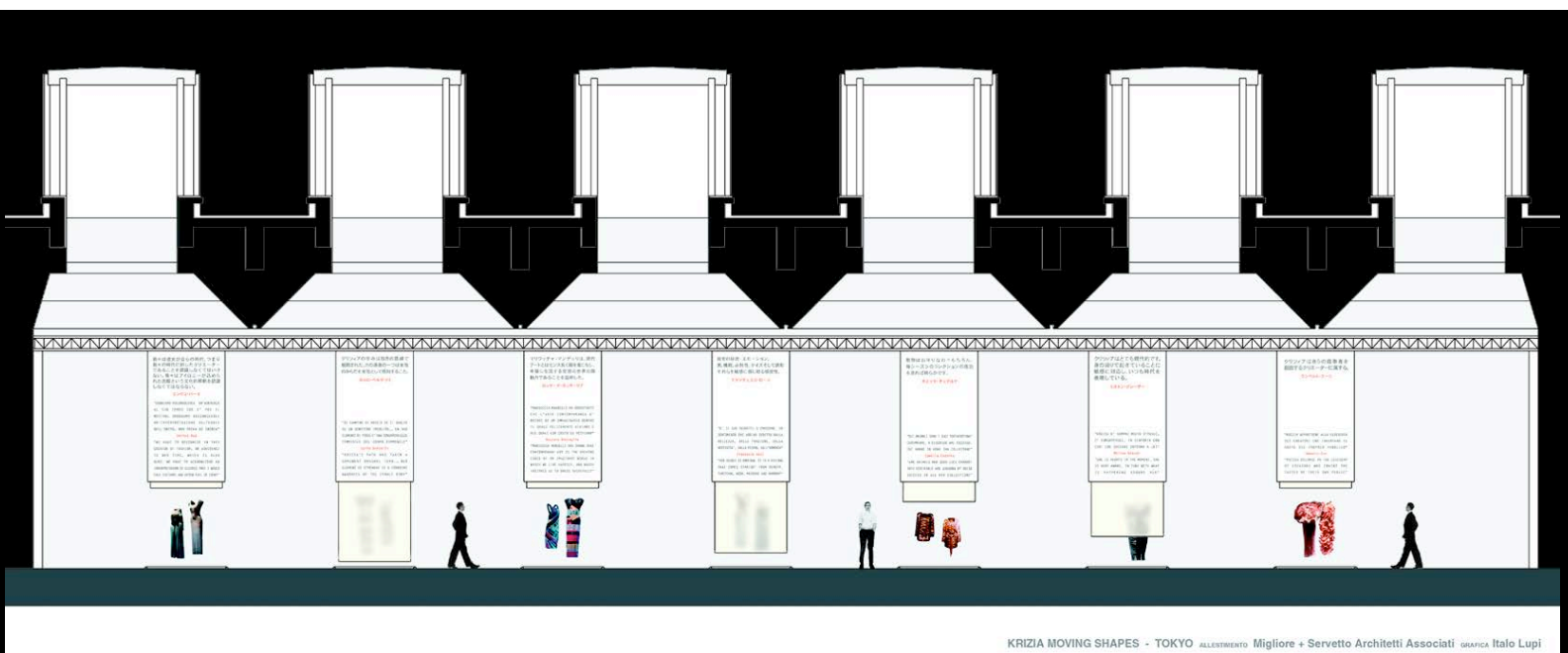
40

Krizia: sala grande - a sinistra schermo di proiezione costituito da abiti bianchi, a destra lastre in vetro polarizzato. Sullo sfondo i volumi mobili.



41

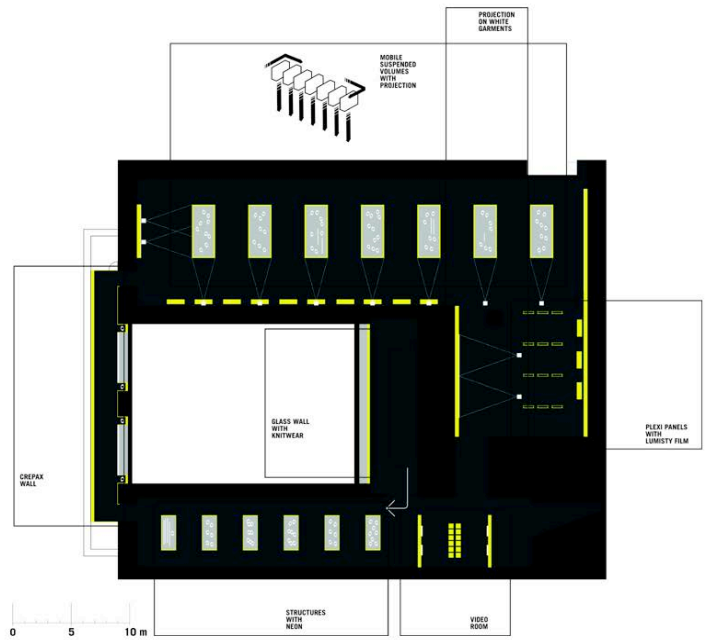
Krizia: pannelli sospesi in vetro polarizzato. La visibilità dei capi contenuti cambia a seconda dell'angolo visuale dello spettatore.



KRIZIA MOVING SHAPES - TOKYO ALLESTIMENTO Migliore + Servetto Architetti Associati GRAFICA Italo Lupi

42

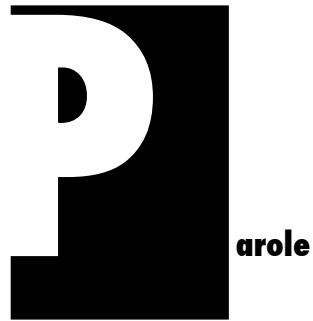
Krizia Sezione : sezione sala grande costituito da abiti bianchi, a destra lastre in vetro polarizzato. Sullo sfondo i volumi mobili.



43

Krizia Moving Shapes : pianta dell'allestimento Krizia Moving Shapes presso il Museo d'Arte Contemporanea di Tokyo

L'allestimento del luogo, il luogo dell'allestimento.



Il titolo di questa lezione è un gioco di parole. Il bisticcio, il doppio senso, rispecchiano la pluralità di possibili sensi implicite nelle relazioni tra i due termini.

Anche nella realtà, luogo e allestimento, come le parole che li denotano, si intrecciano secondo un gioco che ogni volta occorre reinventare o reindagare in un caleidoscopio di componenti virtualmente illimitato.

Restando nell'universo delle parole, possiamo indagarne i significati attraverso la loro storia -attraverso l'etimologia-, per verificare quanto di quelli e di questa resti omesso o sottinteso nell'uso quotidiano, "sotto il velame del parlar consueto".

Luogo deriva dal latino *locus*. L'etimo della parola latina è però incerto. Secondo alcuni filologi la dizione originale sarebbe *st-locus*, derivando a sua volta dalla radice indoeuropea *stl*.

A questa radice fanno capo vocaboli greci arcaici come il verbo *stello* (mettere in ordine, disporre, ma anche armarsi, equipaggiarsi), *stete* (colonna, pietra di confine, termine), vocaboli italiani come *stelo*, *stile*, *installazione*, *stallo* (trono, arresto), e tedeschi come *stellen* (porre, ma anche, in alcuni casi, mettere), *Ausstellung* (esposizione).

Locus, il suo omologo greco *topos* e l'italiano *luogo* hanno lo stesso ventaglio di significati. Mettendo a confronto più dizionari possiamo riepilogarne i principali:

5. porzione di spazio idealmente o materialmente delimitata;
5. costruzione e/o parte di essa adibita a particolari usi; e, per analogia, passo di un testo, estratto;
5. opportunità, facoltà (si dice, infatti, "dar luogo a qualcosa", o che una cosa è fatta "a tempo e luogo", oppure è, al contrario, "fuori luogo").

Incrociando tra loro i significati emerge che il luogo appare se e quando è in qualche modo *delimitato* rispetto ad un contesto, anche, ma non necessariamente, per gli usi o le opportunità che consente.

Porre delle delimitazioni –dei confini– significa che il luogo si produce come discontinuità nel tessuto spaziale, che altrimenti sarebbe, o si sottintende che sia, continuo, indifferenziato, indistinto.

Ammettere, poi, che le delimitazioni possano non essere materiali (*porzione di spazio idealmente delimitata*), implica che il luogo, e dunque i suoi confini, siano invece comunque configurati da un ordine di relazioni. Il luogo comunemente inteso nel parlar quotidiano, alla fine, coincide con il concetto di luogo teorizzato dalla geometria: è una regione dello spazio i cui punti soddisfano una determinata relazione.

La parola luogo ci induce alle tentazioni di campi molto più vasti, alla percezione del mondo ed ai modi d'apprendimento dell'uomo.

I significati della parola luogo rispecchiano l'incerto cammino dell'idea dello spazio dalla polemica tra Aristotele e gli stoici fino ai giorni nostri. Mostrano come l'uomo, per conoscere, per dominare lo spazio, per ricordare, sembri aver bisogno di costruire o riconoscere frammenti, legati da (e dotati essi stessi di) un ordine di relazioni.

Emergono dunque altre qualità implicite, non scritte nei dizionari, ma essenziali dell'esser tale il luogo.

La prima qualità implicita è una relativa stabilità, una durata. L'ordine delle relazioni e i confini configurano punti di riferimento, orientamento, memoria.

La seconda, ma non meno importante, qualità è la riconoscibilità.

Il luogo, l'ordine, in sé non appare: è tale dal momento in cui lo riconosciamo. La riconoscibilità è coesistente all'essere del luogo.

D'altra parte, noi *vediamo* solo ciò che *riconosciamo*.

Il riconoscimento è un atto culturale, sociale, inseparabile dalla memoria: dobbiamo rompere quello che si presenta come continuum spazio-temporale, dobbiamo romperne l'apparente indifferenziazione per poterlo conoscere, comunicare, usare.

È un processo analogo al nominare, al dar nome alle cose: sembra implicare che gli uomini sovranamente proiettino –cioè progettino– un ordine, un sistema di relazioni su spazio e cose in sé senza volto, anodine.

Il riconoscimento, la condivisione (cioè la comunicazione) della conoscenza, della proiezione, sono inseparabili dall'universo del linguaggio.

Allestimento è parola italiana. Designa ambigualmente sia il prodotto finale, sia il processo che va dal concepimento, al progetto e infine alla realizzazione dell'allestimento stesso.

E' parola composta. Così come, ad esempio, "approfondimento" vuol dire rendere profondo o più profondo, "allestimento" significa render lesto ciò che lesto non era o non sarebbe, oppure rendere più lesto.

Anche *lesto* ha etimo controverso.

Potrebbe derivare dai termini francesi arcaici *lest'* (che porta a significati inerenti l'assunzione un carico) o *leste²* (sorta d'abito, che potrebbe introdurre al tema dell'addobbo, del travestimento in ragione di un evento).

Un'altra ipotesi, forse ardita ma intrigante, la farebbe derivare dal greco *leistòs* (predatore, rapace). Il relativo verbo, *leizho/leizhomai*, si può tradurre con saccheggiare, impadronirsi. Verbo dunque da razziatori, pirati: prendere, raccogliere alla svelta e andar via.

D'altra parte, si dice *lesto di mano*, o *di parola*, che non sono propriamente dei complimenti, a meno che chi li pronuncia non sia, a sua volta, un *lestofante*.

A differenza di quanto abbiamo trovato circa il luogo, le ipotesi sulla storia della parola allestimento non ci propongono una univocità, quanto piuttosto una polifonia, una costellazione di sensi e significati.

D'altra parte, neppure i suoi usi correnti appaiono coerenti: si allestisce una mostra, uno spettacolo, ma anche una nave (tutte le lavorazioni dopo il varo affinché quella possa prendere il mare).

La velocità, propria di chi è lesto, mal si coniuga col fardello d'un carico. D'altra parte, senza questo, senza un contenuto, la nave o lo spettacolo o la mostra sono insensati. La velocità ritorna però nell'effimera presenza, qui ed oggi, di spettacoli e navi, e nel rapido apparecchiarsi di mostra e spettacolo.

La veste e il carico, poi, si incrociano -di nuovo velocemente e/o temporaneamente- nella reciproca inferenza tra domanda e risposta, tra allestimento e mostra, tra selezione dei mezzi e perseguimento dei fini, nell'esser gli uni premessa degli altri.

L'arbitrarietà della catena che lega il luogo ai suoi usi, come il significante al significato nell'universo linguistico, è apparentemente interrotta dall'allestimento, dalle sue maliziose e smaliziate intenzioni.

Restando nel gioco delle parti che vede ancora separati logicamente luogo ospite e allestimento, alla durata e alla riconoscibilità del primo, il secondo offre il processo di puntuale e provvisoria trasformazione, che negli usi si giustifica.

In questo schema, se accettiamo di ricondurre il primo ai codici dell'architettura, il secondo diventa sfuggente, irriducibile ad un identikit, ad una collocazione tassonomica.

¹ Marina Beer, *Rassegna* n°10, Bologna 1982, 2^a di copertina, e, più esplicitamente, Sergio Polano, *Mostrare*, Ed. Lybra Immagine, Milano 1988, pag.53

² Pier Federico Calviari, *La forma dell'effimero*, Ed. Lybra Immagine, Milano 2000, pag.31

Il fascino della terza ipotesi etimologica risiede propriamente nella constatazione che l'allestimento non esibisce una tecnica, non ha un corpus disciplinare. E' una forma di rappresentazione priva di un codice autonomo.

A seconda delle situazioni, l'allestimento saccheggia, utilizza opportunisticamente –malizioso e smaliziatò- qualsiasi tecnica o disciplina gli convenga, qualsiasi codice di rappresentazione.

EXEMPLA

1.

Nel 1935 per la *Mostra dello sport italiano*, a Milano nel Palazzo dell'Arte, Giuseppe Terragni è chiamato ad allestire la *Sala del Canottaggio*.

Il processo progettuale che porta a questa realizzazione si può dispiegare mettendo a confronto due momenti diversi del rapporto tra Terragni e la pittura futurista.

Tre anni prima, a Roma, Terragni aveva allestito la sala O nella *Mostra della rivoluzione fascista* (fig.1) adottando gli stilemi della pittura del tardo futurismo.

Allineandosi all'indirizzo esplicito dei curatori –alla determinazione, né, di identificare, come scrive Giorgio Ciucci³, «una presunta “avanguardia artistica” con una altrettanto presunta “avanguardia rivoluzionaria”», e di «esaltare il periodo della presa del potere da parte di Mussolini e dargli una connotazione eroica, mitica» proponendo «le matrici del fascismo identificandole con l'irruenza dei futuristi, la spiritualità dei razionalisti, l'ordine dei novecentisti, l'elementarietà degli “strapaesani”»-, Terragni aveva fatto dei codici di autorappresentazione di fascismo e/o futurismo l'unica modalità allestitiva, in un horror vacui talmente esasperato da cancellare lo spazio ospite e da indurre Edoardo Persico a scrivere di “terremotata fantasia di Terragni”⁴.

Anche nella sala del Canottaggio (fig. 2,3) Terragni si rifà alla pittura futurista, ma a quella delle origini –a Boccioni e Balla- ed in particolare alla “sintesi dinamica”.

Argan, parlando della “sintesi dinamica” teorizzata da Boccioni, scrive che «il movimento è velocità, la velocità è una forza che interessa due entità: l'oggetto che si muove e lo spazio in cui si muove. [...] Forma unica significa forma unitaria del corpo che si muove e dello spazio in cui si muove. Lo spazio è atmosfera, l'atmosfera è messa in movimento dal corpo che la fende»⁵.

³ Giorgio Ciucci, *Rassegna* n°10, Bologna 1982, pag.50

⁴ Edoardo Persico, *Mostra della Rivoluzione Fascista, La Casa Bella* n°59, 1932, ripubblicato in *E.Persico, Tutte le opere*, a cura di G.Veronesi, Milano 1964, pag.343

⁵ Giulio C. Argan, *L'arte moderna 1770/1970*, Firenze 1970, pag.531

Nel quadro *Automobile+velocità+luce*, del 1913 (fig.4), Balla non disegna la macchina, ma ne rappresenta la velocità e il movimento, attraverso lo sdoppiamento⁶, l'iterazione di vortici, figure triangolari e linee diagonali, sbilanciate. Lo sdoppiamento, l'iterazione del segno, segnalano poi una direzione, un percorso, ma sono anche condizione necessaria alla riconoscibilità del segno, al suo farsi linguaggio e discorso.

A differenza di quanto fatto a Roma, dove la grafica sostanzialmente soppianta l'architettura, nella sala del canottaggio Terragni non si limita a "copiare" la pittura futurista. Con una magistrale trasposizione transdisciplinare importa il codice compositivo di Boccioni e Balla nel linguaggio dell'architettura e nell'interpretazione del luogo ospite.

Linee, superfici e volumi vengono sbilanciati e inclinati, portandoli ortogonali alle falde inclinate degli shade che coprono la sala. Terragni poi raddoppia -Balla direbbe che "sdoppia"- gli stessi shade con il disegno del controsoffitto, e reitera pannelli espositivi e controsoffitti.

Costruisce in tal modo quella "forma unitaria del corpo che si muove e dello spazio in cui si muove". Rappresenta del canottaggio la velocità, la forza, la composizione di forze congiunte dei rematori, l'iterazione del gesto. Ad un tempo, offre anche uno straordinario saggio delle possibilità plastico-dinamiche dell'architettura razionalista e, infine, nobilita, trasportandolo nell'universo culturale, uno sport non propriamente da intellettuali.

2.

Nel 1969, Carlo Scarpa allestisce presso l' Hayward Gallery di Londra la mostra *Affreschi Fiorentini* (fig.5,6). L'esposizione è organizzata da Olivetti per mostrare al mondo, e in particolare ai paesi che hanno portato il loro aiuto a Firenze dopo l'alluvione del 1966, parte degli affreschi che con quell'aiuto sono stati salvati dalla catastrofe e restaurati.

Anche qui il progetto compone e rende convergenti i linguaggi della pittura e dell'architettura. Scarpa, però, non incamera i codici pittorici nel linguaggio architettonico, ma separa "logicamente" architettura e pittura, ponendo la prima al servizio della seconda.

Più precisamente, conforma l'architettura non tanto al codice pittorico, quanto al codice di lettura di questo, alla sua interpretazione critica.

Gli affreschi staccati, montati su pannelli, sono esposti in rapporto all'altezza degli occhi dell'osservatore, affinché questi possa immergersi totalmente nella pienezza espressiva dell'opera pittorica. In alcuni casi, i pannelli sono accostati, sovrapposti, inclinati, per avvicinare l'osservatore alle parti: parti come frammenti di un'altra parete o di una volta.

⁶ L'effetto ottico dello sdoppiamento delle immagini sulla retina fu studiato da Balla fra il 1911 e il 1912, nell'ambito delle sue ricerche sul movimento e sulla scomposizione della luce.

Il luogo ospite è annullato. Dello strumentario architettonico Scarpa impiega –umilmente e rigorosamente– solo superfici sospese e luce, con le quali articola il buio vuoto.

Inscrive, infine, pittura e architettura in un'unica metafora.

Le opere sono librate nel vuoto o staccate da pannelli di fondo reiterati, così come gli affreschi sono stati staccati dai muri. I pannelli di fondo, finiti a mo' d'intonaco, appaiono come i muri che sono rimasti nudi, denudati dall'alluvione. La curvatura o l'inclinazione dei pannelli allude all'architettura del sito originale, senza renderlo compiutamente: i pannelli sono frammenti dispersi che possono solo ricordare a tratti, solo evocare l'unità e l'insieme perduto.

Il percorso della mostra consiste nel disegno degli intervalli, della frattura che separa un frammento dall'altro. Ogni frammento è un luogo.

3.

Nel 1990, Francesco Dal Co, organizzando a Bologna la mostra *I musei di James Stirling Michael Wilford and Associates* (fig.7,8,9) affidò la cura dell'allestimento ad Achille Castiglioni e a Nicola Marras.

Il luogo ospite era il recente edificio che accoglieva la Galleria Comunale d'Arte Moderna.

Il progetto venne sviluppato intorno a due nodi concettuali tra loro interrelati.

Il primo nodo consisteva nella condizione ineludibile che una mostra di architettura non può esibire il suo oggetto, ma solo sue rappresentazioni –disegni di progetto o fotografie di manufatti– la cui esposizione è legata a convenzioni consolidate. Tali convenzioni e la grande quantità dei disegni comportavano la realizzazione di “muri espositivi” rigorosamente ordinati in una sequenza lineare.

Il secondo nodo era nella necessità di rendere evidenti le differenze tra l'architettura espositiva rappresentata nei progetti e l'allestimento della mostra che li avrebbe esposti.

L'architettura di un museo, si sa, è cosa durevole; l'allestimento di una mostra è invece effimero. Gli spazi di un museo devono trovare una propria autonomia di forme e di linguaggio rispetto agli oggetti esposti, i quali possono cambiare nel corso del tempo; l'allestimento di una mostra nasce e muore con essa, è prodotto in ragione dell'oggetto esposto, ne offre sempre –esplicitamente o no– un'interpretazione critica.

L'allestimento della mostra su Stirling doveva perciò esibire la provvisorietà contro la durata, la stretta finalizzazione contro l'astratta purezza del linguaggio architettonico.

In un gioco anche garbatamente ironico verso la Staatgalerie di Stoccarda, realizzammo i “muri espositivi” citandone il disegno dei paramenti esterni: ma i nostri “muri” furono sospesi in aria, per proclamarne l'inconsistenza. La sagoma dei doccioni, che costellano il percorso pedonale nel complesso di Stoccarda, fu presa come icona a segnalare la successione dei progetti.

Anche in questo caso, l'allestimento della mostra esclude il luogo ospite e realizza un proprio luogo, ad uso e a misura degli obiettivi. Nel gioco delle parti, però, esclude tout court –paradossalmente, parlandone– l'architettura.

4.

Il rapporto tra oggetto esposto e architettura del luogo ospite è invece il leitmotiv dell'allestimento della mostra *Henry Moore – gli ultimi dieci anni*, del 1995, in due sedi successive, il Maschio Angioino a Napoli e Castelgrande a Bellinzona.

Qui, l'allestimento non "costruisce" uno spazio a misura degli oggetti esposti, né "decora" con questi l'architettura dell'ospite.

La logica dell'allestimento smonta –decostruendolo- ogni tentativo di gerarchia tra ordine architettonico e scultura. Muovendo dall'architettura verso la scultura, la prima fornisce l'articolazione degli spazi nei quali configurare il sistema di contesti tra le opere e tra queste e gli spazi stessi; muovendo dalla scultura verso l'architettura, le opere orientano la percezione dell'architettura e ne scandiscono l'assetto spaziale nelle prospettive, nel gioco di rapporti, di sfondi e riscontri composti dal percorso espositivo.

In entrambe le sedi, le sculture sono disposte in ragione di punti di vista "inevitabili", gli accessi alle corti castellane (fig.10). A partire da questi, l'allestimento configura costellazioni determinate di opere e architettura, guidando il visitatore alla formazione di nuove costellazioni anche nella prospettiva ravvicinata, attraverso l'ordinamento di ogni successivo contesto tra opera, spazio e sfondo.

Nell'allestimento, l'interazione tra opere ed architettura, nel permanere delle prime, vede la seconda assunta come articolazione di spazio e sfondo di materia nel fascinoso castello di Bellinzona (fig.11,12), ed essenzialmente come gioco di luce ed ombra –l'abbagliante luce del sud- nella chiusa cornice di Napoli (fig.13) –anche qui, tuttavia, la presenza dell'alta ogiva della cappella può servire a raccontare come idoli cicladici e natività cristiana si ricompongano per Moore nei miti mediterranei della Grande Madre (fig.14)-.

Nelle due realizzazioni, l'allestimento, modificando luoghi e forme d'attenzione, di lettura, determina un ordine complessivo che scompone e ricompone reciprocamente i linguaggi di architettura e scultura.

5.

In occasione della mostra *20 progetti per il futuro del Lingotto*, nel 1984, Achille Castiglioni e Pierluigi Cerri, curatori rispettivamente dell'allestimento e della grafica, fecero realizzare un grande segnale esterno, sul piazzale, in prossimità dell'ingresso all'esposizione (fig.15).

Nel gergo degli operatori, in seguito, dopo la realizzazione di un quasi analogo intervento in piazza S.Marco per una mostra sulla produzione artistica di Le Corbusier, i manufatti di tal fatta hanno assunto il nomignolo di "sculture segnaletiche"⁷.

⁷ La mostra *Le Corbusier pittore e scultore*, organizzata da Olivetti in apertura delle celebrazioni in occasione del centenario di L.C., fu allestita a Venezia nel 1986 nelle sale del Museo Correr e dell'Ala Napoleonica. Per ottenere i permessi dalle varie autorità, il segnale voluto da Achille Castiglioni a cavallo tra lo Scalone d'Onore e il sottoportico della piazza fu presentato come una sua "scultura segnaletica".

Questa definizione –ironicamente saccente- riassume le ragioni dell’oggetto.

Da un lato, si ripresentano le riflessioni su scultura e architettura emerse a proposito delle mostre su Moore a Napoli e a Bellinzona. Dall’altro, però, l’unicità delle sculture segnaletiche distilla ed enfatizza la crisi dell’ordine e delle gerarchie tra scultura e architettura.

Il compito delle sculture segnaletiche impone loro il maggior impatto visivo possibile: icone di un evento e di un luogo, diventano facilmente mostra di se stesse, si propongono come “centralità”, punti di riferimento, di orientamento e memoria nel contesto urbano nel quale sono introdotte.

Come il *monstrum* latino possono assolvere il loro compito rompendo l’ordine preesistente alla loro comparsa, riconfigurando i luoghi o producendone di nuovi.

Provvisorie riflessioni

L’esame delle sculture segnaletiche ci ha riportato al punto di partenza del nostro percorso, al concetto di luogo e alle qualità sue proprie.

Quanto abbiamo osservato lungo il cammino, però, impone nuove, ma pur sempre provvisorie, riflessioni.

L’allestimento, abbiamo visto, è costruzione di un luogo in un altro luogo. In quanto oggetto realizzato, sembra assumere lo stesso status del luogo –il luogo della mostra-; in quanto processo formativo, è forte la tentazione di ricondurlo a un operare architettonico. «Quasi ordine minore contro ordine maggiore, gerarchicamente soggetto al luogo ospite nell’universo statico e dimensionale, [l’allestimento] reclama [poi] una propria autonomia nella realizzazione di un’immagine instabilmente fissa».

La temporaneità dell’allestimento, in effetti, contrapposta alla durata dell’architettura, non tanto pregiudica le funzioni di questa, quanto ne segnala surrettiziamente presunzione e occasionalità, nell’eterno balletto tra trasformazioni d’uso e stratificazione delle forme, sempre ricorrente nella storia della città.

A ben vedere, però, abbiamo dato al luogo confini che non merita. Parlandone in astratto lo abbiamo ricondotto alla sola sua matrice spaziale e architettonica. Nella realtà, cui gli exempla ci hanno riportato, il luogo è oggetto di ben più complesse logiche formative.

Il luogo è tale, abbiamo osservato, quando è connotato dalla conoscenza. Ma questo comporta, alla fine, che il luogo appare quando ad una regione dello spazio applichiamo linguaggi –vale a dire codici di rappresentazione- diversi e li rendiamo interagenti: in breve, quando –idealmente o materialmente- lo *allestiamo*.

In questa prospettiva, emerge come le aporie e i paradossi impliciti nell’ipotesi di un’ambivalenza luogo/allestimento e nell’ambiguità dei rapporti tra architettura e allestimento, derivino da un errore di interpretazione della logica che lega, nel progetto e nell’opera, luogo, architettura e allestimento. Né si esce da aporie e paradossi spezzando i confini nei quali una tradizione millenaria ha delimitato il territorio dell’architettura.

L'allestimento non è autoreferenziale, non agisce sullo stesso piano dell'architettura e dei codici di rappresentazione che definiscono il luogo, ma, riflettendo su di essi, adopera l'una e gli altri.

L'allestimento è un *metalinguaggio*.

Propriamente in quanto metalinguaggio, seleziona e organizza le espressioni di più linguaggi formalizzandone le differenze, siano questi i linguaggi della parola parlata o scritta, l'architettura, la scultura, la pittura, la musica, e/o tutti quelli che concorrono a connotare o denotare un luogo.

Operando sui linguaggi come una cassa armonica, che ne amplifica consonanze e dissonanze, si configura come un rebus, un orientato enigma, una domanda che coinvolge il visitatore e le sue conoscenze. In questo enigma, cose, parole ed eventi sono ricondotti a un senso, possono acquistare o riacquistare significati, conoscibili o riconoscibili in ragione della logica dei contesti⁸, vale a dire della coerenza del metalinguaggio che a tale logica presiede.

Nicola Marras

⁸ Per una riflessione sulla logica dei contesti, cfr. Nicola Marras, *Una logica della rappresentazione, Rassegna n°10*, Bologna 1982, pag.12

Bibliografia

A cura di S.Polano e P.Plaisant, *Rassegna n°10*, Bologna 1982, numero monografico su Exhibit Design; tra gli altri, saggi di G.Celant, N.Marras, Giorgio Ciucci, Marina Beer

Sergio Polano, *Mostrare*, Lybra Immagine, Milano 1988

Pier Federico Caliari, *La forma dell'effimero* Lybra Immagine, Milano 2000



44

Giuseppe Terragni, Sala O, L'anno 1922 fino all'inizio di ottobre, nella Mostra della Rivoluzione Fascista, Roma, Palazzo delle Esposizioni, 1932.

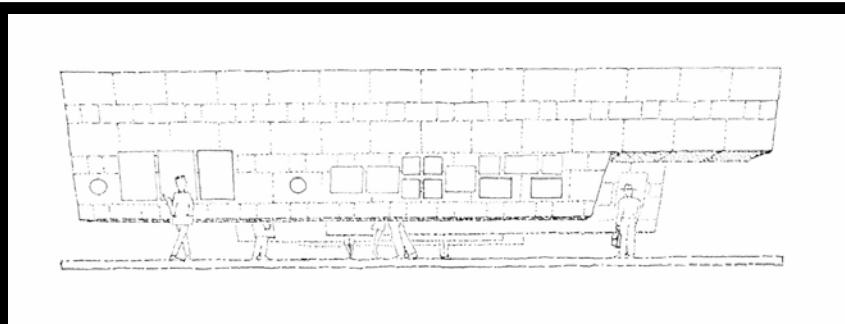
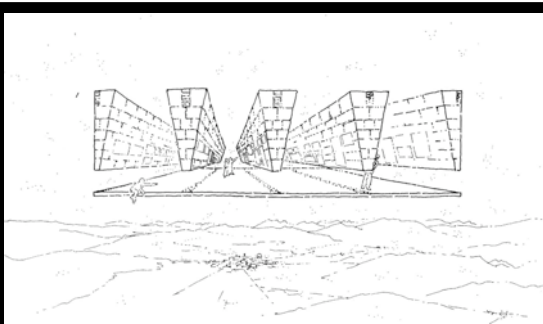


45
Giacomo Balla, Automobile+velocità+luce, 1913. Acquerello e seppia su carta Civiche Raccolte d'Arte di Milano, collezione Jucker..



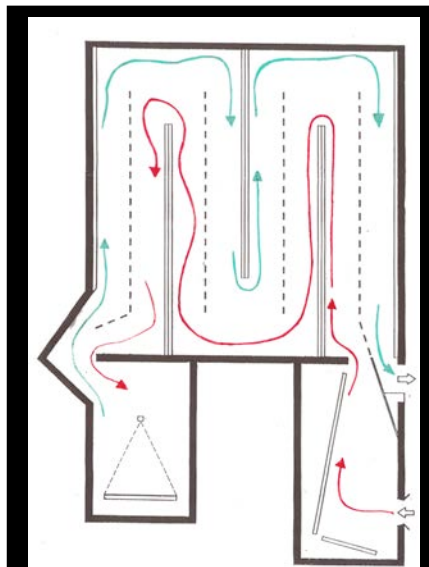
46/47
Carlo Scarpa, mostra Affreschi Fiorentini, Londra, Hayward Gallery, 1969.





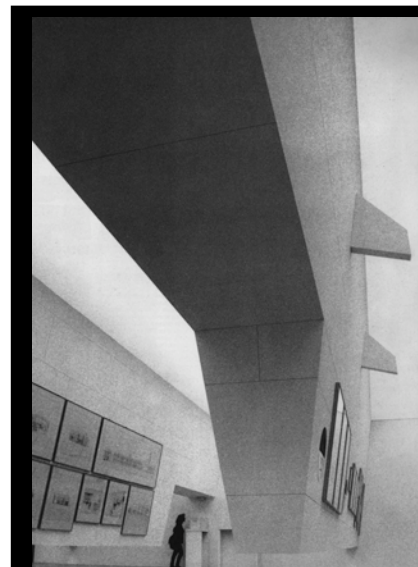
48/49

Achille Castiglioni e Nicola Marras, mostra I musei di James Stirling Michael Wilford and Associates, Bologna, Galleria Comunale d'Arte Moderna, 1990. Pianta. Schizzi di progetto dell'allestimento.



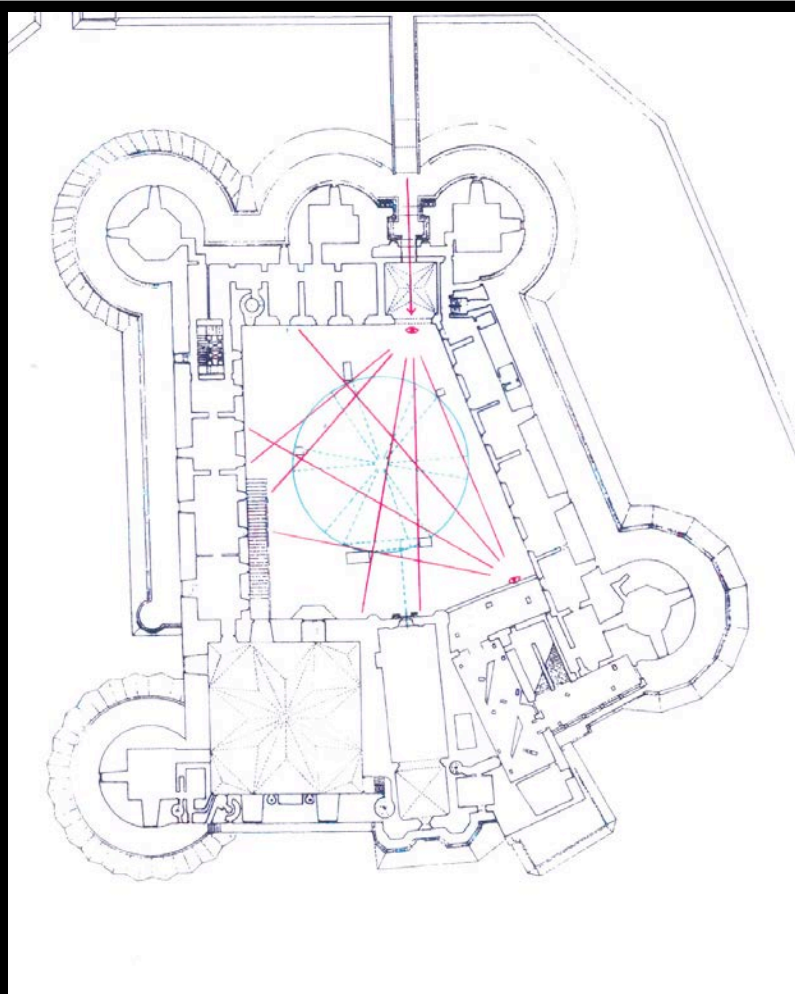
50

Achille Castiglioni e Nicola Marras, mostra I musei di James Stirling Michael Wilford and Associates, Bologna, Galleria Comunale d'Arte Moderna, 1990. Pianta schematica dell'allestimento.

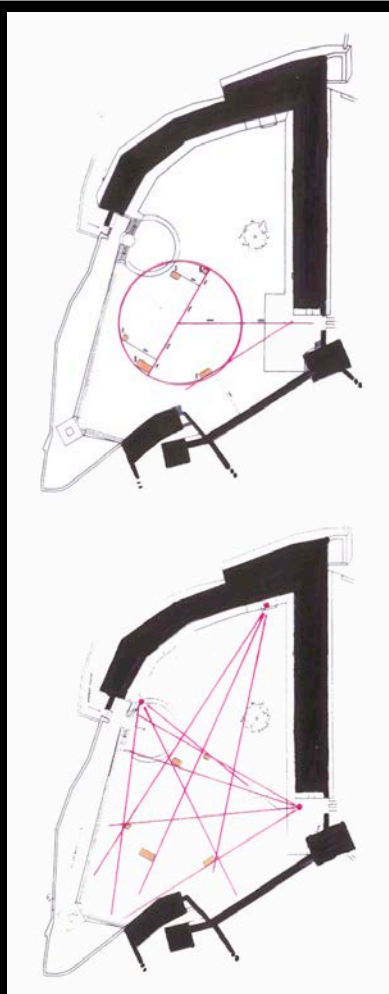


51

Achille Castiglioni e Nicola Marras, mostra I musei di James Stirling Michael Wilford and Associates, Bologna, Galleria Comunale d'Arte Moderna, 1990.



A



B

52/53

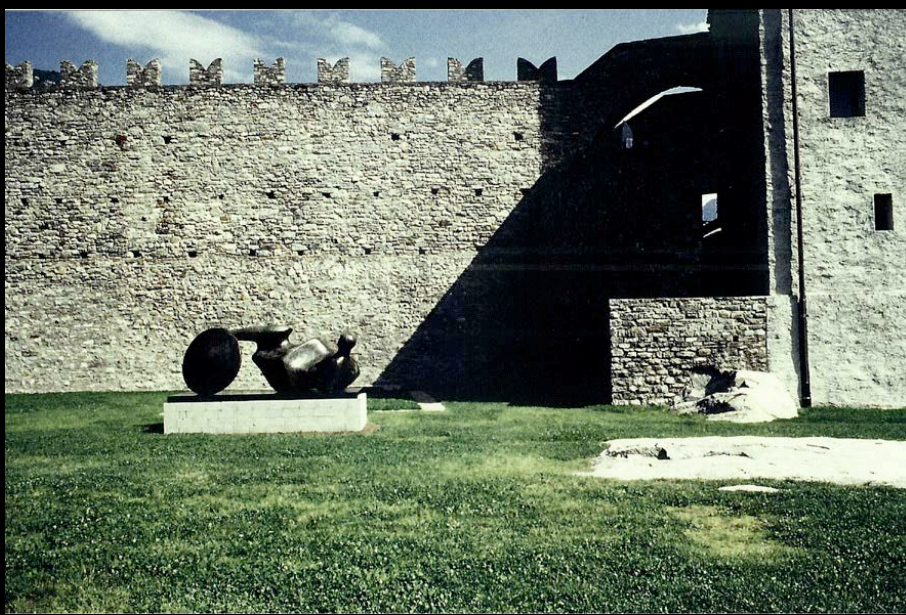
Nicola Marras, mostra Henry Moore - gli ultimi dieci anni, 1995. Ordinamento delle sculture monumentali rispetto agli accessi alle corti:

a. Napoli, Maschio Angioino

b. Bellinzona, Castelgrande.



A



B

54/55

Nicola Marras, mostra Henry Moore - gli ultimi dieci anni, 1995. Ordinamento delle sculture monumentali rispetto agli accessi alle corti:

a. Napoli, Maschio Angioino

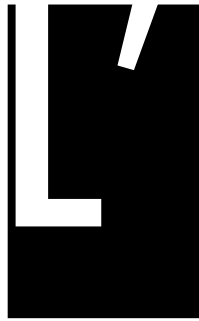
b. Bellinzona, Castelgrande.



56 Achille castiglioni e Pierluigi Cerri (grafica), mostra 20 progetti per il futuro del Lingotto, Torino, Lingotto, 1984.

Exhibit design

Il progetto del mostrare.



"exhibit design", in italiano traducibile concettualmente come "progetto del mostrare" è una delle grandi forme della comunicazione contemporanea. Esso è essenzialmente un fatto comunicazionale.

Comprende differenti aree di progettazione legate al prodotto, alla comunicazione e ai servizi. Per quanto ci riguarda, comprende il cosiddetto "allestimento", che apre ai terreni della performance visiva, sia commerciale che culturale, e la "museografia", che apre a quelli propri della contemplazione estetica su impianto stabile. Ciò che rende omogeneo un orizzonte così articolato è il rapporto esistente tra soggetti artistici e soggetti estetici, in altre parole tra collezione e pubblico. Tale rapporto è mediato appunto dall'exhibit design, che d'ora in poi chiameremo "allestimento" (allestimento museografico nel caso specifico dell'applicazione al campo dei musei) e che si configura come autentico sistema di codici comunicazionali compresenti. L'allestimento è il processo progettuale di messa in mostra e presentazione di una collezione ad un sistema di attese. La "visione", intesa come culmine di tale processo progettuale, mette in primo piano, pertanto, alcuni rapporti esistenti tra collezione e luogo, tra collezione e pubblico e tra collezione e sistemi di supporto visivo. Collezione, codici, percorso, luce, presentificazione, saranno le parole chiave del nostro ragionamento.

L'allestimento e la museografia, per molto tempo sono state accomunate dal fatto di titolare un unico insegnamento universitario, con la dizione, a ragione superata, di "Allestimento e museografia". Oggi si parla, di due discipline differenti, tuttavia contigue. Cerchiamo di capirne la ragione. La museografia, scrittura delle muse, testo della memoria, è in termini moderni il rapporto esistente tra una collezione ed una struttura architettonica finalizzata al suo contenimento. L'allestimento, dal francese antico "esibizione di grandi tessuti" si occupa, dal punto di vista progettuale, del rapporto estetico tra collezione e soggetto astante (pubblico). E' l'aspetto comunicazionale della presentificazione dell'opera. Sotto certi aspetti può anche apparire come il chiarimento delle questioni museografiche. L'allestimento istituisce i rapporti estetici tra opera e pubblico operando emozionalmente sulla visione. La museografia si applica ai rapporti inerenti tra l'organizzazione dell'edificio e l'organizzazione della collezione a livello sintattico, cioè a livello della posizione delle opere in ragione di un percorso didattico scientifico. La museografia, rispetto al percorso, costituisce la sintassi, e l'allestimento la morfologia espressiva del mostrare. La museografia istituisce il racconto, l'allestimento lo visualizza.

Quindi l'allestimento museale può coincidere con il progetto museografico se visti ad una certa grandezza, cioè quella del dettaglio, ma in realtà progetto allestitivo e progetto museografico agiscono su piani e scale differenti, perchè differenti sono i problemi che affrontano. Oggi ci troviamo di fronte ad una forte e progressiva divisione del lavoro, in cui, in ragione di operazioni espositive di un certo respiro, si confrontano, attorno ad un tavolo, il museologo, il museografo e l'allestitore. Il primo è normalmente il responsabile scientifico del museo, ed è di norma uno storico dell'arte, proveniente dalle discipline letterarie e filosofiche. Gli altri due possono identificarsi nella stessa figura professionale, se la scala del progetto lo consente. Ma normalmente il progettista dell'edificio è una figura professionale differente dall'allestitore. In Italia forse, sia per la dimensione media dei musei, relativamente contenuta, sia per la tradizione museografica, il progettista (o restauratore dell'edificio sede della futura collezione), e l'allestitore sono figure ancora identificabili.

Se pensiamo, per esempio, a Carlo Scarpa ed al Museo di Castelvecchio, possiamo comprendere come l'opera museografica sia inscindibile dall'opera allestitiva. Un continuum di soluzioni di dettaglio e d'insieme che costituiscono un unico serrato dialogo tra preesistenza, intervento di recupero e presentificazione delle opere. Immaginando invece le vicende legate ad una delle più significative icone dell'architettura contemporanea, il Museo Guggenheim di Bilbao, realizzato da Frank O'Gehry, comprendiamo all'opposto che qualsiasi operazione allestitiva resta e resterà un fatto indipendente dalle spettacolari articolazioni dell'edificio che nasce principalmente per essere un'imponente operazione di comunicazione urbana. Distorto contenitore di vuoto, il Guggenheim sarà sempre un antagonista rischioso da affrontare per qualsiasi allestitore, a meno che il livello di comunicazione del suo dispositivo non sia talmente alto da sfiorare l'opera d'arte. Con l'arte ci si confronta solo attraverso l'arte. Un confronto che non

ammette vie di mezzo, che non lascia spazio all'incertezza, all'eccesso di ragione, all'autolimitazione. Abbiamo parlato di allestimento come grande espressione della comunicazione contemporanea. La grande performatività comunicazionale dell'allestimento, a mio modo di vedere, è relativamente indipendente dallo sviluppo tecnologico legato all'elettronica. Naturalmente l'informatica applicata ai processi di formazione dei codici visivi ha un senso pregnante a livello strumentale e di controllo del prodotto. Ma, io credo, il grande impulso finalizzato alla messa a punto dell'idea di allestimento come "compresenza di codici", ha origini piuttosto lontane, e più precisamente nel Seicento, e la sua presa di coscienza, sotto il profilo epistemologico, due secoli più tardi, nell'Ottocento. In particolare possiamo individuare, nel passaggio dal senso classico del "classico" al "palinsesto", il fattore decisivo. L'inizio di questo mutamento, a mio modo di vedere, risale alla messa in crisi, nel mondo occidentale, del quadrilatero concettuale su cui si fonda il concetto hegeliano del "classico". Tali concetti sono quelli di durata, etica, ragione ed oggettività e la loro prerogativa è quella di sostenere il significato fondamentale dell'idea del classico intesa come l'adeguazione di forma e contenuto in unità. Il che in sostanza, non significa altro che "comunicazione", la quale si fonda appunto sulla definizione di codici, che sono articolazione di forme e contenuti. La messa in crisi del classico corrisponde quindi ad una crisi di comportamento comunicazionale (o ad una crisi di codificazione), la quale non nasce da una insufficienza interna, ma da una vera e propria coscienza del "diverso compresente".

Forse è anche possibile vedere l'origine manifesta di questo atteggiamento eversivo già nella ricerca praticata dal Bernini di rappresentare l'effimero e l'idea di istantaneità, in un'epoca in cui la visione è sospetta di tentazione e di peccato. E l'immaginazione di Bernini resta al di fuori di ogni giustificazione linguistica e razionale. E' arte, punto. Ma è con Nietzsche che i temi eversivi acquistano vigore annunciando per primi l'estetica delle compresenze, sottolineando gli effetti di questa sotto il profilo dell'atteggiamento psicologico. Ed è interessante come questa presa di posizione maturi nell'autore in un arco di tempo di diciassette anni e cioè nel periodo che divide la pubblicazione della sua opera prima intitolata "La nascita della tragedia dallo spirito della musica" ed il periodo in cui, in occasione della seconda uscita dell'opera egli ne scrive l'introduzione intitolata "Tentativo di autocritica". Nietzsche, nella prima stesura aveva messo in dubbio la presunta e distaccata ragione ottimistica dell'arte greca, nonchè la convenienza stessa del "dimostrare". Nella successiva introduzione sosteneva disinvoltamente e senza pretese di rigore logico l'essenza del senso artistico greco nella compresenza di apollineo e dionisiaco, ovvero sogno ed ebbrezza, desiderio intenso di bellezza, ed eversiva rinuncia al controllo ed alla convenzione.

Il risultato, di questa "rivoluzione linguistica" è l'accettazione, come valore positivo, del progetto "senza fondamento" inteso non come privo di senso ma come privo della necessità di essere veicolo del dover essere, pertanto privo di implicazioni etiche, e di contenuti oggettivi. L'obbiettivo non è la verità, ma il bello inteso come libera ed assoluta tensione estetica. La durata non è più una connotazione pregiudiziale per

una valutazione di merito per l'architettura e la coscienza di un profondo senso dell'effimero e del virtuale, amplia di molto i confini dell'architettura stessa. La caduta dell'ideale stesso del "rigore" conferisce al mondo della creatività progettuale una connotazione inclusiva, tesa all'assunzione delle differenze.

A questo punto è necessario affrontare ciò che io chiamo "senso della collezione" inteso come presenza e persistenza nel mondo sensibile dell'idea innata di raggruppare ed esporre oggetti. E vorrei affrontare il tema a partire dal senso estetologico che l'idea di "collezione" sottende. Il senso della collezione è presente, sul piano antropologico, a tutti i livelli culturali e dell'agire pratico umano. Ad esso corrisponde un grado più o meno alto di esibizione di ciò che viene conservato. In sostanza, l'atto di conservare e quindi di collezionare, implica come risultato formale finale quello di esporre ciò che si colleziona. Ciò che viene raccolto, conservato e collezionato finisce con l'essere esposto alla vista. L'occasione espositiva implica una performance progettuale a livello di comunicazione visiva. Krzysztof Pomian, il grande museologo polacco, nel trattare l'argomento della collezione nella corrispondente voce dell'Enciclopedia Einaudi, ne fornisce una definizione descrittiva, ampia ed articolata -ma vedremo tuttavia in seguito quanto legata ad una concezione di lunga durata e pertanto non adatta a spiegare i processi propri delle grandi mostre culturali temporanee- individuandola come un "insieme di oggetti naturali od artificiali, mantenuti temporaneamente o definitivamente fuori del circuito di attività economiche, soggetti ad una protezione speciale in un luogo chiuso sistemato a tale scopo, ed esposti allo sguardo del pubblico". Pomian descrive anche come un oggetto, ovvero un gruppo di oggetti sottoposti ad un intento conservativo, esibiscono due fondamentali condizioni: la prima è relativa ad un evidente processo di estetizzazione che genera la perdita di ogni senso pratico da parte dell'oggetto stesso, nonchè l'assunzione del solo obbiettivo di essere sottoposto alla vista, ovvero di essere esposto.

La seconda, riguarda l'idea di un "oltrepassamento del limite", ovvero dell'ingresso in un "recinto sacro", internamente al quale l'oggetto si priva del proprio valore d'uso ed assume il solo valore di scambio. L'idea di "recinto sacro" è fondativa. Il "themenos" infatti può essere inteso sia a livello di metafora come uno "status" che specifica un'entità come opera d'arte in quanto tale, ma può anche essere inteso come fisica soglia dell'ostensione riferibile a tutto ciò che, in quanto progettato, si costituisce come codice mediale per il mostrare, ossia come supporto adeguato grazie al quale l'oggetto comunica la propria condizione di appartenenza ad una collezione. A questo punto la prima domanda: in che modo e grazie a quali meccanismi, psicologici, estetici, economici, un'entità assume lo status di opera d'arte? Seconda domanda: cos'è quindi, l'opera d'arte!? Tento una risposta attraverso una metafora.

L'opera d'arte è un'entità che ha, per così dire, "superato un esame". Un'entità che ha acquisito grazie ad una espressione di giudizio, una sua dignità propria. E' degna cioè di essere mostrata per sollecitare reazioni estetiche. L'opera d'arte non nasce come tale. Acquisisce il suo status in ragione di considerazioni di ordine diverso: antichità, rarità, complesso di caratteristiche comunicazionali, struttura interna, capacità

riproduttiva, capacità rappresentativa, livello di astrazione, livello di realismo, vita e morte dell'autore ed infine autenticità-originalità dell'opera stessa. In particolare, le connotazioni di autenticità ed originalità aprono diverse prospettive sulla natura delle collezioni: l'idea di autenticità sottende quella di rispondenza attestabile a verità. Quella di originalità sottende quella di peculiarità propria, di pertinenza specifica ed esclude quella della copia in quanto riproduzione. Sovrapponendosi, tali termini dispiegano l'idea di essenza ed unicità dell'opera. Ma è più unica la copia marmorea del Galata Morente od il suo originale bronzeo perduto? Vale di più una copia antica ed esistente, od il suo originale perduto? E' evidente che la copia in questo caso assume le caratteristiche proprie dell'originale pur non essendolo. Ne assume il valore paradigmatico.

L'essenza artistica è quindi una peculiarità propria delle opere che viene assunta grazie a meccanismi complessi in parte casuali, ma anche e fondamentalmente voluti. Essa in sostanza può essere decisa! L'artisticità può nascere anche in ragione della volontà di esposizione. L'ingresso nel "recinto sacro" conferisce carisma all'opera che consolida ulteriormente il suo status. E la collezione conferisce ulteriore dignità reciproca alle opere. Ora vorrei riflettere sul fatto centrale del nostro ragionamento ovvero sull'idea che le collezioni, possono essere preesistenti l'atto del mostrare, oppure possono essere create in relazione ad un evento ostensivo. In buona sostanza le collezioni o esistono o le si crea. Motore di tutto è l'ostensione. In questo senso, cioè quello di essere funzione dell'ostensione, la collezione è un prodotto della creatività, un prodotto del desiderio e dell'intelletto. L'organizzazione delle collezioni è una pratica del progetto che si dispiega a partire da processi selettivi: selezioni di entità esistenti e ritenute esemplari, e selezioni di concetti che devono essere rappresentati per l'occasione espositiva, "proprio per la tale mostra". Tali rappresentazioni si servono di codici specifici che possono dare vita a opere nuove da esporre: per esempio immaginiamo i modelli lignei realizzati per la grande mostra sull'Alberti a Palazzo Te a Mantova, oppure alla riproduzione in scala reale della sezione del San Carlino alle Quattro Fontane del Borromini, realizzato a Lugano. Si tratta di rappresentazioni tridimensionali di architetture che, o non esistono più, oppure non possono essere presentate, perchè esistenti e quindi non trasportabili. Oppure i modelli con la ricostruzione delle fasi dell'assedio di Alesia ricostruite in modo veramente emozionante nel Museo della Civiltà Romana all'Eur. Oppure ancora le ricostruzioni virtuali delle macchine di Leonardo presenti nel Codice Atlantico e rese funzionanti attraverso la modellazione solida pre-renderizzata. Possono esistere addirittura collezioni fatte unicamente di rappresentazioni.

Originali e rappresentazioni, reperti e ricostruzioni convivono nello stesso recinto sacro. E' il caso evidente delle collezioni "costruite" per le grandi mostre temporanee, in cui entità provenienti da altre collezioni presenti nei circuiti mondiali dell'arte e rappresentazioni (o ricostruzioni, modelli, movies) di entità che, per varie ragioni, non possono essere presentificate, danno vita ad un racconto che dispiega più codici coesistenti. Ma è anche il caso della grandiosa Architectural Hall del Victoria and Albert Museum di Londra,

realizzata unicamente con calchi di particolari architettonici, di sezioni di edifici, di interi monumenti (come il calco della Colonna Traiana) copiati a calco in tutta Europa. Ma è anche il caso straordinario del Museo della Civiltà Romana all'EUR, un museo integralmente di calchi, di modelli architettonici in scala, di ricostruzioni. Eppure sia i calchi che le rappresentazioni, nonostante la loro natura di copie, mantengono inalterato il loro carisma, proprio dell'originale. In taluni casi, calchi realizzati nell'Ottocento, cristallizzano uno stato di conservazione ormai perduto dal loro originale, sicché alcuni particolari, come ad esempio le iscrizioni, sono più leggibili sulla copia che non sull'originale esistente. Il rapporto tra originale e rappresentazione è il nocciolo per comprendere i meccanismi di formazione delle collezioni legate alle mostre temporanee, ma anche quelli che presiedono la formazione dei musei di recente concezione. In sostanza per fare una mostra o progettare un museo non è necessario possedere una collezione esistente, per esempio una raccolta di reperti archeologici, piuttosto che una serie coerente di dipinti, ma è necessario inventare un percorso in cui l'impressione estetica, anche spettacolare e drammatica, innesti una selezione di entità e concetti presenti nel mondo sensibile e li traduca sintatticamente in opere, siano esse "reliquie" o rappresentazioni articolate in codici compresenti.

Il problema teorico della rappresentazione è più in generale riferibile a questioni di teoria della comunicazione, e cioè ai modi di produzione di informazioni codificabili, e quindi in sostanza a questioni interne alla filosofia del linguaggio. In particolare è degna di nota l'analisi proposta da Wittgenstein nel *Tractatus Logico Philosophicus*, in cui, proponendo un senso intelligibile a quelle che sono le condizioni di possibilità della rappresentazione, viene assunta dal linguaggio comune una serie di verbi che concorrono a rendere meno sfumati i contorni della rappresentazione stessa, che viene assimilata così al "presentare", "esprimere", "esibire", "riflettere", "progettare", "tener luogo di", "essere al posto di", "designare". E tali verbi messi poi in relazione ad "asserire", "dire", "nominare". È possibile pertanto osservare come il primo gruppo di verbi giri attorno ai significati della presentazione dell'opera e dell'organizzazione delle condizioni ambientali in funzione della lettura dell'opera stessa (rappresentare, presentare, esprimere, esibire, progettare), mentre il secondo gruppo è riferibile all'organizzazione di un discorso, ad una dimensione retorica che è connaturata con l'idea di rendere il mondo degli oggetti presenti in una collezione anche intelligibile.

Questa serie di rapporti conduce ad un'idea della rappresentazione che suona come essere altro di un altro, designando pertanto quella condizione di alterità di cui si è accennato finora parlando dell'allestimento. Questo fatto inoltre, di essere un'entità che si sostituisce ad un'altra è particolarmente pregnante e si sviluppa a due livelli: una a livello di collezione, cioè di codice oggettuale, ed una a livello di racconto, ovvero di codice mediale. A livello di collezione ciò significa l'esistenza della stessa indipendentemente dal fatto che essa sia composta da elementi originali, ma che tale può essere pensata e realizzata in base a copie e ricostruzioni bidimensionali, tridimensionali ed in realtà virtuale. Ed a livello di racconto, poiché chi

ordina un insieme di elementi individuali ed autonomi da mostrare al pubblico, deve fornire senso e cioè creare delle connessioni, se non addirittura le parti mancanti di un discorso più generale ed ampio, per poterlo rendere comprensibile dal fruitore. In sostanza esiste modo e modo di rappresentare storia e presentare opere che ne sono testimonianza, e tutto ciò passa attraverso la sensibilità ed il talento individuale di coloro che sono responsabile scientifico e allestitore dell'evento. Rappresentazioni sono pertanto i reperti stessi, autentici o copie, così come lo sono i modi di presentazione degli stessi. L'allestimento appare pertanto un ambiente topico della comunicazione visiva e della percezione estetica.

E' importante ora soffermarsi contemporaneamente sul senso dei termini "codice" e "rappresentazione", per notare come le loro definizioni siano simili ed in alcuni frangenti anche sovrapponibili: entrambi possono essere finalizzati alla comunicazione, ed entrambi sono connotati da un processo interno di sostituzione. La nozione di codice implica, da un lato, quella di convenzione, e dall'altro quella di meccanismo sorretto da regole. Il codice presuppone una correlazione semiotica basata su di una regola di equivalenza o di trascrizione, il che significa appunto che si muove per trasformazioni sostitutive. Per codice pertanto s'intende una "convenzione che stabilisce le modalità di correlazione tra gli elementi presenti di un sistema, assunti come piano dell'espressione e gli elementi assenti di un altro sistema, assunti come piano del contenuto". (Cfr. Umberto Eco, voce "Codice" dell'Enciclopedia Einaudi).

Se si riprende quanto detto in precedenza rispetto alla nozione di rappresentazione si ritrova appunto l'idea di "qualcosa che è al posto di un'altra: infatti -si è detto- rappresentare significa essere l'altro di un altro, che viene anch'esso evocato e cancellato dalla rappresentazione stessa". E (...) l'esistenza di una sintassi, di una semantica, e di un lessico, è condizione necessaria e sufficiente perché si abbia un sistema rappresentativo (cfr. Fernando Gil, voce "Rappresentazione" dell'Enciclopedia Einaudi). E' evidente a questo punto come rappresentazione e codificazione siano accomunate dal medesimo processo interno che agisce per sostituzione di qualcosa che non è presente con qualcosa di differente da esso: in questo modo è possibile parlare di attività simbolica intesa come capacità di un codice di rappresentarsi e di essere visibile e leggibile. Parlando di opere d'arte è evidente che quando l'opera esiste ed in quanto tale costituisce una "reliquia", essa è già di per sé una rappresentazione del mondo operata a suo tempo dall'artista: ma se si vuole raccontare la collocazione che tale opera ha o ha avuto in un particolare contesto della realtà è necessario farla partecipe di un'attività simbolica finalizzata alla comunicazione e quindi all'apprendimento, in cui concorrono altri elementi oltre all'opera stessa. L'attività ostensiva è quindi attività simbolica che opera mediante rappresentazioni, e l'organizzazione di tali rappresentazioni equivale alla formazione di un codice le cui regole di correlazione esistono nel progetto e possono essere o meno oggetto di disvelamento.

Antonio Canal (detto Canaletto): "Capriccio con architetture palladiane"

L'immagine con cui è possibile sintetizzare in modo pregnante quanto esposto finora, a conferma del carattere pragmatico della collezione, è rappresentata dal celebre dipinto di Antonio Canal, "Capriccio con architetture palladiane", che altro non è che una collezione sognata, potremmo dire virtuale, di edifici palladiani; tra questi alcuni esistenti a Vicenza, cioè Palazzo Chiericati e la Basilica ed un terzo solo progettato e mai realizzato, esposti in un contesto veneziano, comunque lagunare. Sogno di una "città analoga" direbbe Aldo Rossi, in cui a caratteri ambientali presenti in diverse città venete fa riscontro la specificazione delle singole opere palladiane nei loro precisi contesti. Ciò che regge tutto il dipinto è il Ponte di Rialto, perchè è quello che è strettamente legato al canale, all'acqua, e ne suggerisce quindi il contesto. Il ponte è anche l'elemento onirico, che genera "l'allestimento" di fronte al quale e per mezzo del quale spiccano, pur nello scorcio, gli altri due edifici, a loro volta più materici perchè reali. Potrebbe anche far immaginare il bozzetto di una scenografia teatrale, in cui gli edifici reali sono rappresentati da quinte fisiche e distorte dalla prospettiva, mentre l'edificio virtuale è "solo" dipinto. Il ponte si costituisce quindi come medium, come codice mediale che organizza la posizione (sintassi interna al dipinto), la percezione, la comunicazione e l'atmosfera della percezione estetica.

Roma, Centrale Montemartini: La collezione dei Musei Capitolini

La nuova collocazione di parte della collezione dei Musei Capitolini di Roma negli spazi dismessi della Centrale Elettrica Montemartini, sulla Via Ostiense è un caso esemplare di allestimento come compresenza di codici e sovrapposizione di textures. Quando la collezione venne allestita in occasione della mostra "Le macchine e gli dei" l'intento era chiaro: si trattava di una doppia mostra o meglio la presentazione di una doppia collezione: una effimera ed una permanente in una situazione di compresenza cronologica ed estetica. Quella effimera, era costituita dalla collezione di archeologia romana, organizzata su un gruppo di reperti statuari. Quella stabile, dalla collezione di archeologia industriale, organizzata sulla testimonianza fisica delle macchine per la produzione di energia elettrica presenti nel loro ambiente originario. Entrambe le collezioni esibiscono una preponderante connotazione plastica. Si tratta di presenze essenzialmente scultoree. Sotto il profilo della percezione, la collezione di archeologia industriale costituisce anche il codice sfondo per la collezione archeologica, producendo non di rado, effetti di ridondanza visiva. Tuttavia la differenza di cromatismo tra le due collezioni permette una buona percezione della forma scultorea dei reperti antichi. Il fatto che busti di eroi e di divinità vengano presentati davanti ad uno sfondo articolato fatto di manometri, batterie di tubi, ingranaggi e relais è un fatto di notevole interesse, perchè costituisce un evidente superamento, non solo del principio classico dell'unità linguistica di forme e sfondi, ma anche del dogma, duro a morire, della parete-sfondo monocromatica e neutrale.

Lugano, Mario Botta: installazione per la mostra sul Borromini

L'esempio di questa installazione, che per certi versi ricorda quella veneziana del "Teatro del Mondo" di Aldo Rossi del 1979, è importante per comprendere il concetto di "collezione come atto creativo". Oggetto

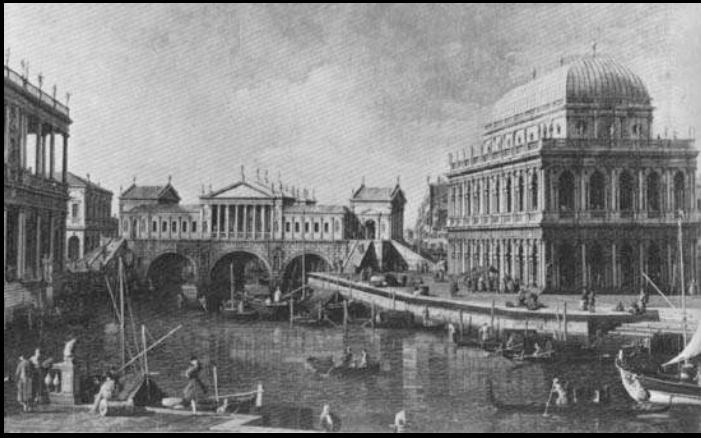
della mostra, tenutasi a Lugano, era l'attività giovanile del Borromini, ricostruita attraverso disegni originali, schizzi e appunti autografi. Tutto ciò costituiva una collezione basata su documenti originali. Accanto a questa i curatori decisero di introdurre nella collezione, una testimonianza del Borromini architetto nella sua posteriore attività romana. Si decise di operare mediante rappresentazioni e non attraverso un'ulteriore presentazione di disegni di architettura originali. Più che di rappresentazioni, si è trattato di una grande, impegnativa, rappresentazione: la ricostruzione effimera della sezione trasversale del San Carlino alle Quattro Fontane. Questo grande modello in scala, questa performance visiva dai grandi contenuti di spettacolarità è un classico esempio collezione costruita per un singolo e specifico evento espositivo, nonchè la sua principale icona cui è demandata tutta la carica comunicazionale. Questa operazione si lega concettualmente alla grande tradizione dei "reperti calcati", di cui si è parlato sopra. Ma se questi, nella loro copia conforme all'originale avevano come obiettivo principale quello di dare vita a collezioni permanenti di copie a fini di studio, il San Carlino rappresentato da Mario Botta è anche espressione esplicita di una natura effimera esperibile su due livelli. Il primo livello è relativo ai materiali: la ricostruzione è il legno, materiale che esprime la breve durata ed utilizza l'artificio, visivo e costruttivo delle linee isoipse (curve di livello) che originano una percezione stratigrafica dell'oggetto. Ciò ha una doppia ragione. Innanzitutto costruttiva, che permette il montaggio, l'allestimento dell'opera attraverso la sovrapposizione di tavole presagomate a pantografo. Lo scuretto lasciato tra uno strato e l'altro serve a fornire all'insieme un maggior effetto chiaroscurale e a lasciar passare aria tra le assi in modo che l'umidità del lago non affretti il processo di obsolescenza programmata dell'oggetto. Il secondo livello, è riferibile ai codici propri della rappresentazione scenica: del San Carlino si deve percepire solo lo spazio interno. Luce quindi solo proiettata sulla parte lignea a vista. Tutto il resto deve passare in secondo piano. Sulle sezioni quindi, sulle modanature, sugli spessori, una lamiera nera si assume il compito di escludere la percezione di tutto ciò che è altro rispetto al profilo interno dell'opera borrominiana. Ciò che è sottoposto ai riflettori esprime un dramma, ciò che non si vede, non esiste.

Pierfederico Caliari

Bibliografia

Pierfederico Caliarì, *La forma dell'effimero*, Lybra Immagine Editore, Milano, 2000

Pierfederico Caliarì, *Museografia. Teoria estetica e metodologia didattica*, Alinea, Firenze, 2002



57
*Antonio Canal (detto Canaletto):
Capriccio con architetture
palladiane*



58
*Roma, Centrale Montemartini: La collezione dei Musei
Capitolini*

59
*Lugano, Mario Botta: installazione per la
mostra sul Borromini*



Urban Sound Design

Progettazione sonora negli spazi urbani.



Il Progetto contemporaneo è necessariamente frutto dell'unione, dell'intreccio e del coordinamento di diverse competenze. I suoi modi sono maggiormente orientati alla creazione di "esperienze" che coinvolgono in misura crescente la multisensorialità come mezzo espressivo. L'esperienza dell'abitare un luogo e identificarsi con esso è sempre più un fenomeno esplicito e l'architettura si trova a rivestire un'importanza diversa, non più limitata alla funzionalità di uno spazio o al suo generico prestigio, su una piramide sociale. Oggi ogni progetto realizza uno spazio pensato per qualcuno, ha un target, ha dietro il tentativo di caratterizzare la sua utenza, di creare un senso di appartenenza per essere un punto di riferimento per una determinata cerchia di persone, accomunate dalle più diverse motivazioni. Le Comunità sono il luogo dove formiamo le nostre opinioni, le nostre scelte, i nostri acquisti e le decisioni politiche. E le Comunità si formano comunque intorno a qualche riferimento, a un luogo di scambio, da sempre. Sono in effetti gli spazi pubblici che hanno sempre avuto lo scopo di formare la nostra identità collettiva. Questi luoghi nella "società della conoscenza" sono investiti dalla tendenza a creare esperienze che coinvolgono la multisensorialità, in senso lato e la contemplazione del particolare. Partendo da lontano, il Beabourg con la sua scala non è che un punto dal quale ammirare i tetti di Parigi, vedere la città e sentirla come un tutt'uno del quale fare parte.

Nel progetto “esperienziale”¹ l’attenzione si concentra maggiormente sulla percezione dell’ambiente che insieme alle emozioni costruisce una rappresentazione² dell’esperienza stessa che sedimenta come ricordo nella nostra memoria e caratterizza la nostra vita, la nostra identità personale e collettiva. Il campo visivo e quello sonoro vengono indagati nel valutare la qualità di “vita” di un progetto, includendo nella valutazione gli osservatori, ovvero i potenziali abitanti. Il suono, in particolare, è l’elemento ponte tra la nostra percezione spaziale e quella temporale, ci dice quando arriviamo, ci dice la velocità alla quale ci spostiamo, ci dà l’inizio e la fine...insomma, scandisce la nostra esperienza in *fasi* alle quali attribuire differenze semantiche. Insieme alla vista, l’udito è il senso della percezione distante; ma mentre la vista è più orientata alla percezione dello spazio in senso geometrico, l’udito restituisce lo spazio attraverso una chiave di lettura legata al tempo e in questo senso aiuta anche a collocare l’esperienza nella nostra memoria. L’agire progettuale incontra in questo caso il sapere tecnico dell’ingegnere del suono, del musicista, del regista, del DJ, che incrocia l’amore per l’ascolto musicale alla sensibilità per il gruppo. L’importante non è assumere queste competenze, ma coordinarle con la coscienza che è difficile oggi realizzare un buon progetto senza rendere pregnante anche l’esperienza sonora di un luogo.

A differenza della luce, il suono non è una radiazione elettromagnetica, ma una variazione di pressione dell’aria. Questa differente natura fisica porta con sé conseguenze tutte progettuali. La variazione di pressione si propaga come le onde che si formano buttando un sasso in uno stagno, in tutte le direzioni. Mentre la luce ha bisogno di colpire un bersaglio sul quale riflettersi, il suono si propaga su di un mezzo, generalmente l’aria, finché non raggiunge il nostro orecchio. Se da un lato la propagazione del suono appare più favorevole rispetto alla luce, dall’altro ciò avviene solo nel nostro ambiente più usuale. Infatti il suono ha bisogno di un mezzo per propagarsi, mezzo che nella nostra esperienza è l’aria. Ma se solo proviamo ad andare sott’acqua faremo molta fatica a distinguere i suoni perché non siamo addestrati all’ascolto in quel fluido. Il mezzo, infatti, caratterizza il modo di propagarsi delle onde. Nello spazio siderale, senza atmosfera, il suono non si propaga per nulla: sarebbe difficile fare vibrare dell’aria per produrre un suono! A tale proposito qualcuno ricorderà lo slogan di promozione di “Alien” di Ridley Scott: “Nello spazio nessuno può sentirti urlare”. Niente di più scientificamente vero.

Invece dove c’è aria il suono si propaga e di solito la cosa difficile per un designer è evitare che lo faccia, contenerlo in un ambito determinato. L’unico modo per fermare la propagazione in maniera efficace è costruire una scatola intorno alla sorgente sonora in modo da rinchiuderla. Più che avere pareti spesse,

¹ Sul progetto di esperienza vedi il sito Philips Design ; anche Pine e Gilmore, *The Experience economy: Work is Theatre and Every Business a Stage*, Harvard Business School Press, 1999

² Sul legame stretto fra percezione e connotazione emotiva delle rappresentazioni vedi Enzo Funari, *La conversazione. Fenomenologia della vita psichica*, Bollati Boringhieri, 1993

pesanti, questa scatola deve essere ermetica, senza aperture. L'"effetto finestra" infatti è quel fenomeno per il quale anche se facciamo un cubo di piombo intorno al nostro vicino che suona il pianoforte, basta una piccola apertura per vanificare quanto speso nell'isolamento. Insomma, il primo problema è che il suono gira ovunque: per avere una situazione senza interferenze o chiudiamo la sorgente in un bunker, oppure - se le sorgenti sono troppe - ci chiudiamo noi in un bunker. Una terza via, stimolante per gli architetti, consiste nel confrontarsi con l'ambiente sonoro nel quale progettiamo, esattamente come ci confrontiamo con il resto del contesto: architettonico, culturale, sociale, economico, ecc. Se già siamo abituati da progettisti a questo confronto, forse vale la pena tentare - con qualche conoscenza di acustica - di andare oltre la cultura del "black box", della scatola chiusa sonorizzata. Si può certo progettare un corretto rapporto tra suono e spazio senza che l'uno escluda l'altro, almeno io credo sia sempre possibile, arricchendo anche semanticamente il gesto progettuale dando un significato al suono all'interno di un sistema-progetto. Ma quali sono i principali parametri tecnici dei quali un designer del suono deve tenere conto?

La dicotomia suono / rumore non riguarda solo l'evoluzione del linguaggio musicale. Un approccio scientificamente corretto alla nozione di "rumore" può essere d'aiuto nel progetto, anche inteso genericamente e non nello specifico sapere dell'acustica. Se assumiamo che il risultato progettuale deve contenere in sé tutti elementi necessari, non spontanei, non casuali, allora anche il suono, come ogni aspetto previsto o prevedibile dal progetto, deve rispondere a un'intenzione. È una questione di "precisione"³ intesa come ricchezza di elementi progettati all'interno di una situazione modificata con opere dell'uomo. In questo caso il rumore va interpretato nello specifico rapporto con un *segnale*. Il segnale è l'aspetto più comunicativo del progetto, l'intenzione di trasmettere, mentre il rapporto segnale/rumore è quanto arriva effettivamente all'utente come intenzione progettuale rispetto agli ostacoli del progetto, e non al "rumore di fondo" che potrebbe essere assunto come parte del progetto stesso. Il rapporto segnale/rumore può essere un indice di qualità progettuale nella misura in cui indica quanto materiale "progettato" riesce a manifestarsi nonostante le influenze esterne. È evidente la matrice acustica in questo parametro? Sì, ma non va bene vederla come un limite. "Rumore" infatti è un termine tecnicamente usato anche nel video, estensibile quindi a tutte le circostanze che ostacolano la semantica di un progetto. Volendo usare una terminologia più generale potremmo parlare di rapporto "figura/sfondo", più comune nella psicologia. Il termine però potrebbe dare luogo a fraintendimenti perché lo sfondo potrebbe fare volutamente parte del progetto e non essere quindi un ostacolo, mentre il termine rumore indica più propriamente ciò che non vorremo che ci fosse.

³ Vittorio Gregotti, *Dentro l'Architettura*, Bollati Boringhieri, 1991

Se ci soffermiamo sul progetto di suono in ambito urbano, analizzando il rapporto con il rumore, e se vogliamo anche con lo sfondo, tocchiamo un punto cruciale. I progetti in ambito urbano sono spesso all'aperto e non può mancare quindi il confronto con il paesaggio sonoro⁴ circostante. In questo caso non possiamo fare a meno di questo confronto, ma dobbiamo cercare di farne un elemento di progetto. Non abbiamo la possibilità di chiuderci in un bunker e forse è comunque più interessante stabilire una relazione con il contesto e lavorare proprio sul rapporto con la città. Altrimenti diventa molto difficile che il progetto funzioni, perché per isolare un ambiente progettato da quello circostante, dal punto di vista acustico, lo dobbiamo proprio sigillare, come già detto sopra. Naturalmente un'ipotesi di progetto valida consiste nell'assumere il paesaggio sonoro circostante come un dato di fatto imprescindibile, da accettare in quanto tale senza effettuare alcuna modifica o aggiunta. Ci sarà allora da cercare una coerenza con il resto del progetto e forse l'aspetto di confronto con il contesto sarà proprio il suo non-isolamento acustico, l'accettare per esempio il traffico di una piazza come elemento di partenza. In questa direzione pseudo-interattiva si inseriscono tutti quei progetti, per la verità un po' banali, dove la presenza e il movimento delle persone determinano un cambiamento percepibile del luogo. Luci che si accendono, suoni, colori che cambiano al passare delle folle cercano di rendere più evidente l'attività umana. Ma forse succede lo stesso guardando le luci accese in un grattacielo: niente di più che la sorpresa di "essere tanti" a frequentare quel luogo e quindi ancora una volta il senso di appartenenza a una Comunità genericamente espresso da una manifestazione esplicita della variabilità individuale dei suoi membri.

Di fronte a un paesaggio sonoro nel quale inserire un segnale non bisogna scoraggiarsi, né tantomeno iniziare a fare crescere il numero di Watt impiegati per la produzione del suono. In realtà si trovano alcuni espedienti per inserirsi in un forte rumore di fondo e riuscire a spiccare, a essere udibili nonostante l'accettazione del "soundscape" nel quale operiamo. Alcuni di questi "trucchi" si trovano nella cultura dei popoli, nelle pratiche da strada, nei rituali. Esistono per esempio dei suoni in grado di superare la "barriera" prodotta da un rumore di fondo. Sono suoni ai quali il nostro orecchio e la nostra attenzione sono particolarmente sensibili perché li avvertiamo come segnali di pericolo, come i sibili e i fischi. La tecnica di sibillare viene usata dai venditori di snack allo stadio Maracanà di Rio de Janeiro (e forse altrove). Nonostante il rumore della famosa *torcida brasileira*, i venditori di panini si fanno notare emettendo dei sibili. Questi suoni assomigliano a quelli usati in tutto il mondo dai maestri per zittire i bambini che fanno chiasso: "SSsstt! SssttStt!!!". Ma non è un caso, proprio perché si tratta di suoni che penetrano il rumore diffuso e sono quindi utili per attirare l'attenzione e chiedere silenzio.

⁴ il Paesaggio Sonoro, in inglese soundscape, è l'insieme degli elementi udibili che caratterizzano un ambiente, lo accomunano e lo distinguono da altri.

L'informazione sonora è la prima che riceviamo sulle caratteristiche geometriche e socio-culturali dello spazio che stiamo abitando o nel quale stiamo per arrivare. Dal suono di uno spazio, tecnicamente dal suo tempo di riverberazione tipico, intuiamo felicemente se si tratta di un'angusta stanzetta o di una grande sala, di una caverna piuttosto che di una strada. A questa caratteristica principale di qualunque luogo si aggiungono i suoni che vi sono prodotti: il traffico veicolare, la musica di un concerto, le "chiacchiere da corridoio", la relazione di un conferenziere nel silenzio di una platea attenta, il cinema e così via. Tutte queste situazioni ci sono così familiari che le identifichiamo immediatamente; questo ci permette di entrare preparati, di calarci nella parte o meglio di assumere l'atteggiamento che quella determinata situazione sociale ci suggerisce. Ma naturalmente questo linguaggio consolidato si può usare come codice di rappresentazione quanto progettiamo un'esperienza, quando allestiamo uno spazio. Anche l'orientamento, il senso della posizione relativa e del movimento sono del tutto costruiti e tenuti sotto controllo con l'udito, identificando i suoni e i loro spostamenti rispetto al nostro sistema di riferimento. L'assenza di questi suoni ostacola l'orientamento; la presenza di quelli sbagliati e la confusione producono disorientamento. L'attenzione a fornire queste informazioni in maniera corretta e coerente genera invece un buon progetto.

Il Bagno Sonoro è un'idea molto utile per qualsiasi progetto di Suono. È un fatto culturale che ha a che fare con la sfera della percezione personale ed è la chiave per capire il meccanismo di coinvolgimento, il *trait d'union* tra il nostro sentirci collocati in uno spazio e l'ambiente che stiamo abitando: il paesaggio, fatto di elementi che caratterizzano il nostro orizzonte percettivo sonoro, l'ambiente reale inteso in senso fisico e geometrico (la discoteca con la musica è un luogo, senza non esiste, è solo uno spazio delimitato geometricamente).

Questa chiave di lettura spiega il successo dei concerti come evento. Ancora meglio quando il luogo in questione non è una sala al chiuso, ma uno spazio già pregnante come una piazza urbana. E questo ci deve servire per progettare un luogo e farne un evento. Del resto già Koolhaas ha evidenziato il ruolo dell'architettura, anche quella più eterna, come *evento* nella città. Capiamo quindi meglio quali sono i meccanismi di successo grazie ai quali Manu Chao raccoglie 100.000 persone in piazza del Duomo a Milano (luglio 2000). Dobbiamo "leggere" in questo evento il potere di richiamo di un luogo simbolico come piazza del Duomo, enfatizzato e diretto verso un'esperienza attesa (dai convenuti) di "bagno di folla", immersi nel suono, a dire la verità poco udibile in termini acustici, della musica popolare di Manu Chao. E va detto che si tratta di una musica perfettamente adatta a questo tipo di ascolto, fatta di misture, linguaggio e poco "permalosa" rispetto all'essere ascoltata con mezzi scarsi come una radiolina scassata o, appunto, in piazza del Duomo piena di gente. Inoltre il bagno sonoro può fare raggiungere il piacere della vibrazione acustica percepita tattilmente nella cassa toracica. L'energia cinetica che colpisce il nostro corpo immerso in un campo di onde sonore ad alta pressione, come la discoteca, rappresenta un ulteriore canale di comunicazione dell'esperienza multisensoriale. Il tatto, non delle mani ma del plesso solare, viene

sollecitato, urtato e massaggiato. Si tratta tuttavia di un massaggio pericoloso, proprio nel caso della discoteca, ma per fortuna pare che questa mania di farsi prendere a mazzate d'aria compressa nello stomaco sia in calo. In compenso le ultime tendenze vedono crescere l'apprezzamento per i locali dove si può anche parlare (addirittura!). Va detto che anche durante l'ascolto di un'opera lirica si subiscono livelli notevoli di pressione sonora per periodi prolungati. Ma la pressione sonora, il "volume" come comunemente chiamato, non è l'unico parametro da tenere in considerazione.

Infatti ci sono oggi in commercio prodotti per l'idromassaggio che hanno "superato la barriera del suono", sono cioè evoluti verso una tecnologia che abbina all'acqua l'emissione di ultrasuoni per un massaggio a livello cellulare più che salutare.

Insomma, da fatto percettivo soggettivo, l'ascolto di massa è un fenomeno sociale nel quale sfuma l'elemento di qualità acustica, l'interesse strettamente legato al fatto musicale.

Gli stessi strumenti di riproduzione del suono hanno seguito la tendenza ad avvolgere, vista negli ultimi decenni nelle sale da concerto. I sistemi surround, come il Dolby Digital 5.1 adottato da tutti i cinema e ormai in grande affermazione nelle nostre case, danno molta più sensazione rispetto al semplice "stereo". Abbiamo cioè una qualità sonora più propria e accentuata, meno legata al "vedere" davanti, che completa l'informazione con informazioni sulla posizione nello spazio delle sorgenti sonore: un treno che passa alle nostre spalle, un'astronave che ci sorpassa, un vampiro che ci succhia il collo. Le nostre orecchie sono un grande strumento di orientamento perché colgono immediatamente le qualità direzionali degli oggetti in movimento nello spazio intorno a noi. Il surround quindi non è un'evoluzione tecnologica forzata, ma un fatto naturale come dalla tv in bianco e nero siamo passati al colore. Era infatti veramente un limite incomprensibile (oggi) avere suono solo dal davanti. I sistemi attuali sono in grado di elaborare le informazioni per restituire un'esperienza molto più connotata spazialmente, fino a delineare precisamente gli elementi che rappresentano un paesaggio (lo sfondo) e gli eventi sonori (le figure) sulla "scena sonora", il *sound stage*. Proprio per simulare un evento come la piazza o la sala da concerto, possiamo scegliere di trattare il suono per sentirci dentro un luogo realmente conosciuto che il sistema è in grado di restituire. Ma il sistema è stato *progettato* per farlo! A sua volta la sala da concerto non viene più realizzata per seguire la perfezione timbrica (esiste una perfezione?). Il progettista non la pensa con il criterio "deve suonare bene", ma "deve suonare come voglio io" - o meglio come vuole il direttore d'orchestra -, sperando che questo modo sia gradevole al pubblico. La progettazione acustica cerca di cogliere i bisogni dei consumatori, di andare incontro ai loro desideri per soddisfarli. In questo senso è lecito parlare oggi di Sound Design, cioè della progettazione di un prodotto esperienziale consapevole tanto dei requisiti tecnologici del suo processo produttivo, quanto degli aspetti di marketing per fare funzionare il prodotto all'interno di un sistema. Non ci si pone più come operatori di una scienza assoluta, esatta, a-storica, ma come operatori di un contesto culturale, sociale ed economico.

Nel progetto quello che diventa importante quindi è concentrarsi sull'aspetto di esperienza che per i progetti a scala urbana si gioca su due fattori fondamentali: il rapporto *segnale / rumore* e l'immersione in un *bagno sonoro*. Il progettista non può mancare di confrontarsi con questi due aspetti senza correre il rischio che gli abitanti della sua opera, del luogo da lui creato, portino con sé una sensazione di incongruenza di intenzioni che hanno mancato l'obiettivo perché non hanno considerato tutti i fattori chiave in gioco.

Nel novembre del 2001 il sistema dei Castelli di Bellinzona è entrato a fare parte del Patrimonio Mondiale dell'UNESCO. I tre Castelli di Bellinzona, con le mura che li uniscono da valle a monte, costituiscono un vero e proprio *sistema*, che caratterizza la città e la rende unica. Il ruolo antico di difesa è diventato oggi quello del monumento al quale la Comunità dei cittadini assegna il compito di costituire un pezzo della propria identità sociale. Come un fiume che attraversa la città, il sistema dei castelli taglia tutta l'area urbana storica, visibile da quasi ogni punto. Al tempo stesso i castelli sono ottimi punti di vista per contemplare la città stessa e la sua splendida collocazione.

Per la celebrazione dell'evento l'architetto Nicola Marras progettò una serie di proposte intorno alla realizzazione di un evento di breve durata e grande intensità emotiva al quale avrebbe fatto seguito una serie di iniziative con un calendario più ampio.

Una delle versioni del progetto per l'evento breve consisteva in una rappresentazione drammaturgica avente come scena la facciata del castello principale, il Castelgrande, il più visibile. Questa rappresentazione, fatta con proiettori per grandi superfici, era accompagnata da una colonna sonora diffusa per tutta la città da un potente impianto. Grazie anche alla disponibilità della radio e della televisione svizzera, in un momento particolare dell'evento sarebbe stata diffusa una musica coerente con l'intento celebrativo di carattere internazionale: l'*Inno alla gioia* di Beethoven, candidato come inno dell'Unione Europea. L'effetto celebrativo sarebbe stato enfatizzato proprio dalla diffusione radiotelevisiva – e via web - delle immagini e della colonna sonora. Inoltre con la collaborazione dei commercianti della città, tale diffusione avrebbe raggiunto anche gli spazi pubblici e commerciali della città, "avvolgendo" i cittadini come in un coro.

In questa proposta è importante sottolineare alcuni aspetti che riprendono i discorsi teorici sopra esposti:

- Il senso di appartenenza della cittadinanza di Bellinzona si rispecchia nell'orgoglio di celebrare i castelli; al tempo stesso, però, viene accentuato il valore culturale sovranazionale del sistema dei castelli – la ragione che ha portato al suo ingresso nel Patrimonio Mondiale dell'Unesco; pertanto, la scelta musicale è ricaduta su un brano conosciuto proprio per essere stato scelto come inno sovranazionale.
- La collaborazione della radio avrebbe permesso di utilizzare un mezzo di comunicazione di massa in grado di fare vivere l'evento localmente, ma al tempo stesso di riflettere l'effetto su tutti gli ascoltatori svizzeri in un gioco comunicativo tipico dell'essere protagonisti / spettatori.

- La radio è, inoltre, un mezzo che raggiunge le persone non solo quando sono a casa: è anzi tipico degli spazi commerciali, veri luoghi di sperimentazione del nascente Sound Design. È vero che, seguendo la proposta di progetto, ogni negozio avrebbe dovuto rinunciare alla propria musica, al proprio "sound" per partecipare all'evento; nessuno, però, avrebbe rifiutato di partecipare, visto il ritorno di immagine che ne sarebbe conseguito.
- Dal punto di vista tecnico acustico, con la radio non ci sarebbe stato bisogno di installazioni, usando impianti già esistenti e con un sistema di distribuzione del contenuto consolidato.
- Solo per rafforzare l'effetto, era stata prevista la sonorizzazione di alcuni spazi pubblici per creare un *continuum* sonoro; anche in questo caso, quindi, un'immersione totale vicina al concetto di bagno sonoro che avrebbe annullato la differenza tra spazi pubblici e privati ribadendo il carattere più "alto" della celebrazione, dove il valore culturale supera quello della proprietà e della distinzione tra pubblico e privato.
- Va citato quello che sarebbe stato il costo bassissimo dell'operazione: la trasmissione dell'evento da parte della radio avrebbe potuto essere addirittura un pretesto per vendere spazi pubblicitari; le installazioni avrebbero contenuto i costi, non necessitando di cablaggi significativi, poichè il segnale sorgente sarebbe stato trasmesso via radio. Chiunque, inoltre, avrebbe potuto portarsi una radio per strada e partecipare alla diffusione dell'inno.

Immaginiamo quindi che, a seguito di una campagna abbastanza semplice, una sera, per pochi minuti, in qualunque posto ci fosse una radio, una televisione o un computer collegato a Internet tutti i cittadini di Bellinzona sarebbero stati accomunati dalla stessa musica in contemporanea. Tutti gli ascoltatori avrebbero sentito lo stesso inno, partecipando di fatto alla celebrazione a distanza dell'evento e trasformando quindi i cittadini di Bellinzona da spettatori dell'evento a protagonisti dello stesso verso l'esterno della propria Comunità.

Purtroppo questo progetto, come il resto del nutrito calendario di eventi relativo al sistema dei castelli, non è stato realizzato. Dalla sua descrizione risulta chiaro, però, come il progetto del suono richieda al progettista non solo alcune competenze musicali e acustiche aggiuntive: da designer, egli deve concepire un insieme organico e ottimizzato di atti per il raggiungimento di un obiettivo che sta tanto su un piano culturale e sociale, quanto sul piano della realizzabilità tecnica ed economica.

Federico Vidari

Bibliografia

Pine e Gilmore, *The Experience economy: Work is Theatre and Every Business a Stage*, Harvard Business School Press, 1999

Enzo Funari, *La conversazione. Fenomenologia della vita psichica*, Bollati Boringhieri, 1993

Vittorio Gregotti, *Dentro l'Architettura*, Bollati Boringhieri, 1991

MURO FONOSOLANTE ESTERNO



↑
MURO FONOSOLANTE INTERNO

← BASE VIBRO-ISOLANTE →

60

Schema di isolamento acustico di un ambiente. Il potere isolante è proporzionale al peso del materiale. Il sistema costruttivo però è efficace se la struttura non trasmette le vibrazioni da dentro a fuori e viceversa e se la realizzazione persegue l'ermeticità dell'ambiente da isolare.

Rielaborazione di Federico Vidari, da Z. Maekawa, P. Lord "Environmental and Architectural Acoustics", E & FN Spon, Londra, 1994, ISBN 0-419-15980-0"

61

Difendersi dal rumore in ambito urbano non significa per forza isolare uno spazio, ma si può migliorare il rapporto segnale / rumore di una porzione di campo sonoro. Le cabine "a conchiglia" si trovano in molti paesi. In Brasile la conchiglia ha la forma del padiglione auricolare. A metà strada tra l'acustica e l'arredo urbano, questi elemento si chiama "orelhao", cioè "orecchione".



L'effimero come categoria progettuale

Per un'architettura del provvisorio.



La nozione di effimero è, ad una prima ricognizione, in relazione contraddittoria con il non effimero. Essa esprime ciò che dura poco nel tempo, che è caduco e fugace. Se è dunque possibile definire qualche cosa come effimera, non sembra proprio possibile definirla come non effimera. Ma se l'analisi venisse estesa ad ogni possibile contesto in cui le cose si possono trovare, credo che saremmo costretti a riconsiderare la qualità di questa relazione. Effimero è il tempio in pietra, come testimoniano i suoi ruderi, non è effimera la tenda che protegge il nomade, per tutta la sua vita, dai venti del deserto; effimero è il teatro greco che si sgretola insieme alla montagna, non effimera è la tragedia che in esso si svolge. Ricordiamo "Orazio, il poeta degli istanti che una volta vissuti sono chiusi nel libro della vita: li canta mentre avvengono e l'evento attraverso la sua poesia si fa eterno". Effimera è "la caducità del monumento" non effimera "l'eterna durata del ricordo dell'opera di chi è morto, (...) Orazio pone il suo monumento ideale al di sopra dei caduchi monumenti materiali"¹ La relazione tra effimero e non effimero sembra poter essere riconsiderata a partire da criteri di giudizio diversi da quello della durata temporale del manufatto,

¹ Marcello Gigante, *Orazio: l'effimero diventa eterno*, Edizioni Osanna Venosa, Venosa 1994.

cioè della sua possibilità materiale di resistere al tempo. Sembra di poter affermare che insieme alla nozione di tempo, sempre relativa a quanto se ne considera per il giudizio, si sovrapponga la necessità di riconsiderare il significato del manufatto, il significato che lo rende spiegabile, trasmissibile, riproducibile, e quindi duraturo. E' come la "durata del linguaggio che si preserva proprio attraverso l'infinita varietà dei discorsi, secondo una combinazione di mutamento e continuità. Il disegno di progetto si forma in questo momento, per cogliere quel sapere (...) paragonato al linguaggio e dare all'architettura una nuova durata."² E' proprio la possibilità di essere ri-eseguita congruentemente con un progetto, che restituisce al manufatto la presunzione della durata. Ciò che allora si rende immutabile nel tempo è il fare/pensare che sta sopra ad ogni oggetto, il progetto che rende immagine l'oggetto. In questo senso, il progetto è da considerare come una forma di permanenza possibile, al di là della nozione di tempo.

Se quindi, riconoscere le qualità del manufatto, equivale a definire un parametro di giudizio sulla sua durata, c'è da chiedersi quale sia il principio che definisce la *non durata*, ciò, che in definitiva, definisce l'effimero; quale sia la sua essenza, il suo valore, il suo significato, il suo meccanismo interiore. Va capito se la natura del significato che definisce la durata del manufatto, la sua *sostanza tematica*, è simile o diversa da quella che definisce la non durata del manufatto, superando il problema della durata materiale delle cose stesse.

Capire il meccanismo più profondo delle cose, significa capirne l'essenza, quella stessa essenza che diventa sostanza omogenea nel racconto del Cuoco delle Ardenne di Baudrillard:

"(...) Un tempo viveva nelle Ardenne un vecchio cuoco: in lui la costruzione delle pièces montées (torte a più piani) e l'arte della plastica pasticceria avevano destato l'ambizione di riprendere il mondo là dove Dio lo aveva lasciato...al suo stato naturale - per eliminare la spontaneità organica e sostituirvi una materia unica e polimorfa, il cemento armato: mobili di cemento, sedie, cassettiere, macchine per cucire di cemento, e fuori nel cortile un'intera orchestra, violini compresi, cemento, alberi di cemento coperti di vere foglie, un cinghiale di cemento armato, ma con all'interno un vero cranio di cinghiale, delle pecore di cemento coperte di vera lana. Finalmente Camille Renault aveva ritrovato la sostanza originaria, la pasta in cui le cose diverse non si distinguono che per sfumature "realistiche": il cranio del cinghiale, le foglie degli alberi - ma non si trattava indubbiamente che di una concessione del demiurgo per i visitatori...perché era con un sorriso adorabile che questo buon dio di ottant'anni faceva visitare la sua creazione. Non se la prendeva con la creazione divina, semplicemente la rifaceva per renderla più intelligibile. Nulla di una rivolta luciferina, d'una volontà parodistica, o del partito preso di un'arte "naif". Il cuoco delle Ardenne regnava semplicemente su una sostanza mentale unificata (perché il cemento è una sostanza mentale, esso

² Sergio Los, "Dibattito", in *Lo spazio inquieto, L'effimero come rappresentazione e conoscenza*, a cura di Luciano Testa, Il cardo, Venezia 1993.

consente, come il concetto, di ordinare i fenomeni e di ricavarveli a volontà) (...), una sostanza sintetica che sfugga alla morte". Per Baudrillard, il progetto del cuoco delle Ardenne, non è lontano da quello dei costruttori di stucco dell'arte barocca. Esso è come un progetto di egemonia politica e mentale, il fantasma d'una sostanza mentale chiusa, come quegli angeli di stucco barocchi le cui estremità si ricongiungevano in uno specchio curvo. Nelle chiese e nei palazzi barocchi, lo stucco "sposa tutte le forme", "imita tutte le materie": drappi, tendaggi di velluto, cornici di legno, rotondità di corpi, ecc. "Lo stucco esorcizza l'inverosimile confusione delle materie in una sola nuova sostanza, specie di equivalente generale di tutte le altre, e propizia a tutti i prestigii teatrali perché essa stessa sostanza rappresentativa, specchio di tutte le altre."³

Cercando la sostanza sintetica, che unifica e dà le ragioni di tutte le cose, viene compiuto a mio parere uno sforzo ri-fondativo, una ricerca di quelle procedure che più di altre danno il senso alle cose e la vita alle cose.

Il pensiero generativo azzera in un certo senso i fenomeni precedenti, evita lo storicismo, rifonda l'atto dall'inizio, dal momento della sua maggior purezza. E' la ricerca del "prima" che porta, ad esempio, artisti come Klee a definire, nel suo: "Teoria della forma e della figurazione", il "punto stimolato" come scoperta del momento più assoluto della morfogenesi o dell'idea primigenia della figurazione.⁴

Anche per Argan esiste una dimensione assoluta nell'opera d'arte, una sostanza che, come per Baudrillard, "sfugge alla morte"⁵. Esiste un nesso tra tutti i fenomeni artistici, quale che sia la dimensione spazio-temporale in cui sono stati prodotti; si tratta di capire se esso sta al di sotto o al di sopra delle poetiche. Argan ricerca su valori artistici che possano porsi al di sopra dell'opera stessa, per lui l'agire artistico è un agire secondo un progetto le cui finalità assicurano all'azione valori permanenti. Le opere d'arte, che certamente rappresentano nel modo più eloquente la cultura del loro tempo, hanno altresì, per la cultura del nostro, una forza d'incidenza immediata, che non viene in nessun modo attutita dal fatto che i loro contenuti culturali siano talvolta tanto remoti da non poter essere decifrati. Possiamo così parlare di impossibilità di obsolescenza del valore artistico. Quale che sia la sua antichità, l'opera d'arte si dà sempre come qualcosa che accade nel presente. L'opera benché appartenente al passato è fisicamente presente nel nostro spazio e attraverso una specie di atto di fuoriuscita dalla storia, essa è in grado di costruire relazioni reali col contesto di riferimento, sia fisico che culturale. La possibilità di riconoscere all'opera valori sempre attuali, sempre contemporanei, è indice della presenza in essa di valori assoluti e sempre validi. L'arte, attraverso l'opera, percorre la storia delle cose rimanendo sempre uguale a se stessa, come definita in un

³ Il racconto è tratto da: Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano 1992.

⁴ Paul Klee, *Teoria della forma e della figurazione, Volume II Storia naturale infinita*, Feltrinelli, Milano 1970.

⁵ Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano 1990.

"eterno presente". La regola artistica permette la comprensione dei manufatti e dei loro significati, non seguendo regole di lettura cronologica degli avvenimenti, ma attraverso la individuazione di nessi che col tempo hanno poco a che fare. Il tempo assume connotati strumentali, di aiuto alla lettura dell'opera, ma perde ogni relazione sostanziale con l'opera stessa. Argan dice a questo proposito: "La storia dell'arte è (...) la sola, fra tutte le storie speciali, che si faccia in presenza degli eventi e quindi non debba evocarli né ricostruirli né narrarli, ma soltanto interpretarli." ⁶

Nel valutare l'opera, cerchiamo criteri che ne esprimano il valore, cerchiamo una qualità che difficilmente potrà avere come parametro di giudizio il tempo, visto che l'opera stessa si vuole porre al di sopra di esso, vuole esprimere la parte di se stessa che ha carattere di immortalità. Il tempo sembra così possedere soltanto un valore strumentale, si tratta ora di capire se esso possa trasformarsi in un carattere sostanziale nell'opera cosiddetta effimera.

Sicuramente, l'individuazione del significato dell'opera e quindi la nozione di qualità non può diventare sinonimo di durevolezza o permanenza dell'opera stessa. L'opera è comunque deperibile nel tempo, lungo o corto che sia, dobbiamo semmai riferirci all'"eterno presente" che sta nel senso dell'opera, a ciò per cui è possibile esprimere giudizi di valore. Se quindi il tempo, nei confronti dell'opera, mantiene il suo carattere strumentale, diventa allora importante definire i modi del suo utilizzo. Si può sostenere che anche nel manufatto effimero il giudizio sul tempo viene dopo il giudizio di valore dell'opera; ciò che anche nel manufatto effimero ha carattere preminente e permanente è il significato che in esso si può trovare, una sorta di *sensu dell'effimero*, la possibilità cioè di una sua *tematizzazione*. E' evidente che il carattere temporale del manufatto effimero diventa in questa logica uno degli strumenti di descrizione dell'opera, ma ciò che la connota in quanto effimera è ancora il senso suo profondo, ciò che potremmo definire il carattere dell'opera, nel nostro caso un carattere che descrive la logica dell'effimero. L'eterno apparire dei caratteri artistici dell'opera include in essi anche la tematizzazione del senso dell'effimero, che in quanto tema e non strumento si radica profondamente nell'opera.

Si può parlare di una sorta di avvicinamento del concetto di effimero al concetto di duraturo. Per Franco Purini ad esempio, "il sentimento dell'effimero corregge la presunzione della durata". Esiste una specie di coincidenza dei due termini, una analogia non sostanziale che avvicina l'uno all'altro. Egli continua: "l'effimero non è altro che il duraturo censurato, inascoltato". E perchè no, anche un senso poetico si riversa sull'effimero: "l'effimero vuole essere perduto, vuole identificarsi con l'oblio". E' con questi aforismi che Purini sostiene: "oggi il durevole scopre l'effimero e l'effimero anticipa o crea l'esigenza di duraturo", e

⁶ Giulio Carlo Argan, *Storia dell'arte come storia della città*, Editori Riuniti, Roma 1983

ancora: "(...) l'effimero parla sempre della durata".⁷

Un manufatto effimero si distingue pertanto dalla *effimericità* che in esso si può riconoscere, dal senso dell'effimero che la sua architettura è in grado di esprimere.

L'effimero, sembra quasi in grado di collaudare la tenuta delle capacità strutturali del linguaggio o del fatto espressivo. "... la scrittura architettonica, essendo per sua natura durevole, riduce il ruolo dell'effimero alla sua sostanza tematica, che è anch'essa durevole, separando da esso la possibilità della distruzione. Che nelle strutture transitorie, a differenza di quelle permanenti, non crea valori. In quanto parte della nostra esperienza, l'effimero è quindi un tema, mai uno strumento"⁸.

L'effimero può essere riconosciuto per differenza da ciò che effimero non è, spostando in questo modo l'analisi dal manufatto al contesto con cui esso si relaziona.

Ciò è particolarmente evidente nel caso del contesto urbano della festa barocca, che lascia nella città tracce che durano oltre la sua breve vita.

Gian Lorenzo Bernini, maestro in quest'arte, spesso sperimentò in apparati provvisori nuove strutture che in seguito realizzò stabilmente. La chiesa di Sant'Andrea al Quirinale rappresenta a questo proposito un caso eclatante della concezione della festa effimera spostata in una architettura stabile. La chiesa è pensata come una sorta di macchina melodrammatica per la persuasione retorica.⁹ Il suo spazio interno è realizzato come

⁷ Franco Purini, "L'effimero come durata", in *Lo spazio inquieto, L'effimero come rappresentazione e conoscenza*, a cura di Luciano Testa, Il cardo, Venezia 1993.

⁸ Franco Purini, *Ibidem*.

⁹ "Un esempio clamoroso di concezione da festa effimera è l'organizzazione berniniana della chiesa di Sant'Andrea al Quirinale, mal compresa sempre perchè vista con la lente deformante dello 'specifico' architettonico. La chiesa dei Gesuiti, protagonisti nel campo dello spettacolo per tutta l'Europa, può tollerare questa macchina melodrammatica per la persuasione retorica. Intanto, l'esterno non è importante (la facciata è appena accennata, e quasi un manifesto): contano solo le braccia che accolgono lo spettatore devoto, e non c'è neanche un atrio (...) perchè conta il fatto che lo spettatore sia immediatamente immerso nella rappresentazione. Dunque, il santo cominciamo a vederlo martirizzato nella pala d'altare del Borgognone, ma già la luce del cupolino mette in risonanza vitale la scena storica. Poi il santo siede al livello della cupola (antico traslato del cielo) e viene addirittura illuminato da un riflettore (quel finestrone scavato nella cupola, altrimenti anomalo): ad accoglierlo sono molti angeli con festoni arricchiti da reti e conchiglie, pesci e piante acquatiche (Sant'Andrea era un pescatore). I dieci giri concentrici dei cassettoni, uniti ai dieci costoloni (come raggi di luce) rimandano al numero divino dei pitagorici che significava l'armonia musicale della festa celeste. Due piccoli particolari ci confermano che siamo di fronte a una scena che sta avvenendo sotto i nostri occhi: nel cupolino ci sono angioletti più piccoli ordinatissimi, con qualche posto lasciato vuoto per altri angioletti che arrivano in ritardo (un palchetto o loggione), mentre la chiesa doveva essere culminata non dalla croce di Cristo ma da quella di Sant'Andrea (...). In questa, che era la chiesa preferita del Bernini (...), il mirabile composto delle arti arricchito dalla dovizia dei materiali non è più una distante teoria, ma una realtà cristallina come un dogma di fede. Fede, naturalmente, nello spazio-tempo dell'Effimero e rivolta a uno spettatore attivo." (Da "L'effimero come metodo" in: Marcello Fagiolo Dell'Arco, Silvia Caradini, *L'effimero barocco-Strutture della festa nella Roma del 600*, Bulzoni Editore, Roma 1978.)

una vera e propria scenografia nella quale ogni parte sembra dare origine ad un rapporto di partecipazione attiva con lo spettatore. Ogni figura si carica di significato simbolico ed induce a visitare criticamente lo spazio secondo una visione sferica in continuo movimento.

Si avverte nello spazio della chiesa un deciso contrasto tra l'apparato scenografico "dinamico" e la fissità dell'architettura che lo compone. La fluidità e dinamicità di ogni figura e di ciò che ognuna di esse vuole evocare si contrappone alla immutabilità e alla pesantezza della pietra di cui ogni cosa è costituita. L'architettura sembra essere una sorta di scenografia in pietra.

A proposito dell'apparato scenografico della festa barocca così scrive Marcello Fagiolo dell'Arco: "La norma rituale, la parola, l'immagine, tutti i diversi 'materiali' dello spettacolo si compongono in singole unità significanti, disposte in una successione spaziale e temporale tale da esaurire tutte le possibili implicazioni simboliche ed allegoriche della festa."¹⁰

Ancora in Bernini si dispiega questa volontà costruttiva legata all'effimero quando egli usa alcune strutture che ricordano l'architettura effimera come elementi stabili di definizione spaziale. "E' attraverso l'Effimero che riesce a collegare due saloni male allineati, nella Sala Ducale nei Palazzi Vaticani, attraverso un sipario, a dargli quindi un connotato di funzionalità. E' attraverso l'Effimero che inventa nuove tipologie di monumenti funebri come quello di Suor Maria Raggi alla Minerva in cui il medaglione sorretto da putti è appoggiato a un drappo svolazzante che imprigiona la croce e il sigillo; un qualcosa a metà tra il sudario e la bolla di canonizzazione. E' attraverso l'Effimero che riesce, nella crociera di san Pietro, lo spazio più impegnativo della cristianità e dell'arte (...) a collegare un altare a un trionfo: il Baldacchino costruito decenni prima diventa il logico arcoscenico per la Cattedra. La quale è soltanto il pallido riflesso (...) di quello che doveva essere una festa nella città. Che cosa resterebbe della struttura mentale della Cattedra se non sapessimo che è soltanto la documentazione di ben altre tuonanti rappresentazioni? Una processione, un deus ex machina e una girandola di 'fochi artificiatì' allo stesso tempo."¹¹ Anche in questi casi dalle architetture di pietra si evince il senso dell'effimero, che acquista una sostanza tematica resa ancor più evidente per differenza con la sostanza duratura della materia di cui ogni cosa è costituita.

Questa differenza tra l'effimero e la staticità dell'architettura rappresentata dal suo contesto di riferimento, si fa ancor più evidente quando l'opera effimera diventa una sorta di modello al vero per la realizzazione di una struttura stabile. Si tratta di realizzazioni che fissano già nella provvisorietà dell'apparato tutti i referenti che saranno conservati dalla struttura stabile che si realizzerà anche molti anni dopo.

Uno degli esempi più appariscenti di questo genere di pratica, è quello del Baldacchino di Gian Lorenzo Bernini per la Tomba di San Pietro. I lavori del Baldacchino iniziano secondo i primi documenti nel luglio del

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Ibidem.

1624, ma c'è una fase documentata dal gennaio dello stesso anno, in cui viene allestito un baldacchino provvisorio prima con la supervisione del Maderno e poi con quella dello stesso Bernini. I documenti parlano di pagamenti per la "(...) pittura e la indoratura delle aste, di pittura dei 'pendoni' con le armi papali, di piedistalli 'di pietre mischie finte di marmo', di 'quattro angeli di stucco' pagati al Bernini, di molti metri di stoffe (...) La storia di quest'opera che ha sempre suscitato perplessità (decorazione? oggetto ingrandito? struttura processionale?) si chiarisce proprio se viene riportata nell'ambito dell'effimero, della festa, dell'apparato."¹².Sembra addirittura che nel 1630, quando il baldacchino non è ancora ultimato nella parte terminale del coronamento, Bernini, affiancato da Borromini, realizzi una ulteriore struttura provvisoria in scala naturale, per studiare l'effetto del coronamento, che sarà poi di fatto realizzato diverso.

Si rende evidente, in questo caso, il confronto tra il manufatto duraturo ed alcuni segni, che in esso si riscontrano, della precedente natura effimera. Questo confronto presuppone il riconoscimento di una opposizione di significati tra le parti che costituiscono il manufatto, ed un conseguente scambio di ruoli tra di esse. Il Baldacchino, non è soltanto una copia di un precedente modello di poca durata temporale, fatto di materiali degradabili, ma è anche una interpretazione architettonica di quel modello. Vengono in questo modo interpretati, attraverso una costruzione in pietra, i modelli progettuali di una costruzione provvisoria. Pertanto, la costruzione in pietra, possederà alcuni referenti del precedente modello effimero, riproponendo inevitabilmente alcune di quelle tematiche.

Questi manufatti hanno le caratteristiche dell'architettura più durevole, in essi tutto concorre alla loro tenuta: dai materiali da costruzione, alle tecnologie, alle capacità strutturali del loro linguaggio, ma affiora la sostanza tematica dell'effimero, per differenza rispetto a quella espressa dalle strutture formali più in evidenza.

L'apparente contraddizione tra durevolezza e effimericità, si risolve nel concetto di effimero inteso come categoria tematica. Il manufatto, che si carica di senso dell'effimero, può avere durate anche lunghissime, o possedere le capacità strutturali dell'architettura di più lunga durata. Queste architetture cercano relazioni diverse con il contesto nel quale sono inserite e rispetto al quale riescono spesso a svincolarsi, negandolo o innescando processi di modificazione. Per le novità spaziali proposte e per il grado di instabilità e di estraneamento, esse sembrano appartenere a luoghi diversi dal contesto in cui sono inserite e dal quale possono facilmente emigrare avendo come unico referente se stesse.

Gli spazi generati dal progetto sono definibili alla stregua di "scene urbane", osservabili da punti di vista sempre differenti.

Nel concetto di estraneamento è possibile riconoscere un principio allestitivo; non è quindi soltanto l'aspetto scenografico delle architetture, che istituisce relazioni nuove con la città; esse, estraniandosi dal contesto,

¹² Ibidem.

dichiarano di appartenere ad una dimensione diversa da quella dell'architettura. E' la dimensione dell'effimero, che istituisce inusitate relazioni tra i suoi manufatti e la città, che si alimenta delle continue possibilità di rinnovamento dei modi d'uso e delle sempre diverse qualità delle sue architetture.

La lettura proposta, di un effimero, che da una parte è considerato nella sua essenza tematica, e dall'altra nella sua appartenenza alle forme solide e stabili della città, tende a evidenziare una coincidenza dei due termini opposti: *effimero* e *definitivo*. Il valore tematico dell'architettura del provvisorio prepara la città alla assunzione di nuovi statuti di senso.

Pierluigi Salvadeo



62

Gian Lorenzo Bernini, Cupolino della chiesa di Sant'Andrea al Quirinale, Roma, 1658-1661.

Gli angioletti si muovono come in una scenografia; qualche posto è lasciato vuoto per quelli che arrivano in ritardo; la luce dorata inonda e muove il cupolino da cui si affacciano i cherubini. Lo spettatore è coinvolto nell'azione scenica.



63

Sant'Andrea al Quirinale, crocifisso all'interno di una cappella laterale.

Una sequanza di specchi mostra allo "spettatore" il corpo del Cristo da diverse angolazioni, a seconda del punto di vista. Ne deriva un inquietante effetto di movimento, in cui lo spettatore è coinvolto nello spazio-tempo dell'azione.



64

Gian Lorenzo Bernini, Sala Ducale in San Pietro, Roma, 1656-1657.

Gli ambienti della Sala Ducale erano originariamente separati; il Bernini li riunì, aprendo un varco dissimulato da un drappo in stucco "sorretto" da putti.



65

Gian Lorenzo Bernini, Baldacchino bronzeo in San Pietro, Roma, 1624-1633.

Il Baldacchino nella sua posizione decentrata rispetto alla crociera di San Pietro. Il Baldacchino interpreta, attraverso una costruzione in marmo e bronzo, il modello progettuale di una costruzione provvisoria.

Referenze fotografiche

I numeri si riferiscono a quelli progressivi delle illustrazioni

n° 1,2,3,4 - Studio Azzurro

n° 5,6,7,8 - Mauro Donatelli

n° 9 - Stalker

n°10 Da: *Catalogo del Museum of Modern Art of N.Y.*

n°11,12 Da: Dore Ashton e Guido Ballo, *Antonio Sant'Elia*, Arnoldo mondadori Editore, Milano 1986

n°13,14 Da: Burt Chernow, Xto + Gj-C Christo e Jeanne Claude, *Una biografia*, Skira, Milano 2001

n°15 Da: *Rotella*, Gianpablo Prearo Editore, 1974

n°16 Da: *Keith Haring, Subway Drawings e La N.Y. , Street Art*, N.Y., Mazzotta 2001

n°17 Da: *Paolo Leonardo*, AL.SA.BA. Grafiche, Siena, 2001.

n° 18,19, 20, 21 - Ufficio Stampa di: Giorgio Armani e Emporio Armani

n° 22, 23, 24, 25 - Ufficio Stampa di: Prada e Fondazione Prada

n° 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 - Massimo Randone

n° 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43 - Isamu Kubota

n° 44, 46, 47, 56 - Da: Sergio Polano, *Mostrare, L'allestimento in Italia dagli anni venti agli anni ottanta*, Lybra Immagine, Milano 1988

n° 45, 48, 49, 50, 52, 53, 54, 55 - Nicola Marras

n° 51 - Da: Domus, n°723, gennaio 1991

n° 57 - Da: Aldo Rossi, *L'architettura della città*, Clup, Milano 1978

n° 58 - Da: Catalogo Collezione Musei Capitolini, *Le macchine e gli Dei*, Electa, Milano 1999

n° 59 - Archivio Caliari

n° 60, 61 - Federico Vidari

n° 62, 63 - Pierluigi Salvadeo

n°: 64, 66 - Da: M.Fagiolo Dell'Arco, S. Carandini, *L'effmero barocco*, Testi, Bulzoni Editore, Roma 1978

Fotografia di Alessandro Riva in copertina - Fabrizio Ferri