

It is much worse to tell a lie than to kill somebody. If you kill somebody and then lie about it, then the lie is worse.

1. Architettura contemporanea e avanguardia

1.1 Nuovi valori

L'architettura radicale, quella che negli anni sessanta e settanta era una pratica esoterica riservata a una elitaria minoranza di addetti ai lavori, ha sicuramente vinto la sua battaglia. Da diversi anni le opere di Gehry, Koolhaas, Coop Himmelb(l)au, Fuksas, Hadid, Coates, Libeskind, Tschumi, Eisenman, Miralles, Ito, Stark, Nouvel, Mendini, Sottsass riscuotono, infatti, un successo di critica e di pubblico senza precedenti. Le foto del museo Guggenheim di Bilbao, per esempio, hanno fatto il giro di tutti i giornali, anche quelli tradizionalmente meno attenti all'architettura. Con un effetto pubblicitario al di sopra di qualsiasi previsione: progettato per ospitare sì e no cinquecentomila visitatori l'anno, il museo a dodici mesi dell'apertura (ottobre 1997) ne aveva attirati un milione e quattrocentomila. Introito: 40 miliardi di lire. E un indotto di diverse centinaia di miliardi, secondo alcuni pari allo 0,5 per cento del prodotto interno lordo dell'intera Città basca. Con minor enfasi, ma con altrettanta ammirazione, si è parlato del piano di Euralille di Koolhaas e dell'ampliamento dell'Opera di Lione o dell'Istituto del Mondo Arabo di Parigi, ambedue di Nouvel.

Certo, sulla stampa inglese appaiono bordate contro l'ampliamento del Victoria and Albert Museum di Libeskind e una magnifica opera di Zaha Hadid quale la Cardiff Opera House può essere boicottata, sino a impedirne la costruzione. Ma Libeskind e Hadid, nello stesso periodo, hanno raccolto unanimi consensi e importanti commesse. Non ultimo dei quali il museo ebraico di Berlino di Libeskind che ha avuto ampia eco sulla stampa internazionale. Insomma: non è proprio il caso di parlare di architetti incompresi.

Sembrerebbe un controsenso: architettura radicale ma, nello stesso tempo, di successo, tanto da diventare quasi di moda. Da qui l'imbarazzo nel continuare a usare un termine che suggerisce un'attività controcorrente, incompresa dalla mediocrità dei più, proiettata sull'onda lunga. Eppure di architettura radicale è bene, a mio parere, continuare a parlare. Innanzitutto perché i protagonisti degli anni novanta hanno partecipato in prima linea ai movimenti degli anni sessanta o settanta (è il caso di Eisenman, Isozaki, Kurokava, Coop Himmelb(l)au, Hollein, Ambasz e più tardi Fuksas, Koolhaas, Tschumi, Nouvel) oppure perché ne sono stati fortemente influenzati (Coates attraverso Tschumi, Hadid via Koolhaas ecc...). Ma soprattutto perché si sta consumando una rottura esplicita e senza precedenti verso la tradizione disciplinare dell'architettura, anche la più recente, quella per capirci del Movimento Moderno, dell'Organicismo, dell'Espressionismo, del *Post Modernism*. Ad essere messi in discussione sono gli insegnamenti sino a qualche decennio addietro considerati indubitabili. Al mito che la forma segue

la funzione o che, comunque, sia interrelata a essa (*form and function are one*, diceva Wright) si sostituisce il presupposto che entrambe possano essere tra di loro indipendenti o interdipendenti secondo modalità diverse da quelle tradizionali. Al principio che lo spazio interno debba trovare espressione all'esterno e viceversa si preferisce quello della loro possibile indifferenza o complementarità. Al presupposto che l'edificio sia l'espressione di una struttura di parti tra di loro interrelate, sia pure attraverso dissonanze, si contrappone l'altro, più liberatorio, secondo il quale le parti possono essere anche semplicemente accostate e giustapposte. Al postulato che lo scopo dell'architettura sia il raggiungimento dell'armonia e dell'equilibrio, sia pure inteso in senso dinamico, si sovrappone l'ipotesi che sia possibile realizzare anche spazi disarmonici e stridenti. All' ideale di realizzare forme con caratteristiche di permanenza e immutabilità si sostituisce il principio della volatilità dell'immagine elettronica. E, infine, il presupposto antropocentrico è posto in crisi da spazi dislocati, fluidi, fortemente instabili.

Due tesi alternative allora sono possibili. La prima, sostenuta da alcuni critici, secondo la quale l'architettura radicale, per diventare vincente, ha abbandonato molta della propria capacità di incidere per annacquare in un nuovo stile gestito, con le tecniche della moda, da un sofisticato star system. La seconda, che cercheremo di sostenere in queste pagine, che, con l'immissione delle idee elaborate a partire dagli anni sessanta, l'architettura stia mutando profondamente, orientandosi verso nuovi paradigmi e nuovi valori. Insomma che stia nascendo un fenomeno tanto denso e importante da poter essere paragonato a quello che quasi un secolo addietro diede vita al Movimento Moderno.

Certo, come in tutti i movimenti che si formano, non mancano deviazioni modaiole e cadute di tono. E sempre è in agguato l'abbraccio mortale di personaggi, quali Philip Johnson, che vorrebbero trasformare le ricerche architettoniche contemporanee in semplici fatti stilistici, per esempio attraverso l'etichetta decostruttivista intesa come un nuovo gusto verso articolazioni complesse e staticamente inquietanti. Ma la ricerca contemporanea è molto più di queste cose. Cosa, cercheremo di vedere qui di seguito.

1.2 Il cheapscape

Torniamo a Gehry. L' architetto canadese si fa notare al vasto pubblico con un'opera piccolissima. L' ampliamento della sua abitazione. Lo realizza nel 1978, in un momento di crisi, quando decide di abbandonare una attività professionale di successo per iniziare una ricerca artisticamente più gratificante. La casa solleva un certo scandalo, soprattutto tra i vicini che poco sopportano l'uso in facciata di materiali industriali poveri quali bandoni e reti metalliche.

In realtà Gehry ha operato una scelta contestuale. Bandoni e reti sono, infatti, estensivamente utilizzati, spesso anche con una certa sensibilità espressiva, nei quartieri più poveri della città, dove prevale l'esigenza di economicità e scarsa e nulla è quella rappresentativa. E sono anche installati nelle villette borghesi, ma solo per scopi utilitari, nelle zone di servizio o per realizzare depositi per gli attrezzi.

E' proprio il rovesciamento di luogo -in un contesto borghese e non in uno *slum*- e di funzione -in facciata e non nel retrogiardino- che fornisce all'architetto nuove possibilità espressive e indica una via alternativa per la ricerca architettonica: che sia possibile utilizzare come risorsa creativa il *cheapscape* -cioè l'universo dei segni degradati e compromessi del paesaggio urbano delle periferie e delle zone di margine- che produciamo, che ci circonda ma verso il quale mostriamo un atteggiamento equivoco e ambivalente, di accettazione pratica ma di disprezzo estetico.

Da qui tre conseguenze.

Innanzitutto la possibilità di rinnovare la ricerca architettonica, azzerandone i manierismi e vivificandola con l'uso di un linguaggio libero da regole e costrizioni. Avremo allora, per usare un'espressione di Barthes più volte ripresa da Zevi, un grado zero di scrittura, garantito da una lingua che, rispetto a quelle colte e paludate, è sicuramente più flessibile e più aderente alla realtà dei fatti perchè meno compromessa da canoni stilistici e da apparati retorici consolidati.

Il *cheapscape* permette, poi, il formarsi di una nuova sensibilità per le forme e i materiali a noi contemporanei. Decontestualizzati, reti, bandoni e materie plastiche acquistano valori inaspettati: diventano schermi trasparenti, piani ondulati su cui scorre la luce, oggetti dalla forte intensità materica. Insomma: nuovi materiali, le cui insondate potenzialità espressive non sono state ancora compromesse da valori connotativi cristallizzati nel tempo.

Infine la nuova sensibilità verso un paesaggio urbano fatto da materiali poveri e comuni sposta il criterio del giudizio dall'ordine del bello all'ordine del vero. Il bello presuppone un'oggetto che rappresenti qualcosa che è altro da sé: una perfezione verso la quale si tende, una verità logica, la prova di un'evidenza. Il vero, invece, è la corrispondenza dell'oggetto con il suo rappresentato, il suo essere così e non altrimenti: senza maschere stilistiche, senza camuffamenti ideologici.

Dietro la scelta del *cheapscape* di Gehry è facile intravedere la logica transustanziale dei *ready made* di Duchamp, la sensibilità decontestualizzante Dada, i materiali di scarto dei Nouveaux Réalistes Francesi, e la messa in scena dell'oggetto negli happening di Karpow. Ma soprattutto la Pop Art che Gehry conosce di prima mano attraverso la frequentazione di artisti e scultori. Con uno dei quali, Oldenburg, si trova a collaborare per realizzare a Venice, Los Angeles, gli uffici dell'agenzia pubblicitaria Chiat/Day/Moyo. Ne viene fuori un insieme disorganico,

composto da due edifici diversi incernierati tra di loro da un corpo di fabbrica a forma di binocolo, che funge da ingresso e da richiamo visivo. In una intervista del gennaio 1993, Gehry attribuisce a Oldenburg la paternità dell'idea di questo oggetto iconograficamente così ingombrante. Ma ne condivide la scelta: "so quello che ho fatto, so quello che ha fatto lui. So che non ho fatto il contrario. E inoltre so che è bello e che è più fotogenico di altre cose...". Tanto che in una successiva opera, il ristorante Fish Dance a Kobe (1986/87), in Giappone, realizzerà un'altra icona, un pesce-insegna alto più di tre piani che svetta rispetto agli altri corpi di fabbrica. Concepita come immagine-oggetto l'architettura tende a trasformarsi in scultura. Scherzosamente Oldenburg affermerà che un edificio si distingue da una statua solo perché al suo interno vi si trovano i gabinetti. Ma il problema è più serio e va, ovviamente, oltre questa sia pur felice battuta. Il critico Pierre Restany, in un memorabile saggio dal titolo "la vita la viviamo al presente permanente", nota che si sta realizzando una sorta di scambio. Da un lato l'arte cerca di trovare un supplemento di verità proiettandosi sempre più attivamente all'interno del reale, sino a confondersi con questo. Dall'altro gli oggetti reali (cioè i prodotti di design e le architetture) si pongono sempre più come puri oggetti di scultura e di pittura, rifiutando di mostrare il loro aspetto utilitario. Ma se l'arte tende verso l'oggetto e quest'ultimo tende verso la arte, cambiano i ruoli, e si scardina definitivamente uno dei postulati del Movimento Moderno: la ben definita divisione tra gli ambiti disciplinari. Qualcosa di nuovo bolle in pentola.

1.3 Una sensibilità Pop

1994. Jay Chiat, titolare dello stesso ufficio pubblicitario che ha commissionato l'edificio-binocolo di Los Angeles a Gehry, decide di ristrutturare la propria sede di New York. L'incarico è affidato a Gaetano Pesce, designer e architetto radicale.

Pesce verso la fine degli anni sessanta aveva progettato alcuni inquietanti mobili pop quali la *moloch lamp*, una lampada da terra ricavata ampliando a dismisura le dimensioni di una comune lampada da scrivania, *il pugno*, una invitante poltrona a forma di mano aperta e *serie up*, una poltrona dalla morfologia femminile che trattiene mediante una catena un sovradimensionato poggiatesta sferico. In seguito aveva lavorato con feltri, tessuti e resine, prefigurando nuove tipologie di arredo, e progettato alcuni edifici, tanto incisivi nella loro volontà di recupero e di riciclo dei materiali metropolitani, da rasentare il trash. Obiettivo: documentare il nostro tempo, infondere nuova energia all'architettura, realizzare immagini per una società evolutiva, progressiva, postmoderna che cerca, metabolizzando i propri oggetti, di ritrovare valori quali l'ottimismo, il piacere, l'innovazione, la curiosità.

La Chiat/Day, una società che per suo stesso statuto lavora nel campo della creatività, rappresenta per Pesce il cliente ideale. Intanto perché propone un

programma innovativo: abolire il posto di lavoro fisso per realizzare un ambiente flessibile, infrastrutturato con le più sofisticate tecnologie elettroniche -dalla rete dei computer alle attrezzature per la videoconferenza- dove ognuno volta per volta utilizzi quello che gli serve in realzione alle esigenze dell'incarico che svolge. E poi perché richiede al progettista di realizzare un luogo di lavoro che insieme stimoli la fantasia degli impiegati e veicoli messaggi positivi per i clienti.

Il progetto di Pesce si caratterizza, innanzitutto, per un pavimento dal forte impatto iconico: resine rosse, blu e gialle delimitano i campi di un disegno a forma di volto visto di fronte e di profilo e, anche, una enorme freccia che dà la direzione d'ingresso. Poi per la scelta dei materiali: alcuni di riuso quali le videocassette sovrapposte sino a formare la parete della mediateca; altri dal forte impatto tattile, quali i feltri che rivestono i frontali dei tavoli porta-computer; altri ancora conformati in modo da suggerire immagini antropomorfe, anche inquietanti. Tra queste ultime una bucatiera, realizzata in materiale plastico, che ricorda le bocche delle bambole gonfiabili in vendita nei porno-shop di tutto il mondo.

Siamo sicuramente di fronte a un'opera antifunzionalista. E, in effetti, nella sede della Chiat/Day si respira l'aria di una recuperata innocenza, che non esita a sacrificare l'utile all'inutile. Ma, come ha messo in risalto Jay Chiat, in una intervista rilasciata qualche mese dopo l'inaugurazione dell'opera, il progetto alla fine funziona anche in termini economici, dimostrando che l'equazione libertà creativa-spreco economico, non è più facilmente sostenibile. La scelta di un *lay-out* così poco ortodosso ha comportato, infatti, rispetto ad un'assetto tradizionale dove a ogni persona corrisponde una postazione di lavoro, un risparmio di spazio dell'ordine del trecento per cento. E un ambiente fortemente caratterizzato dal punto di vista formale è, inoltre, strumentale a una struttura produttiva che vende immagine e creatività.

Tentiamo allora un'ipotesi: che la creatività non è più giustificabile come fuga da una struttura produttiva articolata da leggi astrattamente razionali (per esempio quelle messe in luce dal funzionalismo) ma una strategia perfettamente funzionale a questa società postmoderna. Con la conseguenza che i luoghi dove si consuma l' eccesso di fantasia non sono luoghi di evasione ma, come nota Andrea Branzi: "parti omogenee della civiltà della comunicazione, dei consumi, esempi scientifici del nostro presente...". Se l' ipotesi è vera, urge rivalutare l'eredità della cultura radicale, che su questi temi da almeno trent' anni ha lavorato, riconoscendole una capacità prefigurativa tanto anticipatoria da essere quasi profetica.

1.4 Il compito omerico del design

Ottobre 1996. Alessandro Mendini, promotore del design radicale in Italia, scrive un articolo dal titolo: "Duemila, da che parte stare. Guida per un elenco di oggetti degni di entrare nel prossimo millennio". I prodotti di design

che sforna il circuito produttivo, sostiene, non hanno un'anima; sono messi in commercio solo per rispondere a usi pratici. Un oggetto, che abbia valore antropologico, aspira, invece, a immergere "il violento consumo delle cose in un flusso narrativo, evocativo, psichico, emotivo". Solo così può diventare un sistema di utopie, di scommesse progettuali, di umori, trasformandosi in latore di un racconto che permette all'uomo "ipermoderno di spaziare nell'universo degli oggetti come in una infinita Odissea".

Riferimenti per il progettista non possono essere i prodotti industriali del Bauhaus con le loro certezze geometriche, nè le opere rinascimentali, con il loro intellettualizzato apparato simbolico. Sono piuttosto gli oggetti dei primitivi, dove linguaggio, tecnica, funzione, materia, costi, messaggio convergono nel tentativo di operare una sintesi " un risultato sano e armonico, secondo natura".

Liquidabile con facilità come un ennesimo richiamo al primitivismo, sia pur rivisto in chiave elettronica, la tesi di Mendini, ha uno specifico interesse. Vi ritroviamo il bisogno di azzeramento disciplinare riscontrato a proposito del *cheapscape*. Con la differenza che Mendini fa riferimento ai valori pre-economici delle società preistoriche o protostoriche, mentre l'estetica del *cheapscape* li ricerca nei valori post-economici della società metropolitana.

Vi è poi l'esigenza di riscoprire l'oggetto in tutta la sua complessità: di simbolo, di totem che interagisce con la coscienza e con l' apparato sensorio; quindi, oltre alla vista, anche con il tatto, l' olfatto, il gusto, l'udito.

Mellini sottolinea , inoltre, l'importanza dei valori relazionali dell' oggetto - quelli che cioè permettono di trasformarlo in un medium attraverso cui innestare catene di significazioni- antepoendoli alle ricerche sulla forma in quanto tale. Da qui l'esigenza di una maggiore apertura della progettazione verso il mondo esterno e un relativo disinteresse per i rapporti che si risolvono tutti all'interno dell'oggetto, quali i sistemi proporzionali, le armonie, le articolazioni tettoniche.

Vi è infine l'esigenza di privilegiare la vitalità sulla pura razionalità. Scriveva Mendini nel 1991 " la razionalità così come mi attira, mi fa molta paura. Io non credo che i fenomeni e i processi progettuali - a parità di obiettivi- possano porsi il traguardo ideale di una perfezione organizzata dai tecnici. Io credo all'opposto che le possibili risoluzioni progettuali del futuro si trovino proprio nella vitalità indisciplinata e incontrollabile di quei milioni di esperienze individuali che sfuggono a ogni categorizzazione".

Se il razionalismo è superato dall'intensità del sentire primitivo, se al monoteismo delle costruzioni globali e onnicomprensive subentra un politeismo sperimentale e tollerante, e se, infine, all' ideale di una organizzazione strutturata della realtà si contrappongono le analisi sulle capacità di relazione degli oggetti o sulle loro caratteristiche primarie quali il *sapore*, l'*odore*, il *tatto*, il *suono* , se avviene tutto questo muta il quadro di riferimento per l'architettura.

Mellini cerca di dimostrarlo a Groningen dove nel 1995 completa il nuovo museo d' arte. Collaborano con lui, Philippe Starck, Michele De Lucchi, Coop Himmelb(l)au, quasi a sottolineare che per realizzare un'opera così complessa quale una casa per le arti, non sono più sufficienti sintesi individuali, ma è bene giustapporre interpretazioni di più soggetti. L'intera opera è sorprendentemente varia. All'esterno, la parte progettata da Mellini richiama, con le sue forme stereometriche, l'architettura metafisica italiana, però destabilizzata da un eccesso di decorazioni, alcune delle quali di sapore mediterraneo se non islamico. La struttura ideata da Coop Himmelb(l)au le si contrappone con le lame delle taglienti pareti che sembrano quasi scivolare dall'edificio e con il forte sapore decorativo di inconsueti pattern cromatici. All'interno, Stark adopera, per il padiglione delle arti decorative un linguaggio evanescente, fatto di tende trasparenti; De Lucchi, utilizza per il padiglione di archeologia e storia, segni della tradizione razionalista; Mellini lavora, nella sala per le esposizioni temporanee, con immagini connotate in senso metaforico; Coop Himmelb(l)au realizza, nel padiglione di arte antica, uno spazio meccanico e stridente.

E' interessante notare che nello stesso periodo in cui Mellini realizza il museo di Groningen, altri esponenti dell'avanguardia artistica, quali Rem Koolhaas, Bernard Tschumi, Peter Eisenman stanno lavorando a opere dove il concetto di totalità organica è messo in crisi. Villa Dall'Ava (1991) e Euralille (1996) sono due esempi di progettazioni, una alla piccola scala e l'altro alla scala urbanistica, dove alla logica dell'unità subentra quella dell'accostamento. Ma pur sempre si tratta di insiemi legati da un sistema comune, sia questa un sovraordinato segno organizzatore o l'unità stilistica dei pezzi. Nel museo di Groningen i contributi dei quattro team di progettazione, invece, si sovrappongono, senza reali soluzioni di continuità, proponendo un caotico microcosmo dove convivono segni e spazi che afferiscono a culture e a tendenze estranee e incomunicabili: volumi chiusi e pareti frammentate; trasparenze e masse opache; policronie sgargianti e pallidi monocromi; materiali tradizionali e industriali; spazi caldi e avvolgenti e freddi angoscianti. Afferma Mellini: " il gruppo non realizza solo il principio della superiorità dell'insieme sulla somma delle parti. Il gruppo colma il vuoto, il baratro che circonda l'idea progettuale del singolo, soddisfa il bisogno della discussione e del dubbio, e agisce come verifica prima ancora che il risultato sia ottenuto; dunque anticipa l'esito del progetto e la realizzazione dell'opera, pone l'esito finale più sotto forma di domanda che di risposta". Se l'uomo è un moderno Ulisse, insomma, deve accettare il pluralismo, fondandolo come estetica: non può vagare protetto dalle reti di sicurezza dell'autoconvincimento e dell'autoreferenzialità, né può deprivare la realtà della sua vitale complessità, riducendola a pochi, coerenti e decifrabili segni.

1.5 Situazioni

1982. Due architetti, formatisi alla Architectural Association di Londra, partecipano al concorso per il parco de la Villette a Parigi. Sono Bernard Tschumi, che lo vince, e Rem Koolhaas. Entrambi i progettisti rifiutano la gerarchia strutturata dei pieni e dei vuoti; propongono invece, una organizzazione per livelli (*layers*) ciascuno caratterizzato da una propria logica.

Il progetto di Rem Koolhaas di livelli ne ha cinque. Nel primo la superficie del parco è zonizzata secondo sottili striscie a ciascuna delle quali corrisponde una funzione. Nel secondo, detto dei "coriandoli", elementi architettonici puntiformi (chioschi, aree per il gioco, spazi per il pic-nic) sono casualmente disposti lungo l'area. Nel terzo livello si organizza un sistema di distribuzione fondato su un cardo e un decumano e, accanto, percorsi minori a geometria variabile che connettono i principali punti di interesse. Nel quarto sono presenti gli elementi architettonici di maggior rilievo: il Museo della Scienza, la Grande Halle, la Città della musica. Il quinto è relativo alle connessioni con il quartiere circostante.

Koolhaas sottolinea che la sua composizione per livelli ha un obiettivo: realizzare una struttura debole, resa flessibile dalla relativa autonomia delle parti; in grado, quindi, di poter sopportare nel tempo possibili cambiamenti e aggiustamenti, senza per questo perdere i propri caratteri architettonici salienti. Un metodo, insomma, che combina una forte presenza formale con un'ampia apertura programmatica ("a method that combines architectural specificity with programmatic indeterminacy") gestendo la casualità all'interno dell'ordine del progetto, tramite uno strumento additivo - quale l'organizzazione per piani funzionali o *layers*- tipici dei programmi CAD.

Nel progetto di Tschumi - che viene realizzato e completato verso la fine degli anni ottanta - i livelli di organizzazione del piano sono tre. Nel primo l'area del parco è suddivisa in superfici di forma irregolare ognuna delle quali delimita uno spazio funzionale, per esempio il giardino per i bambù o l'enclave destinata alla scoperta e alle sorprese. Nel secondo insistono quarantadue elementi puntiformi, le *folly*, cioè piccole costruzioni di supporto al parco, collocate nei punti di intersezione di una griglia ideale dal passo di 120x120 metri. Nel terzo troviamo gli elementi lineari: viali, quinte alberate, percorsi.

Il programmatico scoordinamento tra i tre piani del progetto - il superficiale, il puntiforme e il lineare - determina disorientamento ma anche sorprese. E impedisce all'osservatore una lettura semplice e univoca dello spazio architettonico.

A complicare ulteriormente la quale, Tschumi provvede con altri tre accorgimenti. Assegna a progettisti diversi il disegno dei giardini (uno per es. lo realizza Chemethoff, un altro Eisenman e Derrida); impone un disegno ad hoc per ciascuna *folly*, evitando nello stesso tempo di preordinare la funzione che dovrà ospitare: bar, chiosco, padiglione espositivo o asilo nido che sia; non esita a utilizzare passi e multipli diversi per ciascuna struttura per fare in modo di evitare qualsiasi "ritmo, sintesi, ordine".

Riferimenti di Tschumi sono le avanguardie radicali degli anni sessanta, in particolare il musicista Cage e i Situazionisti. Di Cage lo attrae la passione per gli eventi casuali della vita, la poetica dell'indeterminato ma soprattutto la sua capacità di inserire fatti extradisciplinari quali rumori e silenzi all'interno dell'opera. Dei Situazionisti -un movimento conosciuto attraverso l'esperienza del maggio francese che Tschumi ha vissuto in prima persona- lo affascinano il tentativo di strappare l'arte all'utile e alla funzione, l'ideale della ricerca poetica come deriva e dislocazione, l'attenzione per il gioco, il disinteresse per il senso compiuto. " Io - dirà in una intervista apparsa sul *The Architectural Review* (agosto 1989) " non sono interessato alla forma. Anzi attacco la volontà di significare a tutti i costi."

E nel testo *Manhattan Transcripts*, parlando a proposito dell'esperienza del parco de la Villette, rimpiangerà di non aver attuato un progetto ancor più radicale e meno formalizzato , per esempio senza la griglia ortogonale che localizza le 42 *folly*.

1.6 Disgiunzione e dislocazione

1992. A dieci anni dal concorso per il parco de la Villette, Bernard Tschumi centra un secondo importante successo vincendo la competizione internazionale per la realizzazione della scuola d' arte di Fresnoy, a Tourcoing, appena a nord est di Lille.

Voluta da Alain Fleisher, scrittore, regista e fotografo, la scuola di Fresnoy sperimenterà metodi innovativi: aboliti gli steccati disciplinari tra pittura, scultura, scenografia, musica, architettura ognuno lavorerà con le tecniche che più gli interessano, aiutato da un corpo docente fatto, quasi esclusivamente, da artisti che resteranno nella scuola per sei mesi o, al massimo, un anno.

Il sito prescelto per la scuola è un lotto su cui insistono alcuni edifici , costruiti a partire dal 1905, che, dopo alterne vicissitudini, sono stati trasformati in un parco giochi con sala da ballo, pista di pattinaggio, cinema da 1000 posti, arena pugilistica, bar e ristorante e, infine, abbandonati nel 1970. Tschumi, aderendo all'invito del bando, li mantiene, apportandovi pochissimi miglioramenti. Costruisce nello spazio libero un manufatto destinato a cinema, sale di registrazione e uffici amministrativi. Ma, soprattutto, copre l'intero complesso con una copertura metallica di circa 100x80 metri, realizzata con parti opache e parti traslucide.

La copertura unica conferisce all'intero complesso coerenza d'immagine, e, nello stesso tempo, contribuisce a mettere in risalto la differente morfologia degli edifici che ricopre. Inoltre determina tra i tetti di questi ultimi e il proprio intradosso nuovi ambienti coperti, collegati da un complesso sistema di scale e passerelle, nei quali si possono localizzare attività didattiche, svolgere esercitazioni, allestire mostre, ritagliare momenti di tranquillità per lo studio.

Questo spazio, né unitario né frammentato, né interno né esterno, che sarebbe piaciuto particolarmente a Guy Debord e ai situazionisti, fisicizza bene l'ideale della scuola voluta da Fleischer che consiste nel far interagire ciò che è diverso e far scontrare gli stili suggerendo l'eterogeneità come valore. E' nello stesso tempo, con le sue antinomie formali, un esempio di disgiunzione, una prassi architettonica che Tschumi ha da tempo teorizzato. La disgiunzione si fonda su un assunto: che, dopo la crisi del Movimento Moderno e delle sue granitiche certezze, non abbia più senso proporre sintesi risolutive; siano queste funzionali, organiche o razionaliste. E che, invece, possa essere più produttivo che l'architettura diventi espressione di una mancanza, di una tensione. Ed è questa dialettica dell'assenza che, proponendo un gioco continuo di avanzamenti e arretramenti nella nostra percezione dello spazio scardina e destruttura forme e luoghi comuni ma anche permette al pensiero di percorrere e sondare nuovi confini, producendo scoperte e chiarificazioni. La mancanza si trasforma così in apertura (ecco il senso della parola dis-giunzione), in desiderio, stimolo alla scoperta, in invito a varcare i limiti.

Nello stesso anno in cui Tschumi vince il concorso per la scuola di Fresnoy, Peter Eisenman scrive per Domus un articolo dal titolo " Oltre lo sguardo; l'architettura nell'epoca dei media elettronici" con il quale cerca di porre alcune questioni teoriche che rendono conto della sua recente produzione architettonica, felicemente orientata verso geometrie complesse, spazi vibranti, punti di vista azzardati e precari.

L'architettura quale ci è stata consegnata- afferma Eisenmann- sinora ha avuto il compito di superare la gravità, monumentalizzando questo superamento e traducendolo in termini di rapporti visivi. Da qui due conseguenze. Prima: ha stabilito tramite le categorie contrapposte del dentro e fuori, sopra e sotto, davanti e di dietro, destra e sinistra una precisa relazione tra se stessa e l'utente. Seconda: si è strutturata in modo tale "che ogni posizione occupata da un soggetto fornisce i mezzi per interpretare tale posizione in relazione a una particolare tipologia spaziale, come una rotonda, o una croce di transetto, un asse, un'entrata".

A fondamento di questa architettura stabile, funzionale, concettualmente armonica e gerarchica vi è una concezione prospettica dello spazio, cioè un paradigma di intellegibilità in cui visione e ragione sono fortemente interrelati o, per dirla altrimenti, in cui l'occhio percepisce così come concepisce la mente. Una concezione che, per quanto sia stata messa in crisi dalle avanguardie artistiche del primo novecento, per esempio dal Cubismo e dal Costruttivismo, ancora sopravvive in architettura. Ma - continua Eisenman- se come appare, la civiltà elettronica sta scardinando il modo tradizionale di intendere la visione, trasformandola da attività intellettuale (prospettica), in fatto emozionale (cioè di pura immagine), allora in qualche modo l'architettura deve tenerne conto.

Da qui la proposta di introdurre una nuova categoria operativa " la dislocazione" che, per molti versi, rassomiglia alla "dis-giunzione" perseguita da Tschumi. La dislocazione è il tentativo di separare il soggetto dalla opera di razionalizzazione dello spazio che egli istintivamente tenterebbe di fare all'interno di un luogo, quindi in primo luogo di "separare l'occhio dalla mente" e, poi, di "inscrivere lo spazio in modo tale da dargli la possibilità di ri-guardare il soggetto".

Che cosa Eisenman esattamente intenda con questa seconda affermazione non è facile capire. Dall'esempio che cita nel suo articolo il "ri-guardare il soggetto" da parte dell'architettura potrebbe essere semplicemente lo spiazzamento che provoca un edificio che mette in crisi le categorie spaziali alle quali siamo abituati : per esempio, un'architettura pensata come un nastro di Moebius, cioè come uno spazio ripiegato, scuoterebbe le nostre categorie di interno e esterno). Oppure anche la sorpresa di fronte alla inintelleggibilità di una strutturazione dell'edificio in funzione di un testo esterno -per esempio di un racconto fantastico o di una topografia immaginaria- piuttosto che in conformità alle aspettative di stretta aderenza formale al programma funzionale e spaziale avanzato dai committenti. Quali che siano le strategie adottate, la dis-locazione fa intravedere che esistono spazi diversi, "altri", rispetto a quelli a cui siamo abituati e soprattutto - come afferma ermeticamente Eisenman- che esiste uno spazio "emozionale, una dimensione dello spazio che disloca la funzione discorsiva del soggetto e, contemporaneamente, della visione, e che crea una *condizione di tempo*, di un *evento*, nel quale esiste la possibilità che sia l'ambiente a osservare il soggetto, la possibilità di uno *sguardo oltre*".

1.7 Dislocazione, movimento e perdita del centro

Dietro la teoria della dislocazione vi è sicuramente la mistica dell'assenza -per il quale il Vero, che si nasconde tra le pieghe del linguaggio, può essere inteso solo attraverso lo sguardo obliquo di un'opera di destrutturazione- così come teorizzata dal poststrutturalismo sulle orme della Fenomenologia e del pensiero di Heidegger. E, in particolare, vi sono non poche affinità con le ricerche filosofiche di Lacan e di Derrida -del resto ampiamente citati da Eisenman- messe a punto a partire dalla metà degli anni sessanta: ricordiamo che gli "écrits" di Lacan e "L'écriture et la difference" di Derrida furono pubblicati dalla Seuil rispettivamente nel 1966 e nel 1967 e su questi temi si sviluppò già nel 1968 un dibattito serrato a cui partecipò tra l'altro Umberto Eco, professore di Comunicazione Visiva alla Facoltà di Architettura di Firenze, con il libro *La Struttura Assente*. Non poche affinità si registrano anche con le ricerche degli architetti radicali che a partire dagli anni sessanta si prefiggono lo scopo di disancorare la ricerca spaziale dall'utile e dalla funzione per farla diventare "sguardo attraverso cui indagare mente e linguaggio". E, inoltre, con le avanguardie artistiche: concettuali, minimaliste, comportamentiste, della Land Art, dell'Arte Povera.

Vi sono, infine, punti di contatto con la filosofia orientale, da sempre propensa a costruire il reale per via sottrattiva o negativa. E' forse Arakawa, un artista giapponese che ha vissuto a lungo a New York, il principale *trait d'union* tra le due culture. Arakawa, formatosi negli anni sessanta sui principi dell'arte concettuale, ha poi orientato la sua poetica verso la realizzazione di spazi destrutturati: case a forma di labirinto che per essere percorse richiedono mesi o anni, costruzioni dai cui affacci è possibile intravedere due orizzonti diversi, piani inclinati che disorientano l'osservatore. Obiettivo: il perseguimento di una condizione mentale che azzera le nostre abitudini percettive fondate sulla geometria euclidea e sul tempo lineare per proiettarci in un mondo spirituale estraneo allo spazio, al tempo e quindi alla morte: "to learn how to not die" è la sua frase più ricorrente. Da qui la sperimentazione di un villaggio spiazzante e dislocante dove non esistono più le distinzioni tra alto-basso, destra-sinistra, prima-poi, dentro-fuori, realizzato a Nagi in Giappone, e alcune opere prototipo tra cui la più significativa e poeticamente intensa è stata realizzata in collaborazione con Arata Isozaki al MoCA di Okayama (1992-94). E' un cilindro, separato dal corpo principale del museo, nel cui interno sono installati, in posizione simmetrica, due giardini zen giapponesi. La sensazione del visitatore è di trovarsi dentro un gioco di specchi, in uno spazio irreali di cui non si riescono a afferrare le coordinate, intriso di connotazioni religiose, che esaspera, traducendoli in pura contemplazione mistica, i principi di disgiunzione e di delocalizzazione.

1.8 Nuove tecniche di organizzazione dello spazio

La riflessione sulla disgiunzione e sulla delocalizzazione, da Eisenman a Tschumi a Arakawa, ha stimolato, tra gli anni ottanta e l'inizio dei novanta, l'invenzione di nuove tecniche di organizzazione dello spazio che sono state ampiamente utilizzate dagli architetti decostruttivisti. Tra queste ne sottolineiamo sei, che ci sembrano le più rilevanti e le più aperte a sviluppi successivi:

In between: E' l'intervento su spazi che non sono né interni né esterni, ma, nello stesso tempo, interagiscono sulle architetture limitrofe dall'esterno verso l'interno, e sull'ambiente circostante dall'interno verso l'esterno. E' quanto è stato fatto da Tschumi nel Fresnoy e da Eisenman con il Wexner Center (1983-89)

Piegature e capovolgimenti: Si opera sulle curvature e sulle deformazioni per impedire una lettura orizzontale dello spazio. Un esempio di questo approccio, oltre al cilindro di Arakawa e Isozaki, è il progetto per la biblioteca a Jessieu (1992) di Rem Koolhaas dove gli otto piani intermedi dell'edificio si inseguono l'uno con l'altro sino a dar vita a un percorso continuo che si svolge ininterrottamente dal piano terreno sino alla copertura. Un altro esempio: la Max Reinhardt house (1992) di Eisenman, una torre che si ripiega su se

stessa per formare un arco booleano caratterizzato dall'assenza dell'opposizione alto/basso.

Progettazione di spirali e labirinti: Presuppone la realizzazione di configurazioni architettoniche dove i continui cambiamenti di direzione determinano spaesamento ma suggeriscono imprevisti e nuovi punti di vista. Ciò avviene, per esempio, nel progetto di Daniel Libeskind per l'ampliamento del Victoria & Albert museum (1996) nel quale la struttura che vertebrava l'edificio è una spirale a centro mobile o nel museo ebraico di Berlino (1989-1998) concepito come un percorso con bruschi e repentini cambiamenti di direzione.

Vibrazioni e oscillazioni: Si configurano spazi che riproducono sincronicamente i diversi momenti di una vibrazione o di una oscillazione. L'osservatore si trova così proiettato in un ambiente che sembra muoversi al posto suo. E' il caso della facoltà di architettura di Cincinnati (1988-91) o della casa Guardiola a Cadice (1988) di Eisenmann. O anche delle architetture di Gehry quali il Guggenheim di Bilbao (1991-1997) o il progetto per l'Auditorium Walt Disney a Los Angeles (1988) dove i volumi sembrano seguire un movimento musicale.

Deformazioni. Si ottengono sia attivando forze di torsione o di dilatazione sia deformando l'oggetto attraverso un insieme sistematico di operazioni di geometria proiettiva. Tra queste ultime la più nota è l'anamorfosi che ha il vantaggio di lasciare inalterate alcune fondamentali relazioni dell'oggetto in modo che è possibile ricostruirne la forma originaria osservandolo da un punto di vista particolare, in genere aberrato. Un esempio di manipolazione per torsione dei volumi sono le torri Ginger e Fred di Gehry a Praga (1992-97). Ricorre alla deformazione dei piani, Zaha Hadid con la stazione dei pompieri per il campus Vitra a Will am Rhein (1990-93). Con operazioni geometriche complesse, tra cui l'anamorfosi, si cimenta lo studio Eisenman; anche in progetti a scala urbana quali il Rebstock Park, Francoforte (1990).

Attivazione di collegamenti metaforici. Le strategie progettuali sono suggerite da uno o più testi esterni: composizioni musicali, racconti, componimenti poetici o anche i nomi di un elenco telefonico. Si realizzano così corrispondenze inaspettate tra la forma dell'edificio e i particolari riferimenti presi a modello. E' quanto, per esempio sperimenta Libeskind facendo interagire la struttura spaziale del Museo Ebraico di Berlino (1989/1998) con la composizione Moses und Aaron e gli elenchi degli ebrei berlinesi scomparsi (Gedenkbuch). O anche quanto fa Steven Holl stabilendo equivalenze formali tra la casa Stretto e la "Music for Strings, Percussion and Celeste" di Bartok.

Preciso subito che le sei tecniche di disgiunzione e di dislocazione alle quali ho appena accennato erano state già applicate, sia pure in senso sperimentale, negli anni sessanta e settanta. Vittorio Giorgini, uno dei più interessanti architetti dell'avanguardia radicale, per esempio faceva vibrare le case proponendo interconnessioni tra l'architettura e la teoria della relatività.

"La teoria di Einstein -sosteneva- permette la comprensione delle reali interconnessioni tra materia e energia e ci porta all'ipotesi che le vibrazioni possono generare le forme". I lavori di Superstudio, realizzati tra il 1966 e il 1974, e, in particolare, Monumento Continuo (1969) e 5 Storie (1971/73) hanno un fondamento metaforico. Spirali e labirinti abbondano nella produzione architettonica degli anni sessanta e in particolare tra i giovani austriaci, Hans Hollein, Walter Pichler, Raimund Abraham e gli artisti della Land Art quali Robert Smithson. Piegature e capovolgimenti si riscontrano nelle opere dei metabolisti giapponesi e dell'italiano Luigi Pellegrin. Piani e spazi deformati, contorti, sdentellati sono stati progettati dagli americani Site e dall'italiano Gaetano Pesce. E le opere tra arte e architettura di Gianni Pettena e di Gordon Matta-Clark possono leggersi anche nell'ottica di una ricerca di nuovi spazi interstiziali e concettuali.

Tuttavia è solo con il decostruttivismo - e con l'uso diffuso di un nuovo medium: il computer- che quelle che spesso erano semplici intuizioni sono state sperimentate in modo approfondito, che i lavori di pochi artisti emarginati hanno coinvolto anche importanti strutture professionali, che opere prima relegate al circuito underground sono state realizzate e accolte con entusiasmo o, quantomeno, con interesse e attenzione, superando quel carattere ermetico, sotterraneo e elitario che negli anni sessanta e settanta le aveva relegate a isolati fenomeni di frontiera.

La differenza non è trascurabile: possiamo dire che solo oggi l'avanguardia è entrata in circolo. Si è attivata una direzione di ricerca - questa volta maggioritaria- per strumentare un linguaggio contemporaneo complesso, denso di interrelazioni, aperto alle differenze. Ma, tuttavia, come abbiamo notato in apertura, non privo di pericoli, primo tra tutti il formalismo: di una ennesima ritirata manierista o, peggio, dell'accettazione dell'esistente, monumentalizzato con travi sghembe e piani inclinati.

1.9 Il corpo

E' allora opportuno riflettere che la dislocazione implica come suo corrispettivo un rapporto con il corpo, con il quale occorrerà fare i conti se non si vuole cadere in due antitetici ma, egualmente dannosi, equivoci. Il primo è quello taylorista, messo in atto dalle ricerche razionaliste, e dalle sperimentazioni sull' *esistenza minimum*. Secondo queste teorie il corpo può essere ridotto a una serie di standard dimensionali, i bisogni organizzati in un insieme di funzioni e lo spazio articolato in posizioni e percorsi tra di loro interrelati. Obiettivo: semplificare e standardizzare i componenti, comprimere al massimo le superfici abitative, garantire il migliore comfort ergonomico, ridurre i movimenti inutili. E' quanto, per esempio, è stato fatto dagli studi del Klein, dalla ricerca sull'abitazione razionale, dalla progettazione della cucina di Francoforte. Imposto da un bisogno di razionalizzazione e di risparmio, questo approccio ha, in breve tempo, trasformato le abitazioni in macchine. E gli uomini in automi: lo spazio compresso e perfettamente organizzato

permette, infatti, alcuni movimenti e non altri, elimina l'ondeggiare superfluo, depenna dal progetto le relazioni o le funzioni giudicate inutili. Privilegia, infine, il ripetersi di movimenti sempre uguali che, attivandosi istintivamente, richiedono il minimo dispendio di energia psichica.

Il secondo equivoco è quello cibernetico, proposto da una lettura tecnicista delle potenzialità offerte dalla rivoluzione informatica. Questa, rompendo i tradizionali confini tra il corpo e gli strumenti, cioè quella alterità che vi è sempre stata tra il soggetto-uomo e l'oggetto-macchina, permette l'inserimento nel vivente di nanotecnologie e protesi elettroniche e, insieme, impone il trasporto di altre: microsensori, computer portatili, telefonini, carte di credito e sistemi identificativi. Con la conseguenza che il corpo può diventare una struttura indirizzabile, modellabile, non deperibile, comandabile a piacimento da sistemi interni o semiesterni di controllo; e l'uomo trasformarsi in automa bionico. La seconda conseguenza della rivoluzione informatica è il prevalere del virtuale sul reale e cioè della velocità degli elettroni sulla immobilità dello spazio. Immagini, parole, suoni, dati, scomposti in unità di informazione, privati della loro fisicità e ridotti a puri sistemi di relazioni, cioè a modelli virtuali, prevalgono sulla consistenza degli oggetti e sulla materialità del corpo. Da qui il pericolo di semplificazioni modellistiche del reale, di un falso quanto illimitato sistema surrogatorio, di confusioni tra il virtuale e il concreto, di impoverimenti del sistema sensorio, di omogeneizzazione dei comportamenti, di mancanza di libertà per eccesso di comunicazione, di ipereccitazione da velocità crescente.

Paul Virilio, insieme a Jean Baudrillard uno dei più acuti interpreti e critici della civiltà tecnologica, ha più volte stigmatizzato i pericoli della velocità, dell'automatismo, della perdita del corpo. E ha proposto il recupero della dimensione della danza, del teatro, dell'architettura.

"Perché i danzatori? Perché lo strumento della danza è il corpo, la corporeità. Perché la gente di teatro? Perché, al contrario del cinema, è la presenza fisica dell'attore sul palcoscenico che fa la grandezza del teatro...E gli architetti. Perché gli architetti danno riparo ai corpi, non ai fantasmi, non sono maghi". Vicino a Virilio è Tschumi. Che però nota, che nel corso della sua storia, l'architettura si è orientata più verso l'astratto ordine dell'occhio che verso la concreta dinamica del corpo.

"Il corpo - afferma Tschumi- è sempre stato sospetto in architettura: perché ha posto i propri limiti alle ambizioni architettoniche più estreme. Disturba la purezza dell'ordine architettonico. Equivale a una pericolosa proibizione".

Ma, continua Tschumi, se il corpo contamina con la sua materialità l'architettura, è anche vero il contrario: l'architettura viola il corpo con la propria presenza. Un corridoio impone una direzione, una stanza delimita uno spazio, una finestra indirizza la vista, un ambiente angusto induce sensazioni di oppressione.

L'architettura dunque non é astratta virtualità né può essere ridotta a canone di bellezza ideale. E' piuttosto un pendolo che oscilla tra la purezza e il caos, tra spazio come costruzione mentale e spazio come pura esperienza.

Da qui, il rifiuto del funzionalismo con la sua ossessione di ridurre l'evento a movimento, di incanalare le energie. Ma anche l'indifferenza per gli eccessi stilistici del decostruttivismo e di tutte le poetiche che tendono alla cristallizzazione di forme pure, sia pur camuffate dietro l'innovazione tecnologica. Troppi architetti d'avanguardia, visti in questa luce, non sono diversi dai *post modernist* e dai peggiori modernisti: progettano un edificio per il momento in cui i fotografi lo ritraggono vuoto e appena finito. Ci propongono, insomma, bianchi scheletri che rifiutano la vita plasmata dal potere distruttivo del tempo e da quello rigenerativo degli eventi.

Infine una proposta teorica: sostituiamo ai termini della triade vitruviana - *venustas*, *firmitas* e *utilitas*- le parole più attuali di linguaggio, materia e corpo. Il linguaggio implica la concettualizzazione della mente, una idea astratta di significato. La materia sottolinea l'aspetto fisico della costruzione, la sua stabile presenza strutturale ma anche percettiva. Il corpo allude all'aspetto funzionale ma anche e soprattutto all'evento: sia questo -afferma Tschumi- una danza, uno sport o anche una guerra.

E una proposta operativa: rivalutiamo gli eventi, progettando in funzione di essi; incrociando le funzioni, lavorando sui programmi, liberando i movimenti, giocando sulla plurisensorialità, trasgredendo aspettative culturali e meccaniche ritualità.

1.10 Nulla e quasi nulla

Tra corpo e spazio lavora Rem Koolhaas. L'architettura, afferma, è come la palla al piede di un condannato, privato della libertà di muoversi a suo piacimento. Il migliore edificio è quello che non esiste: è lo spazio naturale dove nessun muro ostacola o veicola il corpo. A ispirare la riflessione di Koolhaas è sicuramente il quasi nulla di Mies, il maestro citato e copiato sino quasi a rasentare il plagio. Ma anche gli Archizoom e Superstudio, due gruppi radicali formatosi nel 1966 nel turbolento clima fiorentino degli anni della contestazione. Questi, tra il 1969 e il 1973, con No-stop City, Monumento Continuo, 5 Storie, avevano prefigurato spazi artificiali tanto grandi da occupare una intera area metropolitana, se non tutta la Terra, perfettamente illuminati e climatizzati, nel cui interno ciascuno avrebbe potuto accamparsi come meglio credeva. Ingrandendo oltre ogni limite l'architettura, ne avevano provocato di fatto la scomparsa. E avevano mostrato, sia pure con ragionamenti paradossali, che era possibile svincolare l'individuo dallo spazio funzionalista, introducendolo in una nuova dimensione simbolica e restituendogli la propria ancestrale dimensione nomadica di cui la città tradizionale l'aveva privato.

Koolhaas già nel 1972 con il progetto Exodus aveva proposto una gigantesca, quanto visionaria macrostruttura, che avrebbe dovuto radicalmente cambiare

i rapporti tra il corpo e lo spazio, introducendo nuove forme di comportamento ("to create and recycle private and public fantasies, to invent, test and possibly introduce new forms of behavior"). Ma è a partire dagli anni ottanta che, rifiutando l'approccio utopista, cerca di rielaborare gli stessi temi per introdurli nella concreta produzione professionale. E per farlo attiva tre strategie.

Innanzitutto la dematerializzazione. Se i muri sono d'ostacolo al libero movimento dei corpi, occorre eroderli. Utilizzandone il meno possibile, ma anche lavorando su filtri, diaframmi, trasparenze. Nella Kunsthal a Rotterdam (1993) Koolhaas, per esempio, adopera almeno dieci tipi diversi di vetro, apre il soffitto alla luce e arriva a utilizzare come solaio un fragile grigliato.

Vi è poi la fluidità. La si ottiene rompendo la scatola, trasformando gli ambienti in percorsi, innescando circuiti aperti. Nella biblioteca di Jessieu i piani si susseguono senza interruzioni, così come nella Kunsthal; e il progetto per la Biblioteca di Francia (1989) è organizzato su percorsi e spazi continui scavati come buchi di una groviera all'interno della massa dei libri.

La terza strategia è la sovrapposizione degli eventi. Funzioni e movimenti diventano materiale di progettazione per produrre configurazioni formali anche casuali e inaspettate. Nel progetto per lo ZKM a Karlsruhe (1989), per esempio, sono i pendolari che recandosi alla stazione ferroviaria interagiscono con il museo dei media; è il movimento dei treni che vivifica un prospetto ed è un grande schermo di proiezione in facciata che stimola i passanti a fermarsi o, almeno a osservare l'edificio. Infine tutte le attività sono ospitate in un unico parallelepipedo "al fine di generare densità, sfruttare la prossimità, provocare tensione, massimizzare le frizioni, organizzare spazi intermedi, promuovere le sovrapposizioni, sponsorizzare le identità e stimolare la confusione".

1.11 Una casa ideale

Nel 1990 le Galleries dell'Università del Massachusetts conferiscono all'artista Allen Wexer l'incarico di sviluppare uno spazio abitativo "che avrebbe dovuto rappresentare in modo articolato le questioni che caratterizzano gli anni novanta". La risposta di Wexer, la Crate House, è un ambiente vuoto, delimitato solo dalle pareti perimetrali, nel cui interno è collocato un cubo che, a sua volta, contiene quattro carrelli estraibili. Nel primo vi è la cucina, nel secondo il bagno, nel terzo l'unità soggiorno, nel quarto il letto. La struttura per unità mobili dipartentesi da un blocco centrale ricorda i *closet* abitabili preparati nel 1972 da Archizoom per la mostra (poi non realizzata) *The Natural Surface* e, soprattutto, la Total Furnishing Unit di Joe Colombo presentata nella mostra *The New Italian Landscape* organizzata al MoMA da Ambasz nello stesso anno. Ma, vi è, rispetto a quest'ultima, il cui intento era principalmente tecnologico, qualcosa di più. Vi è il bisogno di configurare per l'abitazione uno spazio aperto, minimale, non ingombrato dagli oggetti di tutti i giorni che ci assalgono e ci opprimono. E vi è anche un bisogno di riduzione

e di scelta del numero e delle forme stesse degli utensili; pena l'impossibilità a trovare posto all'interno dei carrelli che li contengono.

Ridotta al minimo, la casa diventa una unità di sopravvivenza. Simile a una tenda che ciascuno può portare con sé. Ma anche uno spazio vuoto flessibile che lascia ai suoi occupanti la più ampia libertà di movimento.

L'anno successivo Vito Acconci, artista newyorkese, progetta *Mobile Linear City*, una casa telescopica, facilmente trasportabile, composta da sei pezzi che si possono aprire sino a raggiungere la lunghezza di cinquanta metri. Prerogative della casa la permeabilità all'ambiente esterno e, soprattutto, la completa libertà - Vito Acconci, occorre ricordarlo, è stato uno dei più rilevanti artisti della Body Art- che questa struttura permette al corpo non più costretto a vivere in uno spazio geograficamente determinato e dimensionalmente predefinito.

Riferimenti di Wexer e di Acconci sono gli Archigram e gli architetti radicali che a partire dalla metà degli anni sessanta avevano lavorato a lungo sul tema dell'architettura mobile: *Living-Pod* di David Greene è del 1966, *Suitaloon* di Michel Webb è del 1968, *Pneumacosm* di Haus/Rucker/Co. è del 1967, *Villa Rosa* di Coop Himmelb(l)au è del 1968.

Ma manca a Wexer e Acconci l'indagine sulle possibilità offerte dalle nuove tecnologie che, invece, aveva caratterizzato le ricerche di questi ultimi: dalle fibre plastiche ai prodotti informatici sino agli accorgimenti messi a punto dalla NASA per garantire agli astronauti un habitat ideale anche nelle condizioni ambientali più disagiate (1969: primo uomo sulla luna).

Ad occuparsi delle ricadute della tecnica sull'abitare contemporaneo è Toyo Ito, un giapponese di altissima sensibilità e acuto genio poetico, che nel 1989 progetta PAO 2 "Dwelling for Tokyo Nomad Woman" (alloggio per una nomade donna di Tokyo). A differenza degli architetti degli anni sessanta, Ito non utilizza alcun materiale caro all'immaginario fantascientifico -scafandri, scudi di plastica, robot. La casa del futuro è una tenda di forma ovoidale, delimitata da veli trasparenti. All'interno tre mobili evanescenti: uno per il trucco, uno per mangiare, uno per le attività intellettuali. Viviamo, afferma, Ito in un'epoca aerea, immateriale, fatta di flussi. A cosa servono le pareti quando possiamo trasformare i muri in membrane che captano segnali dal contesto circostante? E a cosa servono i contenitori che ingombrano la nostra casa (librerie, dispense, armadi) quando, attraverso i nuovi sistemi di distribuzione, possiamo avere ciò che ci serve in tempo reale? E, infine, perché vivere in una casa radicata e fondata nel terreno quando oramai la tecnologia viaggia con noi, proteggendoci? L' elettronica permetterà di liberarci dai vincoli e dai limiti della società meccanica. Il nomadismo, soprattutto quello virtuale di Internet e delle reti, garantirà al nostro corpo un'espansione illimitata. Ci renderà più leggeri e trasparenti ma non ci priverà della dimensione materiale, né dei valori sensoriali, per la stessa ragione per la quale il telefono non ci ha impedito l'incontro interpersonale o la televisione il

gusto del libro. Ridimensioniamo dunque le paure di Virilio e affrontiamo, indirizzandole, le opportunità offerte dal nuovo.

1.12 Tarzan nella foresta dei media

1977. La rivista di architettura 2G pubblica un numero monografico dedicato a Toyo Ito. I progetti sono accompagnati da un saggio scritto dall' architetto giapponese dal titolo *Tarzans in the Media Forest*. Nel saggio Ito riprende la teoria di uno più controversi pensatori degli anni sessanta -Marshall McLuhan- secondo il quale alla società visiva che ci ha preceduti ne è subentrata una tattile. La società visiva è quella rinascimentale della prospettiva, ma anche quella industriale della macchina. E' fondata principalmente sull'occhio, cioè sul senso della misura, della proporzione, dei rapporti quantitativi. La società tattile è quella dell'elettronica. E' fondata su una sensibilità intensa -meno ordinata ma più vitale- per attivare la quale si avvale di sensori e membrane, che simili alla pelle, captano segnali e informazioni per trasferirli immediatamente al sistema nervoso delle reti informatiche.

La differenza tra le due società - la visiva e la tattile - è abissale. La prima, infatti, gestisce quantità, forze, pesi mentre la seconda lavora con flussi, interrelazioni, valori immateriali.

Prendiamo -dice Ito- un ragazzo d'oggi. Sembra che non possa vivere senza il telefono portatile e altri accorgimenti elettronici. Questi strumenti, che lo fasciano come un vestito, gli sono indispensabili per metterlo in contatto con il mondo circostante, per farlo stare all'interno di un circuito. Ma la stessa esigenza di far parte e di interagire con il contesto si registra anche per gli edifici e le città. Confrontiamo, per esempio, un edificio tradizionale e uno contemporaneo. Il primo si definisce per le sue masse, l'organizzazione dei pieni e dei vuoti, i colori, la grana, il sistema costruttivo, l' organizzazione funzionale. Se volessimo paragonarlo a un corpo diremmo: si caratterizza per i rapporti tra le parti, per l' ossatura, i muscoli. Il secondo ci colpisce, invece, per come interagisce con l'ambiente circostante: per il modo, cioè, con cui capta la luce, si rapporta alle condizioni climatiche esterne e interne, ci mette in relazione con suoni, odori, colori e si cura del nostro comfort. Se volessimo paragonarlo a un corpo, parleremmo di sistemi percettivi e autoregolativi.

Ma -afferma Ito- se l'architettura diventa un sensore che ci mette in relazione con il mondo esterno "dobbiamo fare in modo che sviluppi e affini la propria epidermide al fine di diventare particolarmente sensibile a captare il flusso degli elettroni".

Sostituiamo adesso al termine "flusso degli elettroni" le parole "flusso delle informazioni e degli eventi" . Poiché questi sono sia artificiali che naturali, avremo allora una architettura insieme tecnologica e ecologica. E anche la fine di ogni dualismo tra costruito e ambiente, perché ambedue partecipano di un'unica legge che è quella del divenire delle cose. E così l'uomo, riacquistata questa rinnovata dimensione naturale, come un novello Tarzan

può muoversi in un mondo finalmente riunificato: della comunicazione integrale, della foresta dei media.

Metafora della nuova architettura sono i fluidi e, in particolare, l'acqua.

L'acqua nella quale sembra fluttuare il padiglione di Barcellona di Mies Van der Rohe, nella quale gli antichi filosofi giapponesi intravedevano il principio della vita e nella quale appaiono galleggiare le immagini elettroniche che compaiono negli schermi dei computer. E all'acqua l'architetto giapponese si ispira per il suo capolavoro: la mediateca di Sendai. In un edificio di sette piani a forma di parallelepipedo, ognuno dei quali è destinato a ospitare con una altezza diversa un'attività diversa, Ito scava alcuni pozzi sostenuti da tralicci leggeri che ricordano le canne di bambù. E all'interno vi fa scorrere gli elementi di collegamento verticale e le reti informative. Gli stessi pozzi pescano l'umido della terra e si aprono al cielo. Vista attraverso le sue delicate pareti trasparenti la mediateca sembra diafana e leggerissima, attraversata da acqua, luce, informazioni. Il principio dell'elettronica è, in fondo, quello antichissimo del divenire ma anche quello modernissimo della trasparenza, della leggerezza, dell'effimero fluire e della volatilità dell'immagine.

1.13 Una nuova architettura

1997. L'Harvard Design Magazine dedica un numero monografico al tema Durability and Ephemerality (durabilità e effimero). Kenneth Frampton, Luis Fernández-Galiano, Henry Petroski, Gavin Stamp lanciano l'allarme: il pericolo per la nuova architettura è la perdita di consistenza, di solidità. Il disinteresse per i valori tettonici (cioè della sintassi della costruzione), l'uso di facciate disancorate dalla struttura dell'edificio, la trasformazione dei prospetti in schermi sui quali proiettare immagini, l'applicazione cosciente di materiali deperibili nel tempo sembrano dimostrarlo.

Con i materiali tradizionali, quali il mattone, la pietra e il legno - afferma Frampton - si sono realizzati, invece, edifici che durano. Per esempio la villa Mairea di Aalto che dopo quasi sessanta anni si propone come una costruzione esemplare dove natura e cultura, presente e passato interagiscono sino quasi a sovrapporsi.

Il problema della durata e dei materiali è, conclude Frampton, un problema di architettura che urge affrontare, anche a livello storiografico. Ritrovandone le radici negli anni Trenta quando Le Corbusier si dedica alle forme vernacolari e ai materiali tradizionali. Ma anche nella più tarda ricerca del greco Pikionis, dei Neorazionalisti italiani e, infine, degli spagnoli, Moneo in testa.

Su una posizione egualmente tradizionalista è Luis Fernández-Galiano che cita Loos, secondo il quale, mentre l'arte è rivoluzionaria, l'architettura è conservatrice. Troppi progettisti - denuncia Fernández-Galiano - teorizzano l'architettura effimera e preferiscono al concetto di *firmitas*, quello di *venustas*. Trasformando gli edifici in icone, ammirate e riverite, sperano che

la società si prenderà cura della loro durata, a prescindere da qualsiasi costo di manutenzione e di gestione. Cita come esempio l' Aronoff Center di Eisenman. Quando Eisenman fu posto di fronte al dilemma se realizzare un edificio senza pretese ma solido oppure di grande immagine ma precario, preferì la seconda ipotesi. Pazienza se, come una farfalla, avrebbe avuto una breve vita. Qualcuno, nel tempo, salderà il conto. Del resto, in una economia sempre più legata ai valori simbolici e alla virtualità dell'informazione, la durata del valore artistico e di quello materiale non necessariamente coincidono.

Interviene Gavin Stamp, che insegna a Glasgow: molti edifici di Stirling, Foster e Rogers si sono rivelati fallimentari. Ma, grazie allo stato di superstar dei progettisti, la stampa ha taciuto dei difetti per prodigarsi, invece, in complimenti esagerati.

Due voci escono dal coro: Ellen Dunham-Jones e Botond Bogнар

Per Ellen Dunham-Jones il problema della durata, al di là di ogni considerazione architettonica, è oggi direttamente connesso con l'aspetto produttivo e quindi ha poco senso progettare edifici imperituri. Concorda Botond Bogнар che cita la realtà giapponese. I nuovi cicli economici richiedono tempi rapidi di progettazione e realizzazione, costi contenuti, obsolescenza programmata. Il Nomad Restaurant disegnato da Toyo Ito nel 1986 è stato abbattuto nel 1989. La Casa a forma di U costruita, sempre da Ito, nel 1976 è stata demolita. La casa in Yokohama disegnata da Kazuo Shinohara nel 1984 è stata sostituita nel 1994. Il municipio di Tokio di Kenzo Tange realizzato nel 1952 è stato abbattuto nel 1992. Per non parlare dell' Imperial Hôtel di Wright che nel 1960 dovette far posto a un albergo di una catena internazionale. Ma, piuttosto che rimpiangere monumentalità e durata, è bene assumere nella propria poetica il segno della precarietà. Soprattutto se questa non è intesa nell' accezione riduttiva di destino a una breve vita o di effimero apparato scenografico ma come possibilità per l'edificio a fluttuare, grazie ai nuovi materiali sensibili e trasparenti, nella sempre più immateriale e dinamica realtà metropolitana. Kazuma Sejima, Kazuo Shinohara, Itsuko Hasegawa, Hiroshi Hara , Riken Yamamoto e soprattutto Toyo Ito dimostrano , allora, che è possibile realizzare capolavori senza essere reazionari o conservatori, sia pure nella migliore accezione loosiana del termine.

Ad affrontare il problema della durata è anche Domus, con un fascicolo monografico dal titolo Durability uscito sempre nello stesso anno. Non mancano interventi a favore, per esempio quello di Gregotti. Ma le conclusioni, alla fine concordano con le tesi di Botond Bogнар: "la storia-afferma il direttore della testata, François Burkardt- è un processo che non si ferma e non si può far tornare indietro"; la durabilità di per sé non è un valore. Interviene Pierre Restany: era la società fondata sull'eterno che aveva come ossessione il valore della permanenza e delle materialità; oggi, invece, si condivide la consapevolezza, maturata a partire dagli anni sessanta, che ciò

che è vero non è eterno. Pensiamo per esempio a Allan Kaprow che ha ridotto la pratica artistica all'atto spontaneo e volatile dell'happening e della performance. Oppure a Christo e Janne Claude che hanno realizzato opere destinate a durare per non più di una quindicina di giorni. O agli artisti della Body Art e in particolare da quella straordinaria indagatrice dei rapporti tra corpo e spazio che è la Marina Abramovic; a Yves Klein con i suoi pennelli viventi, la rivoluzione blu e gli immaginari voli che intensamente rendevano il bisogno di leggera immaterialità dell'uomo; all'arte povera con l'uso di materiali semplici, deperibili, consumabili. E infine pensiamo ai paesaggi fatti vibrare dal genio di Robert Smithson o antropizzati e concettualizzati dalla mano di Richard Long e degli artisti della Land Art.

Capovolgiamo quindi il problema. Il pericolo per la cultura contemporanea non è la freschezza dell'immagine, il suo darsi qui e ora ma, semmai, proprio il congelarla, mummificandola in una forma immutabile nel tempo. E l'ostinarsi a auspicare monumenti perenni in fondo è la testimonianza di una pervicace ottusità, che ci trasciniamo dai tempi degli egizi, che consiste nel voler a tutti i costi esorcizzare la morte e nel rifiutare il valore più profondo della vita che è la sua mutevolezza.

1.14 Conclusione: una tradizione contemporanea

Torniamo all'architettura radicale degli anni sessanta e settanta. Se il valore di una tendenza si giudica anche dal suo lascito e cioè dalle energie che innesca nel tempo, non possiamo non rivalutarla. Riconoscendo una volta per tutte che sono state proprio queste esperienze anche estreme, sia pure fuori le righe, spesso eccessive, che hanno attivato il cambiamento di paradigma figurativo che ha dato corso alla rivoluzione estetica e linguistica maturatasi in questi ultimi anni. E' indiscutibile, infatti, che il museo Guggenheim di Frank O. Gehry nasce dalla sensibilità pop; che la ricerca di Rogers ha non poche affinità con quella degli Archigram; che il museo ebraico di Daniel Libeskind ha la intensità dei disegni visionari di Pichler o del primo Hollein; che la mediateca di Sendai di Toyo Ito ricorda le città immateriali disegnate da Superstudio; che la poetica della trasparenza di Rem Koolhaas - come lui stesso ha ammesso- sarebbe stata inconcepibile senza le esperienze di Archizoom; che la facoltà di architettura dell'università di Cincinnati di Peter Eisenman ha precedenti sia nelle sperimentazioni sull'architettura energetica di Giogini sia nelle ricerche degli artisti concettuali; che le indagini sul corpo di Tschumi presuppongono gli happening di Naumann, Kaprow e di Vito Acconci e, infine, che l'architettura ecologica nasce dalla coscienza hippy. Di fronte all'evidenza di questi dati, è impellente un recupero storiografico di una genealogia sicuramente sottovalutata, spesso rimossa. Tenteremo di ricostruirla scandendo nei prossimi capitoli le principali tappe dell'avanguardia radicale.

Prima, però, credo che sia opportuno riassumere in nove punti i capisaldi della nuova estetica. Li abbiamo già accennati discorsivamente nelle pagine

precedenti. Ma, messi in ordine, possono essere di aiuto per le nostre ricognizioni. Eccoli.

1. La ricerca del vero che sostituisce il perseguimento del bello. Da qui la scoperta di tecniche e materiali non ancora deprivati della loro carica energetica. Il recupero dell'esperienza di tutti i giorni e, in particolare, di quella urbana e metropolitana.

2. Il superamento del mito forma-funzione per la ricerca di nuovi rapporti tra creatività e produttività. Sperimentazione di forme artistiche che introiettano il gioco, l'inutile, il simbolico.

3. Lo slittamento dell'interesse dalla forma in sé e per sé ai suoi valori interrelazionali e comunicazionali. Fine quindi del predominio del visivo, cioè della forma in quanto fatto eminentemente geometrico e rivalutazione delle relazioni sensorie e intellettuali suggerite dall' oggetto.

4. Il lavoro sui dislocamenti e sulle disgiunzioni. L' opera come strumento attraverso cui mettere in discussione il senso comune dell'osservatore, le sue certezze, la sua illusione di centralità. La destrutturazione come apertura a nuove indagini sulla forma.

5. Il perseguimento della rottura degli steccati disciplinari. Ibridazioni e commistioni, soprattutto tra le arti: pittura, scultura, danza, teatro, cinema, architettura.

6. La fine del determinismo. Assunzione della casualità e del probabile come matrici generative dell'opera. Sperimentazione di geometrie e teorie complesse che superano i sistemi meccanici, introducendo all'interno, come fatto generativo, la variabile tempo.

7. La centralità del rapporto corpo-spazio. Sia attraverso architetture fisicamente coinvolgenti sia attraverso la sistematica erosione delle costrizioni che l'architettura infligge al libero movimento del corpo: dearchitetturalizzazione e anarchitettura.

8. L' apertura dell'architettura alla natura. Ecologia come contestualità e interrelazione. Dematerializzazione della massa muraria attraverso membrane e sensori che captano e ritrasmettono informazioni. Rispetto ambientale e innovazione attraverso gli edifici intelligenti.

9. La sperimentazione con il transeunte e l'effimero. Critica del concetto di stabilità e permanenza. Leggerezza, flussi di immagini, demonumentalizzazione. Valorizzazione del movimento e della mutazione. Recupero della dimensione virtuale attraverso l'elettronica. Immaterialità e superfici trasparenti.