

Nature Devices

NATURE DEVICES

a cura di:

Cecilia Anselmi
Gianmarco Longano
Sante Simone

[lulu.com](https://www.lulu.com)

Collana Quaderni Didattici
Quasar Design University

A cura di:

Cecilia Anselmi
Gianmarco Longano
Sante Simone

Direzione scientifica:

Benedetto Todaro

Testi:

Benedetto Todaro
Cecilia Anselmi
Gianmarco Longano
Sante Simone
Nunziastella Dileo
Gina Oliva

Traduzioni:

Rossana Di Carlo

Progetto grafico:

Emanuele Mancini

Foto copertina e pagine separatrici sezioni, elaborate graficamente
su foto di *Cecilia Anselmi*

Tutti i diritti riservati © Quasar Progetto S.r.l.

ISBN 9781326315894

La traduzione, l'adattamento totale o parziale, la riproduzione con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm, i film, le fotocopie), nonché la memorizzazione elettronica, sono riservati per tutti i Paesi.

Finito di stampare nel mese di: **Febbraio 2016**

Casa Editrice: www.lulu.com

INDICE

INTRODUZIONE:

Introduzione al Quaderno: Nature Devices. <i>di Benedetto Todaro</i>	PAG. 11
-------------------------------------------------------------------------------	---------

TESTI CRITICI:

Nature devices. Design per abitare paesaggi impermanenti. <i>di Cecilia Anselmi</i>	PAG. 23
----------------------------------------------------------------------------------------------	---------

Segni utopistici, stili e paradossi sulla progettazione del graphic design. <i>di Gianmarco Longano</i>	PAG. 43
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------

Luogo comune. <i>di Sante Simone</i>	PAG. 57
-----------------------------------------------	---------

Mimesi[s] della natura. <i>di Nunziastella Dileo</i>	PAG. 69
---------------------------------------------------------------	---------

Dalla natura all'artificio e poi... ritorno. Sentieri battuti, tracce nuove. <i>di Gina Oliva</i>	PAG. 85
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------

APPARATI:

1. Treclusion.	PAG. 101
2. Identity shift	PAG. 107
3. The net	PAG. 111
4. Paradox city	PAG. 115
5. Architettura secondo natura	PAG. 121
6. Spatium (<i>l'utopia come superficie</i>)	PAG. 127

Bibliografia	PAG. 135
--------------------	----------

English version	PAG. 139
-----------------------	----------

"... ogni bellezza è fondata sulle leggi delle forme naturali..."

JOHN RUSKIN

*"Se la natura fosse stata confortevole,
l'umanità non avrebbe mai inventato l'architettura".*

OSCAR WILDE

"La natura non ha mani per formare le mani".

PLOTINO, ENNEADI

INTRODUZIONE AL QUADERNO: NATURE DEVICES

di Benedetto Todaro

“Nella scala degli esseri, solo l’uomo compie atti inutili”.

Pierre Lecomte Du Noüy

Del tema

Il tema affrontato dal workshop intende porre al centro dell’attenzione l’insoddisfacente, se non del tutto errata, contrapposizione – peraltro consueta e familiare – tra natura e artificio, tra elementi naturali e dispositivi artificiali. Nella cultura diffusa sembra che tale distinzione sia chiamata a svolgere un ruolo fondamentale. Ci si sente a proprio agio solo dopo aver appurato cosa, del nostro habitat, sia *naturale* e cosa sia invece prodotto – direttamente o indirettamente – dall’azione dell’uomo. Dell’uomo – già – perché il vero agente dell’artificialità sarebbe proprio lui. Proprio lui sarebbe stato a porre fine ad un’originaria e mitica età dell’oro durante la quale nulla giungeva a turbare l’ordine *naturale* delle cose¹. Si dà insomma per scontato che una differenza, addirittura una contrapposizione, tra natura ed artificio esista e sia rilevante. Una volta accettata l’esistenza di tale idea ricevuta, dobbiamo prendere atto della particolare fortuna critica di cui da molto tempo gode. La frequenza delle citazioni ne ha fatto un luogo comune del pensiero e di fatto una realtà scontata. È inoltre del tutto integrata, in questa visione comune, la percezione di aver subito una perdita. L’umanità sente che introdurre nel mondo l’artificio comporta la perdita di una preceden-

1. L’età dell’oro fu evocata per primo dal poeta greco Esiodo che la descriveva ne *“Le Opere e i giorni”* come il periodo di “un aurea stirpe di uomini mortali” dai quali discesero gli dei che vivono sull’Olimpo. Gli uomini vivevano in pace, liberi da ogni fatica e al riparo da ogni pericolo, nutriti dalla generosa terra che procurava loro ciò di cui avevano bisogno. Il furto del fuoco ad opera di Prometeo segnò la caduta dell’uomo.

te condizione, migliore, ormai irrecuperabile. La mitologia classica dà conto di tutto ciò con la vicenda di Prometeo, del fratello Epimeteo e di Pandora². Secondo il mito sarebbe lo stesso emergere dell'umanità dalla condizione ferina, la nascita del pensiero umano, l'atto del pensare, del "riflettere prima" ad introdurre il seme dell'artificialità – e quindi la corruzione - nel mondo naturale³. Non dissimile il tema contenuto nel mito cristiano del paradiso perduto che descrive la perdita dei privilegi come conseguenza di una presa di coscienza, di un atto di indipendenza e dell'allontanamento dalla legge ricevuta (da un dio-natura). Queste, e forse molte altre storie, esprimono lo stesso dramma di coscienza di un'umanità che, nel suo progredire, nella sua coazione a progredire sente tuttavia di tradire qualcosa della sua originaria natura, del suo stato primigenio e conserva, nonostante tutto, il senso del proibito e della trasgressione. Con un qualche gusto per il paradosso si potrebbe dire che

2. Prometeo (in greco antico *Προμηθεύς*, Promethéus, "colui che riflette prima"). Nella storia della cultura occidentale, Prometeo è rimasto simbolo di ribellione e di sfida alle autorità e alle imposizioni, e così anche come metafora del pensiero, archetipo di un sapere sciolto dai vincoli del mito, della falsificazione e dell'ideologia. Rubando agli dei e donando all'uomo il fuoco (primo indispensabile elemento per la costruzione di dispositivi artificiali) Prometeo dà inizio alla tecnologia.

3. Il mito di Pandora (da Wikipedia) Zeus, infuriato per il furto del fuoco divino commesso da Prometeo, decise di punire questi e la sua amata creazione: il genere umano. Prometeo venne incatenato ad una roccia ed ogni giorno un'aquila gli divorava il fegato: l'organo ricresceva durante la notte e così, la mattina successiva, il tormento riprendeva. Per punire gli uomini, Zeus ordinò ad Efesto di creare una bellissima fanciulla, Pandora, alla quale gli dei offrirono grazia e ogni sorta di virtù. Ermete, che aveva dotato la giovane di astuzia e curiosità, venne incaricato di condurre Pandora dal fratello di Prometeo che nel frattempo era stato liberato da Eracle, Epimeteo. Questi, nonostante l'avvertimento del fratello di non accettare doni dagli dei, sposò Pandora, da cui ebbe Pirra. Ella recava con sé un vaso regalato da Zeus, che però le aveva ordinato di lasciare sempre chiuso. Ma, spinta dalla curiosità, Pandora disobbedì: aprì il vaso e da esso uscirono degli spiriti maligni che erano i mali del mondo: la vecchiaia, la gelosia, la malattia, la pazzia ed il vizio, che si abbattono sull'umanità. Sul fondo del vaso rimase solo la speranza che non fece in tempo ad allontanarsi prima che il vaso venisse chiuso di nuovo. Prima di questo momento l'umanità aveva vissuto libera da mali, fatiche o preoccupazioni di sorta, e gli uomini erano, così come gli dei, immortali. Dopo l'apertura del vaso il mondo divenne un luogo desolato ed inospitale, simile ad un deserto, finché Pandora lo aprì nuovamente per far uscire anche la speranza, l'ultima a morire, ed il mondo riprese a vivere.

la coazione a produrre artefatti: carattere che ci contraddistingue come specie, porti con sé, in modo assolutamente naturale, il relativo senso di colpa⁴. Architetti, urbanisti, designer... siamo tutti “malvagia discendenza di Caino” proprio per il nostro produrre artefatti che, ferrigni ed aspri, portano con sé l’idea dell’offendere, del ferire, dunque del male.

Albio Tibullo: nella sua elegia (1, 10) così lamenta:

*Quis fuit, horrendos primus qui protulit enses?
Quam ferus et vere ferreus ille fuit!
Tum caedes hominum generi, tum proelia nata,
Tum brevior dirae mortis aperta via est.*

*Chi per primo inventò le orribili spade?
Quanto fu feroce, veramente di ferro quell’uomo!
Così per il genere umano ebbero inizio le stragi, ebbero inizio le guerre;
così si schiuse la strada più breve d’una morte violenta.*

4. [Genesi 4,16-24] La malvagia discendenza di Caino - ⁴⁶Allora Caino si allontanò dalla presenza dell’Eterno e dimorò nel paese di Nod, ad est di Eden. ¹⁷E Caino conobbe sua moglie, ed ella concepì e partorì Enok. Poi Caino costruì una città, a cui diede nome Enok, dal nome di suo figlio. ¹⁸E a Enok nacque Irad; Irad generò Mehujael; Mehujael generò Methusael; e Methusael generò Lamek. ¹⁹E Lamek si prese due mogli: il nome di una era Ada, e il nome dell’altra Tsillah. ²⁰E Ada partorì Jabal, che fu il padre di quelli che abitano sotto le tende e allevano il bestiame. ²¹Ora il nome di suo fratello era Jubal, che fu il padre di tutti quelli che suonano la cetra e il flauto. ²²Tsillah partorì anch’essa Tubal-cain, l’artefice di ogni sorta di strumenti di bronzo e di ferro; e la sorella di Tubal-cain fu Naama. ²³Poi Lamek disse alle sue mogli: «Ada e Tsillah ascoltate la mia voce; mogli di Lamek, fate attenzione alle mie parole! Sì, io ho ucciso un uomo perché mi ha ferito, e un giovane per avermi causato una lividura. ²⁴Se Caino sarà vendicato sette volte, Lamek lo sarà settanta volte sette». Secondo l’odierna onomastica, non è affatto chiaro quale sia la transonimizzazione che ha generato il doppio nome, Tubal-Cain. Il biblista Gordon Wenham suggerisce un’antica tradizione secondo cui il nome “Caino significa “fabbro” (anticipando, quindi, le osservazioni circa la sua capacità di lavorazione dei metalli).

E per citare un cantore nazionalpopolare e a noi più vicino:
Celentano con “*Il Ragazzo della Via Gluck*”:

*Eh no,
non so perché,
perché continuano
a costruire, le case
e non lasciano l'erba
non lasciano l'erba
non lasciano l'erba
eh no,
se andiamo avanti così, chissà
come si farà
chissà....*

In tempi recenti la *maledizione* si abbatte non solo sugli artefatti fisici, ma seguendo l'avanzamento tecnologico si estende ai domini della fisica, della chimica e della biologia. Siamo alle soglie di una seconda presa di coscienza e nel timore di una seconda cacciata, questa volta non tanto da un paradiso, quanto piuttosto da una valle di lacrime.

Ma è anche possibile ragionare in altro modo.

Molti sono gli animali costruttori: dai coralli alle api e le termiti, dai castori ai ragni. Per ultimo sopraggiunge l'uomo: il grande costruttore-distruttore. È possibile che gli strenui difensori della contrapposizione natura-artificio esaltino oltre misura la posizione, già privilegiata, dell'uomo nel regno animale. Un po' più tecnologico, senz'altro più preso di sé e dei propri problemi, più autocosciente (forse), ma tra lo spontaneo sviluppo di alcuni aggregati umani, quelli primitivi da Mesa Verde a Matera fino alle contemporanee Tokyo, Mumbay o Lagos, e gli artefatti collettivi delle specie prima nominate è davvero possibile individuare una differenza tale da giustificare per i nostri prodotti la creazione di una apposita categoria: “l'artificiale”? Nel giudizio non si dovrebbe tener conto solo del dislivello tecnologico. Nessuno nega la diversa capacità e complessità della fabbrica umana rispetto alle altre, ma siamo sicuri che l'accertato divario tecnologico comporti necessariamente una differenza ontologica? Che cioè dalle differenze quantitative

sia legittimo inferire l'esistenza di una diversità qualitativa? Tutto sommato per centinaia di migliaia di anni l'uomo non si è differenziato poi così tanto dagli altri primati né i suoi strumenti primordiali apparivano molto più sofisticati. Ed anche la consapevolezza, l'autocoscienza di cui meniamo gran vanto non è in grado, neppure oggi, di dar conto di molti macrofenomeni contemporanei che palesemente sfuggono al nostro controllo consapevole e alla nostra volontà. Basti pensare alle crisi del mercato finanziario globale o allo sviluppo delle megalopoli, ai conflitti perduranti e i flussi di migranti, all'effetto serra... più in generale all'assenza di controllo su quasi tutti i meccanismi globali da noi stessi avviati. Forse dovremmo guardare con maggiore disincanto al modo molto relativo in cui la specie umana governa il proprio destino e riconoscere che i suoi percorsi sono influenzati più dal caso che dall'intenzione. Tale riflessione, piuttosto che demoralizzare e frustrare incauti sogni di gloria, dovrebbe spingerci ad esprimere umilmente una maggior fratellanza con l'insieme delle specie viventi con cui condividiamo limiti che presumevamo di aver trasceso. Sembra proprio che il nostro destino sia di rinnovare all'infinito il peccato di superbia. Se superbia fu un tempo domare il fuoco, diventare fabbri e artefici, oggi può darsi che superbia sia l'attribuire alla produzione dei cosiddetti artifici una indipendenza dal flusso naturale delle cose, una capacità di andare contro natura che presume una libertà di cui non disponiamo. Evoluti, tecnologici, incoscienti e sciagurati quanto si vuole, ma pur sempre *nella natura*, parte di essa; ogni nostro derivato non può che essere della natura anch'esso. Anche il più temuto tra gli OGM o l'olocausto nucleare non possono che essere dentro la natura. Niente può esserne al di fuori. Forse l'unico autentico artificio è la presunzione di poter fuggire, di emanciparsi dalla Grande Madre, o distruggerla.

Dello sviluppo del tema

Le varie forme in cui l'umana creatività si esprime hanno dato luogo, nel tempo, a linguaggi specifici. Avviene così che si possa parlare di linguaggio musicale, di linguaggio pittorico, scultoreo, di linguaggio grafico o architettonico e - ovviamente - di linguaggio poetico e letterario, attraversando praticamente ogni diversa forma estetica a comprendere

danza, teatro, cinematografia e le molte loro ibridazioni che oggi conosciamo: dagli spot pubblicitari ai video clip e oltre.

Ognuna di queste forme espressive, nel corso della sua storia evolutiva, si è dedicata a temi e repertori propri. Potremmo dire che dell'infinita gamma di interessi, moti e problemi che attraversano l'animo e l'intelletto umani, ognuna abbia selezionato quelli sui quali esercitarsi in via preferenziale. In questo posizionamento delle varie forme espressive un ruolo importante lo ha esercitato – come ovvio – la committenza e, in generale lo spirito dei tempi. Un esempio tanto per capirsi: se nell'Egitto dei faraoni, sotto un potere teocratico assoluto, l'architettura, la pittura parietale e la scultura monumentale hanno dato quei capolavori universalmente noti e riconosciuti, ciò è dovuto a millenni di progressivo raffinamento di esperienze, di conoscenze e di strumenti costantemente volti ad esprimere pochi concetti fondamentali coerenti tra loro: la *grandezza*, la *potenza*, la *sacralità* e l'*eternità* del potere teocratico-politico. Tutta l'arte monumentale egizia delle grandi dinastie ha concentrato i suoi intenti nell'esprimere questi concetti derivati da un'idea sovrumana del potere e soprannaturale della vita. L'arte egizia ha così elaborato e messo a punto un linguaggio per comunicare al meglio a masse di sudditi analfabeti che le cose andavano in modo ineluttabilmente ottimale, in salde mani politico-religioso-militari e che non venisse in mente a nessuno di sollevare obiezioni. Altri aspetti pure importanti della vita: il privato, gli affetti domestici, le pene d'amore, l'angoscia esistenziale, in una parola tutto ciò che ha grande importanza per l'individuo, non ha trovato spazio significativo nell'arte egizia (e negli interessi della sua committenza) come invece è stato, tanto per citare un caso opposto, nel romanticismo dell'Ottocento, periodo in cui la committenza borghese gradiva e commissionava opere volte alla celebrazione dei sentimenti e all'esaltazione dell'individuo. Da qui la particolare fioritura della ritrattistica romantica (pittorica e letteraria) a dimostrazione del ruolo svolto dallo spirito del tempo e dagli orientamenti culturali dominanti nel definire i temi espressivi.

All'interno di queste correnti dominanti in grado di caratterizzare le epoche sono rintracciabili altri moventi e intenti più specifici e particolari così che con qualche fondamento potremmo interrogarci sull'esistenza o meno di legami preferenziali tra contenuti (ovvero soggetti

da comunicare poeticamente) e forme espressive più adatte a veicolarli. La tesi di fondo, neanche troppo azzardata, è che pittura, scultura, ma anche teatro e cinema, musica, danza, poesia e narrativa, posseggano una struttura comunicativa adatta a narrare tra l'altro anche vicende e problemi esistenziali; possono – cioè - essere mobilitate per penetrare all'interno del guscio di intimità individuale e render partecipe il loro pubblico di moti soggettivi dell'animo; possono descrivere vicende private, commuovere e coinvolgere molti nel sentire del singolo. Possono, in sintesi, narrare storie. Al contrario le forme espressive tipicamente legate al progetto, per intenderci quelle di cui ci occupiamo: dall'architettura al design e alla comunicazione visiva, sono governate – pur nelle loro specificità e differenze – da uno statuto che le riguarda tutte e che si è andato consolidando nel tempo attribuendo loro una missione marcatamente sociale e condivisa; accade così che un progetto si rivolga a tutti, ma parlando di nessuno in particolare. La sua espressività può dedicarsi alle grandi questioni epocali, può parlare (indirettamente) di cose pubbliche, di valori condivisi e generalmente comprensibili, non è adatta a scendere nell'analisi del privato. Un esempio: sempre nell'Ottocento, secolo che ha fatto un uso disinvolto e opportunistico degli stili architettonici storici, le importanti istituzioni bancarie, per comunicare solidità e affidabilità erano solite adottare, per la propria sede, uno stile d'ispirazione classica (il classico non tramonta mai) e magari tra i vari ordini privilegiare il dorico (tra tutti il più *forte e solido*). Valori mistici e religiosi si sono invece riconosciuti nel neogotico: stile in effetti adottato in molti edifici religiosi. Inoltre l'architettura nelle sue varie forme, ma anche il design, come è stato spesso notato, sono normalmente oggetto di *fruizione disattenta*, il fruitore – cioè – non si reca deliberatamente all'incontro con esse, ma le incontra inevitabilmente nel corso della sua giornata. In questi incontri può dedicare loro attenzione specifica oppure, come avviene il più delle volte, percepirle marginalmente e senza attenzione. Questa condizione, che sarebbe lesiva nel caso dell'opera d'arte o comunque di tutte quelle manifestazioni espressive che veicolano solo significati e richiedono quindi dovuta attenzione e intenzione fruitiva, per architettura e design sono la norma. In alcuni casi limite anche architettura e design (il monumento, l'oggetto esposto al MOMA) si danno alla fruizione pretendendo attenzione, ma è notevole che ciò avvenga solo ad una condizione: la preventiva cessazione di ogni fun-

zione utile, come nel caso - appunto - del monumento o dell'oggetto in esposizione. La cessazione di funzione utile ed il riconoscimento di valore eccezionale promuovono il progetto, originariamente rispondente alla triade vitruviana *firmitas, utilitas, venustas*, a oggetto di degustazione estetica mirabile per il solo valore della sua *venustas*. Resta comunque prevalente, nell'esperienza della produzione quotidiana, l'attitudine del progetto a fornire contemporaneamente funzioni, sapienze costruttive e, per quanto attiene ai valori figurativi, esprimere solo valori generali e condivisi astenendosi da forme più specifiche di narrazione.

Degli esiti del tema

Il motivo per cui propongo una riflessione su questa differenza che presumo esista tra il sistema espressivo in architettura-design rispetto a quello di altri linguaggi è conseguente all'osservazione, durante lo svolgimento del workshop, dei modi in cui gli studenti partecipanti andavano articolando i modi espressivi per veicolare i concetti di base assegnati dal programma.

Mi è parso che buona parte di loro, se non la maggior parte, abbia colto l'occasione per mettere in scena una comunicazione empatica fortemente orientata a destare reazioni emotive, a com-muovere, operando su tasti normalmente usati da altre forme espressive (narrativa, poesia, pittura, drammaturgia). Mi è parso cioè che l'intento fosse di spostare il linguaggio del progetto grafico o spaziale verso mood prevalentemente emotivi se non addirittura sentimentali; comunque personali e, a volte, intimi. Il tema assegnato chiamava in causa i rapporti tra natura e artificio. La traccia si interrogava circa la validità nel ragionare ancora oggi secondo il paradigma di tale dicotomia. Evidente la contiguità con la questione ecologica e prevedibile il pericolo di derive retoriche. Fuori di dubbio che esista oggi un grande problema: il pianeta terra non è più quell'universo infinito che poteva apparire in epoche pre-tecnologiche, la saturazione è pressoché completa, la Terra appare ora poco più di una grossa astronave con scorte limitate e un equipaggio in crescita fuori controllo. Come esprimersi col progetto in questo contesto? Dato il taglio non direttamente applicativo richiesto dal programma iniziale, c'è stato spazio per libere interpretazioni e per approcci a trecentosessanta

gradi. Indubbiamente interessante quindi ora, ad esperimento concluso, poter registrare questa forte, e per molti versi inattesa, presenza della componente empatica in gran parte dei progetti. Quasi una sfiducia nell'efficacia delle facoltà razionali e un appello ai sentimenti individuali improntati ad una giudiziosa positività sconfinante a volte nella nostalgia. Una generazione decisamente *perbene*, poco politicizzata, non molto fiduciosa nelle strutture sociali, attenta ai valori individuali e tradizionali.

Non sarebbero dispiaciuti a Tibullo.

2015 equinozio d'autunno.



A teal-tinted photograph of a forest reflected in a body of water. The top half of the image shows a dense forest of tall, thin trees, their forms mirrored in the calm water below. The bottom half shows a similar forest scene, also reflected in the water. The text 'TESTI CRITICI' is centered in the middle of the image in a white, sans-serif font.

TESTI CRITICI

NATURE DEVICES

Design per abitare paesaggi impermanenti

di Cecilia Anselmi

I progetti presentati in questa pubblicazione, non certo esaustivi rispetto al tema, sono il frutto di un workshop interdisciplinare che ha avuto al centro della riflessione il progetto dello spazio abitato in relazione alla questione del confronto tra Natura e Artificio, tra paesaggi e contesti (non solo esclusivamente naturali) quali realtà preliminari e segno della contemporaneità. Sia per quanto concerne ambiti di pregio che ambiti in cui le tracce dell'antropizzazione siano di più recente data, il progetto viene a porsi sempre come sintesi nel difficile equilibrio tra il nuovo da introdurre e contesto preesistente. Molti dei concept progettuali scaturiti si sono misurati ad una scala del progetto piuttosto ampia chiamando inevitabilmente in causa una riflessione e delle visioni anche sulla città sia nel presente che in prefigurazioni future.

La città essendo un dispositivo articolato e complesso alla scala territoriale e un'intricata trama di mandala¹ urbano senza definiti confini, appartiene di fatto all'insieme dei paesaggi cui gli edifici, assieme ad altri elementi naturali o meno fanno parte. Facendo riferimento alla simbologia orientale², il richiamo al mandala è significativo poiché ad

01
02

1. Il Mandala è un mosaico temporaneo dalla valenza simbolica per il buddismo Tibetano; è costruito dai monaci attraverso l'impiego di piccoli grani di sabbia fine e colorata versata all'interno di intricate micro porzioni di spazio che, come fossero stoffe tessute, formano piccole strisce dallo spessore minimo variabile. Il risultato finale evoca un universo di cieli e mari, paesaggi montani, campi coltivati, villaggi e grandi città, ma allo stesso tempo ere del tempo, essenze spirituali, stati d'animo, sentimenti, differenti tipi di relazioni, scuole di pensiero, fasi della vita. Tutte cose -paesaggi mentali e paesaggi reali- che possono essere concepite da ognuno e di cui ognuno è allo stesso tempo parte integrante.

2. Se la cultura architettonica occidentale ha sempre dato alle nozioni di "mutamento" e "impermanenza" significato negativo inseguendo la loro perenne negazione e rimozione in relazione al tempo ed allo spazio nella ricerca di una tettonica fortemente assertiva; per molte delle discipline orientali invece questi sono fondamenti imprescindibili. Il pensiero occidentale ora si interroga sull'opportunità di riscoprire

01



02



esempio, in analogia con una visione più centrata sugli attuali fenomeni urbani e il loro proliferare, ogni parte di cui esso viene a costituirsi, esiste in un'interazione intricata con le altre e in qualsiasi punto lo si voglia mettere a fuoco, la periferia della sua visione cambia evolvendosi continuamente senza rispondere ad alcuna legge di preordinazione dei fenomeni che non sia quella dell'impermanenza che sottende la sua stessa ragione di esistere. La città come un mandala è un mosaico temporaneo che sfugge a una visione netta e compiuta. Assume l'aspetto e costituisce l'essenza di un colorato quanto fragile collage di frammenti in continuo mutamento dove prendono e perdono vita contemporaneamente un'infinità di paesaggi in continua definizione. Là dove forse solo le strutture degli edifici e i filamenti infrastrutturali, lasciando tracce incomplete e in perpetuo divenire di una trama evanescente, possano conservare parvenza di unico elemento dal carattere definitivo o compiuto.

Questi i presupposti generali da cui delineare diversi approcci al progetto che interpretino la dialettica tra natura ed artificio secondo due prevalenti approcci distinti: da una parte prevedere modalità dialogiche d'intervento in cui si dia spazio ad una ridefinizione complessiva delle volumetrie e morfologie per una riscrittura radicale del sito in cui architettura suolo e paesaggio possano trovare, in una cifra organica espressiva propria di un linguaggio ibrido comune, spazi e significati da condividere³. Dall'altra sottolineare l'assertività dell'architettura secondo una volontaria interferenza semantica con quello che è già dato, il paesaggio composito o il contesto naturale in cui l'intervento si inserisce per opposizione. All'interno di questo quadro un ruolo fondamentale

valori oggi legittimati in maniera maggiormente significativa da una contaminazione delle conoscenze che impone sempre più la società contemporanea. Anche attraverso modalità come la costruzione di un mandala, è possibile evocare una visione olistica e sincretica di conoscenza cui appartiene questo nuovo sentire.

3. Questo tipo di proposizioni progettuali sono in linea con la tendenza ad identificare l'architettura non più come oggetto a se stante bensì come naturale estensione del paesaggio naturale. Architettura e paesaggio possono diventare un'unità organica, proponendo forme insolite che nascono dall'adattamento alla geografia del sito, con linee e configurazioni suggerite dalla forma stessa del suolo indirizzati ad una ricerca come quella indagata nel libro "*Landform architecture*" di Matteo Zambelli, Quaderni di Architettura dell'Ance, EdilStampa, 2006.

03



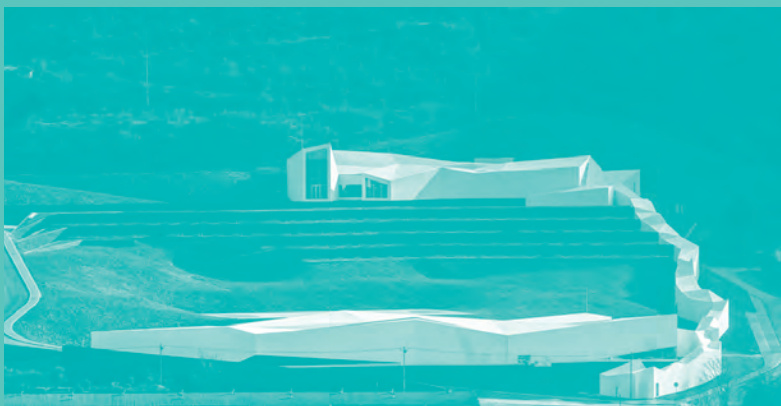
04



05



06



viene ricoperto dal fattore tempo che, al proprio trascorrere, definisce la transitorietà del corpo degli spazi abitati che si modificano. Oggi un progetto può essere significativo dei paesaggi contemporanei che risentono di questa transitorietà, riscoprendo una più stretta relazione con la preesistenza, il contesto in cui si inserisce, fondendosi in essa e mettendo in pratica attraverso il suo corpo ibrido uno schiacciamento temporale tra epoche diverse.

Nella prima categoria di approccio ricadono alcuni dei progetti che oggi più significativamente si misurano con questa tematica rimodellano ad esempio le morfologie del suolo, collocando parte delle funzioni richieste in spazi ipogei ricavati sfruttando il dislivello esistente nel sito per ottenere la massima fluidità e continuità degli spazi in superficie. Limitare l'impatto visivo e ambientale di questo tipo di interventi è comunque modalità che fa uso della sezione quale strumento di indagine indispensabile nella definizione di morfologie in grado di dialogare più efficacemente con gli elementi geografici e architettonici del contesto e in cui l'innesto dei corpi di architetture e paesaggi, nel totale superamento degli schematismi tipologico funzionali, è ormai pratica acquisita. In modo certamente diverso anche l'ibrido ricercato tra artefatto e ambiente naturale con l'innesto di edifici ex novo su parti di paesaggio o contesti orografici particolari, può essere proprio di modalità progettuali fortemente espressive che vengono a costituire anche in questo caso, il palinsesto multiforme di paesaggi "collage" in continua trasformazione.

Alcuni esempi di progetti realizzati in tal senso di recente data, come ad esempio le Cantine Antinori di Studio Archea vicino Firenze oppure il centro di canottaggio di Alvaro Andrade a Pocinho (Vila Nova de Foz Coa) in Portogallo, scaturiscono dall'indagine su differenti modalità di interpretazione della forma nella fusione tra architettura infrastruttura e orografia, che hanno come centrale la sezione quale essenziale strumento di indagine e controllo, oppure i temi della copertura dell'edificio e dello scavo del suolo. Questo approccio mette in campo per il progetto nuovi materiali da plasmare, tagliare forare adattare ad un ruolo attivo organico-artificiale, generatore di nuove geometrie come di nuove relazioni, che traguarda nuovi usi e ribaltamenti di significati da attribuire alle nozioni di artefatto ed elemento naturale. Tramite il riuso di alcuni elementi appartenenti a determinati contesti inoltre può

03
04
05
06

07



08



09



10



11



essere incentivata una relazione con il paesaggio che viene chiamata in causa ipotizzando la valorizzazione di sistemi per mezzo dell'”innesto” di nuove funzioni che si fondano anche con la “scena” naturale. Questa da sfondo passivo, spazio indefinito, può essere trasformato in elemento “attivo” venendo in alcuni casi a costituire di fatto un ensemble strutturale dall'ampio potenziale di appoggio, innesto per eventuali ulteriori strutture secondarie.

Tutte operazioni in grado di evocare importanti opere di land art come il “Doppio negativo” di Michael Heizer nel deserto del Nevada, il Roden Crater di James Turrell in Arizona⁴ oppure “il giardino di Francia” dipinto da Max Ernst nel 1962⁵ in cui con la tecnica del collage viene rappresentato un nudo femminile ibridato e sinuosamente confuso all'interno di insenature naturali di un corso d'acqua. Ma anche architetture come gli stabilimenti Olivetti ad Ivrea, di Gabetti ed Isola, concepiti secondo un progetto architettonico “discreto” posso essere esemplari in tal senso. Uno dei rari esempi in cui un'architettura icona dell'era moderna è riuscita a rimanere tale, contraddicendo se stessa, nel compiere “un passo in dietro”⁶, nell'andarsi a celare parzialmente al di sotto del declivio naturale, l'insenatura orografica diventata, in seguito a questa scelta,

09
10
07/08
11

4. *Double Negative*, opera colossale di land art, è un solco profondo, un edificio in negativo, un segno territoriale artificiale, che Heizer realizza nel 1969 al bordo di una vallata nel deserto del Nevada. James Turrell realizza da più di un trentennio un'opera osservatorio, Il Roden Crater, nel deserto dell'Arizona, che egli stesso ha definito “monumento alla percezione”. *“La negazione della separazione arte-ambiente fa considerare il fondamento, la geologia, la sedimentazione come elementi che ancorano il segno a una dimensione ontologica “profonda” e contemporaneamente lo dilatano verso l'estensione geografica. Heizer è il fautore di questa scultura al contrario, di questo operare per sottrazione e riposizionamento del terreno. Il suo Double Negative, gigantesco intaglio sul ciglio di una valle desertica visibile a scala territoriale è incisione e traccia artificiale che fa risaltare per opposizione l'orografia del terreno. In ciò Heizer, Smithson, Turrell e altri artisti richiamano una serie di siti preistorici come Nazca, Stonehenge o Knowth in cui il segnare il terreno e la creazione di tumuli di terra erano legati a forme di simbolizzazione del luogo”*, Pietro Valle, “Paesaggio non indifferente”, Arch'it. www.architettura.it/artland/20030425.

5. Massimiliano Giberti, *“L'archeologia come seconda natura”*, in *“Archeonet II, luoghi azioni progetti”*, 22 publishing, Milano 2014.

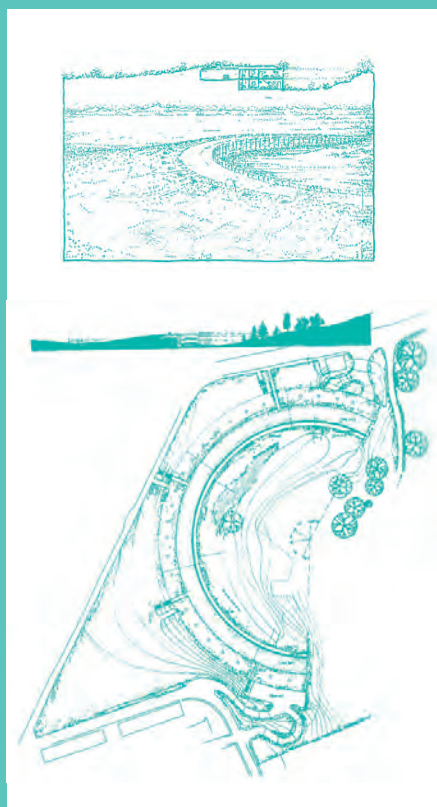
6. Francesco Cellini, Claudio D'Amato, *“Gabetti e Isola. Progetti e architetture 1950-85”*, Mondadori-Electa, 1985.

12



13

14



non più solo luogo che accoglie ma un'unica entità confusa con il corpo stesso dell'edificio.

“L'architettura del Residenziale Ovest di Ivrea, sembra sorgere per mimesis paesaggistica al di fuori di una biografia professionale che aveva fatto del dialogo con il luogo costruito un terreno di continuo ripensamento.

12/13/14

La costruzione sottolinea la sua artificialità nell'uso dei materiali tra i meno mimetici (curtain-wall) come nel proporzionamento della scansione di facciata, tra le più classiche. Il primo edificio italiano riconosciuto come land architecture propone un connubio tra natura ed artificio giocato ai suoi estremi: gli alberi ed il cristallo.

Ma l'interesse del Residenziale Ovest è in realtà la proposta di un'architettura per sottrazione. L'edificio è sottratto alla vista del passante. Deve essere cercato: la sua architettura non è pensata come segno progettato per essere riconosciuto ma come segno dentro l'universo di segni complessi, che deve essere decifrato”

[Carlo Olmo, “Gabetti e Isola”, Allemandi edizioni, 1993]

Dalla casa, al quartiere, alla città, al territorio, molti degli spazi alle differenti scale che siano appunto antropizzati lasciano spesso trasparire i segni dell'indefinitezza che caratterizzano da sempre il vivere quindi l'abitare. Pianificare, definire controllare sono attitudini che si rivelano in alcuni contesti sociali e territoriali il più delle volte difficili mettendo a nudo i loro limiti nell'essere perseguite e la necessità di rispettare strategie più “discrete” e “sostenibili” attuate in sinergia con l'ambiente - inteso come un insieme complesso di relazioni tra differenti entità - e quindi anche con processi in divenire, che sono già in atto.

Ciò che interessa in questo tipo di progetti in generale è ricercare gli strumenti per un'attualizzazione di tematiche trattate ampiamente nella definizione di edifici moderni e riportare l'attenzione secondo una prospettiva più ampia, a termini quali flessibilità, leggerezza, trasformabilità, duttilità appartenenti ad un linguaggio diventato di uso quotidiano, oggi comunemente applicato soprattutto quando ci si riferisce all'ambiente abitato. Il loro significato può essere rinnovato ed esteso a

15



16



partire da un aspetto considerato spesso marginale, che lo renda riconducibile ad una prammatica progettuale.

Una concezione “aperta” ed evolutiva del progetto che dimostri di potersi manifestare sia sotto il profilo della tecnica che di morfologie proprie dell’architettura. Includere l’istanza “evolutiva” significa addentrarsi in un “processo”, trovare il modo, individuare il come sia possibile lasciare che il progetto si schiuda liberando la propria “potenza inclusiva”⁷, le virtualità in sé contenute, il divenire possibile delle cose, senza imporre soltanto l’autoconclusività di forme certe e finite.

Progetti utopici come le “città lineari” di Soleri o Pellegrin sono storicamente all’opposto l’esempio più calzante della radicalizzazione di questo rapporto basato su una distinzione netta operata per separazione tra elementi visti ed interpretati in dicotomica opposizione tra loro. Ambiente naturale lasciato il più possibile incontaminato al suo stato brado contro organismi/dispositivi artificiali di città infrastruttura che lo attraversano indifferentemente avendo l’obbligo di consumare ed esaurire al proprio interno tutte le attività e conseguenze che l’abitare comporta senza ripercussioni di alcun tipo su di esso.

15
16

“In linea con l’approccio di Soleri e di Fuller, secondo cui lo sviluppo del genere umano impone di guardare al pianeta dallo spazio per esaminare l’influsso dell’artificiale nella sua globalità, Pellegrin propone interventi alla scala planetaria. Immagina di insediare la popolazione in un anello sopraelevato lungo l’equatore “Sul nostro pianeta Terra la zona temperata è il posto più logico dove vivere in armonia con le condizioni naturali”. In una visione che nega l’antropocentrismo, ma che non nega il posto dell’uomo, Pellegrin propone un nuovo luogo per l’uomo sul pianeta. Un luogo che lasci spazio anche agli altri, al naturale, al vegetale. Visioni di grande forza e di grande rispetto per l’ecosistema. Visioni di un ambiente liberato dove il costruito viene concentrato in nodi densi sollevati dal suolo. Contrariamente all’approccio contemporaneo,

7. Paola Veronica Dell’Aira, “Dall’uso alla Forma, poetiche dello spazio domestico”, p.117, Officina Edizioni, Roma 2004; p.275; l’autrice cita il concetto di “potenza inclusiva” nell’interpretazione che ne fa Jacques Guillerme (“L’Officine du fonctionnalisme”, AMPHION, Etudes d’histoire des techniques, Picard, Paris, 1987).

17



18



19



mutuando la ricerca dalla fantascienza e radicandosi nelle visioni di Louis Sullivan, Pellegrin propone un approccio forte. Liberare il suolo è l'imperativo costante, il posto dell'uomo è sopra, in macro escrescenze specializzate collegate da linee che contengono flussi di energia".

[“Copiare Saturno”, Sergio Bianchi, Catalogo Mostra “Luigi Pellegrin”, AIAC, 2014)].

17
18

Città del futuro antesignane ante litteram delle attuali concezioni di “smart cities” di cui oggi tanto si parla, diventano riferimenti sia formali che funzionali di progetti interamente ecosostenibili come ad esempio l'Apple Campus di Cupertino di Norman Foster, dove l'architettura è concepita come un sofisticato dispositivo tecnologico che reagisce attivamente all'ambiente circostante secondo criteri sperimentali di ecosostenibilità.

19

Ma le cose a riguardo sono di fatto più complesse ed articolate e la dialettica Natura/Artificio non può prescindere da alcune riflessioni che chiamano in causa, attraverso anche visioni o previsioni da “utopia concreta”, le condizioni attuali con cui doversi necessariamente confrontare, superando questa impostazione per opposti. La città è un artefatto stratificato sensibile e mutevole, quindi organico, predisposto per definizione dalla propria condizione di non finitezza, in alcune sue parti vuote, in decadimento, abbandonate o marginali, ad essere continuamente rimodellato e risignificato. La città è un “organismo poroso”, dice Bernardo Secchi⁸, che dal centro alla periferia contiene “cavità” costituite sia da spazi aperti (grandi aree verdi, sistemi ambientali e agricoli, vuoti urbani, spazi non identitari) che da aree dismesse (tracce di un'identità industriale, infrastrutturale o mista, passate o in continuo cambiamen-

8. Nella consultazione internazionale su Le Grand Paris “*Il programma per la futura città metropolitana all'orizzonte del 2020 che intende trasformare l'agglomerato parigino in una metropoli policentrica, solidale e ad alta qualità ambientale, (...) lo studio di Bernardo Secchi e Paola Viganò coltiva l'idea di una città porosa, permeabile, fondata su una struttura ecologica di zone umide e tre tipi di spazi definiti dalle velocità alta (automobili), media (trasporto pubblico), bassa (percorsi pedonali e ciclabili) che modificano radicalmente la mobilità dell'area metropolitana*”, Bernardo Secchi, atti del convegno “Bolzano, bisogno di città”, Bolzano, Palazzo Mercantile, Ottobre 2009.

to), diluite in mezzo alla dispersione del costruito. Entrambe possono venire a costituire delle risorse come una riserva costruita e non, che esprimano la fragilità ma allo stesso tempo la forza nelle potenzialità del modello metropolitano. Queste possono suggerire nuove strategie di trasformazione in cui mettere in pratica la dialettica tra nuovo e preesistenza e tra natura e artificio nell'attuazione di politiche virtuose mirate ad incentivare una crescita "sostenibile" e indirizzare sempre più la programmazione verso progetti low-tech e low-cost, caratterizzati da modalità di soft-intervention e self-limitation sia nel costruire che nel contenere progressivo consumo di territorio.

Del resto tutte le nuove teorie urbanistiche (sustainable, ecological, landscape urbanism)⁹, nelle differenti sfumature ed accezioni, suggeriscono molteplici modalità operative di intervento per andare verso una nuova concezione della "città del futuro" in cui sia auspicabile l'osmosi, la completa interazione tra sistemi ambientali architettonici e infrastrutturali e ricreare sempre più necessari nuovi equilibri eco-sistemici.

Se è vero che, nel dibattito attuale la cultura del design si fa sempre più depositaria di un sapere inclusivo che la vuole interrelata con differenti discipline come arte, filosofia, tecnologia, scienza antropologia sociologia e anche con la politica, allora è altrettanto vero che quando si chiama in causa l'agire sul paesaggio, il territorio, l'ambiente, anche in relazione al tema della rigenerazione urbana, non si può non includere consapevolmente il dover agire "con" piuttosto che solo in aggiunta, in sostituzione oppure in opposizione all'esistente. In questo caso la preesistenza, il patrimonio già appartenente al territorio, anche ciò che è meno riconoscibile come tale, devono essere intesi come qualcosa di fisico (naturale ed artificiale) e non fisico (culturale), modificato e modificabile, sempre in bilico tra una condizione più solida e certa di permanenza -il monumento, la solidità l'efficienza e bellezza di un'architettura o di un paesaggio ben definito- e una meno afferrabile ed impalpabile d'impermanenza costituita dalla vita, dai processi in atto che si avvicendano all'interno di questi contesti.

Operare un cambiamento attraverso il progetto del nuovo oggi facen-

9. Maddalena Ferretti, "Land stock", in "Nuovi paradigmi" a cura di Mosè Ricci, Babel, 2013.

do dialogare natura ed artificio, secondo questa concezione, dovrebbe significare calarsi ad esempio con rispetto in un “eco-sistema” dato. Prendere atto della vita, positiva o negativa, produttiva o meno, incerta o meno, fatta di relazioni complesse e forze agenti di cui tenere necessariamente conto all’interno del processo rigenerativo che va prefigurato. Ecologia è la giusta parola che può interpretare meglio questa dialettica chiamata in causa. Una parola complessa composta da due termini oikos e logos che in greco significano rispettivamente abitazione e scienza. Questo significa che l’ecologia studia i rapporti intercorrenti tra esseri viventi e l’ambiente, naturale o trasformato, in cui essi vivono. Compiere un’artificio sulla natura implica oggi più che mai necessariamente il dover “agire con l’esistente” quindi significa essere richiamati ad un necessario confronto con identità preliminari. Provare poi attraverso il progetto, a proporre idee per “nuovi ecosistemi” e processi rigenerativi da immettere implica il considerare la qualità delle distinte relazioni intercorrenti tra differenti ambiti in essi agenti. Fondamentale è quindi partire dalla comprensione della “logica sistemica” che appartiene ai contesti su cui operare e dalle “ecologie relazionali” (Bahnam)¹⁰ secondo cui predisporre un cambiamento equilibrato e graduale all’interno di un “ecosistema” dato non può prescindere dal tener conto della interconnessione tra più elementi climatici, geografici, o tra paesaggi, attitudini e stili di vita, modalità di antropizzazione secondo cui vengono a modificarsi gli spazi abitati dall’uomo.

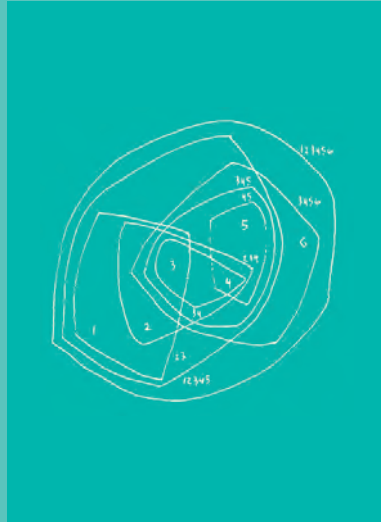
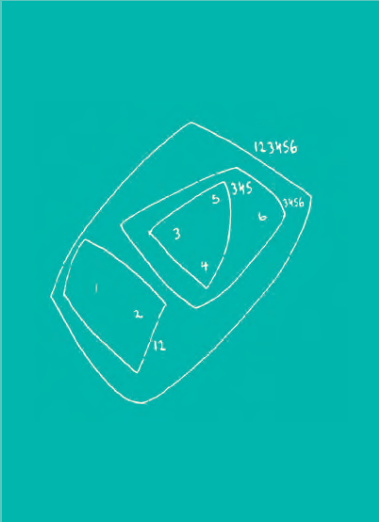
Anche Christopher Alexander, architetto e teorico statunitense della seconda metà del 900, nel libro scritto con Serge Chermayeff “Community and Privacy, Toward a new architecture of urbanism” (New York 1963)¹¹, veniva a definire ad esempio un approfondimento sugli

20
21
22
23

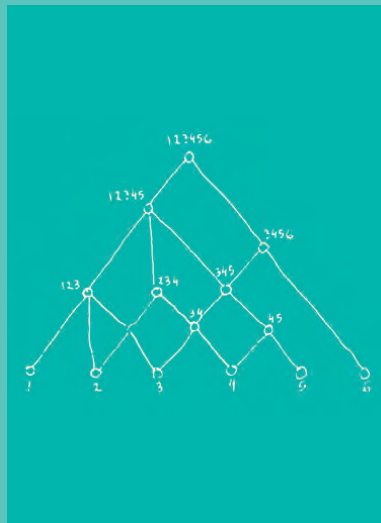
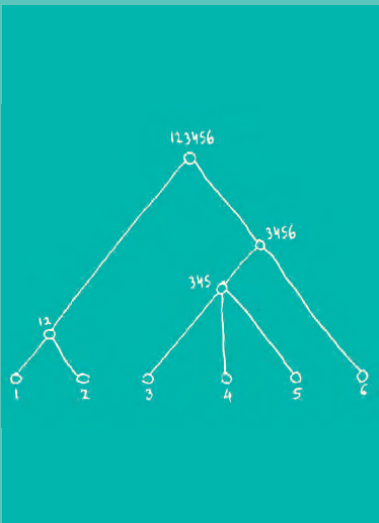
10. Reyner Banham, “Los Angeles. L’architettura di quattro ecologie”, Torino, Einaudi, 2009.

11. Nell’articolo “A city is not a Tree” del 1965, lo stesso Alexander ravvedeva forti limiti negli insediamenti urbani come le New Town inglesi, Brasilia o Chandigarh in quanto invariabilmente concepiti secondo una semplice struttura gerarchica “ad albero” in opposizione alla complessità ed alla molteplicità di connessioni o stratificazioni più facilmente riconducibili altrimenti ad uno schema semi-ramificato proprio di una struttura a network data dalla sovrapposizione di reti e differenti livelli. Lo schema ad albero ravvisabile sia nella sezione di un suo tronco che nella sua disposizione spaziale, è gerarchica e suddivide la sua struttura in nette e distinte separate categorie di ramificazioni.

20
22



21
23



elementi strutturanti dell'ambiente umano e sui criteri da applicare all'abitare utile a rintracciare, attraverso un approccio più umanistico, il bilanciamento tra forze in opposizione che presupponesse un'azione del progettare aperta al confronto, in chiave esistenziale, anche con la singolarità dell'individuo in quanto utente destinatario, a cui tanto devono le attuali teorie urbanistiche sulla trasformazione degli ambienti abitati dall'uomo. A partire da questi presupposti, secondo Alexander, la definizione degli spazi dell'abitare e loro morfologie dovrebbe nascere dal considerare questi come "luoghi di una pratica", "teatro di molteplici azioni" possibili¹². Una modalità di approccio valida per qualsiasi tipologia di ambito che aiuta a riscoprire potenzialità di spazi, anche apparentemente inutili e di fatto non identitari, oppure negati e non vissuti, che si trovano tra quelli a cui convenzionalmente vengono attribuiti significati certi. Attraverso questo poi trovare la possibilità di sovrapporre, ibridare, tipologie funzioni e forme che diano luogo a nuove concezioni degli ambienti da abitare. Nel tentativo di individuare quali potessero essere le diverse vie utili a condurre ad nuovo sistema di produzione, Alexander indicava inoltre il mondo "biologico" come universo dal quale trarre per analogia modelli da imitare. I principi strategici più importanti secondo la teoria dei pattern language¹³, ancora oggi di estremo interesse in relazione a queste tematiche, sono quindi "l'ordine organico" e la "crescita graduale" che dovrebbero essere diretti e coor-

12. Secondo questi principi ad esempio una strada può essere considerata non solo come luogo di percorrenza finalizzato all'attraversamento e collegamento tra differenti parti di città ma anche presa in conto come spazio fisico in sé, possibile teatro di avvenimenti o pratiche eccezionali (per il tempo libero, lo sport, il teatro); una finestra non più considerata solo come un dettaglio della costruzione atto alla connessione tra esterno e interno, attraverso cui far passare luce ed aria, ma come elemento che definisce un determinato ambito spaziale anch'esso da abitare. Christopher Alexander, *"A Pattern Language"* (Oxford, 1977).

13. Oltre a *"Notes on the Synthesis of Form"* (Christopher Alexander, *Notes on the Synthesis of Form*, Harvard University Press, 1964) su queste tematiche i suoi testi più importanti *"A Pattern Language"* (Christopher Alexander, *A Pattern Language*, Oxford University Press, 1977) e *"The timeless way of building"* (Christopher Alexander, *The timeless way of building*, Oxford University Press, 1979) - vero e proprio manifesto, poema architettonico - sono stati redatti da Alexander dal 1967, anno in cui divenne direttore del Center of Environmental Studies di Berkeley.

dinati mediante il dar luogo ad un dialogo democratico tra le diverse parti in gioco agenti nel determinare le trasformazioni. La consapevolezza che l'attuale società post-industriale sia dominata da un'economia a scala globale ma allo stesso tempo però -attraverso l'articolazione del suo processo di produzione decentrato e connesso ad un lavoro di tipo post-fordista legato all'iniziativa individuale- non accetti più l'impostazione di una sua strutturazione in senso univoco e vincolante, né sul piano del lavoro né su quello dell'abitare, fa emergere con sé un ritorno alla necessità di una risposta critica alla "standardizzazione" cui ha portato la concezione moderna degli spazi abitati dall'uomo che tenga conto di una maggiore attenzione data al soggetto in relazione al contesto con cui si relaziona e in cui abita. Per questo una "struttura aperta" del design, quindi adattabile, flessibile, industrializzata ma anche "fai da te", in cui siano lasciati dei "margini d'indeterminatezza"¹⁴, aperta al potenziale, in cui emergano come risorse gli elementi rappresentativi del cambiamento e dell'inclusività, corrisponde meglio allo spirito della contemporaneità. Purché tutto questo prenda forma nel far emergere in questo continuo rapporto osmotico tra natura ed artificio, a tutte le scale di approccio al progetto, gli spazi abitati come sistemi evolutivi, "prodotti" di più mani, idee, culture e differenti crescite, nel restituire alla "tecnica" il proprio stato di risorsa e non di fine ultimo, nel decentralizzare e ripartire i poteri di controllo da esercitare sull'insieme dei processi di produzione a venire.

14. Françoise Roche, Pierre Huyge, "Note d'intention" in *Exposé, revue d'esthétique et d'art contemporain*, n° 3, La maison, volume 1, p. 250-257.

DIDASCALIE IMMAGINI:

- 01/02.* Kalachakra Sand Mandala, Luglio 2014.
- 03/04/05.* Archea Associati, Edificio delle Cantine Antinori, Firenze, 2011.
- 06.* Alvaro Andrade, Centro di Canottaggio, Pocinho, Vila Nova de Foz Coa, Portogallo, 2014.
- 07/08.* James Turrel, Roden Crater, Deserto dell'Arizona, 1974.
- 09/10.* Michael Heizer, "Doppio negativo", deserto del Nevada, 1969.
- 11.* Max Ernst, "Il giardino di Francia", 1962.
- 12/13/14.* Gabetti e Isola, Olivetti-Unità residenziale Ovest Ivrea, 1968-71.
- 15/16.* Paolo Soleri, Linear City, Arcosanti.
- 17.* Luigi Pellegrin, Vettore habitat, disegno, 1970.
- 18.* Marco Garofalo, modello in omaggio a Vettore habitat di Luigi Pellegrin.
- 19.* Foster Associates, Apple Campus, Cupertino, USA, 2013.
- 20/21/22/23.* Christopher Alexander, diagrammi di schemi a rete vs. schemi ad albero.

the population growth rate, λ , is the dominant eigenvalue of the matrix \mathbf{A} (Caswell 2001). The population growth rate is the rate of change of the population size, N , over time, t , $\lambda = dN/dt$.

For a population with a constant population growth rate, λ , the population size, N , at time t is given by:

$$N_t = N_0 \lambda^t \quad (1)$$

where N_0 is the population size at time $t = 0$. The population growth rate, λ , is the rate of change of the population size, N , over time, t , $\lambda = dN/dt$.

For a population with a constant population growth rate, λ , the population size, N , at time t is given by:

$$N_t = N_0 \lambda^t \quad (2)$$

where N_0 is the population size at time $t = 0$. The population growth rate, λ , is the rate of change of the population size, N , over time, t , $\lambda = dN/dt$.

For a population with a constant population growth rate, λ , the population size, N , at time t is given by:

$$N_t = N_0 \lambda^t \quad (3)$$

where N_0 is the population size at time $t = 0$. The population growth rate, λ , is the rate of change of the population size, N , over time, t , $\lambda = dN/dt$.

For a population with a constant population growth rate, λ , the population size, N , at time t is given by:

$$N_t = N_0 \lambda^t \quad (4)$$

where N_0 is the population size at time $t = 0$. The population growth rate, λ , is the rate of change of the population size, N , over time, t , $\lambda = dN/dt$.

For a population with a constant population growth rate, λ , the population size, N , at time t is given by:

$$N_t = N_0 \lambda^t \quad (5)$$

where N_0 is the population size at time $t = 0$. The population growth rate, λ , is the rate of change of the population size, N , over time, t , $\lambda = dN/dt$.

For a population with a constant population growth rate, λ , the population size, N , at time t is given by:

$$N_t = N_0 \lambda^t \quad (6)$$

where N_0 is the population size at time $t = 0$. The population growth rate, λ , is the rate of change of the population size, N , over time, t , $\lambda = dN/dt$.

For a population with a constant population growth rate, λ , the population size, N , at time t is given by:

$$N_t = N_0 \lambda^t \quad (7)$$

where N_0 is the population size at time $t = 0$. The population growth rate, λ , is the rate of change of the population size, N , over time, t , $\lambda = dN/dt$.

SEGNI UTOPISTICI, STILI E PARADOSSI SULLA PROGETTAZIONE DEL GRAPHIC DESIGN

di Gianmarco Longano

La comunicazione visiva, sia a scopo promozionale che di pubblica utilità, è onnipresente e pervasiva, la troviamo nell'identità visiva delle grandi aziende, nella pubblicità, nelle interfacce grafiche, nella carta stampata, nelle copertine dei libri, nella segnaletica ambientale, negli imballi e nelle etichette dei prodotti. Un coinvolgimento tale da rendere ardua la consapevolezza e l'autonomia critica, non solo dell'uomo comune ma anche degli addetti ai lavori. Il design chiede oggi al progettista di muoversi con competenza in un universo poliedrico d'innovazioni tecnologiche le quali vanno ad incidere in maniera determinante sulla fisionomia della rappresentazione: gli artefatti visivi sono generati attraverso tecnica, conoscenza, influssi culturali, codici e linguaggi appartenenti ai tempi e ai contesti.

Progettare, oltre a concepire combinazioni di forme visive, vuol dire stabilire a priori strategie e canali di diffusione. Queste attività, anche se manifeste in momenti diversi, sono simultanee. Occorre pertanto definire una strategia attuativa, in altre parole chiarire: contesto (socio-culturale), contenuti (obiettivi, risorse, attori, competenze) e processo (politiche e modalità di attuazione del design strategico).

Il design della comunicazione visiva si esprime attraverso codici visuali, caratteri tipografici, forme, texture, immagini e informazioni sensoriali di movimento che congiuntamente, al fine della composizione, fanno parte di un sistema di regole e metodi di rappresentazione per la diffusione d'informazioni. Negli ultimi anni, in seguito alle considerevoli riflessioni sulla content strategy¹ nata in seno al web 2.0, contesto, con-

1. La Content strategy si riferisce alla progettazione, sviluppo e gestione di contenuti scritti nei mezzi di comunicazione. Il termine è particolarmente comune nel web dalla fine degli anni 1990. Si tratta di un campo riconosciuto nella user experience design, ma richiama anche l'interesse di altre comunità adiacenti che si attivano per la gestione dei contenuti, analisi di business e comunicazione tecnica.

tenuti e processo, si integrano imponendosi all'attenzione di tutti. La collettività, oggi, converte la conoscenza in conoscenza condivisa.

Chi stabilisce quali sono i criteri che governano la rappresentazione visiva? Dobbiamo considerare, accanto alla cultura del design anche le credenze, i luoghi comuni, gli stereotipi che circolano nella società?

Facciamo un passo indietro per cercare di comprendere e approfondire questi quesiti. Possiamo già ritrovare a livello di rappresentazione visiva, nella cultura greca dai tempi di Aristotele, una distinzione tra figura e scrittura: la scrittura come espressione del linguaggio verbale, la figura scultorea e dipinta come espressione reale del visibile. Nel Rinascimento l'opera d'arte era concepita per essere apprezzata quale forma artistica "immutata", unica in fattezze e rappresentazione, ciò differiva dagli aspetti della scrittura di forma replicativa in molteplici combinazioni, con un sistema di codici che semplificano e si riducono (più segni ripetuti). Questa visione duale segna profondamente anche l'ottocento letterario, dove addirittura i testi non davano spazio alcuno alle immagini, in quanto tutte le espressioni umane venivano concepite nelle loro forme più pure.

Tale particolare e interessante distinzione, nel corso dei tempi, si è affermata e strutturata adattandosi ai vari sistemi con i quali si sono prodotte scritture e figure, fino ai giorni nostri. Alla luce di ciò, ancora oggi, possiamo affermare che la differenziazione tra un'opera d'arte e una di design sta nell'unicità della prima, e nel potere riproduttivo della seconda. Ricordiamo che i precursori di questa serialità furono, alla fine del 400, Dürer e Gutenberg. Nei secoli successivi, grazie a questa modernizzazione del sistema di stampa, le arti grafiche divennero così applicate, innescandosi in un mercato globale connesso all'era economica di riferimento. Dürer, Gutenberg, Manuzio, Bodoni, avrebbero mai potuto prevedere la nostra era tecnologica? Forse no ma indubbiamente, insieme a tanti altri esponenti, l'hanno indotta. Oggi quali sono per noi le operazioni d'induzione verso una nuova era? Siamo bloccati in funzione della tecnologia oppure si stanno configurando possibili scenari utopistici?

Evidentemente la progettazione grafica ha subito dei cambiamenti nei processi di produzione, grazie alle tecnologie informatiche. Esse han-

no aiutato i progettisti nelle fasi esecutive ma allo stesso tempo hanno facilitato l'accesso anche all'uomo comune il quale, senza considerare storia e cultura di progetto, ha messo alla prova le sue capacità tecniche improvvisandosi con software di facile accesso. Dapprima i riconosciuti e abili "artisti pubblicitari"², già professionisti, componevano sapientemente il progetto visivo con strumenti tradizionali di disegno. Dagli anni ottanta e novanta artifici ed effetti hanno iniziato a manifestarsi attraverso gli automatismi dei software. La scarsa cultura sulla metodologia progettuale a fronte dell'interesse riposto in affascinanti e apparenti tecnicismi, la mancanza di senso estetico, hanno generato un alto indice d'inquinamento visivo. Questo fenomeno si è proliferato soprattutto nella rete internet della prima generazione e nelle tristi affissioni degli spazi pubblicitari offerti a pacchetto completo. La ripetizione di atteggiamenti collettivi, pratiche incolte, luoghi comuni, stereotipi, hanno generato un pensiero circolare e creato appiattimento. Una considerazione connessa, in analogia, a questi atteggiamenti umani è stata elaborata da Luigi Zoja, psicanalista e sociologo, nel suo testo dal titolo *Utopie minimaliste - un mondo più desiderabile anche senza eroi*. Egli allude a un programma di maturazione della società uscita da un secolo massimalista e dai decenni della sua banalizzazione. L'utopia novecentesca considerata massimalista voleva costruire un uomo nuovo, senza tener conto della realtà, partendo da modelli di società astratti. Zoja osserva che dagli anni ottanta l'ingiustizia sociale era avanzata, nel mondo occidentale, senza che la popolazione riuscisse ad articolare una nuova protesta, come se non intendesse più cercare una nuova utopia, in un certo senso abbandonandosi a una sorta di cinismo, a un'incredulità nei confronti del progetto di un mondo migliore. Un'utopia minimalista dovrebbe invece favorire novità interiori all'uomo, valorizzando doti umane che già sono in lui. Egli suppone per l'uomo un percorso di "saggezza" e non di arricchimento o di raggiungimento di vantaggi misurabili. Naturalmente la sincerità, la serenità, il superamento dell'ansia, la tenerezza, l'amore stesso, il fare bene le cose quotidiane non ac-

2. Artisti pubblicitari - Aiap Associazione Italiana Artisti Pubblicitari, 1955. Oggi Aiap, Associazione Italiana design della comunicazione visiva.

crescono direttamente il PIL³ di una nazione! E proprio la precedenza data al PIL è una delle caratteristiche che hanno finito con l'accomunare i diversi programmi politici, rendendoli sempre meno distinguibili e più estranei ai bisogni istintivi. Al centro dell'idea proposta da Zoja c'è il concetto di "individuazione" già proposto da Carl Gustav Jung, «Più ancora che clinico, il suo valore è etico e sociale». Il processo d'individuazione ha come meta lo sviluppo della personalità individuale. L'individuo che diventa autore della propria vita e non attore di un copione scritto da altri.

"Siamo pieni di persone intellettualmente capaci che fanno cose stupide, non perché le cose che fanno siano stupide in sé, ma perché non sono state pensate da loro e non rispondono quindi ai loro bisogni. Sono solo ripetizioni di atteggiamenti collettivi".

I giovani designer, talvolta, tendono a ricercare prevalentemente espressioni spettacolari nella propria produzione, sprofondando nel grande malinteso dei nostri tempi: "mi piace" oppure "non mi piace". Cosa c'è dietro a questa immediata opinione che si ripete in maniera esponenziale anche nei post del social network Facebook? Per comprendere il design è bene interrogarsi su cosa volesse esprimere il progettista, chi è il committente, qual'è il contesto sociale o il target al quale è rivolto, e infine con quali tecnologie e media si esprime. La riduzione delle pratiche di realizzazione attraverso il solo strumento computer ha standardizzato e livellato le proposte degli elaborati visivi portandole al limite dell'esasperazione. Vi è da considerare che nelle fasi preliminari del progetto disegnare a mano libera è sempre un'occasione per ragionare dando la possibilità di ampliare il raggio d'azione delle idee. Nasce quindi l'equivoco per il quale il disegno risulta essere un'estensione limitante della "macchina computer" invece che una libera esposizione di idee. Il disegno come strumento d'indagine diviene così il riflesso di un pensiero formulato altrove. Nel consultare riviste di architettura, grafica, design, si ha sovente la percezione che molti schizzi preparatori siano stati fatti in seguito alla conclusione del progetto. Tali disegni appaiono fin

3. PIL: Prodotto Interno Lordo

troppo precisi oppure macchiati volutamente, mentre i veri, sudici, confusionari taccuini raffigurano le intime indagini per le quali gli esecutori hanno un certo riserbo sulla diffusione. Rinunciare al disegno a favore della velocità esecutiva con gli strumenti digitali comporta dei rischi: la rinuncia a una pratica motoria che invece ha un alto potenziale nello sviluppo del ragionamento, la rinuncia alla rappresentazione di segni che possano far trasparire l'intenzione, la gestualità di chi li ha prodotti. I segni portano con sé significati simbolici e contenuti sinestetici⁴. Il valore sinestetico del disegno è visibile sia nella produzione, sia nella sua fruizione. Guardare disegni eseguiti da altri, attiva una serie di percezioni sensoriali complesse in grado di evocare sensazioni diverse come rapidità, lentezza, ritmo, sintesi. La sintesi, in fase realizzativa, si avvicina alle azioni del togliere descritte da Bruno Munari, il quale sostiene:

“Si tratta sempre di un problema di chiarezza, di semplicità. C'è molto lavoro da fare per togliere, invece di aggiungere. Togliere il superfluo per dare un'informazione esatta, invece che aggiungere e complicare l'informazione”.

Complicare è facile, semplificare è difficile. Complicare corrisponde ad aggiungere dissennatamente: colori, forme, azioni, decorazioni, personaggi, ambienti pieni di cose. Pochi sono capaci di immaginare la semplicità. Semplificare vuol dire sapere cosa togliere. Togliere invece che aggiungere vuol dire riconoscere la sostanza delle cose per comunicarle nella loro essenzialità⁵. Il percorso induce alla riduzione, al minimo. Il minimalismo nella progettazione grafica è, non di rado, un'utopia. Analizziamo uno studio di Antrepo⁶, che ha provato a svestire alcuni importanti brand dai loro elementi grafici distintivi per enfatizzare, con il solo lettering, il peso della notorietà che hanno nelle nostre menti. In questo interessante studio l'agenzia di design propone l'effetto minimalista nel

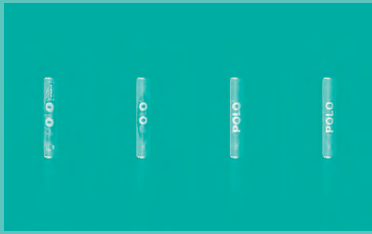
01-18

4. Sinestesia (psicologica): la sinestesia è un fenomeno sensoriale/percettivo, che indica una “contaminazione” dei sensi nella percezione.

5. Bruno Munari, *“Design e comunicazione visiva”* - Editori Laterza, 2015.

6. Antrepo è un'agenzia multi disciplinare di design - a dose of minimalism and efforts for changing the perception is maybe the simplest definition for Antrepo.

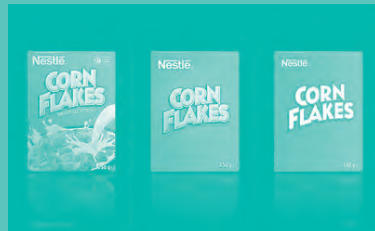
01
02



03
04



05
06



07
08



09
10



mercato massimalista su una serie di etichette di prodotti di brand conosciute. La proposta riguarda appunto una riduzione degli elementi compositivi attraverso la realizzazione di versioni alternative, semplificate, per alcuni campioni del packaging di marche internazionali. Sul sito web dell'agenzia sono richieste delle recensioni da parte degli utenti in cui stabilire 3 diversi livelli di varianti, progressivamente semplificate, dalla versione originale alla variazione semplice, o più semplice. Osserviamo anche che molte brand stanno presentando nuovi restyling in cui il loro marchio presenta un nuovo stile basato sulla semplificazione degli elementi compositivi. Starbucks, ad esempio, ha presentato una nuova identità visiva per celebrare il suo 40° anniversario. L'immagine della sirena diviene l'icona e il testo del logotipo, ormai superfluo, scompare. Semplificare l'immagine e allontanare il marchio dalla parola "caffè" consente inoltre a Starbucks di espandere il proprio business in nuovi mercati con prodotti come gelati e bevande in bottiglia.

19

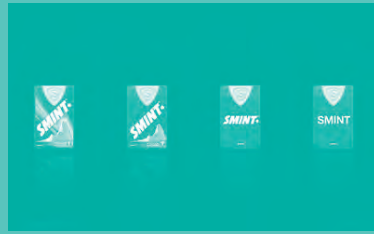
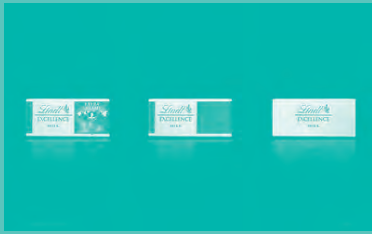
Cadono le curve, le sfumature, le tracce, i colori, ma niente riesce ad alleggerire l'importanza e la fama che tali prodotti hanno nella nostra vita. Il minimalismo è forse una delle pratiche più complesse nel design. Mentre alcuni committenti non sanno nemmeno cosa sia, i graphic designer spesso sognano di produrre un unico messaggio con pochi segni. Nel caso di questo workshop vi è una mia interpretazione grafica, sintesi di uno dei progetti del workshop svolto al Quasar, "Nature devices", Paradox City. Altri esempi di rappresentazione minimale sono le identità visive di alcune università di design come il Quasar Design University di Roma e lo IUAV di Venezia. Lo IUAV organizzò nel 2002, in occasione del suo 75° anniversario, il concorso internazionale "newlogo Iuav" per il disegno del nuovo logotipo istituzionale dell'ateneo; furono invitati a partecipare al concorso designer internazionali di chiara fama, specializzati nel campo della progettazione di identità visuali coordinate, marchi e logotipi. La giuria, composta da Giovanni Anceschi, Enrico Camplani, Marino Folin, Bob Norda, Sergio Polano, Leonardo Sonno-
li, Pierpaolo Vetta, ha scelto il logotipo disegnato dal graphic designer francese Philippe Apeloig (www.apeloig.com). Piuttosto che inventare un simbolo astratto oppure una figura basata su motivi già esistenti, il progetto sviluppa un impianto basato quasi interamente sulle quattro lettere I, U, A e V, disposte verticalmente, di design semplice ma riccamente connotato, che mira a rappresentare passato, presente e futuro.

20

21

22

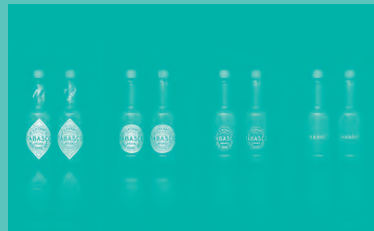
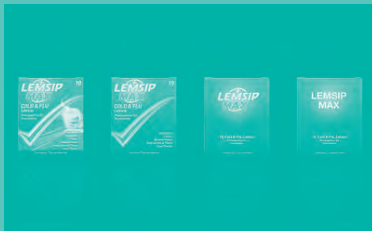
11
12



13
14



15
16



17
18



19



Dalla relazione del progettista:

"Il mio logo è un insieme non gerarchico di forme astratte e simboliche in pieno equilibrio. Volevo rendere palese una visione ottimistica del futuro dell'università e trasmetterne il senso storico, una visione in cui il logo allude al ruolo di continuità dello Iuav Istituto Universitario di Architettura di Venezia, visto come luogo che genera conoscenza e come istituzione che adopera nuove metodologie, guidato da un tipo di filosofia olistica per la futura cultura progettuale.

I sobri elementi del logo combinati insieme, come le articolazioni correlate della nuova università, si equivalgono per dimensione e importanza ed hanno margini flessibili o aperti. Questo modello grafico e concettuale fornisce una metafora viva ed espressiva, adatta sia per lo sviluppo dell'università, sia per i suoi legami transculturali che per le tappe interdisciplinari, tutti segni distintivi dello spirito del 21° secolo".

Questo progetto dimostra che è possibile, in generale, concepire in purezza un segno identitario morfologicamente semplice, o basato sul lettering, ma intriso di riferimenti e significati simbolici. Tutte le soluzioni formali della produzione di Philippe Apeloig appaiono nella loro essenzialità minimalista ed è possibile appurarne un approfondito studio, da parte del progettista, sulla percezione visiva di soluzioni compositive del lettering, in rapporto alla figura sfondo. Il principio gestaltico della figura sfondo è noto anche come principio del contrasto ed è il fondamento della percezione visiva: uno stimolo è percepito solo per contrasto con il suo sfondo. In ambito grafico il principio della figura sfondo suggerisce come un alto contrasto possa aggiungere interesse in determinate zone di un artefatto visivo, in modo da focalizzare l'attenzione del destinatario. L'idea portante dei fondatori della psicologia della Gestalt è quella in cui "Il tutto è più della somma delle singole parti". La Gestalt contribuì infatti a sviluppare le indagini sull'apprendimento, sul pensiero, sulla memoria. La memoria è la capacità del cervello di conservare informazioni, ovvero quella funzione mentale volta all'assimilazione, alla ritenzione e al richiamo, sotto forma di ricordo, di informazioni apprese

24
25
26
27

20
21



22



23



durante l'esperienza. La memoria può essere trattata, in maniera complementare, studiando i processi neurofisiologici associati presenti nel cervello umano. Il progetto di brand design, o design strategico, si basa sulla memorizzazione differenziante rispetto a competitors identificati, come anche sull'esperienza. Le brand più forti nascono da interazioni coerenti con i consumatori, combinate per dare origine a un'esperienza chiara, differenziata e olistica (brand experience). Un tipico esempio di struttura olistica è l'organismo biologico: un essere vivente, in quanto tale, è considerato come un'unità-totalità non esprimibile con l'insieme delle parti che lo costituiscono.

La posizione teorica e metodologica si basa sull'idea che le proprietà di un sistema non possono essere spiegate esclusivamente tramite sue singole componenti.

L'assetto visivo può essere trattato come una struttura di più concetti chiave espressi in forma associativa, evocativa, che genera un segno attraverso un sistema.

I graphic designer hanno il potere di stabilire nuovi sistemi visivi spezzando consuetudini e logiche formali. Formuliamo un'ipotesi: è possibile immaginare il mondo con un unico carattere tipografico universale come la font unica one? Se così fosse i graphic designer sperimenterebbero su di essa inversioni, riflessioni, estrapolazione di segni, al fine di diversificare i progetti. Questa ipotesi non configurerebbe quindi una limitazione ma un diverso approccio all'esplorazione.

Quante possibilità si potrebbero sperimentare disponendo di un'unica font sulla quale costruire diverse sintesi formali? Una consapevolezza di questa ipotetica realtà esiste, giacché stiamo analizzando il fenomeno. Esiste perché la sensibilità maturata dai progettisti è presente, anche se fatica a farsi riconoscere. Il design è un dialogo mutabile, liquido, immaginario, sempre pronto ad accogliere nuove analisi e sperimentazioni utopistiche, seppur con mutata consapevolezza.

24
25



26



27



DIDASCALIE IMMAGINI:

01-18. Studio di Antrepo, agenzia multidisciplinare di design, che ha svestito alcune importanti brand dagli elementi grafici distintivi per enfatizzare, con il solo lettering, il peso della notorietà che hanno nelle menti dei consumatori.

19. Starbucks, grande catena internazionale di caffetterie che offre ai propri clienti caffè, dessert e prodotti di pasticceria, ha presentato una nuova identità visiva semplificata per celebrare il suo 40° anniversario.

20. Logotipo IUAV, Università di Venezia, ateneo statale di architettura, design, teatro, moda, arti visive, urbanistica e pianificazione del territorio. Il logotipo è stato selezionato in seguito a un concorso ed è stato progettato dal francese Philippe Apeloig.

21. Marchio Quasar Design University, università privata di design con corsi accreditati. Il progetto del marchio e logo è stato selezionato in seguito a un concorso ed è stato progettato dallo studio Paula di Valerio Ciampicacigli.

22. Paradox city, titolo di uno degli apparati concepiti durante il workshop “Nature Devices” e riproposto nella figura dall’art director e graphic designer Gianmarco Longano.

23. Font Unica one, carattere tipografico sans serif rilasciato dalle librerie free font di google.

24/25. Devillers & Associés: logotype - 2014 (*positif/négatif*)

26/27. Domaine de Chaumont-sur-Loire: logotype - 2013 (*positif/négatif*)

LUOGO COMUNE

di Sante Simone

“Consideriamo l’uomo alle sue origini, senz’altro ausilio, senz’altra guida se non l’istinto naturale e i propri bisogni. Gli occorre un luogo per riposare. Sulla riva di un tranquillo ruscello scorge un piccolo prato, la verzura nascente piace ai suoi occhi, l’erbetta tenera lo invita; vien lì, e mollemente allungato su quel tappeto di smalto, non pensa ad altro che a godersi in pace i doni della natura: nulla gli manca, non desidera nulla. Ma presto, l’ardore del sole che lo brucia lo costringe a cercarsi un riparo. Scorge un bosco che gli offre la frescura delle sue ombre; corre a nascondersi nel folto, ed eccolo contento. Frattanto, mille vapori levatisi qua e là si uniscono e si raccolgono, spesse nuvole oscurano l’aria, una pioggia spaventosa si precipita come un torrente su quel bosco delizioso. L’uomo, mal coperto, al riparo sotto le foglie, non sa più come difendersi da un’umidità fastidiosa che gli penetra nelle ossa da tutti i pori. Vede una caverna, vi si ripara, e si ritrova all’asciutto, si compiace della sua scoperta. Ma nuove scomodità lo disgustano di quel rifugio. Si trova immerso nelle tenebre, respira un’area malsana, esce deciso a supplire, con la sua industriosità, alle mancanze e alle negligenze della natura. L’uomo vuol farsi un alloggio che lo copra senza seppellirlo. Alcuni rami tagliati nel bosco sono i materiali adatti al suo disegno. Egli ne sceglie quattro dei più forti, e li rizza perpendicolarmente, disponendoli in quadrato. Sopra ne dispone altri quattro di traverso; e su questi altri inclinati a spiovente, che si riuniscono a punta nel mezzo. Questa specie di tetto è coperto di foglie abbastanza fitte perché né sole né la pioggia possano penetrare; ed ecco l’uomo sistemato. E’ vero che il freddo e il caldo gli faranno subire i loro eccessi, in quella casa aperta da ogni parte; ma allora, egli riempirà di pali lo spazio tra i pilastri e così sarà al riparo... La piccola capanna rustica che così ho descritto è il modello in base al quale sono state immaginate tutte le magnificenze dell’Architettura. È avvicinandosi, nell’esecuzio-



ne, alla semplicità di questo primo modello che si evitano i difetti essenziali, che si colgono le vere perfezioni. I pezzi di legno eretti perpendicolarmente ci hanno dato l'idea delle colonne. I pezzi orizzontali che li sormontano ci hanno dato l'idea degli architravi. Infine, i pezzi inclinati che formano il tetto ci hanno dato l'idea dei frontoni: ecco ciò che tutti i maestri dell'Arte hanno riconosciuto".

(MARC ANTOINE LAUGIER, *Essai sur l'architecture*, ed. Aesthetica 1987).

L'interesse che muove questa riflessione sull'*Essai sur l'architecture* non è di natura storico-critica né di tipo filologico. Essa non si concentra neppure sugli aspetti propriamente teorico-compositivi, ma concerne alcuni aspetti iconologici. Da una lettura superficiale il testo racconta una favola in cui la relazione complessa e tormentata tra uomo e natura viene espressa senza spargimenti di sangue e riti sacrificali. Non ci sono né linguaggio né parole ma solo un principio logico e il totale isolamento. Il testo possiede però una serie di valori sotterranei che attingono alla sfera del simbolico e del figurativo, valori che si pongono in evidente contraddizione con le numerose letture del testo di Laugier.

Ci sono autori che hanno il merito di essersi addentrati nei luoghi comuni e di aver prodotto opere che sono esse stesse luoghi comuni. In queste esperienze l'itinerario che procede dalla novità assoluta dell'operazione artistica per poi giungere alla non novità si racchiude in un sol punto, una sorta di pustola nella perfezione e unicità della superficie del marmo in cui confluiscono tutte le impurità della pietra, scoria ma allo stesso tempo punto di riferimento. In queste opere non è facile stabilire se l'autore si sia impadronito dei luoghi comuni o se li abbia ritrovati. Sicuramente, però, egli si è aperto a essi, si è posto a loro disposizione e in loro ascolto. La non-novità così, non appena entra in circolo, caccia la novità e nel modo più radicale possibile, posizionandosi e definendosi spesso come più nuova della novità. Questo principio mette in atto la non esistenza e l'inconsistenza della novità stessa¹.

1. Bisogna qui ricordare che *novissimi* in latino significa 'retroguardia'. Presso i Romani si dicevano *novissimi* coloro che accompagnavano il cadavere alla sepoltura, i quali nell'atto di congedarsi davano l'ultimo saluto con queste memorabili parole: *Aeternum Vale: Nos te ordine, quo natura jusserit, cuncti sequemur* [Addio per sempre!



Un'oscillazione molto simile a questo processo è quella che caratterizza la condizione del primo uomo, simbolicamente incarnato in Adamo. Non solo esiste simmetria tra il riconoscere nel primo uomo valori autonomi, un regno e una condizione di bisogni primordiali e originari, ma uno solo è il processo entro il quale si giunge al riconoscimento dei bisogni nella natura come universali e poi alle tecniche d'interpretazione e sfruttamento degli stessi.

L'autore che si avvicina al luogo comune è interessato allo sfruttamento delle logiche della natura per la risoluzione delle necessità di cui la condizione primordiale è serbatoio inesauribile, cioè di quelle forze che il primo uomo possiede autonomamente, come proprie peculiarità e che sono per Laugier garanzia di futuro nell'istante stesso in cui caratterizzano la retroguardia. Operazioni più miopi di quella di Laugier, come anche quella rousseauiana, indicheranno nei 'selvaggi' una retroguardia arretrata - come conseguenza di un giudizio morale - da civilizzare, da sfruttare come riserva. Del pari, chi erige un monumento alla prima casa nella natura colloca i bisogni in una retroguardia che è sì arretrata - come giudizio cronologico, e che quindi si pone come giudizio relativizzato - ma dal quale giungono voci profetiche e forze novissime.

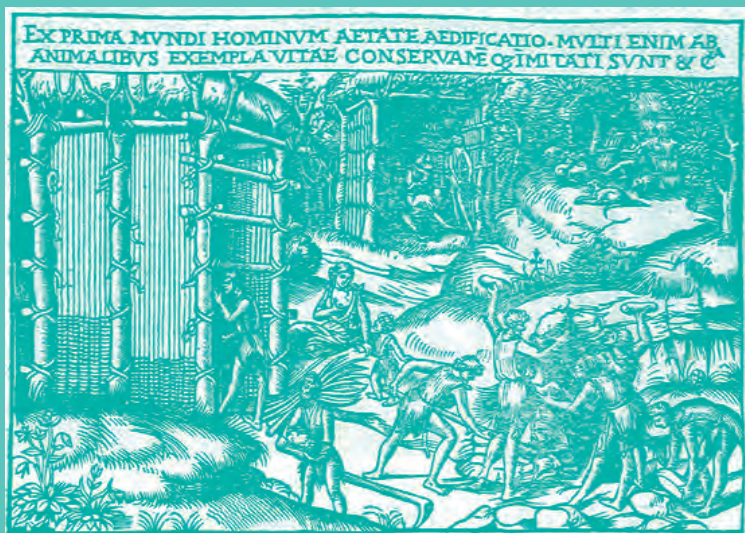
La *petite cabane rustique* è stata più volte considerata precorritrice della visione moderna dell'architettura. Se pur non esplicitamente Laugier ci parla di *soleil, espace et verdure* come triade da sostituire a quella vitruviana o esplicativa dei principi proposti dall'ingegnere romano.

L'operazione che *L'Essai* porta avanti (e che le Corbusier enfatizzerà nei suoi testi) di ricondurre l'architettura a principi generatori semplici, alla natura come espressione di giustizia, sincerità e logica², a gerarchie

Noi tutti ti seguiremo nell'ordine concesso dalla natura].

2. Durante la seconda metà del XVIII secolo, l'idea della natura svolge un ruolo importante negli interessi degli studi umani. La nozione di "cognizione naturale" non è stata solo legata alla conoscenza del mondo fisico e a ciò che succede negli stadi e stati della materia, ma anche al diritto, alla religione, alle scienze sociali, alla politica e all'arte. La conoscenza del luogo primordiale è stata condotta alla ricerca delle verità fondamentali, di ciò che è alla base di tutti i settori della vita umana. In questo periodo, uno spazio vuoto è emerso, in cui anche la spiritualità è entrata in crisi a causa di una nuova forza ispiratrice. Gli illuministi hanno sostenuto l'idea che questa forza risiedesse nella natura;

03



04



facilmente riconoscibili, a dettami tanto scarni da apparire scontati, quanto non privi di spessore teorico, nasce dalla necessità di rifondare un linguaggio ormai inadeguato e noioso, di sottrarlo all'eccessiva mobilità dei suoi significati; ma nasce soprattutto dalla convinzione che l'architettura contemporanea è sempre più lontana dai bisogni essenziali dell'uomo e dal luogo comune. Le Corbusier, quanto Mies van der Rohe, hanno condiviso con Laugier il bisogno di procedere di spalle, di avanzare con lo sguardo rivolto all'inizio, assumendosi il compito, enorme ed infinito, di raccogliere i frammenti di una deriva millenaria. La poetica primitivista è nel testo di Laugier -quanto nella capanna a Roquebrune-Cap-Martin - intesa non come condizione culturale e temporale, ma come falda che non si è mai prosciugata, che riaffiora e s'inabissa, pensata per uomini fatti di natura ancor prima che di cultura. Una primitività intesa quindi non come stadio storico ma come il carattere che accompagna l'uomo nella sua evoluzione variando il proprio rapporto di presenza.

Laugier per primo con il suo saggio pone quindi le basi culturali, e in qualche misura scientifiche, per la definizione di un architettura della persistenza che considera la forma dell'abitare come il perfetto mezzo atto a difendersi dall'ambiente naturale senza dall'ambiente naturale distaccarsi.

Nella descrizione di Laugier quindi l'uomo diventa da un lato il contrasegno delle ambiguità e dei dilemmi, dall'altro gli elementi diventano il luogo di riepilogazione di un racconto. In entrambi i versanti questi ultimi sono portatori di enigmi ancora irrisolti o forse mai risolvibili.

L'abate, prestatò all'architettura, si fa promotore di una cancellazione della storia verso una visione dell'abitare saldata da un antico legame con le forze della natura, intese queste non come campo di forme ma riconsiderate sotto il profilo delle loro valenze di razionalità. Nel dichiarare la sua osteologia questa capanna diventa *'l'esquisse que la nature nous présente'* dal quale 'sono derivate tutte le magnificenze dell'architettura', dove l'artificio e la natura trovano il primordiale equilibrio. *'A partire da quel nucleo dell'architettura che è uno scheletro nudo e spoglio*

questi erano certi che, nonostante le differenze, vi fosse una base comune del mondo e della religione, che si trovava in una "religione naturale" comune ad ogni uomo.



(la stessa fossa che incontra Loos: questa è architettura ecc.) ...[si]... cerca di avvisare coloro che, poco versati nell'arte, si stupiscono che una produzione tanto semplice costi tanta fatica; e la fatica è invece rapportata a questa difficile semplicità. In quanto la semplicità in architettura non è la riduzione della decorazione - che è una sciocchezza - ma l'adesione dell'opera alle leggi della natura³. Un'architettura che svela attraverso il luogo comune le sue componenti razionali e logiche.

La natura diventa così veicolo per una razionalizzazione degli elementi dell'architettura e la petite cabane rustique l'espiediente per mostrare le regole e principi da immettere nella composizione per raggiungere la bellezza pura costruita "secondo natura".

L'operazione di apertura verso il luogo comune che trova solidali l'uomo e la natura, i bisogni dell'uno rispetto all'altra, si traduce così nella durata monumentale dell'opera esibita; questa rivela che il cemento più saldo tra uomo e architettura consiste nel rapporto stretto di ambedue con le logiche della natura.

Se il realismo di Vitruvio riduce il significato teorico e simbolico della scena nativa e si accontenta di analizzare le componenti primarie dell'architettura sospendendo la scelta di alcune su altre, la capanna rustica lega indissolubilmente la logica costruttiva e l'essenza, il principio e la realizzazione, senza che uno prevalga sull'altro. Nel caso dell'abate francese non siamo di fronte ad una "*coincidentia oppositorum*" ma ad una assenza di opposti. C'è nell'opera di Laugier una "ingenuità primitiva" in cui gli elementi recuperano il loro valore strutturale, in cui la funzione è ancora un primordiale bisogno, e il riparo è il necessario espresso attraverso la più elementare logica costruttiva. In questa visione si potrebbe avanzare l'ipotesi per cui sembra valere l'accezione dell'archetipo junghiana di forme "senza contenuto". Dice Jung: "L'archetipo è come un vaso che non si può svuotare né riempire mai completamente. In sé, esiste solo in potenza, e quando prende forma in una determinata materia, non è più lo stesso di prima. Esso persiste attraverso i millenni ed esige tuttavia sempre nuove interpretazioni"⁴.

La immagini della costruzione delle capanne di Cesare Cesariano o la più

3. Aldo Rossi, "Introduzione a Boullè" in "E.L. Boullè", Saggio sull'arte, Einaudi, Torino, 2005.

4. Carl Gustav Jung, *L'uomo e i suoi simboli*, TEA, 2007.

celebre capanna rustica indicata nell'Allegoria di Charles Eisen (in copertina nella seconda edizione del 1755 dell'*Essai sur l'architecture*) diventano delle forme in potenza, possibili configurazioni, espressione di un momento ma tutte accumulate dagli stessi elementi, dal luogo comune.

Il testo di Laugier - come il trattato di Vitruvio - non ha immagini di corredo alla trattazione. La scrittura però fa dell'*Essai l'objet commun* di Cocteau, l'assenza di immagini lo prospetta come testo iconoclasta, proprio rispetto a quella ricerca di nuove - comuni - icone che attraversa tutti i saperi dell'epoca in cui il testo venne pubblicato. Lo spazio dell'*Essai* è allo stesso tempo iperrealistico e uno degli enigmi che il saggio contiene riguarda proprio un positivismo quasi volgare.

Quello che emerge però è una visione dell'abitare la terra che propone come ultima chance all'architettura un ritorno alle radici, al succo delle questioni, come essenza stessa della natura, capace, attraverso una visione logica dei suoi fenomeni e delle sue caratteristiche, di mostrare all'uomo i suoi simboli e i suoi bisogni.

Il rapporto così istituito tra luogo comune e condizione adamitica funge da preludio per un'oggettività del processo creativo. La condizione da luogo comune è quella del progettista e dell'artista che opera affinché il suo prodotto sia condiviso, adoperato e sfruttato dalla collettività.

L'apertura ai luoghi comuni, allo stesso tempo, si propone di essere manifesto e momento di accumulo di forze per una rivoluzione. Se da un lato la parola rivoluzione indica il complesso di azioni a lunga o breve durata che sono compiute da chi è cosciente di voler modificare nel tempo una situazione (politica, sociale, artistica) ed elabora i propri piani di attacco tattici e strategici verificando costantemente nel tempo i rapporti di causa ed effetto nella lunga prospettiva possibile, allo stesso tempo essa indica quel moto dei pianeti condotto per ritornare allo stesso punto, nello stesso luogo, con una sospensione del tempo. La maggior parte di coloro che partecipano a una rivoluzione scelgono di impegnare la propria individualità in un'azione in cui possono solo prevedere le conseguenze, in ogni rivoluzione però tutti si ritrovano a sperimentare la potenza della *volonté générale*⁵.

5. Jean-Jacques Rousseau, *Déclaration des droits de l'Homme et du citoyen*, 1789.

DIDASCALIE IMMAGINI:

- 01.* Charles Eisen, Allegoria della capanna primitiva, 1755.
- 02.* Viollet-le-Duc, Costruzione della capanna primitiva, 1875.
- 03.* Cesare Cesariano, La costruzione delle capanne primitive, 1521.
- 04.* Le Corbusier a Roquebrune-Cap-Martin, 1953.
- 05.* Le Corbusier davanti al Cabanon, 1952.

MIMESI[S] DELLA NATURA

di Nunziastella Dileo

“[...] La natura non può fare tutto ciò che fa l'uomo.
E l'uomo non può fare tutto ciò che fa la natura [...]”

L. Kahn in *Louis Kahn. Writings, Lectures, Interviews*, Rizzoli, NY, 1991

Nella prima delle otto lezioni raccolte in “*Progettare un edificio*” Ludovico Quaroni definisce l'architettura come “*il risultato d'una attività naturale dell'uomo che cerca di provvedere ad umanizzare lo spazio naturale coi mezzi che la cultura cui appartiene gli mette a disposizione*”¹.

Traduce l'architettura come l'esito finale di un processo che nel suo divenire fissa il momento e il luogo in cui, attraverso la costruzione della forma fisica dell'ambiente in funzione dell'abitare, l'uomo sostanzia nell'artificio il suo rapporto con la natura.

Questo rapporto che è fisso nel tempo non è mai dato in maniera risolutiva. In ogni epoca, ogni cultura ha definito il senso di questa relazione in virtù del concetto di natura che le differenti ideologie hanno di volta in volta interpretato, e di una propria visione della natura che ha costituito nel tempo la principale categoria di riferimento per la formulazione teorica e formale di ciò che l'architettura è o può essere in rapporto ad essa.

L'uomo pur riconoscendo nella natura l'essere *altro da sé*, il prodotto di una volontà esterna ed estranea non riconducibile in maniera diretta ad una sua costruzione, ha individuato in essa la materia prima del *fare* nonché il teatro stabile della propria azione, instaurando legami antinomici ora di dominio ora di totale appartenenza, pur sempre determinati da una volontà di superamento della dicotomia congenita tra *naturale* e *artificiale*.

1. Ludovico Quaroni, “*Progettare un edificio. Otto lezioni di architettura*”, Edizioni Kappa, Roma 2001.

La distanza che ha posto nel tempo la natura su un piano *altro* rispetto all'architettura, scindendole in entità separate non necessariamente riconducibili ad un principio di reciprocità, ha invitato quest'ultima negli ultimi anni a interrogare se stessa e ad indagare attraverso i propri strumenti operativi di definizione e controllo del progetto le possibilità ad essa correlate di un'idea di *architettura secondo natura*.

In ragione di questa visione l'architettura guarda alla natura come origine e estensione della propria opera. L'architettura non trascende da essa fondandosi su un principio di *invenzione*, ovvero sulla sola possibilità da parte dell'uomo di generare sistemi *altri* e riconducibili alla poetica di una "forma nuova", ordinati secondo leggi strutturali e fenomeniche avulse dalla natura stessa; ma sul principio di *imitazione* che al contrario riconosce alla natura un valore di specificazione strutturante l'architettura stessa.

Nell'ambito di questa visione, l'*imitazione* della natura ha acquisito nel tempo una valenza strumentale per l'architettura restituendo, nelle forme e nelle sperimentazioni condotte nella storia e negli ultimi anni, le misure molteplici che può assumere il loro rapporto.

Tra le diverse figure che si materializzano nel momento della speculazione teorica sui modi di essere di questo concetto e sulle sue ricadute sul piano sperimentale, è possibile rintracciare due modalità operative, distinte ma complementari, di particolare interesse sul piano metodologico: imitazione come *mimesis* (μίμησις) ovvero *riproduzione* per analogia dei meccanismi di matrice strutturale e ricerca di modelli; imitazione come *mimesi* ovvero *riduzione* della forma architettonica ad un suo grado zero nel tentativo di restituire spazio alla molteplice presenza della natura.

I termini *mimesis* e *mimesi* non rimandano a significati antitetici né ad aspetti procedurali divergenti; al contrario, come modi di essere dello stesso concetto, introducono variabili di progetto differenziate ma convergenti, spesso compresenti, nel momento della traduzione della natura in costruzione architettonica.

Mimesis

La natura come entità fisica e metafisica informa tutta la produzione architettonica del mondo classico. È il momento in cui “*l’architettura si adegua alle leggi della natura disvelandole e riconoscendole come leggi da non contraddire*”².

Il resoconto che Platone riporta nel dialogo del *Timeo* sulla struttura *ordinata* del mondo naturale, controllata da rapporti numerici e geometrie stabilite di cui il *cosmos* (κόσμος) si serve per compiere la sua attività, sublima da principio la natura a modello originale di discussione della *bellezza ideale* in architettura (e in tutte le arti), e a paradigma di riferimento per la definizione dell’architettura stessa e della sua forma.

Ricondotta ad un elaborato sistema armonico di numeri e legami sintattici, la natura disvela all’architettura modalità operative logiche di costruzione e controllo del progetto, nelle varie declinazioni metodologiche che nello spessore storico disegnato dal *De architectura* di Vitruvio, dal *De re aedificatoria* dell’Alberti, e dall’*Essai sur l’architecture* dell’abate Laugier si sostanziano da principio negli strumenti fondativi della *symmetria*, della *concinntas* e nel modello archetipo della *petite cabane rustique*.

L’uomo *vitruviano* (*homo ad quadratum e homo ad circulum*), indagato scientificamente nelle sue proporzioni e ridotto ad un sistema ideale di commensurabilità delle parti e corrispondenze interne per mezzo di una determinata unità di misura o modulo, traduce nella *symmetria* la necessità dell’architettura, come natura, di riferirsi anch’essa ad un ordine in cui le forme della costruzione e i suoi elementi trovano una loro giustificazione e disposizione appropriata in un equilibrio dimensionale e sintattico intelligibile.

Le sue proporzioni ideali, ridisegno dell’armonia del cosmo, dettano all’architettura le leggi universali del suo farsi, fino a suggerirle “*le forme appropriate a ciò che si costruisce*”³.

Nel Moderno l’uomo descritto da Vitruvio uscirà dall’astrazione geo-

2. Antonio Monestiroli, “*Continuità dell’esperienza classica*” in “*La metopa e il triglifo. Nove lezioni di architettura*”, Editori Laterza, Roma-Bari 2002.

3. Antonio Monestiroli, *op.*, cit.

Fig. 1

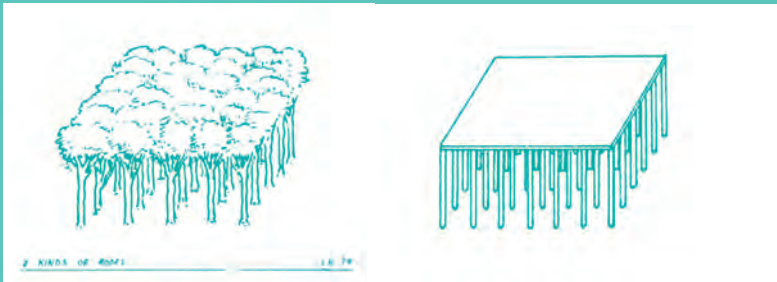


Fig. 2

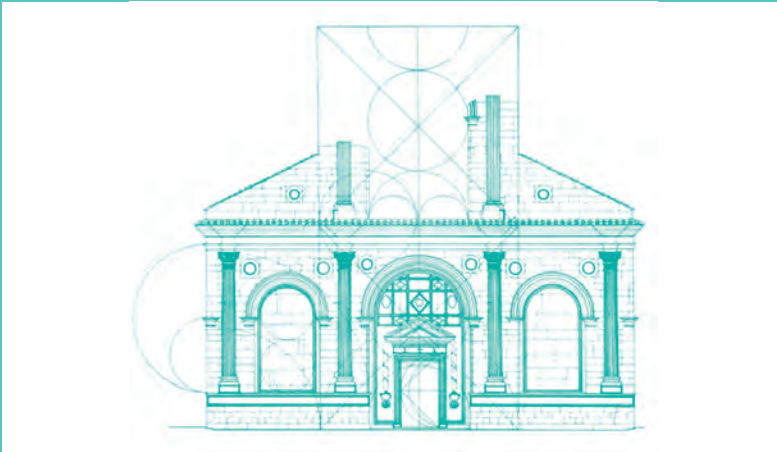
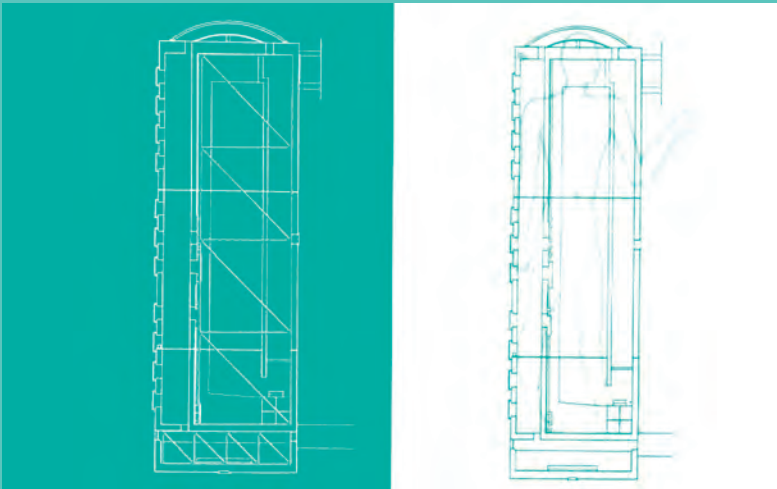


Fig. 3



metrica del quadrato e del cerchio per entrare in rapporto diretto con l'architettura e la sua elaborazione formale e costruttiva.

L'uomo con il braccio alzato, identificato da Le Corbusier nel *Modulor* all'interno dell'*Essai sur une mesure harmonique à l'échelle humaine applicable universellement à l'architecture et à la mécanique*, propone all'architettura moderna un nuovo sistema di controllo del disordine regnante nella produzione industriale che ancora in maniera definitiva e necessaria le sue misure a quelle dell'edificio e delle sue parti, in un'ipotesi di imitazione assoluta della natura e di trasferimento diretto dei suoi dati all'architettura, alla varie scale.

Nella versione antropomorfa dell'architettura rinascimentale questo rapporto di tipo analogico-induttivo, messo in atto dalla scuola classica per appropriarsi della *venustas* del mondo naturale, si evolve in un sistema più avanzato che pone in parallelo la logica di articolazione e di gerarchia delle parti strutturanti il corpo umano e la logica che deve presiedere la costruzione architettonica a tutte le scale del progetto.

La *concinntas* e la regola del *nihil addi*, ovvero l'armonia tra le parti e il tutto della costruzione architettonica, fondata su una legge precisa, per modo che non si possa aggiungere o togliere o cambiare nulla se non in peggio, è il principio dominante che pervade l'intero cosmo e consente all'architetto di partecipare così alla perfezione della natura.

“La concinnitas non può sbocciare nel corpo intero o nelle sue parti così tanto come in Natura [...]. Ogni cosa che la natura produce è regolata dalla legge della concinnitas, secondo la quale ogni cosa da lei prodotta deve essere assolutamente perfetta [...] concludiamo dunque come segue. La bellezza è una forma dell'armonia e della consonanza delle parti in un corpo, secondo un numero, schema e posizione definito, dettati dalla concinnitas, che è dunque la regola assoluta e fondamentale in natura. Questo è l'oggetto principale dell'arte della costruzione e la fonte della sua dignità, fascino, autorità e valore”⁴.

4. Leon Battista Alberti, *De re aedificatoria*, 1450.

Fig. 4

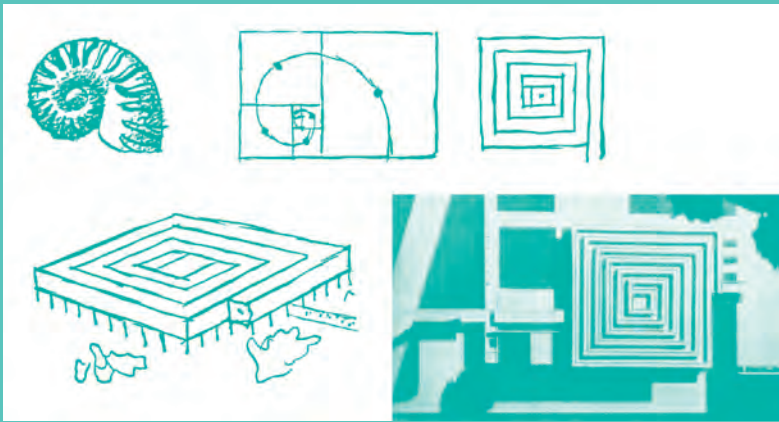


Fig. 5



Dopo la *symmetria*, la *concinntas* consente di stabilire con la natura una analogia non direttamente formale, tra forme naturali e forme architettoniche, ma intellettualmente più elaborata. Riconosce nella proporzione la logica della natura, quella stessa logica che ne sublima la bellezza, e automaticamente affida all'architetto il compito alchemico di riprodurla nell'architettura utilizzando le forme proprie della geometria e le regole matematiche del numero.

La “*metafora dell'organismo animale*” descritta nel *De re aedificatoria* mostra così l'Architettura come “*una seconda natura analoga alla prima nelle sue leggi costitutive ma costruita con forme proprie e distinte*”⁵, le forme della costruzione.

Alle forme architettoniche è riconosciuta una propria autonomia e specificità. Allo stesso tempo contengono i caratteri delle forme naturali, nei rapporti scalari delle parti e nella loro disposizione armonica.

La teoresi della natura, dei suoi canoni, proporzioni e regolarità si traduce quindi in una *mimesis* che, lungi dall'assumere le forme naturali come forme da replicare secondo un procedimento di tipo analogico-figurativo, guarda ad essa come sistema autonomo di regole e rapporti stabili che è possibile decodificare attraverso l'osservazione scientifica e duplicare attraverso l'appropriazione delle dinamiche relative al suo *ordine* strutturale.

I dogmi dell'Alberti, impressi a Rimini nella facciata del Tempio Malatestiano, il teorema di Villa Capra di Andrea Palladio fino alla più recente indagine condotta da Francesco Venezia nel Museo a Gibellina, consentono così all'Architettura, con gli strumenti altri e propri della geometria e della misura, da un lato di gestire le forme complesse della Natura e di trasporne nel finito la *bellezza ideale*, superando l'apparenza sensibile del reale; dall'altro di riconoscere all'Architettura una propria e specifica *individualità*.

Questo processo logico-formale di imitazione della natura, trasversalmente analogico, che ne riduce le proporzioni ad un elaborato sistema di regole numeriche, è affiancato dalla successiva e progressiva ricerca delle geometrie costruttive della natura e delle proprie leggi di crescita e trasformazione.

5. Antonio Monestiroli, op. cit.

Il rettangolo aureo così come i tracciati regolatori divengono gli strumenti attraverso i quali mutuare dalla natura non soltanto i principi costitutivi ma le forme stesse e i processi evolutivi.

Le indagini anatomiche-osteologiche si sostituiscono ai processi scientifico-analitici.

La legge di crescita spiraliforme del Nautilus diviene per Le Corbusier il fondamento figurativo del Museo del XX a “crescita illimitata”, mentre principi organici e biologici strutturano le configurazioni frattali delle *City* disegnate dalla corrente giapponese Metabolism, a partire dagli anni Sessanta.

Il passaggio di definizione delle forme, da quelle naturali a quelle artificiali, per imitazione come *mimesis* della natura, passa anche attraverso il momento della loro costruzione.

La casa di Adamo in Paradiso, descritta nel Trattato di Architettura dal Filarete, e il modello della *petit cabanne rustique* raccontano che della natura, così come dell’architettura, si cercano ora i caratteri originari.

La capanna che l’essere umano alle origini costruisce per necessità di riparo si configura come l’esito di un processo naturale che si rinnova ciclicamente nell’abitare e alla cui imitazione l’Arte (e l’Architettura) deve la sua nascita.

“La piccola capanna primitiva [...] costituisce il modello a partire dal quale ogni magnificenza architettonica è stata concepita; e solo approssimandosi alla semplicità di questo primo modello, nella pratica dell’arte, sarà possibile evitare i difetti più radicali e raggiungere l’autentica perfezione”.

Nella teoria della capanna rustica l’imitazione della natura, intesa nella più classica delle interpretazioni aristoteliche, è pensata e agita da Laugier come procedimento di un meccanismo naturale che si attiva automaticamente nel momento dell’essere dell’uomo sulla terra. La *mimesis* della natura si risolve in un modello, in una dimensione archetipa che è

6. Leon Battista Alberti, op. cit.

originaria e non primitiva⁷. Il modello della capanna non copia la forma della natura, ovvero non si costituisce come modello formale sul quale l'architettura può giustificarsi, ma ne riproduce la *dinamismo*, ovvero il procedimento *naturale* ed essenziale che si pone alla base della "costruzione logica dell'architettura"⁸.

L'architettura, attraverso l'analogia, si trasforma così in metafora della natura.

Mimesi

Lontano dalle derive dell'ibridazione che ha visto negli ultimi anni la natura fondersi, rivestire, coprire, attraversare la costruzione architettonica, spesso motivate da volontà di "rinaturalizzazione" urbana e/o esigenze di compatibilità ambientale e bio-climatica, il principio della *mimesi* è uno degli strumenti messi in atto dall'architettura contemporanea nel tentativo di ristabilire attraverso le forme del costruito un possibile rapporto con la natura.

A differenza della figura della *mimesis*, questo principio individua nella Natura il luogo del *fare* architettonico prima che dell'*essere*. In quanto tale, recupera una specifica dimensione progettuale, in *ipogeo*, che nel ridurre la forma architettonica ad una sorta di suo grado zero, restituisce spazio alla molteplice presenza della natura.

Attraverso la *mimesi* l'architettura supera la tradizione dell'imitazione analogica della natura, ovvero di ciò che è e non percepibile attraverso la sola esperienza sensibile, e con essa il significato classico dell'*imitare* come *riprodurre* in maniera simile, non individuando nella sua struttura il modello universale che le varie epoche hanno diversamente celebrato, interpretato, tradotto e persino negato, per ricondursi ad una dimensione *altra* che al contrario si inverte nella *forma* reale della natura, nel proprio essere nella natura e nel diretto confronto con essa.

7. Per un approfondimento del tema esposto si rimanda al testo: Roberto Masiero, "Eticità e passione. Saggio su Laugier e l'imitazione", in Vittorio Ugo (a cura di), "Laugier e la dimensione teorica dell'architettura", Edizioni Dedalo, Bari 1990.

8. Giorgio Grassi, "La costruzione logica dell'architettura", Marsilio, Padova 1967.

Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8



La *mimesi* chiama infatti l'architettura a lavorare pragmaticamente *con* e *nella* natura, all'interno del suo sottosuolo, innescando con essa relazioni dinamiche di tipo diretto attraverso la costruzione. Interpreta la natura come entità fisica e fenomenica e guarda ad essa come realtà da imitare in ragione di un principio di prossimità, per assonanza, e di una concezione architettonica in sottrazione, basata sul vuoto e sullo scavo più che in addizione sul suolo, capace di trasformare l'esperienza della natura in esperienza architettonica e viceversa.

Cambia in sostanza il modo di guardare alla natura e le modalità della sua traduzione nel linguaggio dell'architettura costruita.

Superata la visione moderna della natura come "*elemento antitetico*"⁹ alla costruzione, ovvero come solo *sfondo* sul quale impostare le volumetrie, l'architettura volge ad essa contestualmente come *figura*, ovvero come immagine fenomenologica da *imitare* per come essa appare, e come *sfondo* sul quale operare e con cui attivare nuovi processi compositivi che includono l'*innesto* e la *manipolazione* della materia naturale come declinazioni dell'operazione progettuale di riduzione. Attraverso l'*innesto* e la *manipolazione* il rapporto tra natura/artificio si risolve nella costruzione architettonica rispettivamente in due momenti: nell'inclusione delle forme artificiali in quelle naturali e osmosi dei materiali; nel ridisegno delle forme naturali, ora citandone in maniera letterale gli elementi - la grotta, la duna, l'argine, la collina - ora ricomponendoli in nuove geografie artificiali.

Con l'*innesto* la costruzione architettonica conserva la propria autonomia formale rispetto alle forme del paesaggio naturale circostante. Allo stesso tempo attraverso le forme e la materia stabilisce un principio mi-

9. Carlo Marti Aris, "*La centina e l'arco. Pensiero, teoria, progetto in architettura*", ed. Cristian Marinotti, Milano, 2007, rileva come nel Moderno l'architettura si disponga sulla natura "*senza alterarla, quasi senza toccarla, senza interrompere la sua ideale continuità, così come Le Corbusier pretende con le sue Unitès d'Habitation. Basta pensare a due delle case più significative, e anche più belle, dell'architettura moderna, quali sono la Villa Savoye e la casa Farnsworth, e avvertire l'attenzione scrupolosa con cui cercano di calpestare appena il suolo naturale in cui si inseriscono, per comprendere fino a che punto il paesaggio naturale viene concepito, in questi tempi, come elemento antitetico all'architettura*".

Fig. 9



Fig. 10



metico di assonanze e corrispondenze con il luogo e i suoi elementi tale da restituire sul planivolumetrico l'immagine organica di una geometria ormai parte integrante della natura stessa e capace di esaltare, con l'alterazione dell'artificio il carattere, l'autenticità e la naturalità del luogo. Nel Museo della colonizzazione micenea nella penisola di Maa a Cipro di Andrea Bruno questo gioco di appartenenze e rimandi si sostanzia nei due elementi architettonici del percorso, spazio dell'attraversamento e della conoscenza, e del volume ipogeo, spazio della memoria e della sosta. Il percorso attraversa la penisola, dalla terra al mare disegnando sulla superficie un tracciato predisposto in ragione della visita e tale da consentire da tutti i punti la comprensione di antiche rovine disperse nell'area facenti parte di un insediamento antico ormai parte della natura stessa. Nella mezzeria, il percorso, progettato come sentiero, è interrotto da un volume semiipogeo, incastonato nella superficie rocciosa e segnalato in superficie da una cupola di copertura con oculo centrale. Questa copertura, tonda e in rame, cita nella forma e nelle cromie le masse arbustive del sito introducendo, come dichiarato dallo stesso autore¹⁰, il principio di mimetismo per assonanza con i profili che disegnano il luogo e con esso l'orizzonte marino.

Al contrario la *manipolazione* lavora attivamente anche con la superficie, spazio dell'evento disponibile alle trasformazioni. Introduce una nuova sperimentazione che nel rinunciare in maniera definitiva alla oggettività volumetrica della costruzione si impone come nuova topografia artificiale nelle forme di prolungamenti, avvallamenti, pieghe e cavità del terreno dove lo strato superficiale, la linea di terra, da limite bidimensionale di separazione netta tra artificio e natura diviene spazio tridimensionale di spessore variabile, di compenetrazione tra queste due polarità, paradigma di una nuova condizione architettonica. Sostituisce la logica del volume con quella della sovrapposizione e della stratigrafia; rimanda ai processi geologici; costruisce topografie. Nel progetto per il Centro di ricerca Schlumberger situato ai margini di Austin, Texas, Emilio Ambasz esplicita l'idea di una riconciliazione

10. Per un approfondimento sul progetto si rimanda al saggio: Andrea Bruno, "Progetto e autenticità", Edizioni all'Insegna del Giglio s.a.s, 1999.

fra natura e artificio, attraverso una logica compensativa che restituisce alla terra, attraverso l'architettura, lo spazio sottratto dall'edificazione moderna. I volumi in cui la struttura è divisa, incisi nelle pieghe del terreno ed integralmente coperti da manti verdi in copertura, si presentano come eventi naturali, parti integranti di un nuovo paesaggio in cui natura e architettura si compenetrano e fondono a tal punto da annullare i limiti fisici, formali e simbolici tra l'una e l'altra. La manipolazione si traduce in un *camouflage* dello spazio artificiale che assume le sembianze naturali in una orografia immaginaria di cui le visioni dall'alto restituiscono immagini.

La *mimesi* segna quindi il passaggio dalla ricerca dei modi di pensare l'artificio in rapporto alla natura, a sperimentazioni in cui la natura diviene materiale fondativo e strumento dell'artificio attraverso un principio formale per lo più ispirato dalle geometrie del paesaggio, dalla natura alla natura artificiale. E la costruzione si fa *mimetica*.

DIDASCALIE IMMAGINI:

- 01.* Leon Krier, Two kinds of roof, 1974.
- 02.* L'armonia delle proporzioni rinascimentali: la sezione aurea e i tracciati proporzionali nella composizione della facciata del tempio Malatestiano. Leon Battista Alberti, Tempio Malatestiano, Rimini 1468.
- 03.* Piante del museo di Gibellina con i tracciati regolatori e con inserimento della figura umana. Francesco Venezia, Museo di Gibellina, Gibellina 1981-87.
- 04.* Le Corbusier, Museo a crescita illimitata, Gibellina 1939.
- 05.* Kiyonori Kikutake, Marine city, 1958-63.
- 06.* Andrea Bruno, Museo della colonizzazione micenea, Cipro 1988.
- 07.* Denton Corker Marshall, Marshall House, Phillip Island, Victoria 1983.
- 08.* Eduardo Souto de Moura, Casa a Moledo, Spagna 1998
- 09.* Iotti+Pavarani, Marazzi, Nuovo stadio di Siena, Siena 2004.
- 10.* Emilio Ambasz & Associates, Schlumberger research laboratories, Austin, Texas 1986.

DALLA NATURA ALL'ARTIFICIO E POI... RITORNO

Sentieri battuti, tracce nuove

di Gina Oliva

«Perché ... cavalcate per queste terre?»

«Per ritornare»¹

Partecipare ad un workshop di progettazione è come partire per un lungo viaggio. Anche se solo per un tempo limitato, ma intenso, i viaggiatori sono pronti ad imbattersi in terre a loro spesso sconosciute, nel tentativo di raggiungere una meta che può rivelarsi ben presto tutt'altro che definitiva.

Se ogni singolo viaggio è dunque unico nel suo genere, non lo sono invece le terre in cui ci si può imbattere; terre, spesso già battute, che altri hanno percorso prima di noi e che noi presumibilmente saremo in grado di ripercorrere ancora. Ciò che conta davvero sarà l'esperienza maturata durante il viaggio, animata dalla voglia di conoscenza e dalla capacità di riconoscere sentieri già battuti e di costruire nuove tracce in grado di orientarci e guidarci fino alla meta.

Se il workshop è dunque il viaggio, il tema del workshop ne definisce di volta in volta le terre, cioè il campo di azione. In quest'ottica, a seconda delle terre prescelte, un valore significativo di tale esperienza risiede nella possibilità di valutarla non come un fenomeno isolato o eccezionale, ma di collocarne presupposti ed esiti all'interno di una prospettiva più ampia, in grado di assumere una dimensione condivisa e collettiva.

Il tema scelto dal Quasar per questo viaggio, Nature Devices, risponde appieno a questi requisiti.

Sappiamo bene, infatti, come il rapporto ancestrale e dialettico tra Natura e Artificio rappresenti una delle questioni centrali con cui la ricerca progettuale - nel passato più remoto e nel presente a noi più prossimo - da sempre si confronta, attraverso processi continui di scrittura e riscrittura

1. Rainer Maria Rilke, *"La ballata su l'amore e su la morte dell'alfiere Cristoforo Rilke"*, (1899 - 1906).



degli approcci e di revisione dei punti di vista. Scegliere di ritornare su questo tema significa imbattersi in sentieri già battuti con la consapevolezza, però, di poter ogni volta suggerire un nuovo sguardo in una sorta di evoluzione-trasformazione della nostra visione del mondo e alla ricerca continua del senso teorico-operativo del nostro lavoro all'interno della realtà che ci circonda.

Quello che propongo in questa sede non è, dunque, né un resoconto ordinario e cronachistico del viaggio, cioè una sorta di diario di bordo delle vicende e delle attività svoltesi durante il workshop, né tantomeno una descrizione analitica delle terre, cioè una ricostruzione esaustiva del tema naturartificio, delle sue molteplici declinazioni e delle complesse dinamiche che hanno segnato e caratterizzato l'evoluzione di questo rapporto nel tempo. Nel primo caso, il resoconto più efficace può essere fornito dalla visione e dall'analisi diretta dei lavori degli studenti e dagli esiti grafici e testuali da loro elaborati durante questo percorso. Nel secondo caso, un simile intento travalicherebbe il senso e i confini di questa breve riflessione che vuole porsi, invece, un obiettivo differente.

Il contributo si struttura come un *viaggio ideale*, per immagini e associazioni, attraverso alcune interessanti produzioni artistiche del secolo scorso e degli ultimi anni in cui il rapporto Natura-Artificio trova peculiari e specifiche interpretazioni alla luce di una riflessione senza tempo e attraverso la definizione e l'accumulazione di nuovi pensieri ed esperienze. La scelta dei riferimenti proposti, appartenenti a periodi storici e ad ambiti artistici anche distanti tra loro, non è né casuale né tantomeno esaustiva delle esperienze più significative sul tema, quanto piuttosto è dettata da una necessità. La necessità di rilevare e segnalare la loro possibile influenza, diretta o indiretta, sui lavori svolti dagli studenti durante il workshop, nel tentativo di ritrovare un filo di continuità della ricerca e di individuare e segnalare altre corrispondenze e altre tracce.

La prima tappa di questo viaggio o, se vogliamo, la nostra prima immagine evocativa, è quella di una famosa opera dell'artista Alberto Giacometti, Piazza. Si tratta di un'opera realizzata alla fine degli anni quaranta, in cui le figure filiformi e senza volto che popolano l'universo della produzione artistica dell'autore svizzero, in questo caso miniaturizzate, sono collocate su una piattaforma comune, che rappresenta lo spazio pubblico per eccel-

lenza - la piazza - ognuna con il capo chino intenta a seguire un proprio percorso. Nonostante le sue ridotte dimensioni, ciò che emerge dall'opera è il contrasto evidente tra la vastità e il vuoto della piazza e l'anonimato delle figure che la popolano che sembrano ignorarsi a vicenda, rifuggendo qualsiasi interazione, in quanto destinate a seguire traiettorie diverse che, di fatto, non si incontreranno mai. La scena proposta da Giacometti è un chiaro riferimento all'esperienza urbana all'interno della città moderna, in un periodo di grandi cambiamenti, all'indomani della seconda guerra mondiale, quando l'approccio positivistico e il boom economico favorito dallo sviluppo delle tecnologie sembrano proiettare l'uomo verso nuovi orizzonti e verso la costruzione di un nuovo miracolo sociale. Le considerazioni sul ruolo e sul valore della tecnologia, che dà forma e senso all'uso dello spazio influenzando i nostri bisogni e i nostri comportamenti, sembrano essere centrali nella riflessione ontologica dell'autore che vede in questo status il germe di una solitudine interiore che porterà l'uomo ad un isolamento sempre maggiore. È noto come lo stesso Giacometti fosse refrattario nei confronti della tecnologia (quella propria del suo tempo) e per questo ne rifiutasse l'uso (l'uso del telefono o dell'elettricità, ad esempio) proprio perché convinto del fatto che tale sviluppo artificiale avrebbe comportato un prezzo troppo alto per l'uomo, cioè la perdita dell'identità e del sentire comune, in favore dell'impoverimento effettivo dei rapporti interpersonali descritto appieno e sapientemente proprio da quest'opera. A distanza di più di sessant'anni, l'attualità del messaggio dell'autore appare disarmante e non deve quindi stupire se una simile riflessione sia stata anche il punto di partenza della ricerca svolta da alcuni studenti all'interno del workshop. Lo sviluppo irrefrenabile della Tecnica e il trionfo dell'Artificio come seconda natura sono protagonisti del processo di emancipazione che ha caratterizzato il corso del XX secolo fino ai nostri giorni, determinando una continua e inarrestabile serie di trasformazioni che sembra non concedere molto spazio alla capacità di controllo e di gestione di tali processi da parte dell'uomo, che, a sua volta, ne risulta profondamente influenzato e modificato.

Sulla scia della denuncia operata da Giacometti, le generazioni d'oggi non possono tuttavia permettersi un atteggiamento passivo e pessimistico nei confronti della realtà, ma spetta loro ipotizzare degli scenari alternativi che non si risolvano semplicemente in un aut-aut tra natura e artificio, tra un ritorno ad una sorta di primitivismo o una fiducia cieca nella tecnica

e nelle sue risorse, ma che trovino un terreno fertile e propositivo della ricerca proprio a partire da processi di ibridazione e contaminazione tra le parti.

Se, dunque, in quest'ottica, circoscriviamo la riflessione contemporanea al tema della città (proprio come fa all'epoca lo stesso Giacometti), risultano di rilievo e di particolare interesse gli sforzi e i tentativi di prefigurare in ambito urbano la nascita e lo sviluppo di ecologie artificiali, che, attraverso la valorizzazione del verde (l'elemento naturale per eccellenza) e un intelligente e mirato sviluppo *empatico* della tecnologia alle varie scale (a cui sembra ispirarsi la visione attuale e condivisa delle cosiddette smart cities), restituiscano un ruolo centrale agli spazi aperti della città in quanto spazi *collettivi* per eccellenza, luoghi di condivisione e di rinascita di una nuova civitas.

La seconda immagine qui proposta appartiene ad un progetto fotografico recente, elaborato da un artista contemporaneo finlandese, Iikka Halso. Attraverso la tecnica del fotomontaggio, l'autore mette insieme *pezzi* di natura reale e ricostruzioni tridimensionali di grandi strutture (edifici pubblici, grandi coperture, pensiline ecc.), proiettandoci all'interno di uno scenario completamente diverso dal precedente.

L'immagine riproduce un frammento di paesaggio finlandese, lungo le rive del Kitka River, a nord-est del paese, interamente coperto da una struttura tridimensionale in acciaio che racchiude questo pezzo di natura quasi nell'intento di proteggerlo. L'immagine, a sua volta, è solo un frammento, un piccolo tassello all'interno di un di un lavoro fotografico più ampio che comprende una serie di scatti-fotomontaggi dal nome particolarmente indicativo e suggestivo: *Museum of Nature*. La riflessione di Halso è di grande attualità poiché è in grado di riassumere, attraverso la forza evocativa delle immagini, gli aspetti più tragici della *questione ambientale* e di trasfigurarne gli esiti alla luce di una interpretazione *pop* del destino della natura, attraverso il sapiente rimando al tema del collezionismo e della musealizzazione. Da un lato, è necessario denunciare la condizione di crisi della natura, che sembra destinata a soccombere sotto l'azione di fattori esterni, come l'inquinamento, e sotto l'azione distruttrice operata dalla mano dell'uomo. Quel che rimane di un paesaggio ancestrale deve dunque essere protetto perché almeno *residui* di natura possano essere sottratti a questo processo che sembra essere senza ritorno. Dall'altro, il

02



03



riferimento al tema del museo suggerisce il risvolto pratico-consumistico legato all'immagine apocalittica di una natura in estinzione. La natura, intesa come prezioso e raro *pezzo* da museo, diviene meta di visite e turismo: non più luogo di vita attiva, ma solo *teatro* per la visione e la meditazione. Ribaltando e invertendo i presupposti alla base di precedenti ricerche e sperimentazioni (come la famosa cupola geodetica su New York proposta da Buckminster Fuller) e ponendosi, invece, in continuità con altre (ad esempio l'*Eden Project* di Nicolas Grimshaw), Illka Halso è animato da una visione pessimistica del futuro di fronte alla quale, tuttavia, non solo l'artista, ma l'uomo in generale, non può non prendere posizione.

Non a caso simili premesse sono state punto di partenza anche per il lavoro svolto da alcuni studenti che, proprio come Halso, hanno sfruttato la forza e la potenza comunicativa delle immagini e della rappresentazione tridimensionale per suggerire e costruire visioni paradossali di un futuro prossimo, in cui la natura scompare dall'urbano per ritrovarvi spazio solo come testimonianza e monito di un passato perduto.

Città ideali o utopie negative che auspicano una sensibilizzazione delle coscienze, interrogandosi su questi temi nel tentativo di ridimensionarne gli esiti o di prefigurarne altri.

In alcuni casi, il tentativo di affidarsi alla potenza degli strumenti di rappresentazione digitale e di spingersi oltre nella ricerca di un nuovo ordine possibile è stato così radicale da trovare una sintesi attraverso costruzioni virtuali, al di là dello spazio e del tempo, che sembrano richiamare il carattere assertivo di costruzioni altrettanto suggestive e totalizzanti quali il famoso *monolite*, enigmatico protagonista del film di Stanley Kubrick "2001: Odissea nello spazio".

03

Dalle visioni a grande scala, le immagini successive ci riportano, invece, su di un piano differente, dove al centro della ricerca artistica non vi è più la dimensione speculativo-meditativa, quanto piuttosto quella dell'esperienza. La famosa installazione realizzata nel 2003 da Olafur Eliasson all'interno della *Turbine Hall* della Tate Modern di Londra è emblematica in questo senso nonché rappresentativa del lavoro di ricerca dell'artista danese portato avanti con continuità in moltissimi suoi progetti, anche a

04



05



distanza di anni².

The *Weather Project* intende riprodurre, all'interno di uno spazio interno, chiuso e protetto, le condizioni atmosferiche e meteorologiche in grado di prefigurare la luminosità del cielo e del sole al tramonto.

Il soffitto della *Turbine Hall* scompare, sostituito da un sistema continuo di specchi che riflette l'ambiente circostante, dialogando con lo spazio espositivo esistente e amplificandone la percezione. In fondo alla sala viene riprodotto un emisfero di notevoli dimensioni, composto da centinaia di lampade monofrequenza, che riflettendosi, a sua volta, in uno specchio si trasforma nella palese (e mai celata) simulazione di un sole giallo-arancione, dalla consistenza rarefatta in quanto immerso da una sottile nebbia, riproduzione artificiale della *storica fog* londinese.

Nella dialettica tra naturalizzazione dell'artificio e artificializzazione della natura, è quest'ultima a orientare, dunque, le scelte dell'autore che, attraverso l'uso di moderne tecnologie e di veri e propri artifici di natura riesce a generare l'atmosfera del sole al tramonto, duplicando un'esperienza naturalmente possibile già al di fuori delle mura del museo. All'interno di questa dimensione artefatta e artificializzata, il fruitore, interagendo con lo spazio, è, a sua volta, "artefice" del processo di naturalizzazione dell'esperienza artistica, poiché è chiamato a immergersi nell'atmosfera così riprodotta, stimolato da dinamiche sensoriali a 360 gradi, non molto diverse da quelle che potrebbero essere generate dallo stesso evento se fosse reale. Il risultato, dunque, è un'amplificazione e un potenziamento dell'esperienza stessa, attraverso una rinnovata stimolazione dell'apparato sensibile e la conquista di una maggiore consapevolezza del rapporto tra il corpo e lo spazio. L'importanza di questo progetto risiede non solo nell'abilità tecnica di simulazione delle condizioni naturali, quanto piuttosto nell'obiettivo di piegarne gli esiti e gli effetti in funzione del fruitore. La ricerca e la riflessione sul tema dell'artificializzazione non è mai, dunque, fine a se stessa e la sua applicazione può spingersi oltre, fin quasi al superamento della linea netta di demarcazione tra arte e scienza. Il progetto *My Sunshine* dell'artista Nikola Uzonovski è emblematico in que-

04

05

2. In particolare ci riferiamo ad altri progetti artistici dell'autore che, a scale diverse, ma complementari, si concentrano sul tema dell'artificializzazione degli elementi naturali, nel caso specifico, il sole tra cui *Double Sunset* a Utrecht (2000).

06



07



sto senso: un grande areostato trasparente contiene al suo interno delle superfici in grado di riflettere la luce solare in diverse aree terrestri e tale da apparire come un *sole artificiale* esso stesso. A partire dallo studio delle relazioni sensibili tra l'uomo e l'ambiente, l'artista studia in particolare il comportamento delle popolazioni artiche, costrette a vivere per molti mesi in assenza di luce, e concepisce un peculiare sistema in grado di simulare la presenza del sole nei periodi dell'anno in cui, al Circolo Polare Artico, i raggi solari permangono sotto l'orizzonte, al fine di migliorare la qualità della vita delle popolazioni e ridurre gli effetti negativi prodotti dalla ridotta esposizione alla luce naturale. In questo caso, l'esperienza è sempre il punto di partenza, come già per Eliasson, ma l'obiettivo dell'artista si misura all'interno di una prospettiva nuova, dove l'arte stessa si fa scienza ponendosi al servizio dell'uomo e dando forma a nuove ecologie. Si tratta di un'opera aperta, dove la sperimentazione viene effettuata di continuo, e poi successivamente estesa anche ad altre parti del globo, al fine di perfezionare, attraverso un lavoro collettivo e multidisciplinare (che prevede la collaborazione di esperti e tecnici del settore: astrofisici, ingegneri, scienziati, ambientalisti ecc.), le valutazioni in merito, restituendo all'opera d'arte un carattere misurabile e scientifico.

A metà strada tra il lavoro di Eliasson e quello di Uzonovsky, si colloca invece la riflessione di Nicola Toffolini in particolare nell'opera Volumi Mutevoli a regime di crescita controllato. Siamo di fronte ad una riduzione di scala rispetto alle installazioni precedenti, ma il lavoro è ugualmente connotato da una forte carica empirica, finalizzata all'elaborazione e alla verifica di nuove forme di crescita e di sviluppo sostenibili. All'interno di due teche trasparenti e parallele sono collocati degli elementi vegetali. Come organismi in vitro, all'interno, cioè, di vere e proprie celle di coltura, essi sono sottoposti artificialmente all'azione di raggi luminosi captati appositamente dall'esterno per influenzarne, come avviene in natura, i processi biologico-evolutivi. Toffolini ci mostra come, attraverso la tecnica, si possano manipolare i sistemi di crescita degli organismi viventi, in modi anche molto differenti, e come queste differenti manipolazioni possano divenire fenomeni visivi d'interazione con l'utente, testimoniati dalla differente colorazione e intensità dei fasci luminosi all'interno delle teche. Ogni teca diviene dunque una realtà altra, un piccolo microcosmo, grazie al quale l'artista intende mettere in evidenza opportunità e limiti del sapere scientifico che ne permette la sussistenza.

È, dunque, interessante rilevare come tracce di queste ricerche siano presenti anche nei presupposti che hanno orientato e influenzato il lavoro degli studenti del workshop. La riflessione sulle infinite risorse offerte oggi dall'uso delle tecnologie applicate per questi fini diviene oggetto di una sperimentazione che - sottoforma di installazioni circoscritte o di progetti più complessi che ipotizzano nuovi sistemi e modelli urbani - interagisce con la manipolazione artificiale dell'esperienza, in alcuni casi, solo al fine di testarne le potenzialità (e con l'ingenuità che talvolta l'entusiasmo della ricerca produce), in altri, invece, con la precisa volontà di porsi in maniera critica e interrogativa rispetto ad esse.

07

Siamo giunti alla fine di questo viaggio e l'ultima immagine proposta, quella con cui intendiamo congedarci, è dell'artista finlandese Ilkka Halso, che abbiamo già incontrato precedentemente lungo il nostro percorso. Questa volta la fotografia, facente parte di un altro significativo progetto di Halso dal titolo Restoration, non è un fotomontaggio, ma riproduce una delle installazioni paesaggistiche realizzate dall'artista in diversi siti, al fine di dare forma e comunicare la sua riflessione. Se l'esperienza comune ci ha abituati a concepire la presenza di impalcature quasi esclusivamente in ambiti artificiali (sui fronti di case, palazzi, edifici pubblici ecc), l'artista anche in questo caso ribalta il punto di vista, costruendo tali strutture tecnologiche, interamente opera dell'uomo, intorno a significativi "pezzi" di natura (rocce, campi di fiori o, come nel caso specifico, semplicemente un albero). La natura, così campionata nei suoi elementi costitutivi ed esemplari, è sottoposta fisicamente e metaforicamente ad una significativa opera di restauro, in cui l'artificio è al servizio delle dinamiche di recupero del mondo naturale. Chiaro il messaggio e l'intento comunicativo dell'autore: se la natura stessa è in pericolo di estinzione, spesso a causa dell'intervento scellerato e improprio e dell'uomo, è tuttavia solo convogliando sapientemente le energie e le potenzialità della nostri strumenti artificiali che potremo ipotizzare e prevedere scenari di rinnovamento. "L'artificio che ci salverà dall'artificio" è, dunque, non solo il leit-motiv da cui molti studenti hanno tratto ispirazione durante le settimane del workshop in continuità con le riflessioni dell'autore finlandese e di altri prima di lui, ma è il tema su cui forse vale la pena continuare a interrogarsi, anche quando, con più esperienza e rinnovato entusiasmo, ritorneremo su questi temi nel nostro prossimo viaggio.

DIDASCALIE IMMAGINI:

- 01.* Alberto Giacometti, Piazza (1947-1948), Peggy Guggenheim Museum, Venezia.
- 02.* Ilkka Halso, "Museum of Nature", Kitka River (2004).
- 03.* Stanley Kubrick, fotogramma tratto da "2001: Odissea nello Spazio" (1968): il monolite.
- 04.* Olafur Eliasson, The Weather Project (2003), Turbine Hall, Tate Modern, Londra.
- 05.* Nikola Uzonovsky, My Sunshine (2008).
- 06.* Nicola Toffolini, Volumi Mutevoli a regime di crescita controllato (2009).
- 07.* Ilkka Halso, "Restoration", Untitled (1) (2000).





A P P A R A T I



TREELLUSION
L I T E R A T U R E S E N S Û M

natur**crea**tecnologia
tecnologia**crea**natura
natur**crea**natura

01 TREELLUSION

GRAFICA E COMUNICAZIONE VISIVA

Antonio Maria Pizzella (II); Eleonora Ferreri (II); Federico De Siena (II); Gianluca Paoli (II); Ludovico Scurto (I).

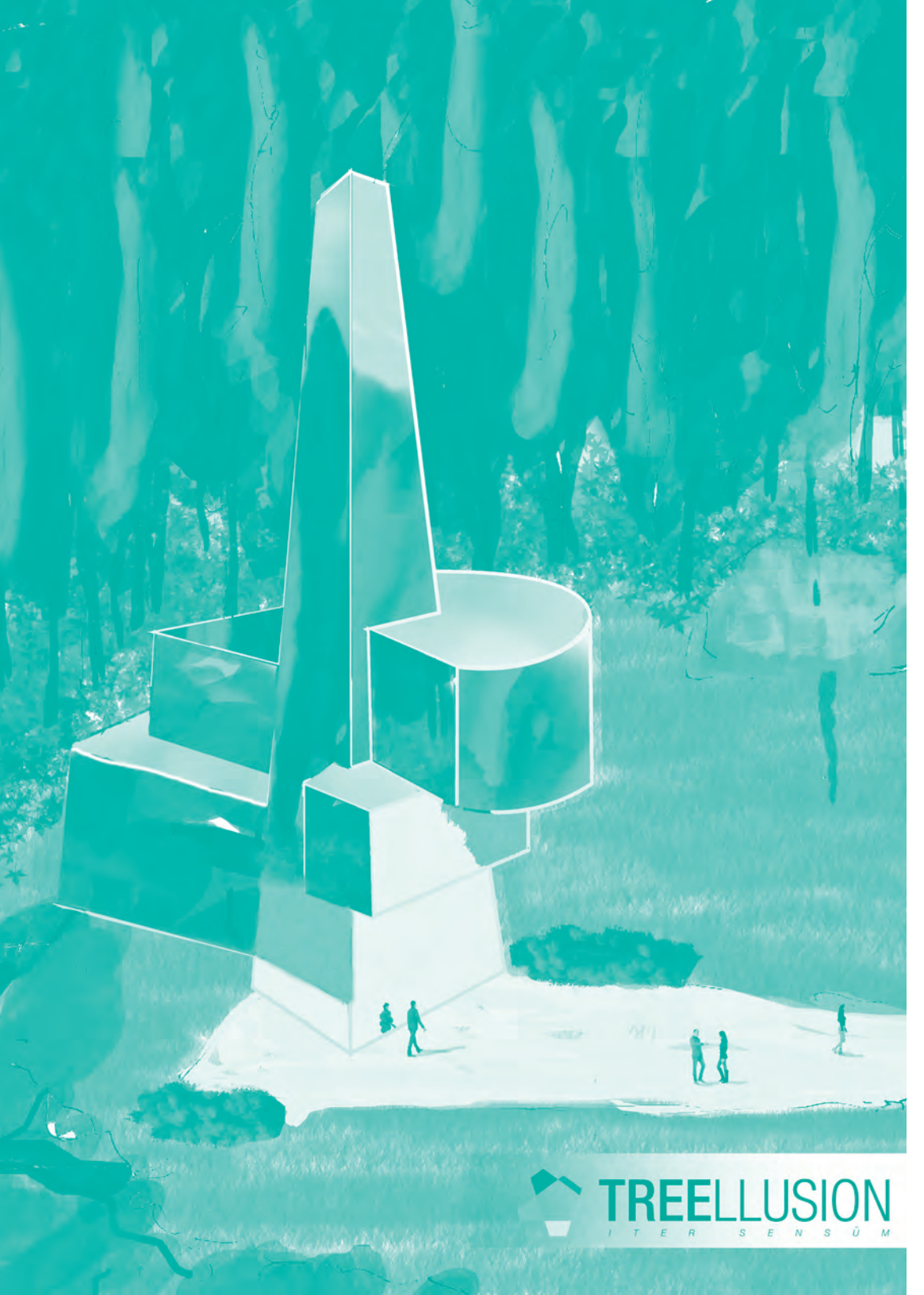
HABITAT DESIGN

Chiara Pietrangeli (III); Elena Torchia (I); Francesca Ciano (I).

Il progetto prende in esame l'albero come archetipo di natura, analizzando suggestioni e forme che crea. L'idea è quella di raccontare proprietà e caratteristiche dello stesso, attraverso un itinerario sensoriale grazie all'uso della tecnologia.

Concept

Il progetto nasce da alcune riflessioni sul tema nature devices, ossia “artifici di natura”, e la sottile linea che li divide o li unisce. La chiave interpretativa che abbiamo scelto riguarda la percezione, ossia come attraverso elementi artificiali si possono generare esperienze sensoriali come quelle che vengono prodotte in un contesto puramente naturale. Da qui il sillogismo: natura crea tecnologia, tecnologia crea natura, natura crea natura. Nella fase di naming sono stati presi in analisi le parole chiave utilizzate nella fase precedente di brainstorming quale: albero, illusione percettiva e viaggio nei sensi.



TREELLUSION
I T E R S E N S Ū M

Struttura

Il progetto prende in esame l'albero come archetipo di natura, analizzando suggestioni e forme che crea. L'idea è quella di raccontare proprietà e caratteristiche dello stesso, attraverso un itinerario sensoriale grazie all'uso della tecnologia. L'installazione diviene un edificio che si erge in un contesto naturale, dove l'elemento centrale a pianta pentagonale regolare, con lato di 3 metri, che si rastrema fino ad una altezza di 20 metri e con lato di 1 metro, costituisce il lucernario, unica fonte di luce dall'esterno. La struttura si presenta come un'aggregazione di volumi che si diramano dall'elemento principale secondo l'ordine sensoriale scelto e rispettando gli equilibri tra gli stessi. La pelle di rivestimento specchiante consente di percepire il passaggio da "solidificazione" dell'edificio a "riflessione" del paesaggio circostante, in totale armonia. I dislivelli che collegano le cinque stanze sensoriali sono costituiti da rampe interne che si piegano guidando l'utente durante il percorso; fatta eccezione per le stanze gusto e olfatto, connesse da una rampa esterna, poichè considerate inscindibili. Tutto assume un carattere contemporaneo, dove il colore della luce artificiale e naturale diviene il filo conduttore dell'installazione. Le stanze, avvolte da un'atmosfera tenebrosa prendono vita da fasci di luce direzionali.





Vista

L'utente, entrando, viene colpito da fasci di luce gialla irregolari e percorre lo spazio avendo la percezione di attraversare un bosco, in quanto i pannelli in lamiera traforata, posti a soffitto creano un effetto ottico che rimanda all'immagine della luce che filtra tra le fronde degli alberi



Tatto

Un percorso nel percorso, lo spazio è articolato da un lieve dislivello e da pannelli curvi, illuminati dal basso con luce verde, la cui superficie propone, attraverso la lavorazione del poliuretano espanso, texture delle diverse venature delle foglie e delle cortecce.



Gusto

È possibile sostare in sedute sospese e poter scegliere cosa voler assaporare, attraverso uno schermo interattivo collegato ad un simulatore del gusto, che ricrea sapori che ingannano i nostri recettori gustativi. Ogni postazione viene illuminata da un fascio di luce rossa.



Olfatto

Il percorso continua, al passaggio dell'utente, i sensori attivano degli erogatori di profumo che lasciano essenze sintetiche, rese visibili da fasci di luce viola.



Udito

Rappresenta il termine di questo itinerario sensoriale. È possibile rilassarsi ascoltando i suoni della natura e al tempo stesso riconoscere la dimensione artificiale, in quanto si può sostare di fronte ad uno schermo curvo che illumina l'ambiente di una luce azzurra.

IDENTITY SHIFT



02 IDENTITY SHIFT

GRAFICA E COMUNICAZIONE VISIVA

Marco Capaldo (I).

HABITAT DESIGN

Alban Dusha (I); Angelica Marotta (III); Fabio Capotosti (I);
Linda Faison (III); Serena Di Lascio (I); Silvia Pagliaro (III).

Un progettista non dovrebbe essere contro il progresso ritenendolo un male, ma con i suoi mezzi e con l'aiuto del progresso deve fare in modo di migliorare quest'ultimo, proporre un progresso migliore.

Il nostro gruppo ha iniziato il suo lavoro partendo da una linea guida presente nelle direttive del workshop: dall'oggetto all'uso, dall'uso all'oggetto.

Questa frase è stata posta per far riflettere i partecipanti sul come si sia passati da oggetti fatti con l'unico scopo di essere totalmente funzionali a oggetti che non soddisfano a pieno la loro funzione.

Partendo da questo presupposto, ossia come si stanno trasformando gli oggetti, si è effettuato un brain storming tra gli elementi del gruppo.

Durante questa fase sono venute fuori molte idee riguardanti i risvolti futuri, di come l'avanzamento della tecnologia possa influenzare gli spazi dell'uomo e quali potrebbero essere le proposte per risolvere gli eventuali danni collaterali di questa tecnologia.

Nel gruppo si è arrivati a una prima conclusione in cui si riteneva che l'avanzare tecnologico e il mercato di quest'ultimo avrebbero portato ad ambienti di vita piccoli, ipertecnologici e con l'uomo sempre più isolato e pigro.

Quasi come si sentisse la necessità di un ritorno al passato.

Proprio avvertendo il sapore retrò di



questa prima conclusione, si è ritenuto che un progettista non dovrebbe essere contro il progresso ritenendolo un male, ma con i suoi mezzi e con l'aiuto del progresso deve fare in modo di migliorare quest'ultimo, proporre un progresso migliore.

Proprio per questo motivo il gruppo ha deciso di proporre nuovi ambienti in cui l'uomo possa stare in contatto con altre persone in luoghi pubblici resi belli da qualcosa che sta scomparendo dal concetto di città nuova: la natura.

Per esporre il tutto si è stabilito di usare un video in cui verrà narrata una storia.

Quest'ultima inizia dagli anni '60, epoca in cui le famiglie solitamente si riunivano attorno a un tavolo per parlare, ristorarsi, stare insieme.

Poi si passa agli anni '80, qui inizia una grande diffusione della televisione e la famiglia si riunisce attorno ad essa.

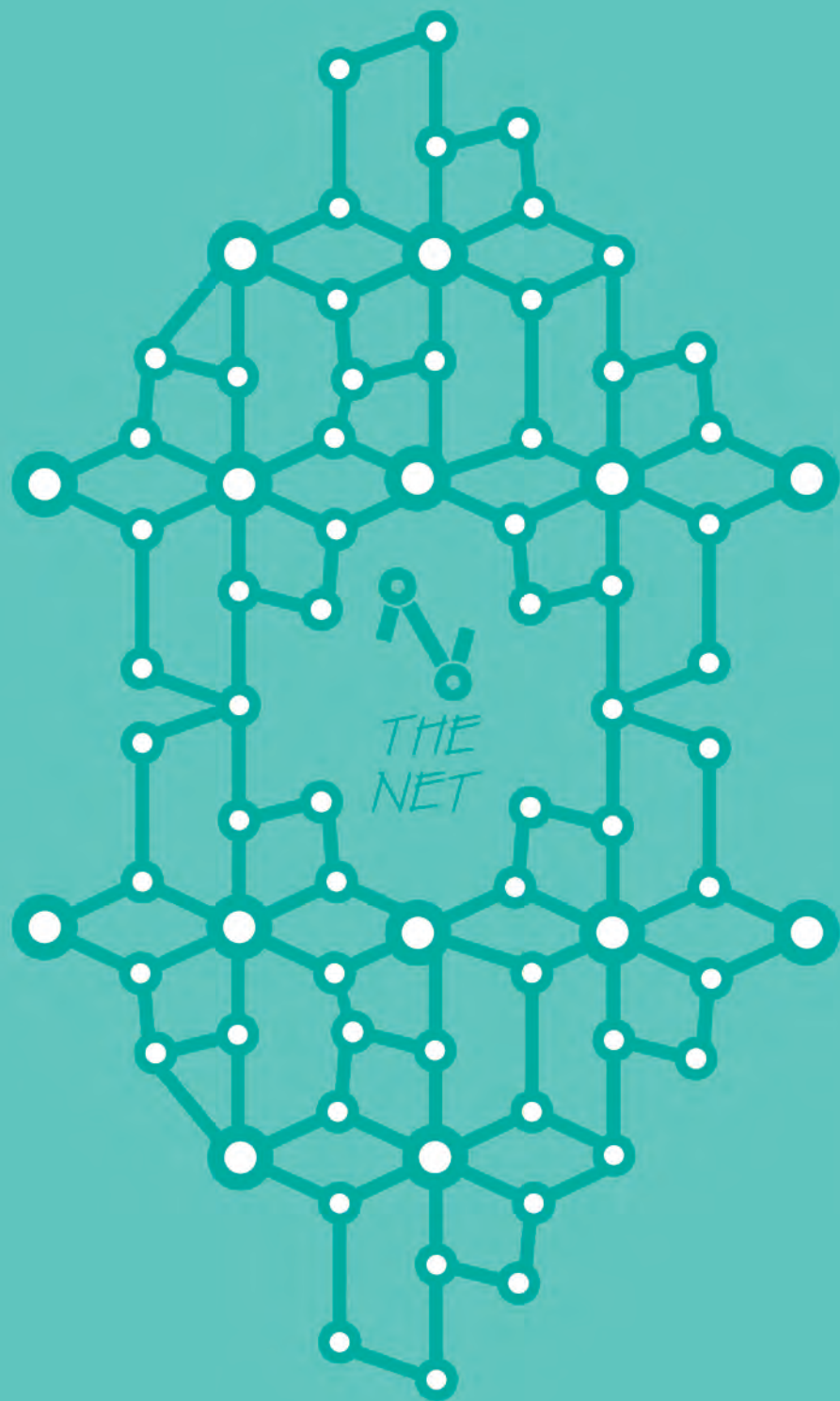
I tempi odierni vengono rappresentati con una famiglia in cui nonostante si sia a tavola nessuno interagisce fisicamente con l'altro, ma ognuno è alle prese con il suo oggetto tecnologico.

Il futuro si apre con una persona che esce e si ritrova in una città cupa e buia in cui nessuno riesce più ad interagire con il prossimo senza l'uso del virtuale.

Ad un certo punto però l'uomo scorge un punto illuminato dal sole, e si avvicina. Una volta raggiunto il luogo colpito dalla luce si accorge di stare in mezzo ad una natura soffocata dai grattacieli ma che comunque ha un enorme fascino.

Affascinato da questa natura che si era dimenticato, l'uomo inizia a risorgere, vuole espandere quella bellezza trovata, man mano che torna verso la sua abitazione la natura lo segue e altri si uniscono a lui, iniziano a comparire orti nella città, i palazzi si arricchiscono di colore.

Dopo un anno si vede una città in cui il verde si trova sia a livello stradale con orti urbani e piazze in cui gli uomini collaborano per preservarli, sia sopra i tetti delle costruzioni interconnettendo quest'ultime e creando luoghi in cui sostare o in cui muoversi in maniera diversa rispetto alla strada.



03 THE NET

GRAFICA E COMUNICAZIONE VISIVA

Giulio Battelli (I); Isabella De Angelis (I).

HABITAT DESIGN

Alberto Sabellico (III); Andrea Spingola (III); Cristiana Cosma (I); Francesco Amato (II); Giuseppe Ferretti (II).

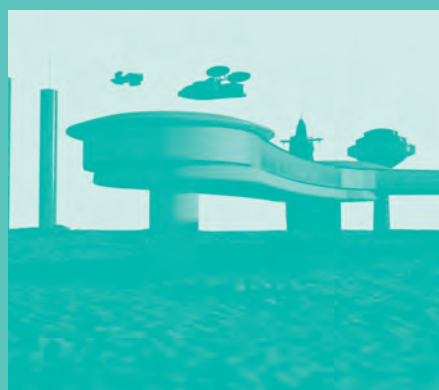
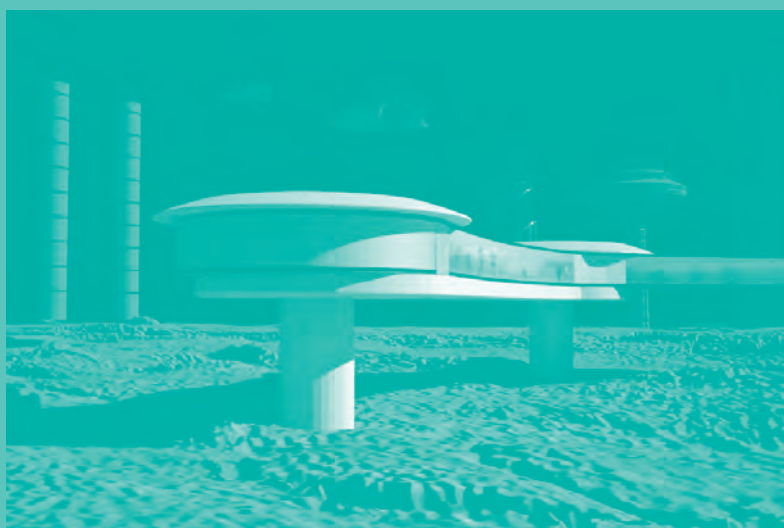
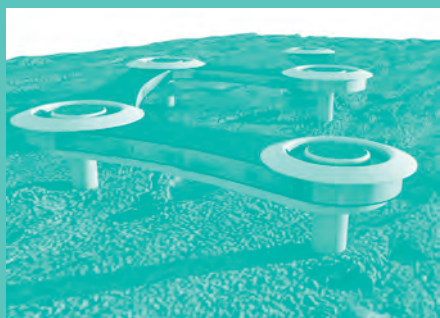
Pur avendo ognuno il proprio spazio personale e privato, nessuno si sentirà separato dagli altri neppure dalle pareti, in più gli abitanti potranno usufruire di altri spazi più ampi per soddisfare ogni necessità.

Come sarà vivere fra cent'anni? Pensate che potremo illuderci di mantenere contatti umani tra le persone? Non stiamo forse già perdendo il contatto con chi abbiamo accanto? Lo sviluppo della tecnologia sembra sfuggire alle intenzioni finendo per confinare l'individuo in una forma di isolamento dal mondo circostante. Non svegliarsi da questa ipnosi può condannarci a camminare come sonnambuli verso una progressiva inedia ipertecnologicamente assistita.

Per un'exit strategy

Per evitare di arrivare ad una situazione in cui l'uomo viene totalmente "annebbiato" dalla tecnologia, abbiamo pensato ad una soluzione in cui l'essere umano ritrova il contatto diretto con i suoi simili, usando la tecnologia come mediatore e non separatore.

Vivere, non più in case isolate l'una dall'altra, ma in vaste strutture che raccolgono grandi gruppi di individui. Essere una comunità a tutti gli effetti, vivere davvero a contatto con chi vi sta accanto.



The Net è proprio questo. Un nuovo modo di abitare lo spazio, una struttura nuova che permetterà all'essere umano di vivere in qualsiasi luogo, in qualsiasi ambiente e con tutti. La nostra Rete metterà in contatto luoghi differenti e lontani fra loro che diventeranno facilmente raggiungibili mediante meccanismi interni.

Pur avendo ognuno il proprio spazio personale e privato, nessuno si sentirà separato dagli altri neppure dalle pareti, in più gli abitanti potranno usufruire di altri spazi più ampi per soddisfare ogni necessità.

“Considero il Web come un tutto potenzialmente collegato a tutto, come un'utopia che ci regala una libertà mai vista prima”. (Tim Berners-Lee, *L'architettura del nuovo Web*, Feltrinelli, 2001). Così come il web nasce come collegamento virtuale fra intelligenze lontane fra loro, The Net rappresenta la concretizzazione fisica, abitabile dello scopo che internet insegue da sempre.



04 PARADOX CITY

GRAFICA E COMUNICAZIONE VISIVA

Carlotta Mastrelli (I); Elisabetta Marzatico (I); Valentina Garofali (I).

HABITAT DESIGN

Alessandro Battisti (III); Andrea Vani (I); Luca De Stefani (III); Vittorio Ceniccola (III).

La soluzione a tale problema, o meglio il nostro pensiero futuristico, è data all'interno del nostro progetto da un impianto urbano di forma circolare, che accoglie al suo centro la natura controllata, racchiusa all'interno di una biosfera mentre, al suo esterno, accoglie lo spazio detto anche "continuum spaziale", che racchiude le abitazioni, i servizi e i trasporti.

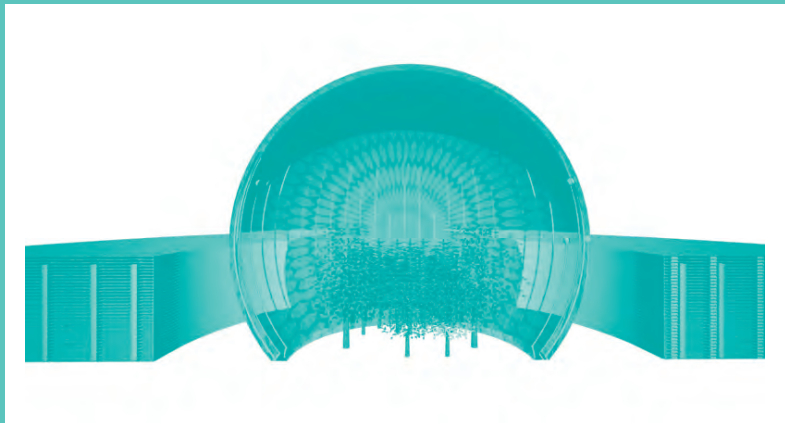
Continuum delle Relazioni collettive

Nel XXI secolo gli abitanti del pianeta Terra raggiunsero una conoscenza tecnologica che andò a limitare ormai il pensiero umano. Questo traguardo in campo tecnologico si sovrappose tra l'uomo e la natura, disgregando lentamente l'ambiente terrestre.

Oltre al poco rispetto nei confronti della natura, la tecnologia portò dei cambiamenti radicali anche nelle relazioni sociali, difatti le persone, non cercavano più un rapporto umano bensì, si interfacciavano attraverso sistemi interattivi, quali social-network.

Tale comportamento portò ad un cambio d'uso dei vari ambienti, artificiali e non. Ne conseguì la costruzione, da parte dell'uomo, di un ambiente naturale tecnologicamente controllato (la biosfera) e della fusione tra i nuclei abitativi e quelli funzionali, in modo da creare un "continuum spaziale" all'interno dell'area urbana.

La soluzione a tale problema, o meglio il nostro pensiero futuristico, è data all'interno del nostro progetto da un impianto urbano di forma circolare, che



accoglie al suo centro la natura controllata, racchiusa all'interno di una biosfera mentre, al suo esterno, accoglie lo spazio detto anche "continuum spaziale", che racchiude le abitazioni, i servizi e i trasporti.

La costruzione della città

La biosfera

Al centro della nostra città è stata posizionata una biosfera, ovvero l'ambiente naturale controllato già sopra citato. Al suo interno l'uomo ha voluto salvaguardare gli ultimi spazi di natura non ancora distrutti ricreando una sorta di habitat ideale; è costituita per lo più da vetro e acciaio. Sulla parete esterna sono presenti, con un sistema simile a delle piante rampicanti, delle capsule dal carattere individuale (differenti dai nuclei abitativi pensati come spazi collettivi); l'interazione con la natura avviene attraverso un affaccio verso la biosfera stessa.

Le capsule - Man made-sphere

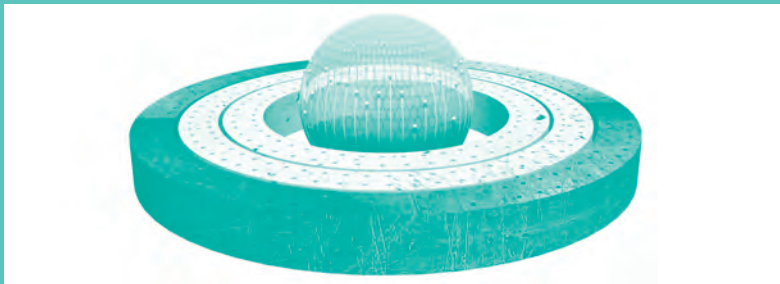
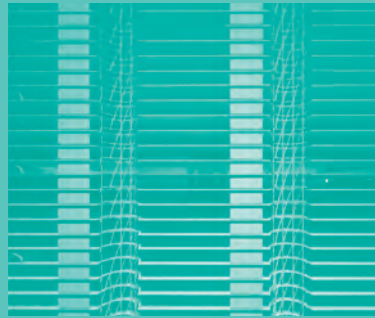
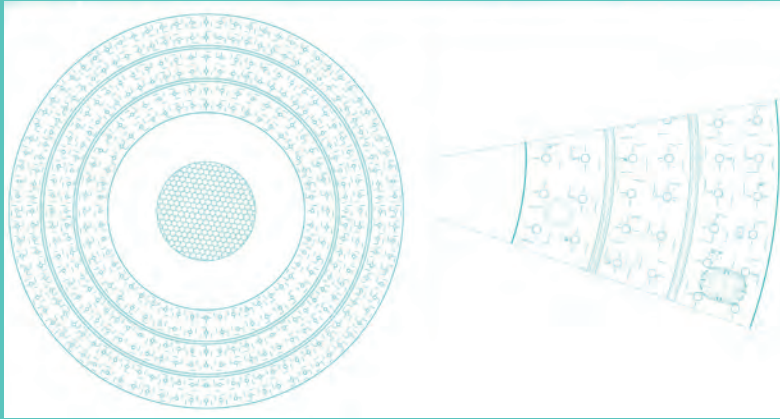
Già accennate nel paragrafo precedente, le capsule rappresentano il modo di relazionare, in questo nostro ipotetico futuro, l'uomo con la natura. Il loro accesso è garantito tramite un sistema ascensionale che porta direttamente all'interno di questa capsula individuale.

I trasporti

Le vie di comunicazione della città si snodano attraverso un sistema anulare costruito sia all'interno che all'esterno del complesso circolare che da forma alla città stessa; quello esterno ha una funzione di collegamento anche fra più città, a differenza di quello interno che consente di spostarsi solamente all'interno di una singola città.

L'interior

Per mantenere il concetto sul quale si basa fundamentalmente il nostro percorso ideologico, ovvero di «esterno = individuale, interno = collettivo», abbiamo voluto dare all'interno della nostra città un continuum spaziale creando una fusione tra gli spazi funzionali (negozi, sanità, istruzione..) e gli spazi abitativi, inserendo dei muri movibili che fungono da separè. Ritroveremmo dunque all'interno del complesso una continuità degli ambienti, vissuti anche oggi dall'uomo, ma che nel nostro progetto non saranno più divisi per funzioni.



Ground Square

Ground Square, ovvero lo spazio fra il complesso circolare e la biosfera; abbiamo voluto definirlo in questo modo nella speranza che un giorno l'uomo possa tornare a rivivere le relazioni sociali come avveniva un tempo ovvero che ricerchi nuovamente la collettività all'esterno del suo nucleo abitativo, in una vera e propria piazza come l'agorà. La pavimentazione di quest'ultima varierà a seconda di dove la città stessa verrà collocata, ad esempio se ci troveremo in un contesto roccioso la pavimentazione sarà anch'essa rocciosa, ovvero si adatterà alle condizioni territoriali preesistenti.



05 ARCHITETTURA SECONDA NATURA

GRAFICA E COMUNICAZIONE VISIVA

Alessia Tabbì (I); Danilo Cavalli (I).

HABITAT DESIGN

Alisea Botto (I); Bibiana Cofini Urbanova (III); Claudia Mencobello (I); Noemi Palone (III); Pietro Gheorghies (I).

Con la consapevolezza che la tecnologia non possiede la caratteristica della staticità ma, al contrario, è spinta da un dinamismo perenne che rimette tutto in discussione, vogliamo creare una nuova architettura che diviene una Natura 2.0, portando alle estreme conseguenze l'equilibrio della Capanna rustica.

Se in passato era del tutto impossibile immaginare la vita ed il modo di abitare odierno, oggi, allo stesso modo, siamo in grado solo di ipotizzare cosa ci sarà alla base dei sistemi costruttivi futuri.

E' per questo che il nostro lavoro procede in maniera completamente teorica, affiancando ad un attento studio del passato l'idea di un progetto realizzabile nei limiti del possibile. Non si tratta infatti di un concetto utopico, ma piuttosto di un'idea senza forma: il nostro scopo è fornire una proposta per un modo del tutto nuovo di costruire, che tralascia aspetti formali e tecnici, stimolando le generazioni future ad una riflessione sulle possibilità tecnologiche della nostra epoca.

Il metodo che andremo ad esporre, avendo in sé un carattere intellettuale, rinuncia ad immagini esplicative per due precisi motivi:

- le illustrazioni potrebbero fuorviare il lettore dai principi enunciati;
- la loro produzione non avrebbe risolto il problema di esprimere visivamente un progetto senza forma.

Le uniche immagini allegate, dunque, hanno esclusivamente un significato



simbolico e risolvono ogni dubbio in maniera ambigua: espongono, sì, il problema, ma lasciano al contempo la libertà di scelta per la soluzione finale.

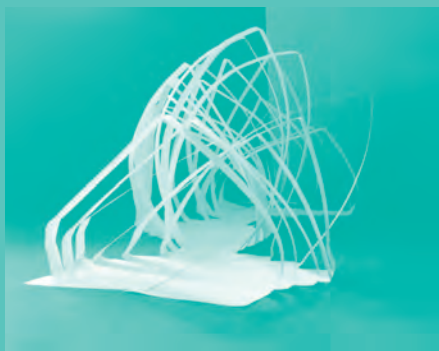
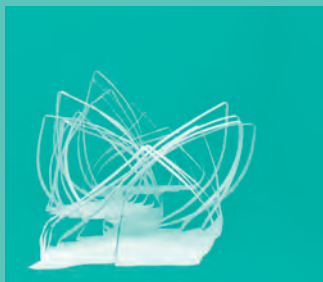
Ora, analizzando il tutto dal punto di vista storico, possiamo affermare che al centro dei nostri studi, indiscutibilmente, si trova l'uomo.

Nomade e schiavo di una Natura sempre pronta a scatenargli contro la parte più crudele di sé, è riuscito ad affermare la propria supremazia solo grazie all'istinto di sopravvivenza e all'uso dell'ingegno. Un'esperienza sempre più sviluppata l'ha dunque portato a giovare di ogni risorsa disponibile e a progredire nel tempo. Con l'avvento della macchina cioè che ci è stato donato dalla Natura e messo a disposizione in grandi quantità è sempre più andato consumandosi, così da intaccare in modo quasi irreversibile un habitat perfetto. Se si pensava che l'artificiale potesse solo giovare al nostro benessere e progresso, ora abbiamo la consapevolezza che ciò che l'uomo ha creato è anche ciò che finirà per distruggerlo. Come afferma l'architetto olandese R. Koolhaas, il processo urbanistico è andato sempre più verso la direzione di un'impudenza architettonica tale da erodere e annullare completamente i bisogni umani fondamentali: la tradizione culturale, la stabilità, la continuità.

Quale sarà dunque il prossimo passo?

A questo punto, si prenda la Capanna rustica di Marc Antoine Laugier e si analizzi in ogni dettaglio. Questa incisione settecentesca racchiude in sé infiniti significati simbolici: la donna che compare sulla destra è l'Architettura, la quale, adagiata sulle macerie della storia, è intenta nell'indicare al piccolo osservatore una costruzione nata dall'intreccio di quattro alberi. Le radici sono fondamenta, i fusti pilastri, la chioma copertura: è in questa immagine che si realizza l'archetipo della nostra architettura. Ma se la capanna primitiva si adagiava in un luogo in cui la Natura lo permetteva, in una radura, al margine della foresta, ora i nostri edifici si pongono in completa antitesi rispetto a questa prospettiva: l'uomo non tiene più conto dell'ambiente, lo distrugge e se ne appropria senza alcuna preoccupazione.

Perciò, con la consapevolezza che la tecnologia non possiede la caratteristica della staticità ma, al contrario, è spinta da un dinamismo perenne che rimette tutto in discussione, vogliamo creare una nuova architettura



che diviene una Natura 2.0, portando alle estreme conseguenze l'equilibrio della Capanna rustica. Quella a cui diamo vita è una vera e propria rivisitazione in chiave futuristica del vecchio archetipo, che ha come intento quello di crearne uno nuovo, totalmente diverso dal precedente. La figura umana di donna si trasformerà in robot: un essere dai lineamenti sempre femminili, ma caratterizzato da ingranaggi e pelle metallica a simboleggiare la fusione tra la "vecchia" Architettura e le nuove avanguardie tecnologiche. Alla sinistra, un giovane uomo la osserva, tenendo per mano suo figlio ed esultando insieme a lui. La chiave della loro felicità sta proprio in ciò che la "donna", seduta sulle macerie della città di oggi, invita a scorgere: tra gli alberi, quasi a mimetizzarsi, si erge la tenda primitiva.

La conclusione del nostro progetto è anche l'inizio di un nuovo modo di pensare che trova nella tensostruttura la cessazione di ogni problema ambientale, l'annullamento del caos in cui viviamo. L'artificio che risolve l'artificio, l'architettura che fonde insieme i due modi precedenti di relazionarsi all'ambiente: tiene conto, sì, della Natura ma non tralascia neanche il volere dell'uomo. I nuovi edifici si ergeranno in ogni punto in cui si vorrà edificare, saranno sostenibili nei materiali, nel modo di sfruttare le caratteristiche del territorio e nello smaltimento.

Noi diamo l'idea, sta a voi metterla in atto!

SPATIUM



06 SPATIUM (L'utopia come superficie)

GRAFICA E COMUNICAZIONE VISIVA

Andres Antonini (I); Emanuele Mancini (III); Francesco Laganà (I).

HABITAT DESIGN

Fabiana Carboni (III); Flavio Renzi (III); Giorgia Tradico (I); Ludovica Franco (I).

“Le definizioni limitate e tradizionali di architettura e dei suoi mezzi hanno oggi perduto in buona parte di validità. Il nostro impegno è rivolto all’ambiente come totalità, e a tutti i mezzi che lo determinano.

Alla televisione come al mondo dell’arte, ai mezzi di trasporto come all’abbigliamento, al telefono come all’alloggio.

L’ampliamento dell’ambito umano e dei mezzi di determinazione dell’ambiente supera di gran lunga quello del costruito.

Oggi praticamente tutto può essere architettura”.

[HANS HOLLEIN,
Alles ist Architektur, in ‘Bau’
n.1/2, 1968]

La ricerca concettuale che sta alla base del progetto è quello d’intendere l’architettura non come l’espressione di mera forma/funzione, bensì come un linguaggio che si avvale di codici, anche se apparentemente lontani, che trasformano l’architettura in un processo di comunicazione di carattere utopico e visionario.

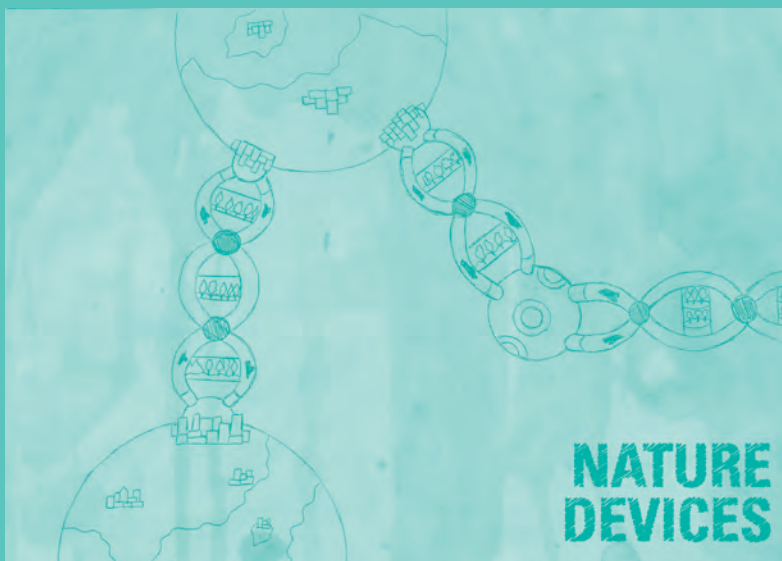
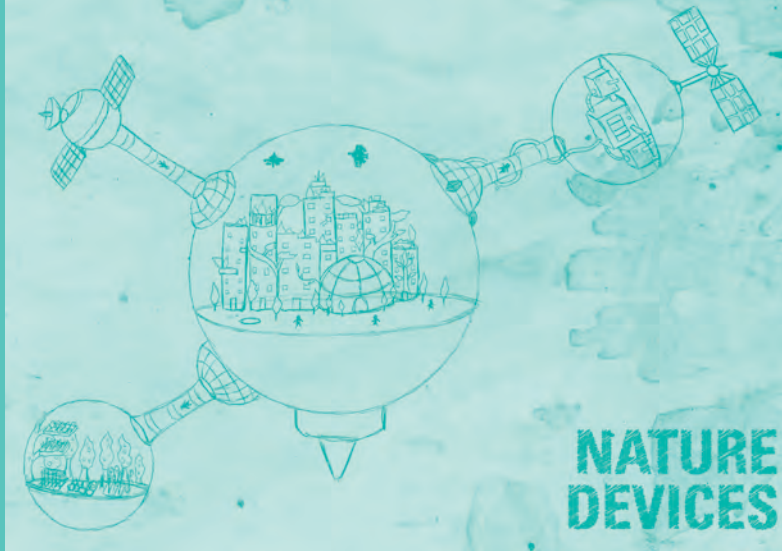
Utopia: dal greco οὐ “non” e τόπος “luogo” e significa “non-luogo”.

Nella parola, coniata da Tommaso Moro, è presente in origine un gioco di parole con l’omofono inglese eutopia, derivato dal greco εὖ “buono” o “bene” e τόπος “luogo”, che significa quindi “buon luogo”.

Il termine “utopia” e “eutopia”, nella pronuncia inglese, dà quindi origine ad un doppio significato:

- outopia (*nessun luogo*);
- eutopia (*buon luogo*);
- utopia (*luogo bello ed irraggiungibile*).

Un’utopia è un assetto politico, sociale e religioso che non trova riscontro nella



realtà ma è proposto come ideale e come modello. Indica una meta intesa come puramente ideale e non effettivamente raggiungibile; in questa accezione può avere sia il connotato di punto di riferimento, su cui orientare azioni pragmaticamente praticabili, sia quello di mera illusione e di falso ideale. L'utopista - sia come coniatore di utopie che come semplice propugnatore e come pensatore utopico critico - può quindi essere tanto colui che costruisce le sue preferenze e le sue scelte ideologiche, esimendosi dallo studio e dalla comprensione della realtà e delle sue dinamiche, quanto colui che indica un percorso che ritiene al contempo auspicabile e pragmaticamente perseguibile.

“L'utopia non fa se non rendere concreto e plastico, l'anelito antichissimo e diffuso a una vita migliore”.

[Alberto Savinio, *Tommaso Campanella: La città del sole*, introduzione a, ed. Adelphi, 1995]

Distopia (o antiutopia, pseudo-utopia, utopia negativa, o cacotopia): composizione di “dis-“ e dal greco τόπος cioè “luogo”; significa quindi “non luogo”.

S'intende una società indesiderabile sotto tutti i punti di vista. Il termine, da pronunciarsi “distopìa”, è stato coniato come contrario di utopia ed è soprattutto utilizzato come riferimento alla rappresentazione di una società fittizia, spesso ambientata in un futuro prossimo, nella quale le tendenze sociali sono portate a estremi apocalittici.

“Se vuoi un'immagine del futuro, immagina uno stivale che calpesta un volto umano - per sempre”.

[George Orwell, “1984”]

La distopia e l'utopia sono combinate dalla volontà di creare un non-luogo, basandoci sulla società attuale e spostando l'interesse su un'epoca e un luogo distanti, o successivi a una discontinuità storica. Il nostro in-



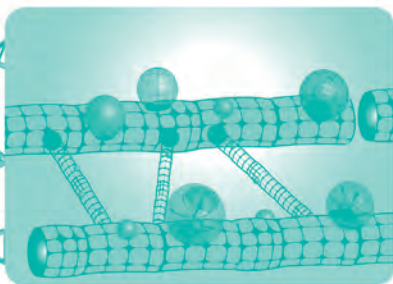
**NATURE
DEVICES**



**NATURE
DEVICES**



**NATURE
DEVICES**



**NATURE
DEVICES**



tento è di vanificare ogni dibattito interno al campo dell'architettura, legittimando l'annullamento dei confini disciplinari in modo da poterli servire anche dei linguaggi apparentemente lontani da quelli del canonico modo di intendere l'architettura: scritti, installazioni spaziali, filmati, così come design di ambienti e di oggetti, giacché "tutto è architettura". Da lungo tempo esiste, nella storia della cultura occidentale, una stretta connessione fra architettura e utopia.

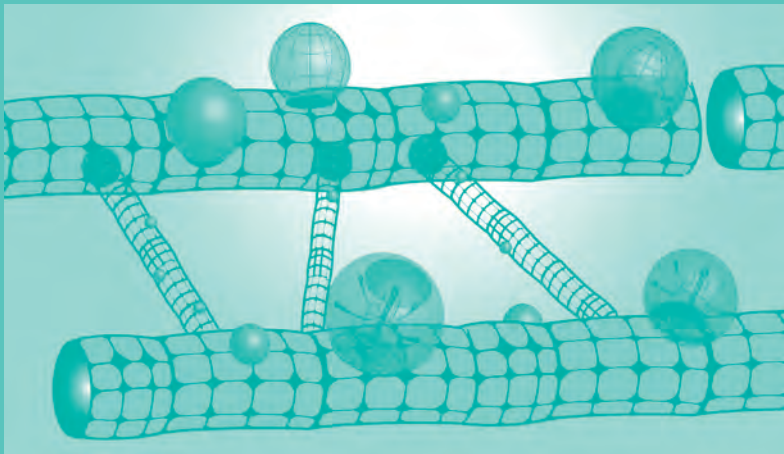
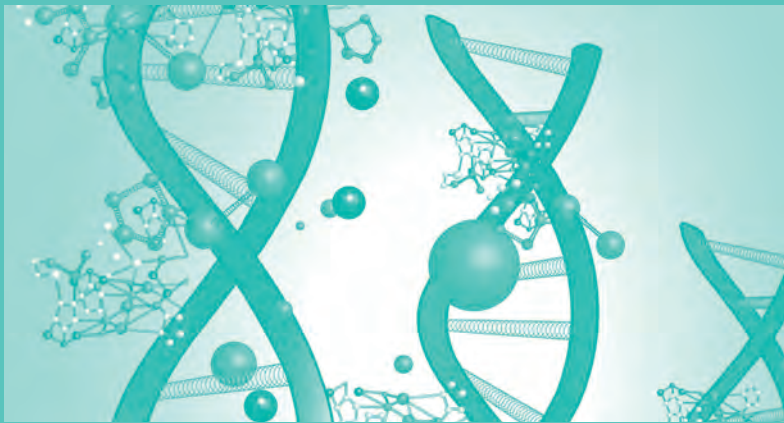
Sebbene questo termine sia stato coniato da Thomas More solo nel 1516, la prima teorizzazione compare con Platone, il quale concepisce una città di eguali senza ricchi né poveri, dove le donne e i bambini appartengono a tutti. La città ideale assicurerà l'ideologia del perfetto, dell'inalterabile e dell'immutabile. L'utopia è dunque prima di tutto il progetto di una società ideale. Il filosofo mostra come un progetto di questo tipo debba tenere conto di tutti gli aspetti delle attività umane, compreso il rapporto con la natura. Questa rivoluzionaria concezione aprirà le porte al filone delle cosiddette "utopie urbane". Sin dall'inizio, però, l'utopia non è mai stata intesa del tutto come "un non-luogo, dove tutto è come dovrebbe essere", ma come una buona utopia.

Per questo tanti progetti, nati per essere la trasposizione fisica e figurata di questa concezione ideologica, si sono rivelati piuttosto distopie. È stato proprio questo il punto da cui siamo partiti con la nostra ricerca progettuale, ponendoci in una posizione del tutto dialettica. Nel cuore del dibattito contemporaneo sull'architettura come utopia, è emerso in noi l'interesse per un'indagine condotta sulle necessità, contraddizioni e anomalie dell'habitat alla macro scala.

"Chi va contro-natura facendo mostra di capacità fittizie e forzando le proprie reali inclinazioni riesce solo a raddoppiare il difetto".

[Erasmus Da Rotterdam, "Elogio alla follia", 1509]

Ci riferiamo a quel generale processo di rifondazione concettuale del campo disciplinare, che inizia già nei tardi anni cinquanta e che si concreterà nel movimento sperimentale dell'architettura radicale (1960-1975), dove l'impostazione concettuale che il Superstudio porta avanti in quest'ambito, è stata per noi fonte di grande ispirazione per la propo-



sta progettuale. Il nostro intento è di lanciare il messaggio a tutti i fruitori del progetto che non vi è alcuna differenza tra naturale e artificiale, in quanto sono la giusta prosecuzione l'una dell'altra. Non vi è prevaricazione alcuna poiché natura e artificio, scissi, non coesistono. Essi sono la stessa identica materia fluida, dove non vi è inizio né fine ed è tutto un ciclo in nito. Il mezzo di cui ci serviamo per farlo è una grande superficie che, seppur in accezione diversa, ci riporta alla Super-superficie, differenziandosi dalla stessa, in quanto mentre per il Superstudio si trattava di una superficie passiva a ipotizzare un nuovo e distopico habitat per l'uomo, per noi, la superficie rappresenta la parte attiva della nostra visione utopica. Essa non rappresenta solo il legame tra architettura, natura e uomo ma anche tra il nostro mondo e altre realtà, divenendo perciò l'elemento fisico cui attribuiamo il ruolo simbolico del "tutto".

La superficie è composta di due strati che viaggiano in parallelo e al centro del quale vi è la fusione non solo del naturale e dell'artificiale ma anche del micro e del macro, è una vera e propria energia vitale pulsante. Ribadendo che tutto può essere architettura, ci siamo domandati: perché avvalersi "solamente" delle esperienze maturate dalle discipline artistico-letterarie? Quindi abbiamo ricercato ulteriori spunti di riflessione e analisi, nella fisica quantistica. La teoria delle stringhe, ancora in fase di sviluppo, tenta di conciliare la meccanica quantistica con la relatività generale aspirando a diventare teoria del tutto. La meccanica quantistica ci ha aiutato a dare forma a quei micro cosmi che rappresentano l'aspetto organico del materiale.

Concludiamo citando Walt Whitman:

*"[...] Città gremite di stolti, che vi è di nuovo in tutto questo, oh me oh vita!
Risposta. Che tu sei qui, che la vita esiste e l'identità, che il potente spettacolo continui e che tu puoi contribuire con un verso".*

[da *Foglie d'erba*, Oscar Mondadori, 2002]

E questo è il nostro verso...

BIBLIOGRAFIA

ALEXANDER CHRISTOPHER, *Notes on the Synthesis of Form*, Harvard University Press, 1964.

ALEXANDER CHRISTOPHER, *A Pattern Language*, Oxford University Press, 1977.

ALEXANDER CHRISTOPHER, *The timeless way of building*, Oxford University Press, 1979.

BANHAM REYNER, *Los Angeles. L'architettura di quattro ecologie*, Torino, Einaudi, 2009.

BIANCHI SERGIO, *Copiare Saturno*, Catalogo Mostra "Luigi Pellegrin", AIAC, 2014.

BOULLÈ ÉTIENNE-LOUIS, *Saggio sull'arte*, Einaudi, Torino, 2005.

BRUNO ANDREA, *Progetto e autenticità*, Edizioni all'Insegna del Giglio s.a.s., 1999.

CELLINI FRANCESCO, D'AMATO CLAUDIO, *Gabetti e Isola. Progetti e architetture 1950-85*, Mondadori-Electa, 1985.

DELL'AIRA PAOLA VERONICA, *Dall'uso alla Forma, poetiche dello spazio domestico*, p.117, Officina Edizioni, Roma 2004.

FACINELLI RICCARDO, *Guardare pensare progettare, Neuroscienze per il design*, Stampa Alternativa & Graffiti.

FACINELLI RICCARDO, *Critica portatile al visual design*, Einaudi stile libero Extra.

GIBERTI MASSIMILIANO, *L'archeologia come seconda natura*, in "Archeonet II, luoghi azioni progetti", 22 publishing, Milano 2014.

GRASSI GIORGIO, *La costruzione logica dell'architettura*, Marsilio, Padova 1967.

GREGOTTI VITTORIO, *Il sublime al tempo del contemporaneo*. Einaudi.

GREGOTTI VITTORIO, *Il territorio dell'architettura*, Universale Economica Feltrinelli, Milano 2008.

JUNG CARL GUSTAV, *L'uomo e i suoi simboli*, TEA, 2007.

MARTÌ ARIS CARLOS, *Silenzi eloquenti*, Cristian Marinotti edizioni. Milano 2001.

MARTÌ ARIS CARLOS, *La cénitina e l'arco*. Pensiero, teoria, progetto in architettura, Cristian Marinotti edizioni, Milano 2007.

MONESTIROLI ANTONIO, *La metopa e il triglifo*. Nove lezioni di architettura, Editori Laterza, Roma-Bari 2002.

MUNARI BRUNO, *Design e comunicazione visiva*, Editori Laterza.

OLMO CARLO, *Gabetti e Isola*, Allemandi edizioni, 1993.

QUARONI LUDOVICO, *Progettare un edificio*, Mazzotta, Milano 1977.

RICCI MOSÈ (a cura di), *Nuovi paradigmi*, Babel, 2013.

SAVINIO ALBERTO, *Tommaso Campanella: la città del sole*, introduzione a, ed. Adelphi, 1995

UGO VITTORIO (a cura di), *Laugier e la dimensione teorica dell'architettura*, Edizioni Dedalo, Bari 1990.

WITTKOWER RUDOLF, *Principi architettonici nell'età dell'Umanesimo*, Einaudi, Torino 1994.

ZAMBELLI MATTEO, *Landform architecture*, Quaderni di Architettura dell'Ance, EdilStampa, 2006.





ENGLISH PART

INTRODUCTION TO THE NOTEBOOK: NATURE DEVICES

Benedetto Todaro

“In the scale of Beings, only man carries out unnecessary acts”

Pierre Lecomte Du Noüy

The theme that the workshop deals with wants to focus on the unsatisfying, if not completely wrong, contrast – also usual and familiar – between nature and artifact, between natural elements and artificial devices. In the common culture it seems that this distinction is called to have an essential role. We feel comfortable just after verifying what of our habitat is natural and what is produced – directly or not directly – by man’s actions. By man – right – because the real agent of artificiality is exactly him. Exactly he was the one who ended an original and mythical golden age during which nothing was bothering the natural order of things. We so take for granted that a difference, even a contrast, between nature and artifact exists and is relevant. Once the existence of this received idea is accepted, we have to be aware of the particular critical fortune that it has since a lot of time. The frequency of recalls made it a common place of the thought and in facts an expected reality. Furthermore, in this common vision, the perception of taking a loss is completely integrated. Humanity feels that to introduce the artifact in the world brings to the loss of a previous condition, a better one, by now lost. Classic mythology answers to all this with the myth of Prometheus, of his brother Epimetheus and of Pandora. According to this myth, the rising of humanity from the beastly condition, the birth of the human thought, the act of thinking, of “reflecting first” is what brings the seed of artificiality – and so of corruption – in the natural world. Not different is the theme of the Christian myth of the paradise lost that describes the loss of privileges as a consequence of an awareness, of an act of independency and of the moving away from the received law (from a god-nature). These, and maybe many other stories, express the same drama of conscience of a humanity that, in its progressing, in its coercion

NATURE DEVICES

Design to live in not permanent landscapes

Cecilia Anselmi

The projects presented in this publication, which surely are not exhaustive for this theme, are the result of an interdisciplinary workshop that had as a main thought the project of living space related to the confrontation between Nature and Artifact, between landscapes and contexts (not just natural ones) that are preliminary realities and a sign of modernity. The project is always a summary of the difficult balance between the new to be introduced and the pre-existing context, both in prestigious contexts and contexts in which are more recent proof of anthropization. Many of the resulting design concepts were measured at a really wide scale of the project inevitably calling into question a reflection and some visions also about the city in the present and in the future foreshadowing.

These are the general requirements from which to trace different approaches to the project that have to interpret the debate between nature and artifact following two different prevailing approaches: from one side to see the dialogue modalities of intervention in which we give space to a general redefinition of volumes and morphologies for a radical rewriting of the place in which architecture, ground and landscape can find spaces and meanings to share, in an expressive organic style proper of a common hybrid language. On the other hand to underline the assertiveness of architecture following a voluntary semantic interference with what is already given, the composite landscape or the natural context in which the intervention inserts itself in opposition. Inside this frame, an essential role is given to the time factor that, while it goes by, defines the transitional nature of the body and living spaces that change.

UTOPIAN SIGNS, STYLES AND PARADOX ABOUT DESIGN OF GRAPHIC DESIGN

Gianmarco Longano

Which are today the works of induction toward a new age of visual design? Are we limited according on technology or possible utopian scenarios are being set up? Graphic design has changed in production processes and the lesser attention to design methods, since the interest is set on fascinating and apparent technicalities, created a high level of visual pollution. The reduction of creative practices just through a computer often standardized and evened out the proposals of visual works. To renounce on drawing for an executive speed with digital tools brings a risk to lose systems of signs that could show intention and gestures. The synesthetic value of drawing is visible in the production and in its function. To look at drawings activates a series of sensorial perceptions that recall speed, slowness, rhythm, synthesis. The synthesis is close to the actions of removing described by Bruno Munari: to complicate is easy, to simplify is difficult. Minimalism is maybe one of the most complex practices and graphic designers often dream of producing a message with less signs. some designers demonstrate that it is possible to conceive a morphologically simple identity sign but full of symbolic refers. Different formal solutions are built on concepts tied to visual perception, relating to the background image. In the graphic field this theory suggests how a “high contrast” could add interest to a visual artifact to focus the attention of the receiver. the idea of the founders of the Gestalt psychology is the one in which “The all is more than the sum of single parts”. It is possible to imagine the world with inversions, reflections, extrapolation of signs, with the purpose to diversify projects. This hypothesis then wouldn't set a limitation but a different approach to exploration. Design is a changeable, liquid and an imaginary dialogue always ready to accept new analysis and utopian experimentations, even if with a changed awareness.

01 TREELLUSION

Concept

The project is born by some thoughts about the theme of nature devices, meaning “artifacts of nature”, and the thin line that divides or connects them. The key to interpreting what we chose is about perception, meaning how through artificial elements sensorial experiences can be created as the ones produced in a purely natural context. From here comes the syllogism: nature creates technology, technology creates nature, nature creates nature. In the naming phase were analyzed the key words used in the preceding phase of brainstorming such as: tree, perceptive illusion and journey of senses.

Structure

The project analyses the tree as the archetype of nature, analyzing suggestions and shapes that it creates. The idea is the one to tell the properties and features of it, through a sensorial itinerary thanks to the use of technology. The installation becomes a building that rises up in a natural context, with a side of 3 meters, that tapers until a high of 20 meters and with a side of 1 meter, as skylight, the only source of light from the outside. The structure is presented as a collection of volumes that branch out from the main element depending on the chosen sensorial order and respecting the balances between them. The reflecting covering skin allows to feel the passage from “solidification” of the building to a “reflection” of the surrounding landscape, in complete harmony. The differences in height that connect the five sensorial rooms are made by internal flights that bend leading the user during the path; except for the taste and smell rooms, connected by an external flight, because they are considered inseparable. Everything gets a contemporary character, where the color of artificial and natural light becomes the central idea of the installation. The rooms, surrounded by a dark atmosphere take life by directional light beams.

So which is the next step?

At this point, we should take the Primitive Hut of Marc Antoine Laugier and we should analyze every detail. This engraving of the eighteenth century has endless symbolic meanings: the woman that appears on the right is Architecture, that, laying on the ruins of history points out to the viewer a building that was born by the intersection of four trees. The roots are the base, trunks are the pillars, the foliage are the roof: it's in this image that we realize the archetype of our architecture. But if the primitive hut was set in a place where Nature allowed it, in a clearing, at the fringe of the forest, now our buildings are set in a complete contrast in relation to this perspective: man does no longer care about environment, it destroys it and takes control of it without any worry.

Therefore, with the awareness that technology doesn't have the feature of static nature but, in the opposite it is pushed by a continuous dynamism that put everything in doubt, we want to create a new architecture that becomes a Nature 2.0, bringing the balance of the Primitive Hut to extreme consequences. What we create is a real futuristic recreation of the old archetype with the purpose to create a new one, totally different from the previous one.

The human figure of the woman will be transformed in a robot: a being with always feminine features, but characterized by mechanisms and metal skin to symbolize the fusion between the "old" Architecture and the new advanced technologies. On the left, a young man looks at her, holding the hand of his son and exulting with him. The key of their happiness in what the "woman", sitting on the ruins of the city of today, invites to see: between the trees, almost disguising, rises up the primitive hut.

The conclusion of our project is also the beginning of a new way of thinking that finds in the tensile structure the ending of every environmental problem, the annulment of the chaos in which we live. The artifact that solves the artifact, the architecture that merges together the two previous ways of getting in relation with the environment: considers Nature but doesn't pass on the wish of man. The new buildings will rise up in every point where we want to build, they will be sustainable in materials, in the way of using the characteristics of the territory and in the disposal.

We give the idea, you put it into action!

ecture, nature and man but also between our world and other realities, becoming so the physical element to which we give the symbolic role of the “everything”.

The surface is made of two layers that move in parallel and at the center of it there is the fusion of the natural and artificial, and also of micro and macro, it is a real vital pulsing energy. reaffirming that everything can be architecture, we asked ourselves: why to benefit “just” of the experiences given by the artistic-literary disciplines? We so researched for more sparks of reflection and analysis in the quantum physics. The string theory, still in development, tries to conciliate quantum mechanics with the general relativity with the aim to become the theory of everything. Quantum mechanics helped us to give shape to those micro cosmos that represent the organic aspect of material.

We end quoting Walt Whitman:

*“[...] of cities filled with the foolish; what good amid these, O me, O life?
Answer: that you are here; that life exists, and identity; that the powerful
play goes on and you may contribute a verse”.*

And this is our verse...

