

2. This is tomorrow

2.1 Una nuova era

Proviamo a immaginare questo secolo diviso in due ere. La prima è segnata dalla modernizzazione e dal meccanicismo. Comincia ai primi del novecento con l'esplosione della grande industria, l'avvento dell'automobile, la scoperta della relatività, la fondazione della psicanalisi, la costruzione del Bauhaus, la nascita delle avanguardie dal cubismo all'astrattismo, al surrealismo, all'espressionismo, al dada. E' un periodo che si apre inneggiando alla forza rigeneratrice della tecnica e della ragione, ritenuta in grado di introiettare al proprio interno anche il soggettivo e l'irrazionale, e si conclude con i disastri di due guerre che si susseguono nell'arco breve di un ventennio. La cappella di Ronchamp e le dense pennellate dell'informale -che possiamo leggere come le più alte espressioni della disillusione verso il mito dei destini progressivi della ragione- ne suggellano la fine.

La seconda era è quella dei mass media, del consumismo, del boom economico. E' segnata dalla televisione, dal satellite, dal computer e, infine, dalle videoconferenze e dai telefoni cellulari. La seconda era non si è ancora conclusa, ma ha avuto un momento di particolare intensità tra gli anni sessanta e i settanta con la letteratura beat americana, le geniali teorizzazioni di Marshall McLuhan, la decostruzione filosofica, le nuove filosofie della scienza, la protesta giovanile, la lotta contro le discriminazioni, la rivoluzione sessuale.

La prima era è segnata poeticamente da uno slogan Le Corbusier: *architettura o rivoluzione*. E cioè: senza la razionalizzazione economica e formale dello spazio della casa, del quartiere e della città non c'è salvezza per la società di massa del ventesimo secolo .

La seconda ne capovolge il senso trasformando l'opposizione in affermazione: *architettura è rivoluzione*. Senza nulla voler togliere all'azione politica o sociale, è anche destrutturando e ristrutturando il modo in cui il pensiero concepisce lo spazio e quindi il modo in cui vede e organizza il mondo, che c'è qualche sia pur flebile speranza: quella di spezzare la subdola pigrizia mentale richiesta dalle istituzioni e il devastante e appiattente conformismo preteso dal potere, generando nuovi valori , e tracciando nuovi indirizzi di conoscenza. Orientate l'una verso i cambiamenti dei processi -produttivi di manufatti o generativi di senso- e l'altra verso i cambiamenti dei comportamenti o dei linguaggi attraverso cui il soggetto si relaziona con la realtà, le due ere che abbiamo individuato sono distanti tra di loro, quasi fossero geologicamente diverse. Riconosciamo ancora come attuale una canzone degli anni sessanta o settanta, mentre sorridiamo, come davanti a un reperto storico, ascoltandone una degli anni quaranta o cinquanta. Consideriamo a noi contemporanei Joseph Kosuth o Robert Smithson, mentre avvertiamo un senso infinito di lontananza davanti alle pitture pre e post cubiste. Ci sentiamo ancora

coinvolti davanti alle 16 Jackies di Warhol ma non davanti alla Geltrude Stein di Picasso.

Qual è la data che separa le due ere? Sicuramente non il 1945, anche se segna la fine della guerra. Il brutalismo, l'informale e l'action painting di Pollock risentono - sia pur capovolgendo l'ottimismo meccanicista in un soggettivismo denso e disilluso- delle problematiche costruttiviste d'anteguerra.

Qualcosa di nuovo nasce, invece nel 1956 in concomitanza con tre avvenimenti storici, segnati anch'essi dalla ricerca della ridefinizione del concetto di libertà: la protesta razziale negli Stati Uniti, la denuncia dei crimini di Stalin in Unione Sovietica, la rivolta antisovietica in Ungheria. Sono: In America i contatti tra Jasper Johns e Rauschenberg con il gallerista Leo Castelli, che permetteranno il lancio commerciale della prima generazione di artisti Pop.

In Inghilterra le opere esposte nella mostra *This is Tomorrow*. E in particolare quelle del padiglione del Gruppo 2, curato prevalentemente da Richard Hamilton.

A Dubrovnik la definitiva rottura del CIAM, i congressi internazionali di Architettura Moderna, l'ultima roccaforte del modernismo, per opera del Team X.

A questi tre avvenimenti se ne aggiunge un ultimo dal forte impatto simbolico. Sempre nel 1956 muore in un incidente d'auto, provocato da guida in stato di ebbrezza, Jackson Pollock. Con la sua morte si chiude, di fatto, la stagione creativa dell'espressionismo astratto.

2.2 1956: This is Tomorrow

Dopo due anni di preparativi, di ricerche di finanziamenti, di feroci polemiche, giorno 8 agosto 1956 si inaugura alla Whitechapel Art Gallery di Londra la mostra *This is Tomorrow*.

Ad accogliere i visitatori è *Robbie*, il robot del film *The Forbidden Planet*. Lo ha procurato il pittore Richard Hamilton, che capisce che, per avere successo, l'iniziativa deve solleticare la curiosità del pubblico.

La mostra è divisa in dodici sezioni, ognuna delle quali gestita da un gruppo di artisti, che decide autonomamente il tipo di allestimento e anche il poster che lo pubblicizza. In questo modo è possibile risparmiare sui costi dell'installazione, che viene praticamente fatta in casa da ciascun *team* di lavoro, e anche garantire il massimo pluralismo espressivo, minimizzando gli attriti tra le personalità di maggior spicco.

Se vogliamo, sia pur velocemente, analizzare il lavoro presentato dai dodici gruppi di espositori, possiamo organizzarlo all'interno di due tendenze. La prima è rappresentata dai cosiddetti neo-costruttivisti. Sono collegati a Paule Vézelay, la rappresentante inglese del Group Espace di André Bloc, e il loro obiettivo principale è il reinserimento dell'arte, purificata da ogni tensione

individualista, all'interno dello spazio urbano. La seconda tendenza ha un approccio meno astratto, decisamente più attento alla cultura popolare, agli stretti rapporti che legano vita e arte e alle nuove tecnologie, sia pure avveniristiche, quali quelle propugnate in America da Buckminster Fuller. È formata da personaggi che si sono frequentati tra di loro all'interno del ristretto circolo dell'Independent Group e che hanno già organizzato iniziative di un certo successo: tra queste la mostra del 1953 *Parallel of Life and Art* e del 1955 *Man, Machine and Motion*. Sono, tra gli altri, i critici Lawrence Alloway e Reyner Banham, il designer e critico Tony del Renzo, gli artisti Eduardo Paolozzi, William Turnbull, Richard Hamilton, gli architetti Alison e Peter Smithson, James Stirling, Colin St. John Wilson. E a quest'ultimo schieramento appartiene anche il direttore tecnico dell'Architectural Design, Theo Crosby che, oltre a esporre, coordina l'intera manifestazione.

This is Tomorrow, anche grazie alla frenetica attività del critico Lawrence Alloway, che si trasforma in addetto alle pubbliche relazioni, ha un enorme successo di pubblico e di stampa, e segna la consacrazione definitiva di due movimenti artistici che avranno influenza decisiva su tutta la produzione artistica degli anni sessanta: il Pop e il New Brutalism.

2.3 Gruppo 2 vs. Gruppo 6

Tra i dodici allestimenti spiccano i lavori del Gruppo 2 e del Gruppo 6. Entrambi affrontano, senza mezzi termini, il tema del domani. Ma lo fanno con posizioni talmente estreme e differenziate da rappresentare quasi i due poli di un futuro dibattito.

Lo stand del Gruppo 2 (Richard Hamilton, John McHale, John Voelcker) manifesta uno sfrenato ottimismo, e forse proprio per questo ottiene il maggiore successo di pubblico. Affronta, senza prendere posizione, il dilemma, insieme estetico e concettuale, dell'arte degli anni sessanta: limitarsi a un puro gioco di forme geometriche, evitando qualunque riferimento a una realtà che non sia quella artistica, oppure puntare su un forte contenuto iconico, afferrando le immagini del mondo che ci circonda, rielaborandone i riferimenti simbolici, psicologici, metaforici. Insomma, per dirla con una formula che andrà in voga più tardi, il dilemma tra autonomia o eteronomia dell'arte.

Nel padiglione del gruppo 2 possono ascrivere al versante dell'arte geometrica pareti e pavimenti del corridoio suddiviso in strisce, rettangoli e elementi a zig zag bianchi e neri. E anche i rotorilievi duchampiani che, girando su se stessi, inducono nell'osservatore l'illusione di una immagine bidimensionale che si trasforma in tridimensionale. A rappresentare l'arte a forte contenuto iconico sono una bottiglia gigante di birra Guinness; una foto ingrandita a dismisura di un volto con sovrapposte frecce che invitano a ragionare sui cinque sensi attraverso l'osservazione di naso, orecchio, occhio, pelle, bocca; un jukebox; la figura di Robbie Robot che porta in braccio una bella fanciulla svenuta, mentre in un angolo appare l'immagine canonizzata di

Marilyn Monroe con la gonna svolazzante ripresa dal film *The Seven Year Itch*. E, infine, una copia del quadro dei girasoli di Van Gogh custodito nella National Gallery, insieme icona dell'arte popolare (la sua riproduzione è la più venduta al bookshop del museo), ma anche opera emblema dell'intera vicenda dell'arte contemporanea.

Per accompagnare l'esposizione del Gruppo 2, Hamilton prepara un manifesto dal titolo: *Cosa è che rende le case di oggi così attraenti?* L'opera, realizzata con la tecnica del collage, rappresenta un interno domestico. Accanto al padrone di casa, un culturista seminudo con in mano una racchetta da tennis, e di lato alla signora, anch'essa seminuda ma con in testa un cappello esotico a forma di paralume, compaiono elettrodomestici (televisore, registratore, aspirapolvere), una confezione gigante di carne in scatola, un poster a fumetti, una lampada con sovraimpresso il marchio delle automobili Ford. Fuori dalla finestra: la città con le luci scintillanti dei cartelloni del teatro di varietà.

L'opera potrebbe apparire una critica scanzonata alla società dei consumi le cui ricadute nel campo del gusto la Susan Sontag analizzerà nei suoi articoli sul *camp* e il *kitsch* e i cui comportamenti di lì a qualche anno saranno il bersaglio prediletto delle contestazioni studentesche. In realtà Hamilton è ben lontano dall'idea di una qualunque critica; con occhio benevolo o al massimo indifferente si limita a predire il futuro panorama domestico e urbano della società del benessere e, insieme, la nuova arte Pop, i cui caratteri riassumerà, l'anno dopo, in queste undici parole chiave:

Popolare (disegnata per un pubblico di massa)

Effimera (soluzioni di breve periodo)

Spendibile (facilmente dimenticabile)

Basso costo

Prodotti di Massa

Giovane (indirizzata ai giovani)

Spiritosa

Sexy

Atletica

Affascinante

Orientata verso i grandi affari.

Su un versante opposto- lontano dai rutilanti fragori della pubblicità e della società dei consumi ma attento alle labili tracce della storia di ogni giorno- è il Gruppo 6 (Nigel Henderson, Eduardo Paolozzi, Alison e Peter Smithson).

Per la mostra gli architetti Alison e Peter Smithson realizzano una installazione, introiettata su se stessa, sicuramente carica di valenze espressioniste, composta da un piccolo padiglione circondato da un patio. Il padiglione si caratterizza per i materiali particolarmente poveri: legno di seconda scelta e una copertura in plastica trasparente corrugata. Il padiglione per la sua recinzione a pannelli riflettenti che costringono il visitatore a osservare la propria immagine all'interno dell'ambiente artificialmente

delimitato. All' artista Paolozzi e al fotografo Henderson il compito di collocare all'interno di questo spazio architettonico virtuale (perché fruito soprattutto attraverso le immagini riflesse dai pannelli) oggetti che alludono all'attività umana: una ruota per esprimere il movimento, una scultura per stimolare la contemplazione , il foto collage di una testa per indicare l'uomo, detriti per alludere a una condizione precaria postbellica, forse postatomica. Tre i concetti che gli Smithson vogliono rappresentare: lo spazio, la protezione e l' intimità (*space, shelter, privacy*). Nessun riferimento, invece, ai problemi formali.

Una posizione forse laconica ma, in fondo, chiara nei suoi intenti di recupero dello spazio dell'esistenza e di denuncia dell'ottimismo del movimento moderno e del vuoto formalismo di coloro che -come i seguaci dell' *International Style*- continuano a realizzare edifici in base a geometrici principi astratti.

Gli Smithson -che appena qualche mese prima avevano presentando alla Daily Mail Ideal Home Exhibition il sin troppo eloquente prototipo di una casa del futuro, composta da componenti prefabbricati tridimensionali, realizzata con nuovi materiali, anche plastici, e che fortemente risentiva dell'influenza di Buckminster Fuller- optano insomma per un atteggiamento morigerato ma polemico che li accompagnerà quando, prima di terminare il montaggio dell'installazione del padiglione per *This is Tomorrow* , partono per il X congresso CIAM di Dubrovnik. Nella città jugoslava, assenti Le Corbusier, Van Eesteren e Gropius, si consuma la fine dei CIAM. Al loro posto nasce ufficialmente il Team X , un raggruppamento di quarantenni formatosi già durante i lavori di preparazione del congresso, che ricentrerà la ricerca architettonica sui temi della partecipazione, dell'attenzione all'utente e della forma aperta. Nuove frontiere si aprono; gli Smithson di ritorno a Londra scrivono, non senza una punta di soddisfazione: " il più importante risultato del decimo congresso è che il CIAM ha cominciato a dubitare delle ragioni per continuare a esistere..." E, infatti, l' undicesimo CIAM di Otterlo del 1959 sarà l'ultimo, mentre le riunioni del Team X, a cadenza periodica, si susseguiranno sino al 1981.

2.4 Situazioni

1957. A Cosio D' Arroscia, nel Nord Italia, viene fondata l' Internazionale Situazionista. I due principali gruppi che convergono nell' organizzazione sono il *Movement for an Imaginist Bauhaus* (IMIB) fondato da Asger Jorn nel 1953 e *Lettrist International*, fondata da Guy Debord, che raccoglie artisti, poeti e registi cinematografici che dal 1952 lavorano a Parigi.

Asger Johns è un pittore danese che dopo essere passato durante la guerra per l'esperienza astratta, partecipa dal 1948 al movimento neoespressionista CoBrA e, poi, con il *Movement for an Imaginist Bauhaus* orienta la sua pittura verso una sempre più violenta commistione di segni e di immagini, che

introietta al proprio interno anche gli etimi dialettali dell'arte popolare e dei graffiti.

Guy Debord, un intellettuale francese pieno di interessi che variano dal cinema, alla scrittura, all'urbanistica, si è formato nel clima surrealista parigino dal quale ha mutuato una decisa e serrata critica contro la monodirezionalità totalitaria della società moderna, orientata esclusivamente al profitto, al razionale, all'utile e al consumo, e non verso le facoltà più alte dell'uomo che sono l'immaginazione, il gioco, la contemplazione.

A riassumere il programma di lavoro dell'Internazionale situazionista due parole, *dérive* e *détournement*, spesso, in verità, usate come sinonimi.

Dérive è il perdersi, il camminare senza meta utilizzato come "forma di investigazione spaziale e concettuale".

Détournement è lo scostarsi dall'obiettivo per lavorare lungo un labirinto di corrispondenze casuali. È il non voler giungere alla meta. È il meccanismo della fantasia e del sogno.

Applicando le strategie della *dérive* e del *détournement* è possibile reinventarsi città e contesti urbani guardandoli con occhi nuovi (a partire dal 1957 verranno elaborate mappe situazioniste per perdersi nelle città). Ma anche, più in generale, immaginare un mondo dove ogni evento assume un valore unico e originale, diventa una situazione, cioè la costruzione di un nuovo modo di vita o, per usare le parole di Debord "un momento di vita concretamente e deliberatamente costruito dalla organizzazione collettiva di un ambiente unitario e dal gioco degli eventi".

Nemici giurati della civiltà dei consumi e dell'omologazione, i situazionisti, si contrappongono ai valori mercantili, che ostacolano o sviano la ricerca artistica.

Pinot Galizio, uno degli aderenti più attivi dell'Internazionale Situazionista, per esempio, decide di ritirarsi all'interno del proprio laboratorio, insieme comune e monastero, di Alba per produrre, con Asger Johns, rotoli di tela da vendere un tanto al metro e così inflazionarne il valore di mercato.

Ma dove la polemica assume toni più aspri è in urbanistica e in architettura. L'urbanistica funzionale, fatta di zonizzazioni, standard, principi astratti, viene giudicata una disciplina pericolosa. Afferma Vaneigem: "è la concreta realizzazione di un incubo". E poi: "se i nazisti avessero conosciuto gli urbanisti contemporanei, avrebbero trasformato i campi di concentramento in progetti di edilizia residenziale". Simile il giudizio per l'architettura del Movimento Moderno, dominata dalle esigenze di comprimere spazi e i costi, razionalizzando i movimenti e tipizzando forme e arredi: "annienta la fantasia, mortifica il corpo". Stigmatizza Debord: "I relativi benefici ottenuti dal Bauhaus o da Le Corbusier per un certo periodo, sono stati surrettiziamente appesantiti con un concezione della vita e dell'abitare eccessivamente reazionaria". Ciò che disturba dell'architettura del razionalismo è l'incapacità a mutare con il tempo, l'estraneità all'utente, l'estetizzazione. Invece, come afferma Debord: "la nostra idea portante è la costruzione di

ambienti momentanei pieni di vita e la loro trasformazione nella direzione di una passionale e superiore qualità". Quindi, in sintesi, un'architettura in cui la temporalità prevalga sulla spazialità; l'azione sulla rappresentazione; l'esistenza sull'arte.

A concretizzare questi principi è il pittore e architetto olandese Constant che nel 1958 elabora il progetto per un campo di zingari e nel 1959 *New Babylon*, un insediamento urbano polidirezionale dove l'uomo ludens vagherà liberamente, creando e cambiando a piacere il proprio habitat.

Costruita sui capisaldi del gioco, del nomadismo e del disorientamento l'architettura di *New Babylon* deve far leva su tutti i sensi. Ecco la descrizione di due case che si trovano nel settore giallo dedicato ai giochi: "hanno moltissime stanze, spazi vuoti, e *cul de sac*. Si attraversano avventurosamente. Ci si può trovare nella stanza perfettamente insonorizzata, dove domina il silenzio, oppure nella stanza stridente, dagli intensi colori e forti suoni, oppure nella stanza degli echi (giochi con emittenti radio); la stanza delle immagini (giochi cinematografici); la stanza dei riflessi; la stanza del riposo; la stanza dei giochi (influenze psicogeografiche, giochi erotici); la stanza delle coincidenze...".

I progetti situazionisti, trattati con sufficienza dalla critica, se non ignorati, prefigurano con qualche anno di anticipo i più fortunati lavori di Archigram (*Sin Centre* di Mike Webb del 1961/3) e di Cedric Price (*Fun Palace* del 1962): lo vedremo tra poco. Ma, soprattutto, capovolgono definitivamente i termini di un ragionamento. Non è lo spazio funzionale che deve influenzare l'agire dell'uomo ma, viceversa, sono le aspirazioni al gioco, alla libertà, al movimento che devono imporre all'architettura le proprie leggi. Due soluzioni sono possibili e, come abbiamo già accennato, saranno percorse entrambe non solo dai situazionisti ma da tutta la ricerca successiva, da Archizoom sino a Tschumi e Koolhaas. La prima prevede architetture ludiche, polisense, fortemente strutturate che preferiscono, in assenza di altri modelli, ispirarsi ai Luna Park e agli spazi del divertimento, piuttosto che alle officine e alle fabbriche care ai razionalisti. La seconda, più astratta e concettuale, tende all'assoluto recupero del corpo nello spazio e impone all'architettura di dematerializzarsi per rendersi infinitamente flessibile. Le due soluzioni, compresenti nel progetto di *New Babylon*, sono in realtà tra di loro contraddittorie e, quindi, inconciliabili. L'estetica del Luna Park postula un intervento architettonico dirompente e vitale. Costringe il progettista a pensare lo spazio in termini di flusso: di movimenti, di sensazioni percettive, di immagini. L'estetica della dematerializzazione impone, invece, l'atteggiamento opposto dell'ascesi, della forma tanto aperta da annichilire se stessa e come non-forma scomparire.

2.5 Gutai e Metabolismo

1958. Il pittore e teorico dell'informale Michel Tapié cura al Festival di Osaka una mostra dal titolo: *The International Art of a New Era. USA. Japan. Europe.*

Espongono numerosi artisti del gruppo Gutai, una associazione poco conosciuta, fondata nella stessa Osaka nel 1954 da Jiro Yoshihara. A caratterizzarli è l'allestimento teatrale delle loro opere, spesso in forma di *happening*; la scarsa predisposizione per il pennello e le tecniche tradizionali; l'uso disinvolto di materiali comuni; un'attenzione, a volte ossessiva, per il corpo, inteso come veicolo di espressione estetica. Kazuo Shiraga, per esempio, nel 1955, si fa fotografare mentre si rotola nel fango. L'anno dopo Atsuko Tanaka si presenta con un vestito elettrico, fatto di lampadine e fili; Sadamasa Motonaga scandisce uno spazio all'aperto con teli di plastica parzialmente riempiti da liquidi diversamente colorati; Saburo Murakami si fa riprendere mentre squarcia a spallate e/o a manate pannelli di carta; Michio Yoshihara scava un fosso nella sabbia collocandovi una lampadina che fa apparire lo scavo infinitamente profondo. E poi, negli stessi anni, Akira Kanayama gonfia un gigantesco pallone di vinile che ben presto riempie la scena; Sadamasa Motonaga, tra sbuffi di fumo rosso, lancia, facendolo innalzare sopra il soffitto, un lungo fallo di gomma; Jiro Yoshihara naviga su un canotto all'interno di un silos allagato e punteggiato da figure geometriche inquietanti.

Ispirati dall'action painting di Pollock, i giapponesi del gruppo Gutai ne superano il limite, cioè la finalizzazione dell'azione alla produzione di un oggetto pittorico -quale il quadro- ancora legato a una estetica tradizionale. E' l'azione, è il movimento, è il contrasto tra i corpi nello spazio, il pieno, il vuoto, la materia che è valore. E' un ritorno alle origini della civiltà, cioè al teatro sacro.

Ai riti Gutai seguono le performance degli artisti occidentali. Nel 1959 Allan Kaprow esegue i *18 Happenings in 6 Parts*. L'anno dopo Arman scarica 30 tonnellate di spazzatura all'interno della galleria Iris Clert di Parigi. Nel 1961 Yves Klein presenterà la *Antropométries de L'Époque bleue*, cioè una tela su cui due modelle, cosparse di colore, si rotolano, mentre un gruppo da camera suona musica e il pubblico assiste. Infine si forma il gruppo Fluxus e in Germania si comincia a parlare di Beuys, in Italia il terribile Piero Manzoni nomina Marcel Broodthaers opera d'arte vivente, negli USA Halprin, Rainer e Schneemann ruotano intorno ai workshops dell'Judson Dance Theater.

Attraverso la commistione con il teatro, le discipline artistiche escono dal chiuso delle accademie; attraggono i giovani che le percepiscono come pratiche liberatorie e le assimilano alle recite pubbliche di poeti underground quali Allen Ginsberg e Gregory Corso, alle rappresentazioni del Living Theatre, ai concerti del rauco Dylan. Si acquista consapevolezza che ogni inconsueta relazione tra l'uomo e l'oggetto stimola un originale atteggiamento esistenziale, diventa fonte di riflessione e veicola valori estetici. A condizione che interagiscano lo spazio che tali oggetti contiene, la materia che li definisce e il corpo che li percepisce.

Ma un pallone che si dilata nello spazio comprimendoci o un corpo che, esplodendo, cerca di debordare dai confini assegnati non è più né pittura, né

scultura, né architettura, pur avendo il colore di un quadro, la plasticità di una statua e la spazialità di un interno. Perde conseguentemente importanza la distinzione tra le arti. E l'oggetto artistico si periferizza per fare posto allo spazio della vita, che ridiventa centrale. Così anche se le performance degli artisti avvengono in un ambiente teatrale, fittizio - ma spesso sono allestite nelle strade o nelle piazze- l'obiettivo è lo spazio concreto, l' esistere di tutti i giorni. Cioè la realtà metropolitana. E' questa che bisogna contaminare, scalzare, ridefinire, se non si vuole rimanere ingabbiati nella logica del museo, del ghetto specialistico e *off limits* elargito dalle istituzioni come ineffettuale laboratorio di libertà.

Il movimento metabolista, che si forma nel 1960 in occasione della *World Design Conference* a Tokyo, raccoglie, anche se in parte, l'eredità Gutai, trasformandola in riflessione architettonica.

Promotori del gruppo il critico Noboru Kawazoe, Kisho Kurokawa e Kiynori Kikutake. Punto di riferimento: il già affermato Kenzo Tange. Altri aderenti e simpatizzanti: Masato Otaka, Fumihiko Maki, Takashi Asada e Arata Isozaki. Le idee del gruppo vengono esplicitate nel documento *Metabolism 1960, the proposals for new urbanism*: l'uomo vive in un polidirezionato e imprevedibile sistema di relazioni che non trova nell'ambiente costruito risposte convincenti; le città mal si adattano alle condizioni di vita moderne; le strutture fisse e immodificabili non riescono a interagire con una realtà fluida, dinamica e mutevole fatta di situazioni, rapporti funzionali, flussi comunicativi; la ricerca dell'ordine e dell'armonico priva il contesto urbano dei suoi valori più autentici. Afferma Kawazoe: " La nostra concezione per la città del futuro deve essere tale da comprendere in sé il disordine, da ricavare in mezzo a esso un nuovo ordine" E, ancora: " La città del futuro deve essere la sede dell'unità dell' Arte e del progresso delle masse ma, nello stesso tempo sarà soggetta a ogni combinazione e il suo aspetto non sarà niente affatto unico e prefissato, come è avvenuto sino a oggi".

L'estetica metabolista trova un suo naturale sbocco nella ricerca sulle megastrutture, cioè grandi composizioni alla scala del quartiere o anche della città, che inglobano anche il sistema infrastrutturale. Le strade, le reti e le canalizzazioni, strappate dalla competenza degli studi di ingegneria, si trasformano in oggetto di riflessione architettonica, mentre si tenta seppellire l' urbanistica, con le sue uniformi zonizzazioni e i suoi astratti standard quantitativi.

E' , in fondo, l'idea, ripresa e aggiornata, del Piano Obus per Algeri di Le Corbusier (1930) o dell'unità di abitazione di Marsiglia (1946): un doppio sistema costruttivo fatto da un sistema primario (il nastro stradale o l'ossatura dell'edificio) e uno secondario (le cellule abitative che con la massima libertà possono essere inserite all'interno della maglia strutturale prefissata). Ma vi è anche qualcosa di più e che proviene dalla riflessione sul concetto di struttura in questi anni indagato dalle scienze esatte e dalle

scienze sociali e umane (il libro *Anthropologie Structurale* di Lévi-Strauss è del 1958).

La struttura è un'organizzazione, quasi un organismo, che ammette gradi di libertà e può evolvere nel tempo, senza perdere coerenza e riconoscibilità. Se avremo segni forti e strutturanti insieme a oggetti intercambiabili a scala minore, sarà possibile pensare a una città vivente - appunto metabolica- che garantisce l'identità e la permanenza e, nello stesso tempo, si adatta facilmente all'incessante transitare del mondo delle merci, all'ondivago orientarsi delle comunicazioni, al veloce cambiamento dei costumi e delle abitudini.

A essere metabolizzati, e cioè in ultima analisi consumati, sono i prodotti della società del benessere: e in questo senso il metabolismo è una variante del Pop. Ma, con l'avvertenza, che al caos della scala umana delle merci si contrappone l'ordine della scala superumana della macrostruttura, esattamente come al disordine dei produttori si contrappone la logica unitaria del mercato o dello Stato. Un elemento questo di collegamento con l'ideologia socialdemocratica del Team X, che i giapponesi a più riprese frequentano: nel 1959 Tange rappresenta il Giappone all'ultimo CIAM-Team X di Otterlo; Maki partecipa nel 1960 all'incontro del Team X in Europa e Kurokava attende alle riunioni del 1962 e del 1966 rispettivamente a Royaumont (Francia) e Urbino. Peter e Alison Smithson, Louis Kahn e Jan Prouvé sono invitati alla World Design Conference del 1960 a Tokyo.

Occorre, inoltre, sottolineare i contatti di Tange con la cultura americana. Tra il settembre del 1959 e il febbraio del 1960 l'architetto giapponese è invitato da Pietro Belluschi presso la cattedra di Urbanistica del Massachusetts Institute of Technology. Tange propone agli studenti il tema di un nucleo residenziale per 25.000 abitanti presso la baia di Boston. Scriverà: "i metodi e la terminologia attuali sono inefficaci, è necessario creare un nuovo modello di insediamento urbano". Divisi in sette gruppi di lavoro, gli studenti rispondono con altrettanti progetti. Il più convincente prevede una struttura primaria composta da portali a sezione triangolare che sostengono numerose piattaforme. Alcune di queste, collocate all'interno, ospitano il sistema infrastrutturale di quartiere. Altre, collocate all'esterno, sorreggono nuclei abitativi realizzati con cellule prefabbricate tridimensionalmente. Nella parte bassa del portale, su tre distinti livelli, corrono la metropolitana, l'autostrada, la monorotaia.

Il lavoro didattico negli Stati Uniti, consente a Tange di mettere a punto le idee del piano per la Baia di Tokyo (1960), un lavoro che avrà enorme influenza sulle ricerche dei Metabolisti e grande eco sulla stampa internazionale. Il progetto prevede una città galleggiante, che lega due estremi della baia ed è fondato sul concetto di rete, cioè di un insieme di relazioni dirette (stradali, autostradali, metropolitane...) e indirette (telefoniche, telegrafiche...) che sono in grado di integrare funzioni altrimenti atomizzate.

Da qui la scelta di un sistema lineare - al posto dei tradizionali schemi radiali o a scacchiera- che consente di organizzare un asse lungo il quale aggiungere elementi modulari; la netta divisione dell'organismo in elementi strutturanti, a cui è garantita una certa permanenza nel tempo, e di completamento, soggetti invece a una maggiore usura e obsolescenza; la interazione di attività diverse e complementari, accostate liberamente tra di loro.

Afferma Tange: d' ora in poi l'architetto dovrà trovare una sintesi tra due tendenze " tra due estremi in aperto conflitto: le grandi strutture dotate di prolungati cicli vitali, le quali, pur limitando la scelta individuale, determinano il sistema di un'epoca, e gli oggetti da noi usati nella nostra vita quotidiana, oggetti dotati di un ciclo vitale breve e che tuttavia consentono l'espressione della libera scelta individuale".

Visti a distanza di tempo, i progetti per Boston e Tokyo possono essere letti come arrischiate proiezioni verso un futuro ipertecnologico; come il mostruoso e ricorrente sogno dell'architetto di dominare a tutti i costi una crescita metropolitana che gli sfugge. Ma negli anni sessanta - segnati dall'esplosione della motorizzazione, dal dilagare delle autostrade, dal mito del benessere a tutti i costi- la risposta appare convincente: individua una nuova dimensione urbanistica per l'architettura; fornisce soluzioni al problema delle comunicazioni e delle reti; garantisce alla prefabbricazione di componenti standardizzate un ruolo all'interno di una complessa strategia urbana; razionalizza il caos e il mutamento pianificandolo all'interno di una griglia di riferimento; ridisegna un nuovo ruolo sociale per il progettista, strappandolo da una condizione di esilio e di marginalità in cui l'estetica del gesto e del bel segno tendeva inevitabilmente a porlo.

Nonostante questo eccesso di giustificazioni funzionali, è però nell'interpretazione poetica del tema che i metabolisti producono i loro risultati migliori.

Tower City (1959) di Kikutake ha una intensa dimensione paesistica data dallo skyline delle torri che campeggiano su gigantesche piattaforme circolari, ognuna delle quali ospita 3.000 abitanti. *Marine City* (1959) e *Ocean City* (1960) sono vibranti segni a scala territoriale. *Agricultural City* (1960) di Kurokawa colpisce per il delicato contrasto tra gli elementi strutturanti , rigidamente ortogonali, e le leggere coperture a tenda che vi si ancorano. *Helix Structure* (1961), sempre di Kurokawa, affascina per la struttura a spirale, che allude poeticamente al DNA e all'organismo in crescita. *Space City* (1962) di Arata Isozaki comunica una inquietante tensione, di sapore piranesiano, anche per la scelta di elementi strutturanti cilindrici il cui fusto allude a immensi ruderi di colonne doriche.

2.6 Fun Palace

Nel 1961 la regista di teatro Joan Littlewood commissiona a Cedric Price il progetto per un edificio altamente flessibile destinato a ospitare spettacoli di ogni genere. Cedric Price si fa affiancare da Frank Newby, che calcola le

strutture, e da Gordon Pask che si occupa di tutti gli altri aspetti ingegneristici. Il nome del progetto viene scelto l'anno dopo dalla Littlewood e da Price, durante un viaggio a New York, passeggiando lungo la 42 strada: *Fun Palace*, cioè *Palazzo dei divertimenti*. Vuole esprimere sia la polivalenza dell'edificio che può ospitare dalle manifestazioni politiche alle lotte greco romane, dai tornei di ping pong ai canti corali, dalle danze alle rappresentazioni teatrali, sia la possibilità per gli utenti di interfacciarsi attivamente con la struttura, contribuendo essi stessi alla realizzazione degli spazi. Gli obiettivi sono precisi; così li riassume Price: " le attività devono essere sperimentali e il luogo stesso deve essere effimero e mutevole. L'organizzazione dello spazio e degli oggetti che lo occupano deve, da una parte, stimolare la mente e il fisico dei partecipanti, e d'altra parte, permettere flusso del tempo e dello spazio, al fine di suscitare piaceri sia attivi che passivi".

Molti i punti di contatto con l'estetica situazionista di New Babylon: vi è un comune interesse per il gioco e il divertimento, per la flessibilità degli assetti spaziali, per il coinvolgimento attivo dell'utente. Ma rispetto alle opere dei situazionisti vi è anche una non trascurabile componente di prammatismo inglese che spinge a verificare i sistemi tecnologici e distributivi adottati per Fun Palace sino al particolare delle vie di esodo in caso di incendio.

Lo schema della costruzione proposta è molto semplice: si tratta di un edificio di forma rettangolare (260x110 metri circa) punteggiato da cinque file di quindici torri metalliche che supportano le strutture secondarie e, insieme, contengono gli elementi di servizio (dalle toilette ai cavi degli impianti).

Sopra le torri svettano le gru che servono a spostare da una parte all'altra i materiali con i quali si possono configurare gli spazi interni. Nota Banham: " il gioco delle variazioni proposto dal gruppo di progettazione di Fun Palace, supera in modo spettacolare quello che Constant ha previsto per la sua New Babylon, dove i pavimenti, per lo meno, sono fissi, anche se tutto il resto è amovibile. Fun Palace è concepito come un volume flessibile in cui i tetti, i muri, i pavimenti e i servizi possono essere riorganizzati a volontà, con pochissimi vincoli in ciascuna delle tre dimensioni".

Nonostante gli intensi sforzi di promozione, il progetto non trova finanziatori e non viene realizzato. Ma diventa un riferimento obbligato per i lavori dei gruppi di avanguardia e , in particolare, degli Archigram Sarà preso a modello più tardi, nel 1971, dal gruppo dei giovanissimi Renzo Piano, Richard Rogers e Gianfranco Franchini per redarre la proposta per il concorso del Plateau Beaubourg Centre Paris, poi realizzato col nome di Centro Pompidou.

2.7 Archigram: gli inizi (1961-1964)

Maggio del 1961. A cinque anni dalla mostra *This is Tomorrow* e nello stesso anno in cui l'inesauribile Buckminster Fuller propone di coprire il centro di New York con una immensa cupola geodetica che ne gestisca il microclima, sei giovani architetti - Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompon, David Greene,

Ron Herron, Mike Webb- pubblicano un foglio dal titolo *Archigram*. Il foglio, stampato alla bell'e meglio, è redatto secondo la tecnica del collage. Vi compaiono immagini di architetture organiche e neofuturiste, in prevalenza eseguite dai membri del gruppo, intervallate da brevi frasi, quasi parole in libertà dalla forte carica suggestiva : *organismo, movimento, architettura di nuova generazione, infinito, mobilità, consumabilità, evolutivo, rigettare i precetti del moderno, gioia*.

Il termine Archigram, spiegherà a distanza di tempo Peter Cook, connota un atteggiamento intransigente, laconico e dinamico. Quasi come un telegramma (in inglese telegram) o un aerogramma (aerogram), che annuncia la nascita di un nuovo evento.

Il foglio passa quasi inosservato tanto che se ne vendono meno di trecento copie, acquistate per lo più per curiosità.

Il secondo numero di Archigram esce l'anno dopo. Ha una maggiore consistenza grafica e mostra tre progetti emblematici: una costruzione in Fiberglass (autore: Greene) che riprende le forme organiche di un apparato digerente; un complesso residenziale a Lillington Street a Londra (autori:Chalk, Crompton, Herron) dove un insieme di capsule abitative formano un *cluster* che circonda un grande spazio a verde puntualizzato da servizi residenziali; uno *Shopping Viaduct* a Nottingham (autori: Cook, Greene) dove unità abitative sono assemblate all'interno di una macrostruttura.

Un estimatore di Archigram è Theo Crosby - l'organizzatore di *This is Tomorrow*- che si da da fare per farli esporre nel 1963 all' *Institute of Contemporary Arts*. La mostra, dal titolo *Living City*, è divisa in sette sezioni: *uomo, sopravvivenza, folla, movimento, comunicazione, posto, situazione*. Chiaro, data la scelta degli argomenti, l'omaggio all'estetica neobrutalista , agli Smithson , alla *Pop Art* e forse anche ai nuovi fenomeni di massa di cui la ribellione giovanile e la musica dei Beatles sono i più appariscenti. Ma vi è di più: l'inizio di una ricerca che azzera completamente le vecchie categorie architettoniche quali il brutalismo lecorbusieriano e il purismo miesiano al quale, in qualche modo, gli Smithson sono ancora legati, per cercare di prefigurare un nuovo genere di futuro.

Reyner Banham, che, con la sua ricerca teorica, si muove su una simile lunghezza d'onda, capisce l'importanza di questa svolta. Del gruppo se ne fa mentore, promotore e portavoce. Sarà lui che li inciterà a proseguire nel lavoro e a continuare la pubblicazione del foglio, che ampliato e migliorato nella veste grafica, con una frequenza pressappoco annuale, uscirà sino al 1970 (un altro numero, il 9^{1/2} verrà pubblicato nel 1974). Sarà sempre lui che sosterrà il gruppo nella stampa specializzata - Banham scrive per le maggiori riviste di lingua inglese e sino al 1964 é redattore della rivista *Architectural Review* - e nel 1964 porterà *Archigram 4* , sicuramente il migliore dei numeri pubblicati, con sè negli Stati Uniti, mostrandolo a Peter

Blake e a altri storici americani, contribuendo così a focalizzare sul gruppo l'attenzione della critica internazionale.

Archigram, sin dall'inizio, è un gruppo *sui generis*. I sei architetti provengono da esperienze formative diverse, hanno età diverse e, di regola, non lavorano insieme. Confluiscono volta per volta su singoli progetti, a seconda delle inclinazioni e della disponibilità di tempo.

Spirito teorico e propagandista del gruppo è Peter Cook: ha studiato all'*Architectural Association* con James Gowan e Peter Smithson ed è in stretto contatto con Banham, di cui, oltretutto, è casualmente vicino di casa. Poeta del gruppo è Ron Herron, che indaga con ossessione maniacale le nuove tecniche, per svilupparle formalmente e scoprire inaspettate interazioni tra queste, l'uomo e l'ambiente costruito.

Di Peter Cook è il progetto *Plug-in City* (1964). *Plug-in* è un termine inglese che significa "inserire la spina", "mettere corrente". Nel nostro caso significa una macrostruttura composta da una ossatura primaria lungo la quale scorrono i sistemi infrastrutturali e le opere di urbanizzazione, e sulla quale si possono attaccare e staccare a piacimento cellule tridimensionali fabbricate industrialmente, siano queste abitazioni, spazi commerciali, attrezzature per il tempo libero.

Evidente la relazione di *Plug-in City* al precedente progetto dello *Shopping Viaduct di Nottingham* e alle parallele ricerche, condotte sullo stesso tema, dai metabolisti giapponesi e, in particolare da Kisho Kurokawa e da Kiyonori Kikutake. Ma, rispetto a progetti quali *Ocean City* e *Marine City* in cui predominante è la dimensione territoriale, *Plug-in City* propone un approfondimento tecnologico e tipologico.

Studia dettagliatamente il concetto di prefabbricazione totale dei componenti abitativi. Le cellule edilizie previste sono, infatti, al pari delle automobili e di altri componenti meccanici, realizzate con materiali plastici e ferrosi e assemblate altrove. Con il risultato - del resto già mostrato da Buckminster Fuller con il suo bagno completamente industrializzato (1938/40) progettato per la *Dimaxion House* (1927/30) - di migliorare enormemente le prestazioni dell'oggetto edilizio che esce così dall'arretratezza e dal pressapochismo del processo costruttivo tradizionale.

Permette, inoltre, di prefigurare il funzionamento di una città i cui componenti possano essere facilmente sostituiti nel tempo. Se, in *Plug-in City*, infatti, le cellule edilizie stanno alla città come le spine elettriche stanno all'alimentazione di rete, è possibile pensare a una loro semplice e indolore sostituzione: la casa, come una lampadina, un televisore o un tostapane, potrà essere sostituita a scadenze periodiche, con una diversa e tecnologicamente più avanzata.

Plug-in City, infine, evidenziando e approfondendo l'analogia formale tra un sistema elettrico e la città, focalizza l'attenzione del progettista sui flussi di informazioni, di immagini, di prodotti che la metropoli, deve continuamente

gestire e processare (su questo tema insisterà, con un altro progetto- *Computer City* - Dennis Crompton).

Radicale e totalizzante, *Plug-in City* è un progetto utopico. Ma, almeno in parte e nelle sue linee principali, è sicuramente realizzabile. Il progetto *Capsule* di Warren Chalk (1964), un grattacielo composto da una struttura centrale di servizio sulla quale si agganciano a secco diversi modelli di capsule abitative, dimostra che è possibile - e , effettivamente, alcuni prototipi, come vedremo in seguito, saranno realizzati sul finire degli anni sessanta- pensare a un nuovo modo di costruire, organizzato per componenti prodotti in fabbrica e assemblati in loco, molto più intelligente e produttivo di quello artigianale e scultoreo insegnato nelle scuole di architettura.

Su un versante ancora utopico è l' altro esemplare progetto realizzato dagli Archigram nella prima metà degli anni sessanta: *Walking City* (1964) di Ron Herron . Si tratta di strutture abitative lunghe 400 metri e alte 220 poggiate su otto gambe, che ne permettono gli spostamenti. Le immagini proposte da Herron fanno scalpore. Soprattutto perché sintetizzano con la forza del disegno le idee di indeterminatezza prevalenti in questi anni, e in particolare della città mutevole nella propria posizione spaziale e non solo nella propria configurazione architettonica. Banham racconta che quando uno dei custodi del modernismo, lo storico e critico Sigfried Giedon, vide i disegni di Herron per *Walking City* ne restò inorridito, anche perché non voleva credere al tono scherzoso della proposta " Chi- diceva-potrebbe realizzare disegni tanto elaborati, se poi non vuole essere preso sul serio?".

E qualche ragione, almeno in parte la aveva. Se non altro nel senso che gli Archigram, che sono divoratori di libri e fumetti di fantascienza, pongono pressantemente a una cultura architettonica sempre più asfittica, che cerca di risolvere il nuovo in esangui formule stilistiche , il problema dello stretto rapporto tra immaginazione, progetto e futuro. Le enormi macchine mobili di *Walking City* che sbarcano davanti a Manhattan, che campeggiano nel deserto o che sbucano dal mare di fronte ad una Algeri in cui è stato realizzato il piano *Obus* di Le Corbusier indicano che la ricerca architettonica non può fermarsi, limitandosi alla gestione dell'ordinario e del fattibile; e anticipano la speranza , che sarà fatto propria dagli studenti del sessantotto, che la professione possa finalmente proiettarsi verso l'utopia e l'impossibile. Nel 1964 il gruppo Archigram si disperde. Greene e Webb partono per andare a insegnare negli Stati Uniti, Chalk e Herron tentano l'attività privata, Crompton si impegna in un progetto governativo. Continueranno, però a lavorare insieme a numerosi progetti, amministrando e sviluppando un patrimonio di idee che hanno messo sul tappeto.

2.8 La linea arcaico ecologica

Torniamo indietro di un anno: al 1963, quando in Austria due giovani architetti Hans Hollein e Walter Pichler scrivono un manifesto. Titolo: *Architettura assoluta*. Tesi: l'architettura vera non ha nulla di funzionale. " La forma di

un'opera non si sviluppa partendo dai presupposti materiali di uno scopo. Un'opera architettonica non deve mostrare il proprio modo d'uso, non è espressione di una struttura né di una progettazione, non è un involucro né un riparo. Un'opera architettonica è se stessa. L'architettura è senza scopo". A sostegno di questa tesi, tra il 1962 e il 1964, Hollein propone alcuni progetti dal forte impatto espressivo. Segni brutali, sensuali, terribili in cui l'architettura domina lo spazio, guizzando verso l'alto, scavando la terra, estendendosi in tutte le direzioni. *City Communication Interchange* (1962), è un monumento in cemento che celebra la comunicazione, *Stadt* (1962) è una città di pietra. *Aircraft Carrier in the Landscape* (1964) è l'immagine di una portaerei ubicata all'interno di un paesaggio agricolo.

Volutamente irrealizzabili, i paesaggi intensamente surreali di Hollein ricordano i racconti di Borges: deserti dove vagano gli immortali, labirinti in cui si perde la ragione, spazi infiniti di un universo

macerato dall'irrazionalità del caso e dall'infinito scorrere del tempo.

Suggerendo che dietro le forme si cela qualcosa di più che la semplice funzionalizzazione dello spazio, prospettano anche una speranza: che l'uomo si distolga dalle sue occupazioni quotidiane e recuperi spazio (lo spazio) per la riflessione. Così la portaerei che plana nel paesaggio diventa un invito alla riscoperta della dimensione ecologica e al nomadismo - a vagare cioè nel territorio come in un mare- e insieme una sottile critica alla logica militare e produttivista dell'architettura che ha trasformato il costruire nella realizzazione di edifici efficienti ma senza vita simili a eccellenti macchine da guerra.

Segni, più evanescenti, ma non meno forti sono proposti da Pichler, per esempio con il progetto *Unterirdische Stadt* (1963), che delinea un ambiente urbano, quasi piranesiano, fatto di percorsi e elementi di interconnessione. E anche da un terzo austriaco, Raimund Abraham che tra il 1962 e il 1967 produce disegni di città immaginarie che recuperano aspetti naturali e qualità arcaiche, teorizzati nel 1963 in un testo *-Elementare Architektur-* che avrà una certa influenza negli anni a venire.

In opposizione alla linea tecnologico-metabolista si delinea così una linea arcaico-metafisica che ne critica l'eccessivo ottimismo e l'ingenua fiducia nelle capacità autorigenerative del sistema. La salvezza, se ve ne è una, risiede in altri valori: nella metafisica, nella ricerca di se stessi, nel ritorno alla natura, nella libertà e nella fratellanza. Del resto a partire dal 1963 una nuova coscienza si sta formando: attraverso la protesta degli studenti (la rivolta di Berkley è del 1964); la ricerca di nuove forme espressive (i Beatles nel 1963 spopolano al Palladium, nel 1964 viene lanciata la minigonna, nello stesso anno i Rolling Stones lanciano Satisfaction); l'antimilitarismo (nel 1964 si intensifica la presenza americana nel Vietnam e, nello stesso tempo, monta il movimento di opinione contro la guerra) la lotta contro il razzismo (la grande marcia di M.L. King è del 1963 e in quegli anni, una dopo l'altra, le colonie africane ottengono l'indipendenza); il misticismo ricercato nelle filosofie

orientali e l'uso di sostanze allucinanti (il fenomeno degli *hippy* comincia nel 1965, ma nasce sul terreno della ribellione *beatnik* degli anni cinquanta). Delle due linee, la arcaico-ecologica, sarà sicuramente quella che avrà più successo negli anni successivi. Ma sarebbe un errore vedere l'altra come soccombente in quanto contrapposta e alternativa. Ai lavori e alle problematiche dei progettisti della linea tecnologico-metabolista, almeno nella sua accezione giocosa e anti-sistema (pop, archigram, situazionista), attingeranno numerosi gruppi di avanguardia, anche quelli più radicalmente alternativi al sistema. Così accadrà che Soleri realizzerà la sua comunità costruendo una megastruttura; che le comuni hippy utilizzeranno le cupole geodesiche di Buckminster Fuller; che le città-luna park degli Archigram e dei situazionisti saranno riprese dagli Archizoom, da Superstudio e dalle decine di gruppi di avanguardia che si costituiranno tra il 1966 e il 1970; che le strutture reticolari saranno utilizzate nelle tesi di laurea degli studenti più politicizzati.

Nonostante le diversità, infatti , entrambi le linee, tecnologico-metabolista e arcaico-ecologica, condividono numerosi presupposti, sulla base dei quali è possibile operare commistioni e integrazioni. Tra questi ne segnaliamo cinque. Innanzitutto la medesima coscienza della fine di ogni formalismo stilistico. Le nuove enormi possibilità tecniche svincolano l'architettura dai pregiudizi formalistici della composizione architettonica. D' ora in poi non avrà più senso pensare in termini di stile, ma occorrà azzerare il linguaggio architettonico, per ricercare un nuovo e più autentico rapporto tra l'uomo e l'ambiente costruito.

Vi è poi una comune fascinazione per il futuro. Contro la costruzione come sfibrante ripetersi dell'uguale, si dovrà sperimentare il nuovo, l'inconsueto. Risultato: le architetture , come gli organismi complessi tenderanno a muoversi, come i calcolatori cominceranno a diventare intelligenti, come il cinema riceveranno e proietteranno immagini, come le navi si muoveranno nel mare del paesaggio. Si rompe l'unità disciplinare. Si ibridano discipline diverse. Si aprono infinite nuove e futuribili possibilità espressive.

Un terzo aspetto è il comune interesse per l'opera aperta. Da qui l'orientamento verso configurazioni dinamiche che possono cambiare nel tempo, per ciò che è incompiuto, per la forma indeterminata, dove singoli pezzi possono essere aggiunti e altri eliminati o sostituiti.

Vi è, poi, una nuova sensibilità per il tema dei flussi e del movimento. Infrastrutture e reti acquisteranno un rilevante valore spaziale e formale. Si progetta per una comunità in continuo movimento a cui bisogna fornire sia un nuovo senso, sia una nuova estetica a cui ancorarsi.

Vi è, infine, un medesimo sentire la centralità della persona anche nella sua fisicità. Da qui la fine di una estetica fondata sulla centralità della massa muraria. Sarà il soggetto umano e non l'oggetto architettonico che, con il suo muoversi nello spazio, farà architettura.

2.9 Post scriptum: I Maestri

I tre grandi protagonisti dell'architettura moderna vivono abbastanza a lungo da percepire i cambiamenti che si profilano all'orizzonte. Wright muore nel 1959, Mies nel 1969 e Le Corbusier nel 1965.

Wright, che raggiunge e supera i novanta anni, lavora energicamente su progetti sempre più aerei e vibranti, liberi da ogni codice. E negli anni cinquanta, mostrandosi aperto a tutte le innovazioni, sperimenta originali tecniche realizzative che prevedono anche l'autocostruzione e l'uso di nuovi prodotti, tra cui le recentissime materie plastiche per le quali ipotizza ecologiche calotte semiferiche collegate tra di loro come le capanne dei villaggi indiani.

Mies, che nel 1960 ha ampiamente superato i settanta anni (per la precisione al volgere del decennio ne ha settantatre, essendo nato nel 1886) dematerializza la propria architettura sino ad arrivare a quell'ineffabile nulla sul quale lavorerà tanta ricerca radicale. Tanto per fare due date: il Seagram Building è terminato nel 1958 e nel 1962 inizia il progetto per la Nuova Galleria Nazionale di Berlino, forse la più laconica delle opere del Maestro tedesco.

Ma è Le Corbusier - anch'egli ultrasettantenne, essendo nato nel 1887 - che con due realizzazioni abbandona il brutalismo da lui stesso inventato e da prova di una straordinaria vitalità e di una intensa capacità di prefigurazione del nuovo. Sono il padiglione Philips e il progetto del padiglione per esposizioni a Stoccolma. Per il padiglione Philips, che doveva essere montato alla esposizione mondiale di Bruxelles del 1958, cede il compito della progettazione al suo assistente Xenakis che pensa a un coraggioso paraboloide iperbolico. Per dedicarsi, invece, a un filmato-messaggio multisensoriale dagli alti contenuti esistenziali, che accoglie i visitatori del padiglione. Scrive Le Corbusier al responsabile della Philips " Non darò al vostro padiglione una facciata, ma vi comporrò un Poema elettronico contenuto in una "scatola"... Sarà composto di pitture, ritmi colorati, musica. Combinerà in un insieme unitario quello che i film, i dischi, i colori, le parole, i suoni e il silenzio hanno dato separatamente. Durerà dieci minuti e sarà proiettato ogni volta per una platea di 500 spettatori. Il padiglione rassomiglierà quindi a uno stomaco che fagociterà 500 spettatori e li espellerà automaticamente alla fine dello spettacolo...".

Le Corbusier passa molto tempo tra musei e collezioni per selezionare e mettere insieme le immagini del filmato. Le sceglie personalmente: dalle più armoniose alle più terrificanti, comprese quelle dei mostri e dei campi di concentramento.

La musica, diffusa con effetti speciali, è arrangiata da Edgar Varèse, musicista di avanguardia, che Le Corbusier chiama direttamente a collaborare.

Le Corbusier mostra di comprendere perfettamente le potenzialità dei mezzi elettronici di comunicazione: la forza dell'immagine si sostituisce alla chiarezza della forma; discipline diverse si integrano in un unico medium; il

vero prevale sul bello; si attua il coinvolgimento multisensoriale. Ma , come è stato notato da più di un critico, il Maestro non dà seguito all'esperimento, che nella sua produzione rimane un episodio isolato e a se stante.

La seconda opera è del 1962 : un ambiente per esposizioni permanentemente di opere di Matisse, Picasso e Le Corbusier previsto per Stoccolma e realizzato, successivamente, con varianti, a Zurigo come "Maison de l'Homme" (progetto 1963). Rispetto al padiglione Philips, la *Maison de l'Homme* segna un passo indietro perché l'architetto ritorna a una dimensione esclusivamente architettonica. Ma vi è di nuovo un originale approccio ai problemi della composizione. Se volessimo usare un linguaggio recente diremmo: per il modo in cui destruttura la forma. Per esempio dividendo l'edificio in due parti -una tettoia dal forte impatto plastico e una sottostante costruzione modulare - contrapposte tra di loro. Oppure per il contrasto tra il monocromo della tettoia e gli sgargianti colori dei pannelli del padiglione. O per il brutalismo di alcune figure contrapposte al purismo di altre. O anche si potrebbe notare che lo spazio *in-between* della terrazza sembra una prefigurazione della copertura di Tschumi al Fresnoy. Fermiamoci qui. E' bene non spingersi oltre per evitare di correre il rischio di sovrainterpretazione, applicando categorie di giudizio contemporanee a fenomeni che sicuramente hanno altre chiavi di lettura. E se proprio vogliamo cercare segni premonitori dell'architettura radicale e di avanguardia degli anni sessanta li troveremo più agevolmente nei lavori di Buckminster Fuller, Frei Otto, Konrad Wachsmann, Friedrich Kiesler, Bruce Goff, George Nelson, William Katavolos e, nel campo artistico, nell'opera dei Surrealisti e, soprattutto, di Duchamp. Tuttavia una cosa è certa: *this is tomorrow*. Alla fine degli anni cinquanta, una nuova epoca si sta profilando. E anche i Maestri, come attenti sensori, lo avvertono.