



### **Comitato Scientifico / Scientific Advisory Board**

Arxu Aman - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid  
Roberta Amirante - Università degli Studi di Napoli Federico II  
Pepe Ballestreros - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid  
Guya Bertelli - Politecnico di Milano  
Pilar Chias Navarro - Universidad de Alcalá  
Christian Cristofari - Institut Universitaire de Technologie, Università di Corsica  
Antonella di Luggo - Università degli Studi di Napoli Federico II  
Agostino De Rosa, Università IUAV di Venezia  
Alberto Diaspro - Istituto Italiano di Tecnologia - Università degli Studi di Genova  
Newton D'souza - Florida International University  
Francesca Fatta - Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Massimo Ferrari - Politecnico di Milano  
Roberto Gargiani - École polytechnique fédérale de Lausanne  
Paolo Giardiello - Università degli Studi di Napoli Federico II  
Andrea Giordano - Università degli Studi di Padova  
Andrea Grimaldi - Università degli studi di Roma La Sapienza  
Hervé Grolier - École de Design Industriel, Animation et Jeu Vidéo RUBIKA  
Michael Jakob - Haute École du Paysage, d'ingénierie et d'architecture de Genève  
Carles Llop - Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallés-Universitat Politècnica de Catalunya  
Areti Markopoulou - Institute for Advanced Architecture of Catalonia  
Luca Molinari - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli  
Philippe Morel - École nationale supérieure d'architecture Paris-Malaquais  
Carles Muro - Politecnico di Milano  
Élodie Nourrigat - École Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier  
Gabriele Pierluisi - École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles  
Jörg Schroeder - Leibniz Universität Hannover  
Federico Soriano - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid  
José Antonio Sosa - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad de Las Palmas  
Marco Trisciuglio - Politecnico di Torino  
Guillermo Vázquez Consuegra - architect, Sevilla

### **Direttore scientifico / Scientific Editor in chief**

Niccolò Casiddu - Università degli Studi di Genova

### **Direttore responsabile / Editor in chief**

Stefano Termanini

### **Vicedirettore / Associate Editor**

Valter Scelsi - Università degli Studi di Genova

### **Comitato di indirizzo / Steering Board**

Maria Linda Falcidieno  
Manuel Gausa  
Andrea Giachetta  
Enrico Molteni  
Maria Benedetta Spadolini  
Alessandro Valenti

### **Comitato editoriale / Editorial Board**

Maria Elisabetta Ruggiero (coordinamento/coordinator)  
Davide Servente  
Beatrice Moretti  
Luigi Mandraccio

### **Editore / Publisher**

Stefano Termanini Editore  
Via Domenico Fiasella, 3, 16121 Genova  
Autorizzazione del tribunale di Firenze n. 5513 in data 31.08.2006

## EDITORIALE

Dal vecchio al nuovo: anche questo è un passaggio. Da una misura che ereditiamo – il carattere prevalente della “vecchia” GUD Design –, a una misura che, tracciando perimetri flessibili e mettendoli ogni volta a nuova prova, ci proponiamo più ampia. Il “vecchio” è eredità illustre, a cui guardiamo con rispetto. Ci piace raccoglierla, per proseguire su orme ben tracciate. Il “nuovo” – a cui con questo primo numero ci affacciamo e “passiamo” – è lo slancio che vogliamo darci per spingerci ancora avanti, nello studio e nel confronto tra le ricerche, a scavalco di barriere che sono rigide soltanto secondo l’opportunità contingente di segnare confini e di tracciare linee; confini qualche volta necessari all’accademia, ma meno naturali nella quotidianità del lavoro professionale e nel libero laboratorio culturale di GUD. Così vorremmo che GUD, rivista scientifica, potesse d’ora in avanti essere intesa.

Riaprendo GUD Design, ci è parso tra l’altro meritevole riflettere sul tempo incerto che ha segnato la prima parte del 2020, marchiandolo, addirittura, con tonalità e colori imprevisi e drammatici, a niente altro uguali nel tempo che ciascuno di noi ha conosciuto per esperienza personale e diretta. Anche questo è stato (e, in parte, continua a essere) un “passaggio”: una rampa di scale, una di quelle passerelle che la storia, di tanto in tanto, sorprendendoci, ci getta davanti o addirittura attraversa, mostrando di poterci lasciare indietro e di saperci ancora rimettere al nostro posto.

In questo primo “nuovo” ed “extralarge” numero di GUD Design, la riflessione lanciata sul tema “passaggi” ha prodotto un’ampiezza di risposte e una varietà di esiti che ci hanno rallegrati e che fanno ben sperare. Passaggio – abbiamo imparato – è il confine che si nega, quello che si ridisegna, quell’altro, che pensavamo cancellato, che ritorna acuto e tagliente, quello, anche, che si avvia a fatale estinzione. L’entusiasmo e la qualità delle risposte corroborano l’intraprendenza un po’ spavalda di chi, come noi, nell’incerto presente, s’imbarca nell’avventura di aggiungere – è la proposta che il rilancio di questa testata, più di ogni altra, sottende – un nuovo luogo di dibattito culturale per, ad ogni uscita, 20-25 nuovi contributi. Che vorrebbe fare di quel luogo un laboratorio di confronto, sottoposto a rigorosi criteri scientifici benché privo di troppo previsti confini. E, cioè, un vivaio di idee dove ci si possa misurare con le discipline del design e dell’architettura, senza tenere artificialmente fuori i riflessi plurimi e intricati che queste ultime alimentano, dalla storia dell’arte alla storia, alla letteratura, al pensiero filosofico e scientifico. I confronti che sviluppano idee, in fondo anch’essi “passaggi”, qualche volta si producono naturalmente, altre volte debbono essere favoriti. È tornando su questa via e rinverdendola che, con questo primo numero della nuova serie e con i prossimi che verranno, col suo progetto editoriale, il suo Comitato Scientifico e Editoriale, con il lavoro prezioso di valutazione e di cernita svolto dai referee, la “nuova” GUD si propone di fare.

**Stefano Termanini**

*Direttore responsabile / Editor in chief*



**a sinistra**

Ettore Sottass, *Metafore, Disegno di una porta per entrare nell'ombra*, 1972-79.

## PASSAGGI TRANSITIONS

L'atto di passare per un luogo, di percorrerlo, di attraversarlo, o di andare da un luogo all'altro presuppone uno spostamento e, quasi sempre, implica un cambiamento, una sostanziale trasformazione. Il transito per uno spazio, poi, corrisponde ad un atto di conoscenza progressiva accumulata grazie all'esperienza e, letteralmente, al tragitto percorso. L'atto di passare per un varco, che si tratti di un semplice ingresso o di una più imponente apertura, determina un passaggio di stato: come nella chimica, rappresenta quel valore minimo in cui uno stimolo è di intensità sufficiente per iniziare a produrre un effetto tangibile. Se declinato in termini di ricerca e viaggio, il concetto di passaggio apre orizzonti ancora più vasti e inesplorati. In tutte queste articolazioni (e in molte altre), il passaggio diviene occasione di riflettere sulla cultura del progetto alla scala della città, dell'architettura e del design del prodotto. Il passaggio è quello status ambiguo e indefinito nel quale i confini - fisici e mentali - sfumano e le possibilità dell'azione progettuale si moltiplicano senza fine. Da queste premesse, il primo numero della rivista GUD anno 2020 raccoglie contributi di ricerca e di sperimentazione progettuale, oltre che saggi e riflessioni critiche, utili a definire, anche in relazione ad altri ambiti scientifici, le declinazioni tematiche e le potenzialità applicative del concetto di "passaggio/i" in relazione alle trasformazioni spaziali indotte dall'azione progettuale.

A questo fine, sono stati identificati i seguenti filoni tematici con i quali i contributi si sono confrontati: PASSAGGI DI CONFINE (attraversamento di confini fisici, culturali, sociali, riti e cerimonie), PASSAGGI IDENTITARI (nuove nozioni di habitat e abitare, nel progetto della casa, della città e del paesaggio), PASSAGGI STORICI (innovazioni tecnologiche, avvenimenti storici che hanno costituito una nuova era), PASSAGGI DI STATO (contaminazioni del progetto con arte, scienza, letteratura), PASSAGGI DI SCALA (dal micro a macro e viceversa, design e allestimento).

Se le parole riflettono le immagini, e se alcune immagini sono così chiare da rendere luminose le parole che le rispecchiano, il sostantivo plurale "passaggi" è tra quelle in grado di verificare sotto la propria luce la capacità ricostruttiva della nostra immaginazione.

*The act of passing through a place, of crossing it, presupposes a movement and, almost always, implies a substantial transformation. The transit through a space corresponds to an act of progressive knowledge, acquired thanks to the experience and, literally, to the travelled journey. The act of passing through a passage, whether it is a simple entrance or a larger opening, determines a change of state: as in chemistry, it represents the minimum value in which a stimulus is of sufficient intensity to start producing a tangible effect. If expressed in terms of research and investigation, the concept of passage opens up even wider and unexplored horizons.*

*In all these articulations (and in many others), the transition becomes an opportunity to reflect on the culture of the project at the scale of the city, architecture and product design. The transition is that ambiguous and indefinite status in which boundaries - physical and mental ones - fade and the possibilities of the design action multiply endlessly. From these standpoints, the first issue of GUD Magazine in 2020 collects research contributions and design experimentations, as well as essays and critical reflections, useful for defining, also in relation to other scientific areas, the thematic declinations and application potential of the concept of 'passage (s)' in relation to the spatial transformations induced by the design process.*

*To address these ideas, the following thematic were identified: BORDER TRANSITIONS (physical and cultural crossings, social rites and ceremonies), TRANSITIONS OF IDENTITY (new notions of habitat and living, in the design of the house, the city and the landscape), HISTORICAL TRANSITIONS (technological innovations, historical events that have constituted a new era), TRANSITIONS OF STATUS (contamination of the project with art, science, literature), TRANSITIONS OF SCALE (from micro to macro and vice versa, design and exhibition). If words reflect the images, and if some images are so clear as to make words that reflect them bright, the noun plural "passages" is among those able to verify under its own light the reconstructive capacity of our imagination.*

# TRAIETTORIE PERCETTIVE. ACCADIMENTI CHE PRECEDONO SPAZI

Amanzio Farris

## Abstract

In the Architectural project, the *transition from a space to another* represents one of the themes which has mainly solicited peculiarities of considerations and compositional response in all ages.

The awareness of a different level of importance between the spaces – both indoor and urban – has always been an incentive to make *significant* the transition from a spatial condition to another, defining at the same time a different level of eloquence, in relation to what the specific architectural theme and project intent used to demand.

Whilst the denotation of this theme, in the historical architecture, was frequently articulated through expedients of the prospective and the formal and dimensional emphasis, in the architecture of modernity different strategies, of diametrically opposed, were adopted. Those strategies are less focused on the connotation of the elements, indeed more oriented toward the prefiguration of a perceptive experience.

The interest toward the potentialities inherent in the control of the moving perception has led, in some works, to a predisposition of architectural itineraries which become ritual preludes, suitable for qualifying and conferring different meanings to the act itself of entering, aimed to the revelation of the space.

This study focuses attention on three sequential complex systems, sometimes even tortuous: the path which leads to the crypt in the church of Convent of Sainte-Marie de La Tourette (1952-59), by Le Corbusier; the entrance space of the library in the Danish Academy in Rome (1960-67), by Kay Fisker; the access *promenade* to the Tidal pools of Leça da Palmeira (1961-86), by Álvaro Siza.

Among these examined cases, the framework of the relating narrative organizations was analyzed in terms of space, light, dimension, time, sequence. The elements of analogy and distinction were isolated, considering the conceptual proximity with the Picturesque strategies related to the unexpected and the wondrous, and then their specific interest on the operative point of view of the architectural composition.



Le Corbusier, *Convento di Sainte-Marie de La Tourette*. Il corridoio di accesso alla cripta.  
[Amanzio Farris].





Le Corbusier, Convento di Sainte-Marie de La Tourette. La cripta negli anni immediatamente successivi alla costruzione. [Collezione di Amanzio Farris].

In architettura, il *passaggio* da uno spazio ad un altro costituisce uno dei temi che maggiormente ha saputo sollecitare, in ogni tempo, riflessioni e risposte compositive. Riconoscendo un differente grado di importanza tra gli ambienti, di un edificio o di un sistema urbano, l'atto progettuale ha invariabilmente avvertito la necessità di rendere *significante* la transizione da una condizione spaziale all'altra. Le interpretazioni che di questo tema si sono succedute hanno generato un vasto repertorio di soluzioni architettoniche, caratterizzate da un differente grado di eloquenza, in rapporto a quanto richiesto dal tema architettonico specifico e al particolare codice culturale ed espressivo adoperato.

A questo riguardo, è storicamente individuabile – pur nella molteplicità delle forme assunte – il frequente ricorso alla strategia della dilatazione degli elementi architettonici coinvolti, ovvero l'enfaticizzazione dimensionale e plastica, non di rado poi ulteriormente amplificata con organizzazioni prospettiche.

La fiducia verso l'impiego di questi strumenti conoscerà una fase di flessione con l'architettura della modernità, la cui impalcatura programmatica presupponeva una discontinuità rispetto a quanto si era precedentemente formulato, e conduceva all'elaborazione di una differente strumentazione progettuale. La conseguenza più evidente di questa rielaborazione doveva riguardare un deciso spostamento del baricentro dell'interesse compositivo, che si allontanava dallo scopo della definizione formale degli elementi architettonici, per rivolgersi verso il controllo degli *effetti* che questi elementi erano in grado di determinare nei termini dell'esperienza percettiva.

La portata di questo spostamento di interesse è pienamente valutabile considerando la costellazione dei pensieri e delle opere che ne sono seguite, e che si offrono tuttora, nonostante il tempo trascorso, come un giacimento prezioso di cultura progettuale.

Tra i tanti contributi teorici in tal senso, si richiama qui quello di Le Corbusier, tra i più chiari nel puntualizzare la questione di fondo:

L'architettura si cammina, si percorre e non è affatto, come secondo

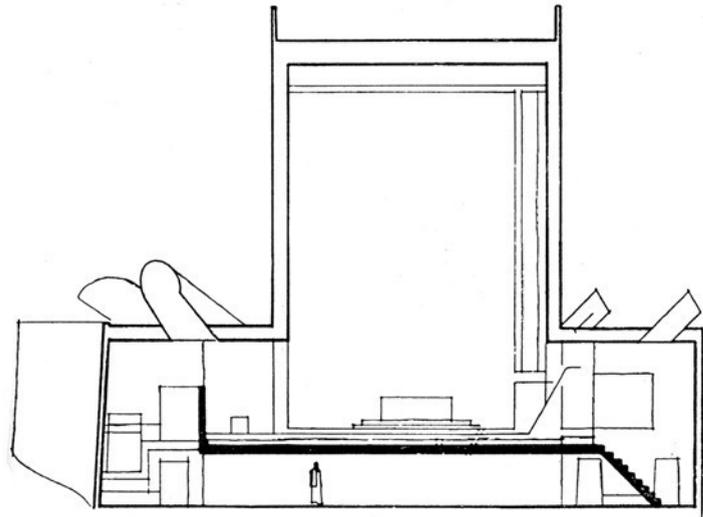
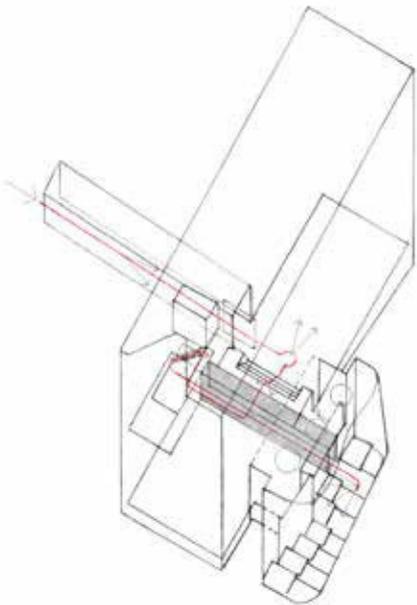
certi insegnamenti, quell'illusione tutta grafica organizzata intorno ad un punto centrale astratto che pretenderebbe essere l'uomo, un uomo chimerico, munito di occhio di mosca e la cui visione sarebbe simultaneamente circolare.

Quest'uomo non esiste ed è da questa confusione che si avviò il naufragio dell'architettura. Il nostro uomo è, al contrario, munito di due occhi posti davanti a lui, a m. 1,60 al di sopra del suolo e che guardano in avanti.

Realtà della nostra biologia, che è sufficiente a condannare tanti progetti che fanno la ruota intorno ad un perno abusivo. Munito dei suoi due occhi e guardando davanti a sé, il nostro uomo cammina, si sposta, dedicato alle sue preoccupazioni, registrando così lo svolgersi dei fatti architettonici che appaiono di seguito, uno dopo l'altro. Ne prova il turbamento, che è frutto delle emozioni successive.

Alla prova le architetture si classificano in morte e vive a seconda che la regola del camminare non sia stata osservata, o che al contrario, sia stata sfruttata brillantemente. L'architettura è circolazione interna non per esclusive ragioni funzionali [...] ma in particolar modo per delle ragioni di emozione; l'architettura è infatti la sinfonia che si esegue, non potendo essere tali aspetti, che percepibili man mano che i passi ci portano, ci piazzano o ci spiazzano, offrendo al nostro sguardo la postura di muri e di prospettive, il previsto o l'imprevisto delle porte che svela il segreto di nuovi spazi, la successione delle ombre, penombre o luci, la vista degli sfondi costruiti o alberati così come quella dei primi piani sapientemente sistemati. (1957).

Le potenzialità insite in questa *sinfonia svolta attraverso il movimento*, hanno condotto autori diversi a rispondere al tema della *transizione* con la predisposizione di itinerari architettonici tali da costituire dei *preludi rituali*, capaci di intensificare il significato dell'entrare e scoprire uno spazio.



L'analisi che segue intende focalizzare l'attenzione su tre sistemi sequenziali nei quali sono rintracciabili e quindi valutabili le condizioni appena descritte.

Si tratta di architetture note, ma di cui sono stati finora solo parzialmente indagati in modo sistematico (Vieira de Almeida, 1967) i meccanismi relativi alle loro traiettorie percettive: il percorso che conduce alla cripta della chiesa del *Convento di Sainte-Marie de La Tourette* (1952-59), di Le Corbusier; l'ingresso allo spazio della biblioteca dell'*Accademia Danese* di Roma (1960-67), di Kay Fisker; la *promenade* di accesso alle *Piscine delle Maree* a Leca da Palmeira (1961-86), di Álvaro Siza.

Trattandosi di aspetti inerenti alla natura della percezione, la premessa di questo studio è costituita dal fatto di averne potuto fare – in prima persona – esperienza diretta, così da poter incrociare il dato delle impressioni ricevute con il dato fisico e misurabile dell'organizzazione planimetrica e degli alzati: i disegni che accompagnano questo testo tentano sperimentalmente di visualizzare queste informazioni.

Nel caso del *Convento di Sainte-Marie de La Tourette*, l'architettura presenta una particolarità: lo spazio interno più segreto del complesso – la Cappella del SS.mo Sacramento, comunemente denominata come cripta – corrisponde esternamente proprio all'episodio plastico – stagliato

sulla parete settentrionale della chiesa – che per primo si impone all'osservazione di chi si avvicina all'edificio.

«Una superficie verticale incisa da ferite orizzontali ed interrotta da un bastione che sostiene viscere gesticolanti; una superficie enigmatica che sopporta, come le ingiurie del tempo, le molteplici cicatrici che il suo artefice ha deciso di infliggerle» (Rowe, 1961).

Per ripercorrere e *tracciare* nello spazio tridimensionale la traiettoria che conduce prima all'interno della chiesa e successivamente nella cripta, si è scelto di partire dall'incrocio dei percorsi – normalmente chiamati condotti – che collegano internamente i quattro lati della costruzione.

Da questo incrocio una rampa discendente, chiusa su un lato da un muro e dall'altro da una serie di *panneaux ondulatoires* che lo inondano di luce, conduce ad un vano nel quale una grande porta pivotante sbarrava il passo.

Nell'aprirsi sullo spazio sacro, la porta lascia percepire una cavità enorme ed oscura: si passa dalla luce alla penombra, e l'occhio necessita di qualche istante affinché le pupille possano dilatarsi ed iniziare a registrare i fatti architettonici.

La posizione del varco di ingresso rispetto all'ambiente, nel centro del lato lungo del prisma, contraddice la convenzione che la vorrebbe al centro del lato corto: questo fatto non consente di percepire lo spazio con un solo colpo d'occhio, ma costringe

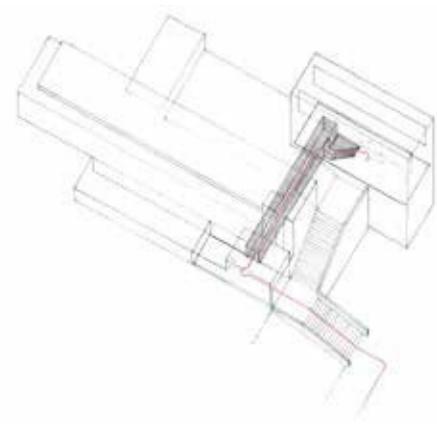
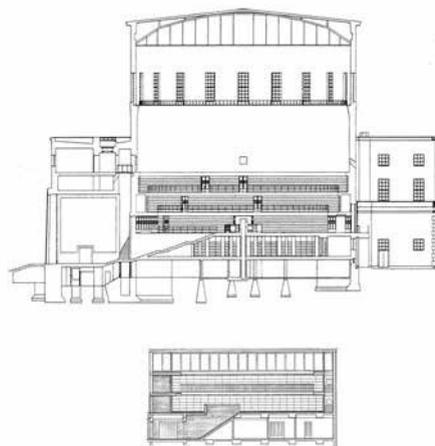
a guardare prima a sinistra e poi a destra, apprendendolo per visioni successive.

Lo spazio è solcato da luci arcane, portate all'interno con metodi singolari per ciascuna delle 5 facce del prisma: al di sotto dei tre lucernari troncoconici – le tre viscere osservate avvicinandosi al complesso – si sviluppa lo spazio non visibile ma intuibile della cripta. La cripta ospita gli altari su cui ciascun monaco può celebrare giornalmente la messa, ed è uno spazio a sé «che si raggiunge attraverso un percorso autonomo, tortuoso, difficoltoso: un percorso iniziatico» (Casali, 2001).

Si entra dapprima nella sagrestia, ovvero, in modo contro-intuitivo, dallo spazio collocato nel lato opposto: da qui si discende attraverso un ambiente a doppia altezza fino a raggiungere un livello più basso.

Da qui si imbecca un corridoio oscuro che si sviluppa passando sotto la chiesa nel senso della sua larghezza: uno spazio angusto e scatolare, completamente chiuso alla luce naturale, che trasmette addirittura un senso di disagio, insieme

**in alto da sinistra**  
Le Corbusier, *Convento di Sainte-Marie de La Tourette*. Schema assonometrico con indicazione della traiettoria spaziale che conduce alla chiesa e alla cripta.  
[Amanzio Farris].  
Le Corbusier, *Convento di Sainte-Marie de La Tourette*. Sezione trasversale del volume della chiesa con il sottostante percorso di accesso alla cripta.  
[Amanzio Farris].



all'illusoria impressione di trovarsi in una condizione completamente ipogea.

Alla fine del corridoio, ruotando verso destra e guardando verso l'alto, la scoperta della cripta: uno spazio che raggiunge uno dei più alti livelli conosciuti di espressione drammatica – in termini di luce, forma, proporzione, materia, colore – la cui intensità è resa ancora più eloquente proprio dal processo tortuoso e persino disagiata che si è affrontato.

Anche nel caso dell'*Accademia Danese* di Roma, profondamente differente dal precedente per conformazione e linguaggi, l'episodio spaziale di maggiore importanza simbolica del complesso – la biblioteca – è lo spazio che per primo si impone allo sguardo di chi si avvicina all'edificio dall'esterno.

L'*Accademia* è articolata in una composizione di corpi edilizi di differente altezza, emergenti da un basamento che li collega; il volume della biblioteca, corpo a tripla altezza quasi completamente chiuso, emerge tra gli altri per la maggiore dimensione e per la sua posizione avanzata, rivolgendosi verso chi si avvicina dall'unica strada percorribile di accesso.

La biblioteca presenta una forte analogia – nel suo funzionamento in sezione – con quanto realizzato da Gunnar Asplund nella *Stadsbiblioteket* di Stoccolma del 1918-28: pur distanti per dimensioni assolute e per conformazione geometrica,

in entrambi gli ambienti si presenta la medesima sequenza ascensionale, che conduce attraverso delle scale direttamente al centro di uno spazio circondato da ordini di libri, senza rapporto con l'esterno se non quello introdotto dalla luce proveniente dall'alto.

La particolarità dell'*Accademia* risiede, però, nel fatto che questo *frammento analogo* è incastonato all'interno di una composizione che esclude la concatenazione assiale degli spazi tipica della *Stadsbiblioteket*, privilegiando al contrario una disposizione asimmetrica che organizza un itinerario cadenzato dalle continue sorprese di scarti e deviazioni laterali, ora a destra ora a sinistra.

L'edificio è caratterizzato da una scala esterna, organizzata in tre rampe ortogonali, che si snoda con ampiezza cerimoniale in modo da permettere l'accesso diretto allo spazio aperto della corte; per penetrare all'interno dell'edificio è invece necessario percorrere solo la prima delle tre rampe, avvicinandosi all'ingresso posizionato all'estremità sinistra del complesso.

L'atrio è uno spazio coperto ma ancora aperto, la cui ombra si pone in contrappunto con la luminosità lasciata alle spalle, e con la luminosità della stanza a cielo aperto che si presenta dinnanzi, come primo fuoco visuale dell'itinerario.

È necessario ruotare verso destra per en-



trare nella parte effettivamente interna dell'edificio, in un corridoio che non riceve luce naturale se non quella che proviene dalla sua fine lontana, che diviene il nuovo fuoco visuale che spinge a percorrere l'ambiente.

Prima che il fuoco prospettico si sia potuto raggiungere, compare senza preavviso sul lato destro una scala ad una rampa, oscura e particolarmente ripida, in parte coperta da un solaio che non permette la percezione intera dello spazio più luminoso verso cui conduce.

Mentre la si percorre, l'altezza dei gradini è tale da costringere a tenere lo sguardo rivolto verso il basso, per controllare la stabilità dei propri passi.

Al termine della scala ci si ritrova nel centro dell'ambiente, e si può finalmente, girando su sé stessi e guardando verso l'alto, prendere coscienza dello spazio della biblioteca, delicatamente illuminato.

Un luogo *altro*, dedicato allo studio e alla concentrazione, che nonostante le dimensioni contenute è capace di assumere

virtualmente *grandezza*, per via di quella deliberata difficoltà iniziatica del percorso cerimoniale precedentemente compiuto: una difficoltà non necessaria, se non per le precise finalità psicologiche e percettive alle quali assolve.

La terza e ultima opera presa in esame – l'edificio di servizio delle piscine delle marea di Leca da Palmeira – si presenta come un'architettura che, nata per ospitare i servizi relativi alle piscine, trascende i dati funzionali per trasformarli in una complessa *macchina di transizione*.

L'edificio organizza il passaggio dalla quota alta del lungomare – in cui l'orizzonte dell'oceano è visibile per via dell'assetto parzialmente incassato nel terreno dello stesso edificio – sino allo spazio aperto in cui segni artificiali – muri e piattaforme – incontrano le rocce definendo la topografia addomesticata delle piscine.

In questo caso l'accesso avviene attraverso una rampa in discesa, che segue una direzione non frontale ma tangenziale all'edificio: nell'inabissarsi si perde pro-

gressivamente la vista dell'orizzonte, ritrovandosi circondati da muri.

Entrando negli spogliatoi – dopo due successivi e ravvicinati cambi ortogonali di direzione – si abbandona la luce per ritrovarsi improvvisamente avvolti in un'ombra cavernosa, che rende difficile percepire con chiarezza lo spazio: solo un lungo taglio orizzontale permette allo sguardo di rivolgersi all'esterno e quindi di non perdere l'orientamento.

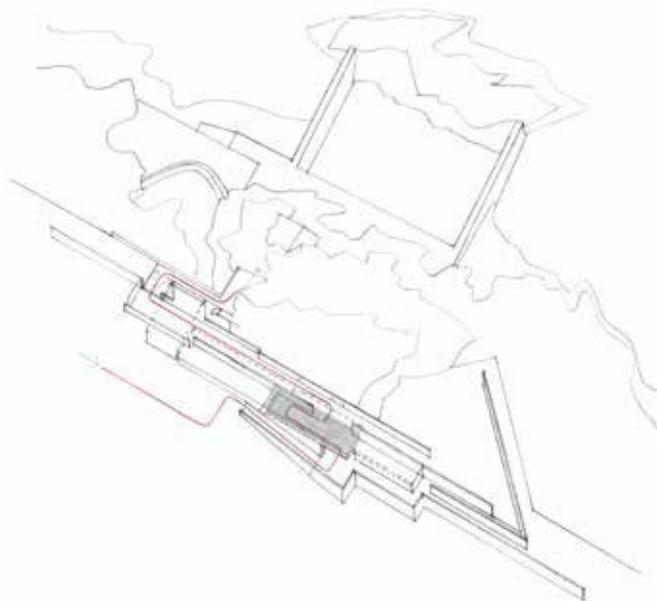
Uscendo dal labirinto cavernoso, ci si trova in un corridoio murato, di nuovo in piena luce, ma impossibilitati a vedere l'oceano: è necessario seguire il muro che – in

#### da sinistra

Confronto tra sezioni con la medesima scala di riduzione: Gunnar Asplund, *Stadsbiblioteket* di Stoccolma; Kay Fisker, *biblioteca dell'Accademia Danese* di Roma.

Kay Fisker, *Accademia Danese* di Roma. Schema assonometrico con indicazione della traiettoria spaziale che conduce alla biblioteca.

Kay Fisker, *Accademia Danese* di Roma. La scala di accesso alla biblioteca. [disegni e foto di Amanzio Farris].



forma rituale – prima si innalza a «formare un *propileus* moderno» (Martins-Barata, 1997) e subito dopo si interrompe, per poter finalmente rivedere – incorniciato tra muri – l’oceano e le piscine.

Per via della *dilatazione* della lunghezza del percorso e del tempo necessario per compierlo, l’edificio produce «una contraddittoria sensazione di profondità» (Siza, 1998) che allontana dalla memoria l’immagine dell’oceano posseduta prima di entrare, per poi restituirla – teatralmente potenziata – solo al termine dell’attraversamento.

Normalmente invisibili nelle rappresentazioni canoniche dell’architettura, le tre traiettorie spaziali analizzate sono quindi da considerarsi come linee di forza *strutturali* dello spazio architettonico.

Già in un saggio degli anni Venti, Alvar Aalto aveva riconosciuto l’essenza dell’esperienza architettonica nella sua *natura verbale*, parlando dell’atto di *entrare* in una stanza, e non della forma della porta (Aalto, 1926): forme verbali, quindi, ed azioni ed esperienze, più che sostantivi.

Quella interpretazione può tuttora agire come un potente spartiacque: da una parte le architetture della forma pensata, rappresentata, giudicata come oggetto in sé; dall’altra le architetture pensate e considerate per quanto possono restituire sul piano dell’esperienza.

In conclusione, l’analisi sin qui svolta ten-

ta, senza pretese di esaustività, di verificare in che modo questa interpretazione possa essere strumento di lettura critica dell’opera architettonica, rivelando la presenza di un investimento cosciente in questo campo del progetto, e fare quindi emergere – di riflesso – lo specifico potenziale che si offre sul piano operativo della composizione.



## Riferimenti bibliografici

Aalto, A. (1926) 'From Doorstep to Living Room', *Aitta* 1.

Casali, V. (2001) 'Santa Maria de La Tourette e il "Convento radioso"', in Gresleri, G., Gresleri G. e Casali V., *Le Corbusier. Il programma liturgico*, Bologna, Compositori, 142-43.

Le Corbusier (1957) *Entretien avec les étudiants des écoles d'architecture*, Parigi, Collection Forces vives.

Martins-Barata, P. (1997), *Álvaro Siza 1954-1976*, Lisbona, Blau, 81-82.

Rowe, C. (1961) 'Dominican Monastery of La Tourette, Eveux-sur-Arbresle, Lyons', in *Architectural Review* 772, 400-10.

Siza, A. (1998) *Álvaro Siza. Immaginare l'evidenza*, Roma-Bari, Laterza, 15-16.

Vieira de Almeida, P. (1967) 'Uma ma análise da obra de Siza Vieira', in *Arquitectura* 96, 64-67.

## Amanzio Farris

*Architetto, Ph.D. in Progettazione Architettonica e Teorie dell'Architettura*  
 Dipartimento di Architettura e Progetto,  
 Sapienza Università di Roma  
[amanzio.farris@uniroma1.it](mailto:amanzio.farris@uniroma1.it)

da sinistra

Álvaro Siza, *Piscine delle Maree* a Leca da Palmeira.  
 Schema assonometrico con indicazione della  
 traiettoria spaziale che conduce alle piscine.  
 [Amanzio Farris].

Álvaro Siza, *Piscine delle Maree* a Leca da Palmeira.  
 La rampa di accesso all'edificio.  
 [Amanzio Farris].





Álvaro Siza, *Piscine delle Maree* a Leca da Palmeira.  
La vista dell'oceano e delle piscine,  
alla fine del percorso interno all'edificio.  
[Amanzio Farris].

# IL VUOTO COME NUOVO PARADIGMA DELL'ABITARE

Mario Trimarchi

## Abstract

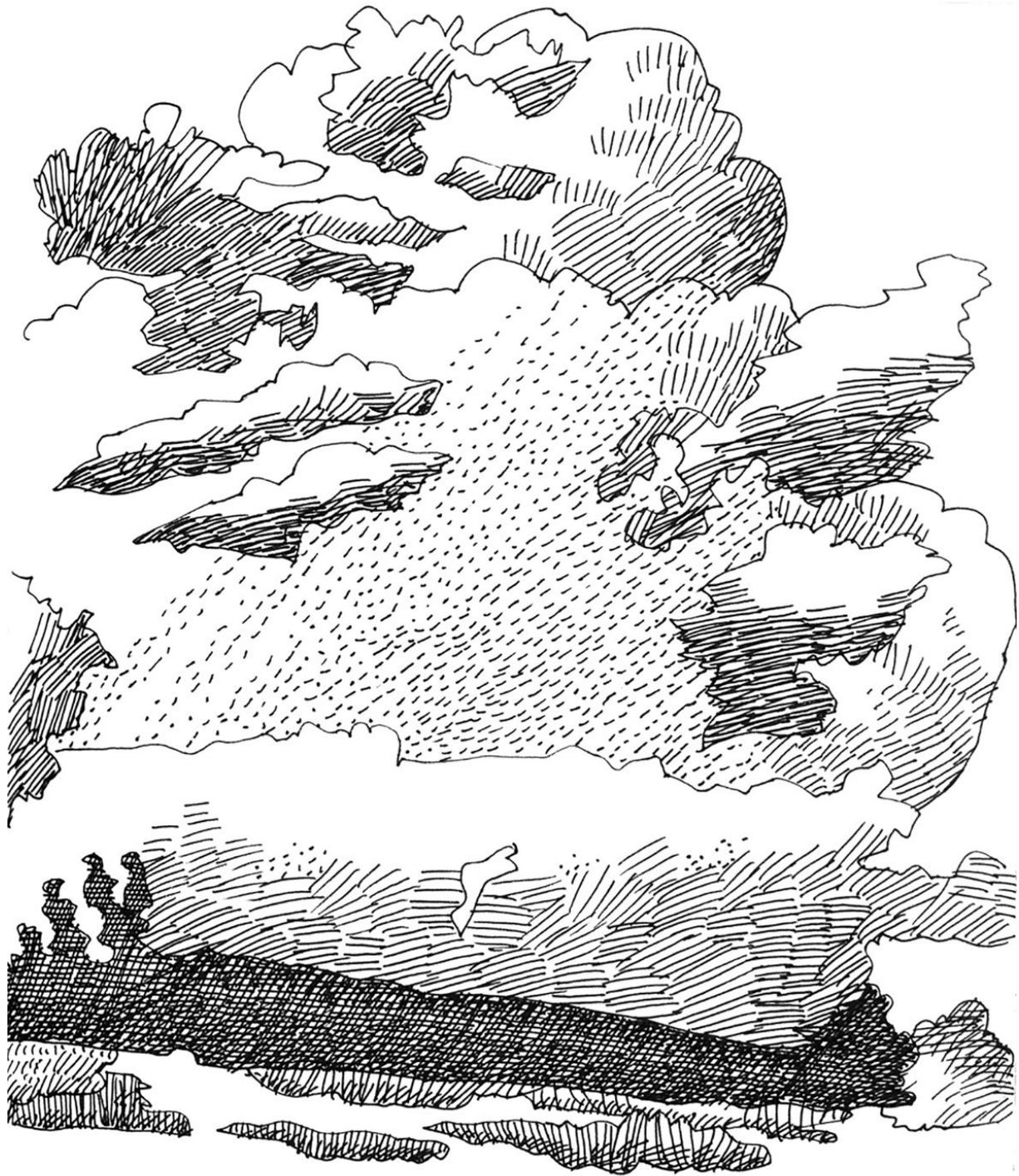
We were living everywhere; the boundaries of living together had widened from the house to all places and non-places. There was no longer any difference between living in a hotel room, an airport, a shopping mall or our car. However, we always felt “at home”. Since the planet became an endless interior, the anthropological dimension of the relationship with spaces and domestic objects has been lost. We need the house to be together, to preserve the fire, to ask for the comfort of the gods through horse paintings and sexual couplings. The transition from domus to skyscraper takes time, but rituals and needs remain the same. Then came the unexpected: half of the planet’s population became familiar with the word “lockdown”, that is, it remained confined for a long time inside the house, in that neglected place where you often only returned to sleep. We found ourselves in houses that were filled with meaningless objects, and they didn’t recognize us and they didn’t talk to us anymore. Perhaps to start again we would have to create first of all a total emptiness, and then start again light with a few significant things that can accompany us for a long time. To find the sense of emptiness we can simply stay inside a room and, after a bit of abstraction exercise, consider the angles between the walls as edges of the volume of air that we breathe and that defines the space from the inside. With this reversal one would begin to consider architecture as the art of designing the vacuum; exactly like a certain attitude of design, which constantly questions how to design a vase, whether by drawing the outside to see its appearance, or by drawing the inside to understand its usefulness. If the house, in order to begin to be part of us, must envelop us with its emptiness, we also

need to reframe our relationship with objects. Perhaps few objects could accompany us for life, not so much for a matter of reductive pauperism, but for a desire for meaning. We can call them unavoidable objects, because they will survive to us, to make us understand what function and mysticism can be together and together to accompany us within the mystery of beauty. We could put at the center of our lives this new opportunity to live with love, in connected, sophisticated, monastic and multifunctional homes. Empty houses, which adapt to the changes of day and night, where if we are happy objects listen to us and the walls widen to make room for our renewed thoughts.



*Le nuvole cercano di riempire il vuoto del  
cielo ma non ci riescono - 01*  
[Mario Trimarchi, inchiostro su carta].

*Le nuvole cercano di riempire il vuoto del  
cielo ma non ci riescono - 02*  
[Mario Trimarchi, inchiostro su carta].



Stavamo così abitando dappertutto; i confini del vivere insieme si erano allargati dalla casa a tutti i luoghi e i non-luoghi. Non c'era più differenza tra abitare una stanza d'albergo, un aeroporto, uno *shopping mall* o la nostra automobile. Ci sentivamo comunque sempre indubitabilmente "a casa".

Avevamo scoperto cioè che il bagno di un albergo è più bello del nostro, cenare al ristorante con gli amici è più coinvolgente che invitarli da noi, prendere un aperitivo in piazza è più *cool* che organizzarlo nella nostra cucina.

Anzi trovavamo addirittura più confortevole andare negli *airbnb*, nelle case degli altri cioè, a vivere luoghi come esperienze ibride, anziché negli alberghi, che rappresentavano da sempre un modello temporaneo alternativo alla casa. Avevamo imparato in poche parole ad abitare ovunque proprio come i pesci che abitano il mare nella sua totalità e senza accorgercene avevamo smarrito la centralità del luogo d'approdo.

## INTERIOR

Da quando il pianeta è diventato un *interior* senza fine, si è perduto l'orizzonte di senso e la dimensione antropologica della relazione con gli spazi e con gli oggetti domestici. Oggi tanta letteratura evoca un futuro claustrofobico in cui esiste un'unica metropoli totalizzante, il cui solo outdoor plausibile è un altro pianeta raggiungibile e colonizzabile.

Possiamo dire che la casa, come il re, è nuda. Se ci guardiamo indietro e se guardiamo avanti potremo ricomporre in modo nuovo il suo profondo significato partendo dalle macerie del suo senso; Holderlin scriveva che il destino dell'uomo è abitare poeticamente, credo ne abbiamo bisogno ancora adesso.

L'idea di disegnare sulle pareti delle grotte ci ha sempre accompagnato. Abbiamo sempre sentito il bisogno di appropriarci di un nostro spazio e di renderlo diverso dall'altrove. Per capire bene le ragioni della casa bisogna capire l'altrove come luogo ostile di bestie feroci, fulmini improvvisi, alieni e inquinamento atmosferico; il luogo del nemico, molto diverso da quello dove noi abitiamo e cerchiamo di capire chi siamo.

Abbiamo bisogno della casa per stare insieme, per conservare fuoco e cibo,

utilizzare i primi oggetti e chiedere il conforto degli dei attraverso pitture di cavalli e accoppiamenti sessuali. Il passaggio dalla *domus* al condominio e al grattacielo richiede tempo, ma riti e bisogni restano i medesimi.

Senza sforzo possiamo vedere quindi quel filo rosso che collega i graffiti della Grotta di Chauvet alla follia visionaria di *Blade Runner*, mettendo insieme preistoria e fantascienza.

L'interno della casa (o della caverna, o dell'astronave) è ancora uno spazio familiare, intimo e sicuro, con mobili sovrappiombanti e ragnatele. Anche nella San Angeles di Ridley Scott, dove piove sempre di una pioggia acida e persistente, Harrison Ford si rifugia nel suo piccolo disordinatissimo appartamento, che in realtà è una camera dell'Imperial Hotel che Frank Lloyd Wright aveva progettato a Tokyo.

Pareti di cemento cesellato tridimensionalmente, a mostrare quanto sofisticata sa essere l'architettura, e quanto sappia accogliere nello stesso modo rassicuranti elettrodomestici giallini e pericolosi replicanti.

Dopo *Blade Runner* però, i modelli visionari contemporanei ci accompagnano in luoghi dove quasi non si abita più: siamo circondati da stanze che si propagano in matrici tridimensionali, si fanno esperienze in cui si entra nei sogni degli altri, si vive in un multitasking ininterrotto, ci si parla e ci si ama all'interno di *rendering* accattivanti ma transitori, si fa esperienza di realtà virtuali e di realtà aumentate. Vogliamo allontanarci dalla realtà, e quindi le aggiungiamo aggettivi sospetti. Il concetto di spazio architettonico come generatore di entertainment ha cambiato il modo di concepire le architetture, diventate anch'esse "esperienze", proposte di sfondi per post di Instagram, immagini bidimensionali da consumare velocemente in rete.

## LOCKDOWN

Poi è successo qualcosa d'imprevisto: metà della popolazione del Pianeta ha dovuto familiarizzare con la parola *lockdown*, cioè è rimasta confinata a lungo dentro casa, in quel luogo trascurato dove spesso si rientrava solo per dormire. Ci siamo accorti allora già dal primo giorno che tutte le cose della casa ci era-



no estranee, che le stanze, le porte, le finestre non erano capaci di accoglierci degnamente per tutte le giornate di tutte le settimane. Erano solo comparse sbiadite, che eravamo abituati a intravedere in quel tempo ristretto del “sono tornato a casa anche stasera”.

Ci siamo ritrovati in case che a nostra insaputa si erano riempite senza motivo di oggetti spesso senza motivo, e che questi non ci riconoscevano e non ci parlavano più. Le case hanno perso la centralità di palcoscenico del quotidiano: sono spesso soltanto delle scenografie datate, *Wunderkammer* senza meraviglie, cinema dove non viene più proiettato il film della nostra vita.

Ormai prive di significato mitico, le nostre case sono abitate da oggetti interscambiabili che non ci salutano più quando rientriamo la sera.

Forse adesso abbiamo bisogno dopo tanto tempo di sentire daccapo il soffio del mistero nell'accarezzare i nostri oggetti. Allora dovremmo domandarci se tutte quelle “esperienze” che si erano sovrapposte alla realtà materiale non ci abbiano fatto dimenticare la dimensione antropologica del rapporto con le cose, che esiste da sempre e che oggi è chiaramente in crisi.

Pensiamo a come ricominciare; forse bisognerebbe creare prima di tutto il vuoto totale, per poi ripartire leggeri con una dotazione minima di cose significative

che ci possano accompagnare, magari per tutta la vita. Fare il vuoto, allora; e fare il vuoto è operazione che ci spaventa.

#### VUOTO

Nella cultura occidentale c'è spesso un senso di smarrimento di fronte alla presenza del vuoto; lo percepiamo come assenza, non offre coordinate di riferimento, ha una relazione con il tempo per noi largamente inspiegabile: se non succede niente nel tempo, se non c'è movimento, allora la nostra esperienza visibile ci porta a dire che non succede nulla neanche nello spazio.

Per evitare questo tipo di smarrimento, tutti quelli che entrano in una casa vuota non vedono l'ora di riempirla. Riempire uno spazio non è cosa da poco: lo si può riempire poco, abbastanza, moltissimo, forse lo si può perfino riempire completamente, come una bottiglia piena d'acqua, se cediamo alla paranoia dell'horror vacui. Lo si può riempire con la presenza umana, o con l'odore, o con la musica, o con il respiro rarefatto nell'aria ionizzata a temperatura controllata.

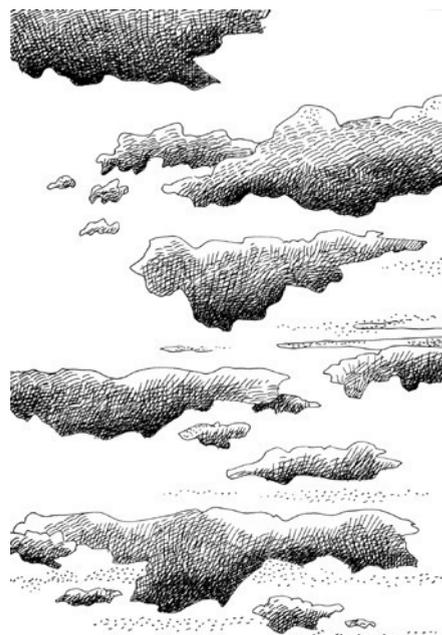
Ma lo si può anche riempire con l'assenza. Dopotutto le foto delle architetture che ci emozionano di più sono quelle delle rovine, che ci servono a immaginare come sono state, e quelle dei cantieri non ancora terminati, che ci servono a immaginare come saranno.

Progettare il vuoto significa quindi riappropriarsi del confine tra finito e non finito, e omaggiare il tempo quale indispensabile compagno di viaggio. In una casa vuota, noi viviamo nello spazio delle molteplici possibilità; per questo motivo i templi di alcune religioni sono vuoti: per offrire alle divinità la possibilità di andarci ad abitare.

Nel 1958 Yves Klein allestì una famosissima mostra *L'exposition du Vide* nella Galleria Iris Clert a Parigi; ripinturò di bianco le pareti e il pavimento della galleria e le “impregnò” del suo pensiero di artista, offrendo ai visitatori, che potevano entrare in numero ridotto, uno spazio vuoto ma denso di idee ed energia, attraverso il quale si manifestava “la ricerca pittorica di una percezione estatica e immediatamente comunicabile”.

Per trovare il senso del vuoto possiamo semplicemente restare dentro a una stanza e, dopo un po' di esercizio di astrazione, considerare gli angoli tra le pareti come spigoli del volume di aria

da sinistra  
Le nuvole cercano di riempire  
il vuoto del cielo ma non ci riescono - 03, 04, 05  
[Mario Trimarchi, inchiostro su carta].



che respiriamo e che definisce lo spazio dall'interno. Con questo rovesciamento finalmente si comincerebbe a considerare l'architettura come l'arte di progettare il vuoto; esattamente come una certa attitudine del design, che s'interroga incessantemente su come si progetta un vaso, se disegnandone l'esterno per vederne l'aspetto, o disegnandone l'interno per capirne l'utilità.

Per entrare in armonia con l'universo bisogna svuotare le proprie menti, per capire la relazione con gli oggetti bisogna svuotare i propri spazi. Sarebbe bello imparare a scuola che se entriamo in uno spazio vuoto possiamo assaporarne la densità. Sarebbe bello capire che la luce, la penombra, il chiaroscuro e il buio sono elementi che definiscono benissimo da soli lo spazio, pur non avendo una presenza materiale.

#### MA

C'è un concetto articolato e profondo, che la nostra cultura occidentale non possiede, ed è quello definito dalla parola giapponese "ma", che significa vuoto, ma anche intervallo del vuoto, e anche intervallo di tempo, spazio intermedio, pausa, sospensione. "Ma" definisce anche una stanza, che nelle architetture tradizionali giapponesi non è che un ritaglio di passaggio tra una parte e l'altra della casa, così come la veranda che cir-

conda la casa non è altro che un diaframma osmotico fra interno ed esterno e fra le differenti condizioni di luce durante il giorno.

Bisognerebbe che approfondissimo il concetto del vuoto, pensandolo come ricco di sfumature, di qualità e di opportunità. Un percorso iniziatico che potrebbe cominciare con la visita di un *Karesansui*, un giardino tradizionale giapponese, con pietre ben disposte sul terreno, circondate da sabbia pettinata come onde di un mare immobile. Questi luoghi magici, a differenza dei nostri giardini vegetali, si possono visitare solo percorrendone il perimetro, senza mai poterci entrare realmente. La visita è dunque contemplazione, tutta concentrata a penetrare l'armonia in continuo mutamento dello spazio vuoto tra le pietre, che a ogni passo diventa altro perché compresso o dilatato da intervalli, luci ombre e distanze.

A poco a poco diventeremmo più attenti alle sfumature, alla luminosità dell'aria senza la quale il vuoto non si sente, alle distanze misurate dai passi, alla precisione degli spigoli, alla distanza giusta tra gli oggetti, alle loro ombre. Sarà un percorso forse lungo forse breve, e ci porterà facilmente alla percezione delle qualità del vuoto e subito dopo alla consapevolezza del significato degli oggetti. Sì, perché una volta creato il vuoto con

il suo conseguente necessario silenzio, quale cultura quale educazione quale gentilezza potrà guidarci nella scelta di oggetti degni di vivere nei nostri nuovi spazi dell'abitare?

#### OGGETTI INEVITABILI

Se la casa, per ricominciare ad essere parte di noi, deve avvolgerci con il suo vuoto, abbiamo anche bisogno di riformulare la nostra relazione con gli oggetti.

Forse pochi oggetti potrebbero accompagnarci per tutta la vita, non tanto per una questione di pauperismo riduttivo, ma per un desiderio di senso. Sarebbe importante sentire la responsabilità di scegliere solo dieci oggetti, e con questi convivere a lungo e pensare di poterli tramandare ai nostri figli. Sarebbe allora urgente fare una lista di criteri con cui scegliere questi oggetti, belli pochi e sciamanici, per farli interagire con il nuovo vuoto.

Li possiamo chiamare oggetti inevitabili, perché saranno loro a sopravviverci, a farci capire che funzione e misticismo possono stare insieme e insieme accompagnarci dentro il mistero della bellezza. Dovremmo allora, per progettare il nuovo modello dell'abitare basato sul vuoto della ripartenza, buttare via tutte le cose che non accarezziamo più, quelle che non sono partecipi delle nostre lacrime, quelle che dureranno meno di noi, quel-



le che producono un rumore di fondo che ci allontana dal silenzio della mente, quelle che non sappiamo da dove provengano anche se ci hanno seguito nei nostri traslochi, quelle che non ci abbiamo forse mai pensato ma non porteremo con noi nella tomba.

#### AMARE GLI OGGETTI

Salviamo solo le cose a cui non cambieremmo posto mai e poi mai, quelle insomma che ci saranno anche dopo di noi, quegli oggetti che ci sopravvivranno senza sforzo, e dureranno sette volte settecento anni ancora, perché è loro il regno della Terra. E usiamo il “*ma*” per definire le giuste distanze tra questi oggetti, per costruire impalpabili aree di rispetto, in modo che le loro ombre nel pomeriggio non si sovrappongano mai, ed essi possano riempire accuratamente il vuoto della casa con il loro respiro profondo.

Così facendo rifonderemmo una volta per tutte la nostra relazione con gli oggetti: dovremo prenderci cura di loro ed essere degni di amarli, custodirli, tramandarli. E questo vale solo per gli oggetti che oltre a funzionare perfettamente riescano anche a parlare con noi durante il giorno e parlare tra loro durante la notte.

Potremmo rifondare il pensiero poetico dell’abitare, non più una frenetica corsa a omogeneizzare ovunque comportamenti ed esperienze, ma la ricerca di un nuovo spazio privato di gioia di creatività di garbo e bellezza.

Potremmo rimettere al centro della nostra vita questa nuova opportunità di abitare con amore, dentro case connesse, sofisticate, monacali e multifunzionali. Case fatte di grande sensibilità ma case comunque quasi vuote, che si adattano ai cambiamenti del giorno e della notte, dove, se siamo felici, gli oggetti ci ascoltano e le pareti si allargano per fare spazio ai nostri pensieri rinnovati.

#### Riferimenti bibliografici

Augé, M. (1992). *Non-places: introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Parigi: Seuil.

Hölderlin, F. *In lieblicher Bläue blühet. (... Voll Verdienst, doch dichterisch, wohnet der Mensch auf dieser Erde...)*

Manzini E. e Susani M., (eds) (1995). *The Solid Side*. Naarden: V + K Publishing: 23.

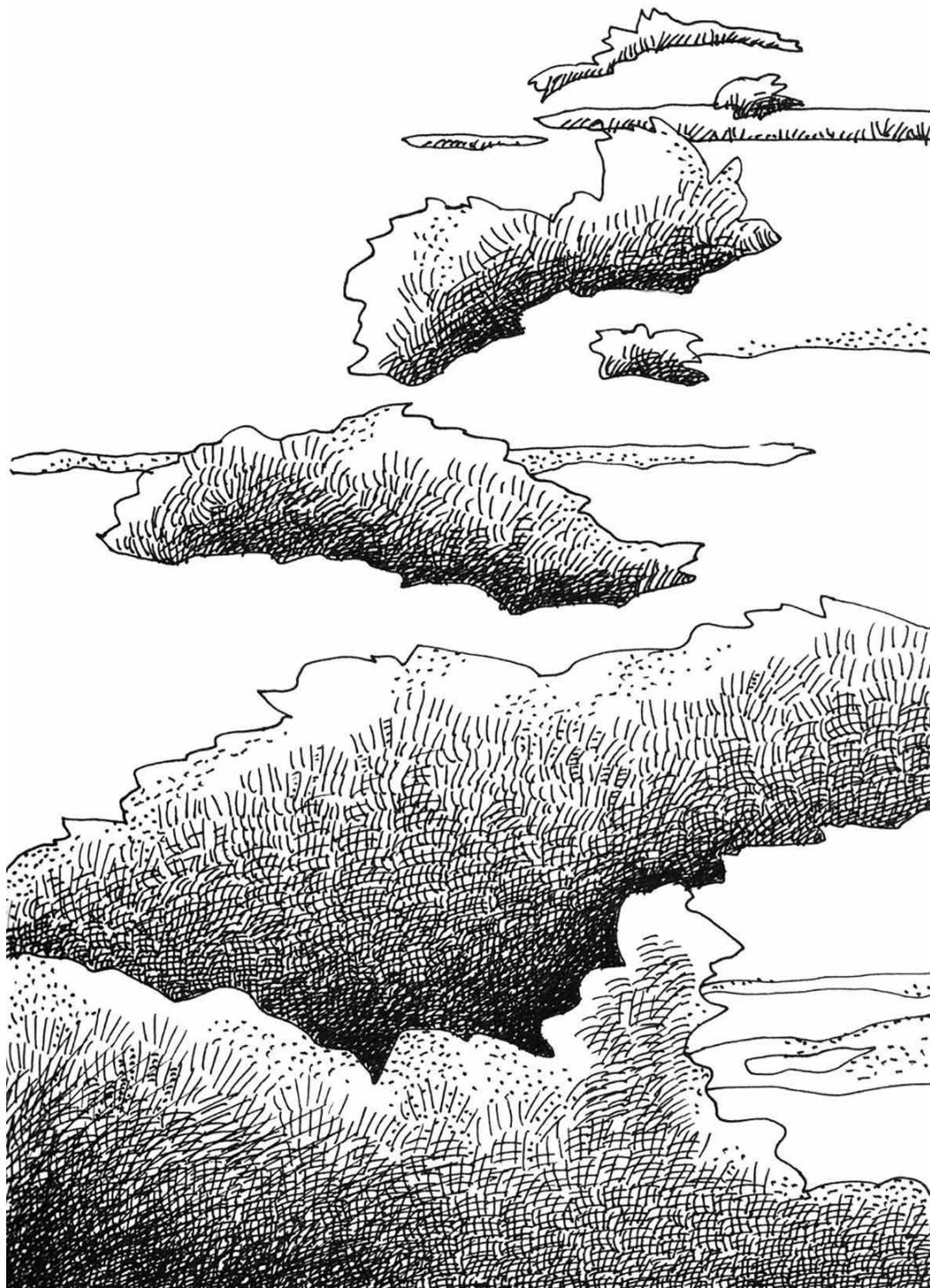
Pasqualotto, G. (1992). *Estetica del vuoto*. Venezia: Marsilio Editori.

Restany, P. (1974). *Yves Klein*. Paris: Hachette Littérature.

#### Mario Trimarchi

*Architetto e Designer*  
Via Mussi 5  
20154 Milano  
[m.trimarchi@fragile.eu](mailto:m.trimarchi@fragile.eu)

a destra  
Le nuvole cercano di riempire  
il vuoto del cielo ma non ci riescono - 09  
[Mario Trimarchi, inchiostro su carta].

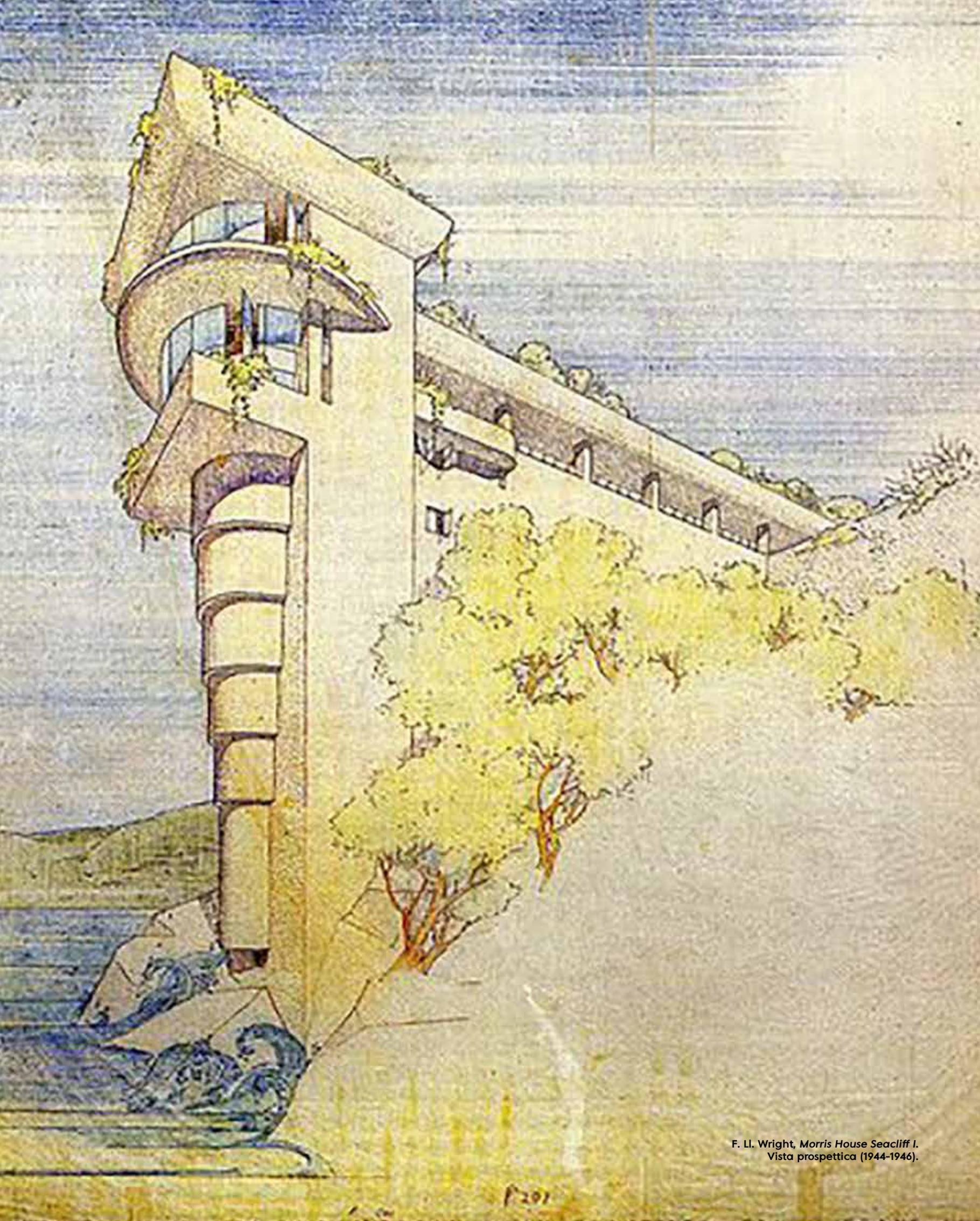


*Le nuvole cercano di riempire il vuoto del  
cielo ma non ci riescono - 10*  
[Mario Trimarchi, inchiostro su carta].



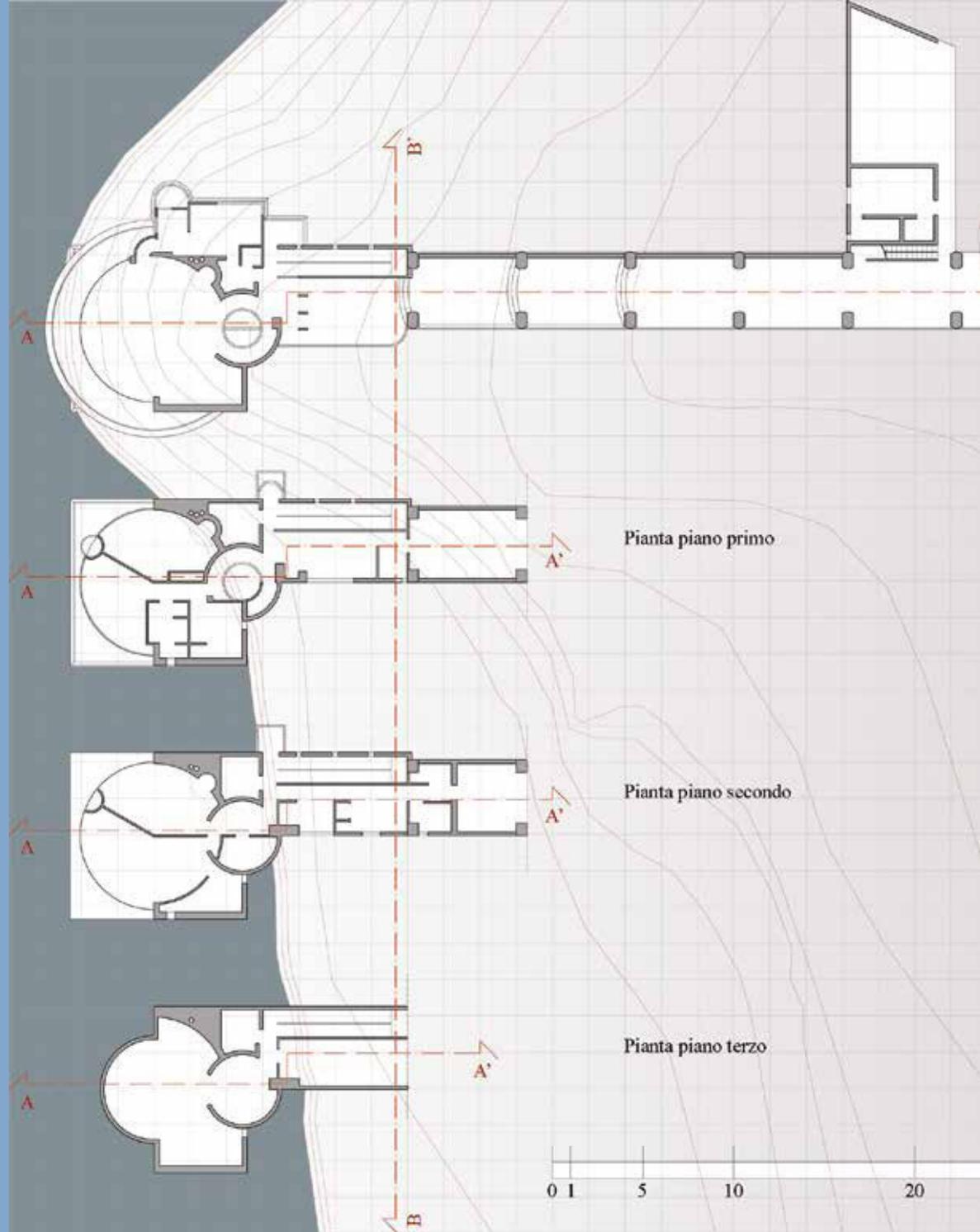
**TRA TERRA E ACQUA:  
GEOMETRIA E RESTITUZIONE DELLA  
MORRIS HOUSE "SEACLIFF"  
DI FRANK LLOYD WRIGHT**

Alberto Sdegno, Veronica Riavis



F. L. Wright, *Morris House Seacliff I*.  
Vista prospettica (1944-1946).

1291



## Abstract

The research concerns the three-dimensional reconstruction of the first version of an unrealized building by Frank Lloyd Wright known as *Morris House, Seacliff I*. The residential building designed in 1944 for the northwest coast of San Francisco bay, clearly inspired by the principles of organic architecture and defined by a series of circular shapes, clearly incorporates the compositional and identity principles that characterized Wright's architectural conception.

Four housing levels set on a rocky outcrop on the American Pacific coast structure the building. The intersections of circular and

quadrangular shapes mark the rooms of the house whose floors are interconnected with each other through ramp systems.

The white main structure with overturned cone, prolonged by an extended longitudinal volume, if realized would have taken on an evident visual impact. The Morris House would have been a unique building of its kind: which would have defined at the same time cohesion and contrast in the landscape context in which it was to be built, integrating into the jagged coast and emerging from it.

The treatment proposed deals with a comparison between the design events underlying the first version of the project, also in reference to the distinctive features of Wright's architecture and the analysis of the generating ge-



ometries. The research exploited the potential of computer graphics and modeling programs to define the stereometric form of unrealized architecture. These operations allowed to verify the environmental impact on the particular natural context through the use of advanced lighting software.

By comparing the autograph drawings by Wright and the different perspective views representing the idealized architecture and the cliff, it was possible to interpret its shapes in three dimensions by means of Boolean modeling operations and subject the model to environmental simulation algorithms in order to make the project idea.

Finally, a stereometric verification concerned the construction of the physical model with

rapid prototyping techniques (FDM technology with PLA filament fusion), allowing the perception of the entire element in its morphological development. The study revealed the high design quality of the architecture and the extraordinary figurative and perceptive effectiveness of the entire formal complex.

## Progetto per un'architettura organica a San Francisco

Alla base della moderna architettura organica, l'equilibrio tra uomo e natura viene ricercato nell'armonioso sodalizio di una progettazione ove l'ambiente costruito e quello naturale sono integrati e interconnessi vicendevolmente tra loro.

Fondatore e principale esponente di questa corrente progettuale, Frank Lloyd Wright oltre a portare a compimento alcuni degli edifici residenziali più iconici del XX secolo, elaborò diversi progetti architettonici rimasti non realizzati, come ad esempio la proposta per l'avveniristica e spettacolare *Morris House* – altrimenti conosciuta come *Seacliff* – un'esuberante dimostrazione di modernismo arroccata sul bordo di una scogliera.

Una decina d'anni dopo il successo ottenuto nella realizzazione della *Fallingwater* per i Kaufmann (1934), la famiglia Morris chiese nel 1944 all'architetto americano di progettare per loro una casa su uno sperone roccioso sulla baia a nord-ovest di San Francisco vicino al Golden Gate Bridge<sup>1</sup>.

Tra le due versioni proposte ai Morris, la prima risulta essere la più documentata ed interessante: il progetto mostra una struttura a cono rovesciato a blocchi degradanti che si affaccia sull'oceano, quasi emulando un faro dalle ampie superfici finestrate che offrono viste panoramiche sulla costa del Pacifico. Nelle prospettive disegnate emerge come il progettista ricerchi la simbiosi tra le forme architettoniche ed il contesto naturale, ponendo attenzione al suo carattere topografico e paesaggistico.

La *Casa sulla Scogliera* è stata concepita come la fusione di un elemento verticale fortemente saldato alla costa rocciosa da un lungo molo orizzontale. Terra, acqua e cielo sembrano intrecciarsi in un unico paradigma paesaggistico. Proprio la morfologia esterna evoca forme strettamente connesse al contesto marino: la sovrapposizione di cilindri degradanti ricorda la forma di un carapace di un *nautilus* fossile cementificato su di un costone roccioso. I quattro livelli nei quali si sviluppa l'abitazione sono interconnessi grazie ad un sistema di rampe, dissimulato dalla forma esterna, seppure non coincidente con essa: all'interno un pozzo circolare aperto avrebbe permesso l'accesso dell'aria

umida proveniente dal mare fino ai livelli superiori. Attraverso lo stesso canale, le onde marine sarebbero riverberate anche acusticamente in questa particolare camera di risonanza. Lo sviluppo è pertanto ribaltato: partendo dallo spazio pubblico sovrastante per arrivare allo spazio privato delle camere poste ai livelli inferiori.

Inoltre, nei due volumi panoramici la vegetazione locale può espandersi, adornando tetti e balconi e contribuendo a mimetizzare l'architettura stessa.

Analogamente alla *Casa sulla Cascata*, l'edificio residenziale per la Baia di San Francisco è un'estensione stilizzata del paesaggio circostante: il contesto roccioso della scogliera si trasforma quindi in spazio abitativo secondo i principi dell'architettura organica.

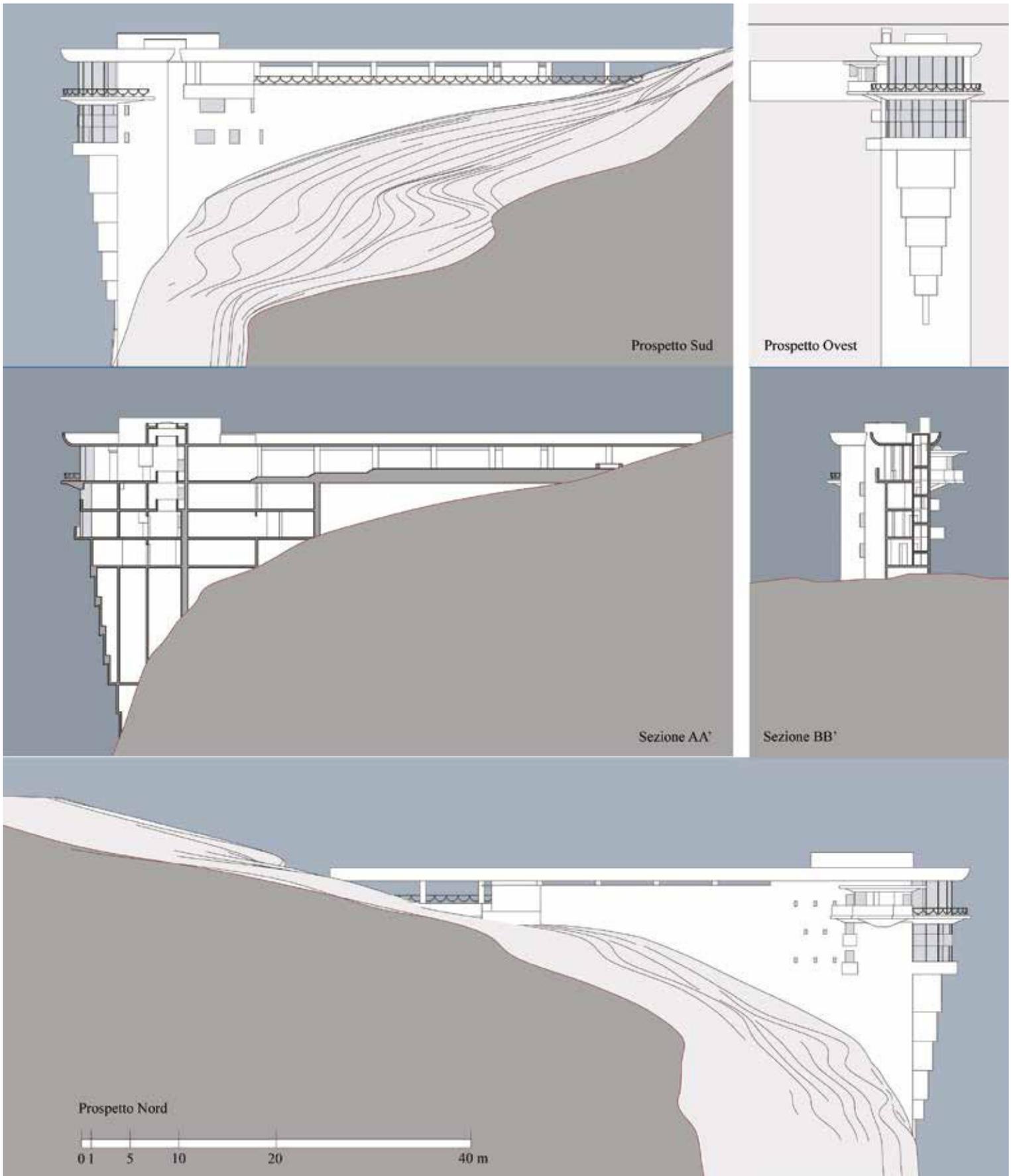
A seguito dei primi disegni per *Seacliff I* nel 1944, fu eseguita una serie di progetti esecutivi datati 1946 che tuttavia non furono mai portati a compimento e Wright propose negli anni seguenti nuove versioni per la *Morris House* anch'esse non realizzate.

Al 1955 risalgono i disegni per *Seacliff II*, opera nella quale l'abitazione viene collocata in una posizione ribassata della scogliera, prossima al mare. Anche in questa idea progettuale è evidente l'impiego del cerchio quale geometria generatrice dei volumi architettonici, che in questo caso si sviluppano prevalentemente su un unico livello, lasciando gli altri edifici (di servizio e dedicati agli ospiti) in posizione superiore rispetto al volume principale. Sempre per i Morris, Wright elaborò il progetto per *Quietwater* nel 1956, un'abitazione che, abbandonata l'idea di costruire un'ardita architettura sulla scogliera, doveva essere realizzata su un lotto sulla spiaggia di San Francisco.

La stessa famiglia commissionò a Wright nel 1948 di progettare il loro negozio di articoli da regalo su Maiden Lane, il V.C. Morris Gift Shop – attuale Xanadu Gallery. L'interessante galleria, l'unico edificio realizzato dall'architetto a San Francisco, altro non è che il prototipo a scala ridotta del più noto Solomon R. Guggenheim Museum, la cui peculiare caratteristica consta nella rampa elicoidale.

## Analisi geometrica e distributiva degli spazi

*Seacliff* doveva essere realizzata sulla ripida costiera rocciosa di un alto promontorio di 110 piedi (circa 34 metri) che dava



sull'oceano Pacifico. Wright mise a punto un progetto che potesse avvalorare il sito caratterizzato dalla scogliera secondo i principi dell'architettura organica, sperimentando le possibili integrazioni tra la struttura artificiale proposta e il contesto naturale circostante. L'edificio doveva svilupparsi secondo un oggetto stratificato di semi-tronchi di cono ribaltato di sezione degradante verso il basso comprendendo in altezza tutto il dislivello dello sperone roccioso, stabilizzato da un lungo molo.

Il complesso architettonico appare bianco, concepito da Wright da una struttura in cemento armato e acciaio: materiali combinati tra loro per rendere l'architettura ignifuga e antisismica.

Wright struttura l'edificio secondo quattro piani abitabili, che vanno letti dall'alto verso il basso: il corpo circolare principale a cui si accede dalla lunga passerella, presenta due stanze vetrate alla sommità conica che consentono di godere di una visione a 270° sul panorama circostante. Il piano principale, collocato alla quota più alta del terreno, è diviso in tre parti: residenziale, di servizio e di collegamento. L'accesso all'edificio avviene per mezzo di un percorso lungo, chiamato *Pierade* da Wright, che definisce longitudinalmente il corpo principale dello stabile. L'appendice che va ad aggiungersi alla loggia longitudinale è costituita dall'alloggio del custode, composto da un unico piano con camera, bagno e garage i cui ambienti sono inseriti in un corpo dalla pianta trapezoidale. L'elemento principale dell'edificio è raggiungibile invece attraversando il percorso panoramico lievemente degradante, chiuso su un lato e aperto sull'altro che avrebbe consentito di avere allo stesso tempo un corridoio coperto, protetto dalle raffiche di vento e pioggia da un lato e dall'altro che indirizzasse lo sguardo alla vista sull'oceano e sulla baia.

La *Morris House* al *main floor* accoglie la zona giorno, dove gli ambienti principali sono delimitati da una parete vetrata annessa alla terrazza, entrambe definite da forme circolari concentriche. Il soggiorno, unito alla cucina, è contraddistinto dal tipico elemento identitario del focolare, anch'esso racchiuso all'interno di volumi circolari.<sup>2</sup>

Nel piano è stato inserito inoltre uno

spazio adibito a *workspace* all'interno di pareti ortogonali e contraddistinto dalla presenza di un piccolo balcone semicircolare.

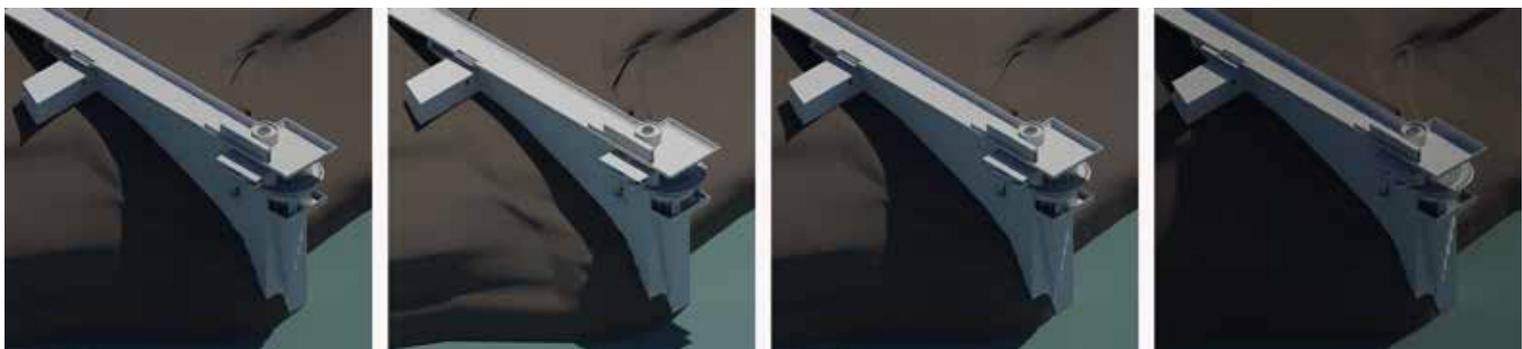
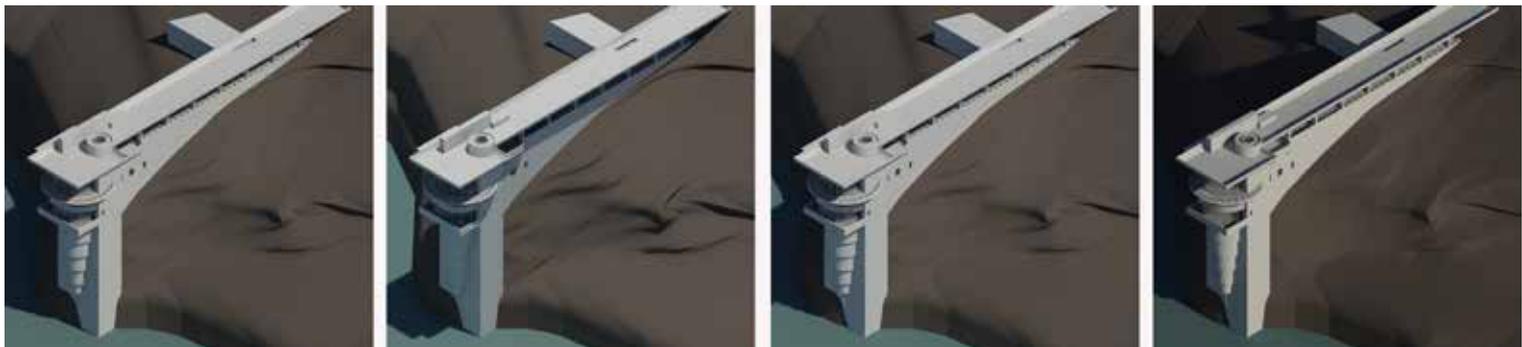
La copertura di tale livello è costituita da un giardino pensile praticabile, accessibile dalla rampa di collegamento fra piani. Il livello superiore del tetto giardino si presenta quindi come un'estesa terrazza, che avrebbe funto da isolamento per la casa dal sole e dalla pioggia.

Percorrendo le rampe di collegamento è possibile scendere al primo piano dell'abitazione, destinato alla zona notte della famiglia Morris: le camere da letto sono definite in due ampi settori circolari con le pareti vetrate, ai quali ambienti sono annessi bagni, studio, *dressing room*, e magazzini. Procedendo per la rampa, è raggiungibile il secondo piano interamente dedicato agli ospiti. In questo livello sono state inserite da Wright tre camere e diversi ambienti di servizio.

Il terzo piano, di dimensioni progressivamente più piccole visto l'inserimento nello sperone roccioso, sarebbe stato destinato ad accogliere gli ambienti per magazzino e cantina.

### **Analisi, ricostruzione tridimensionale e prototipazione**

La ricostruzione stereometrica dell'architettura di Wright è avvenuta basandosi sul confronto dei disegni autografi dell'architetto americano. Per la prima versione l'architetto produsse una serie diversificata di schizzi concettuali, planimetrie dei livelli abitativi, sezioni longitudinali e trasversali e viste prospettiche. Entro uno schema apparentemente scontato di una maglia quadrata di 2x2 m, Wright imposta la struttura architettonica. In questo reticolo ortogonale l'architetto sperimenta possibili variazioni di posizione degli spazi, facendo concreocere l'artificio architettonico con l'ambiente naturale. Il progetto vede l'impiego di schemi geometrici inconsueti, dove l'edificio prende forma attraverso la suddivisione di ambienti di superficie circolare, delimitati solo parzialmente da murature e dalle restanti parti trattate a superficie vetrata a tutta altezza. Un progetto che esibisce la coesistenza di simmetria e asimmetria, presente anch'essa nei volumi e negli spazi della natura. Le operazioni di traslazione, ribaltamento,



traslazione, slittamento in diagonale dei volumi primari di sfera, cilindro e cubo sono un chiaro richiamo al metodo froebeliano dei Kindergarten, dove i solidi progressivamente sezionati e suddivisi in corpi di dimensioni più piccole e le cui superfici piane di forma geometrica (quadrangolari, triangolari) acquisiscono un'autonomia progressiva e si predispongono ad intrecci, a costruzioni a spirale e a combinazioni progressivamente più complesse nell'intento pedagogico di far comprendere, attraverso le leggi del contrasto e della conciliazione delle forme, la complessità e la totalità dell'universo.<sup>3</sup> L'impiego di tali figure convesse è riscontrabile inoltre in molti edifici – concepiti anche ad emiciclo – dove le architetture vengono generate secondo compenetrazioni o intersezioni di corpi solidi cilindrici e suddividendo gli ambienti interni a raggiera.

L'elemento circolare è riscontrabile nei progetti di case ad emiciclo ed emiciclo solare quali la Herbert Jacobs House

Il (*Solar Hemicycle*) a Middleton nel Wisconsin (1943-1948), progettata un anno prima della prima versione per la *Morris House* nella quale la definizione della forma era strettamente legata agli studi bioclimatici di Wright sui principi di climatizzazione passiva (esposizione, isolamento e soleggiamento) secondo i quali la forma circolare avrebbe consentito l'accumulo ed il mantenimento del calore, murando l'edificio a nord e lasciando vetrate o aperte le superfici a sud. Il volume principale della *Morris House* richiama soprattutto la geometria e l'esposizione delle successive *Sol Friedman* a New York del 1948 e *David Wright House* in Arizona del 1950-1952.

I numerosi disegni prodotti da Wright per *Seacliff* presentano tuttavia delle difformità di trattazione nel numero dei gradoni del tronco di cono ribaltati, nella definizione dei parapetti, negli elementi di copertura, nelle scale e nelle aperture finestrate. Tra la documentazione dispo-

nibile infatti si sono riscontrate delle divergenze soprattutto tra i disegni planimetrici e la simulazione tridimensionale prospettica disegnata dall'architetto, che sono stati interpretati e approssimati ove possibile.

La definizione stereometrica dell'architettura è avvenuta per operazioni booleane di modellazione, che hanno consentito di definire in maniera ottimale le intersezioni e compenetrazioni tra prismi e volumi cilindrici componenti l'architettura. La tridimensionalità orografica dello sperone roccioso è stata effettuata basandosi anche in questa parte sulla traccia delle curve di livello disegnate da Wright in alcuni suoi disegni planimetrici esecutivi. Per comprendere la questione relativa all'esposizione e al soleggiamento dell'edificio, e verificare l'ipotesi di uno studio bioclimatico di Wright – come in quegli

**in alto**  
Assonometrie sud-ovest di *Seacliff I*. Modello geolocalizzato e simulazione incidenza dei raggi solari in coincidenza di solstizi ed equinozi alle ore 12.00. 20 marzo – 20 giugno – 22 settembre – 21 dicembre 1944.

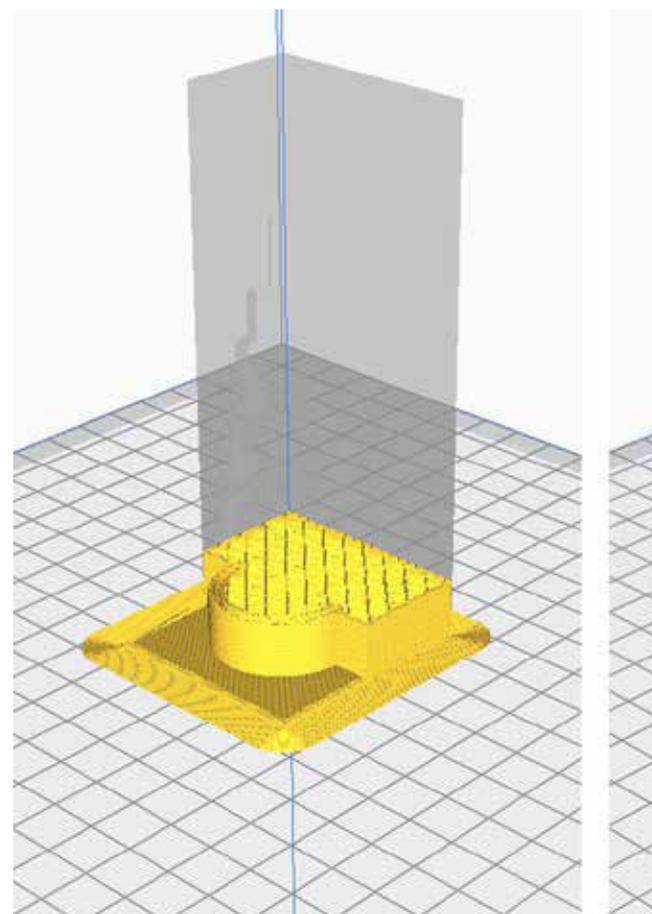
Assonometrie nord-ovest di *Seacliff I*. Modello geolocalizzato e simulazione incidenza dei raggi solari in coincidenza di solstizi ed equinozi alle ore 12.00. 20 marzo – 20 giugno – 22 settembre – 21 dicembre 1944.

anni stava avviando nei suoi progetti abitativi – il modello digitale è stato geolocalizzato a San Francisco e sottoposto ad una serie di simulazioni di illuminazione naturale impostate nelle quattro giornate di solstizio ed equinozio nel 1944<sup>4</sup> a mezzogiorno.

In ultima analisi si è proceduto alla definizione fisica della *Morris House* in scala 1:200, attraverso le recenti applicazioni di prototipazione rapida FDM.

L'edificio in tale fase ha visto il ragionato sezionamento e orientamento di parti per consentire il procedimento di stampa delle particolari geometrie, predisponendo ove necessario l'inserimento di supporti rimovibili per la generazione di particolari elementi a sbalzo.

Le diverse porzioni assemblate hanno definito il modello dell'edificio nella sua interezza, le cui superfici sono state trattate per rimuovere il sedime a strati del processo di realizzazione. Le pareti a vetro sono state invece rese per mezzo di fogli in acetato. L'impiego della stampa 3D è risultato essere uno strumento utile, preciso e versatile nella definizione e nella comprensione di un'architettura – in questo caso non realizzata, dalle forme geometriche complesse.



1

L'edificio doveva collocarsi presumibilmente in un lotto situato al 830 El Camino del Mar, in un quartiere arroccato nella parte nord-occidentale di San Francisco, tra Lincoln Park ed il presidio di China Point.

2

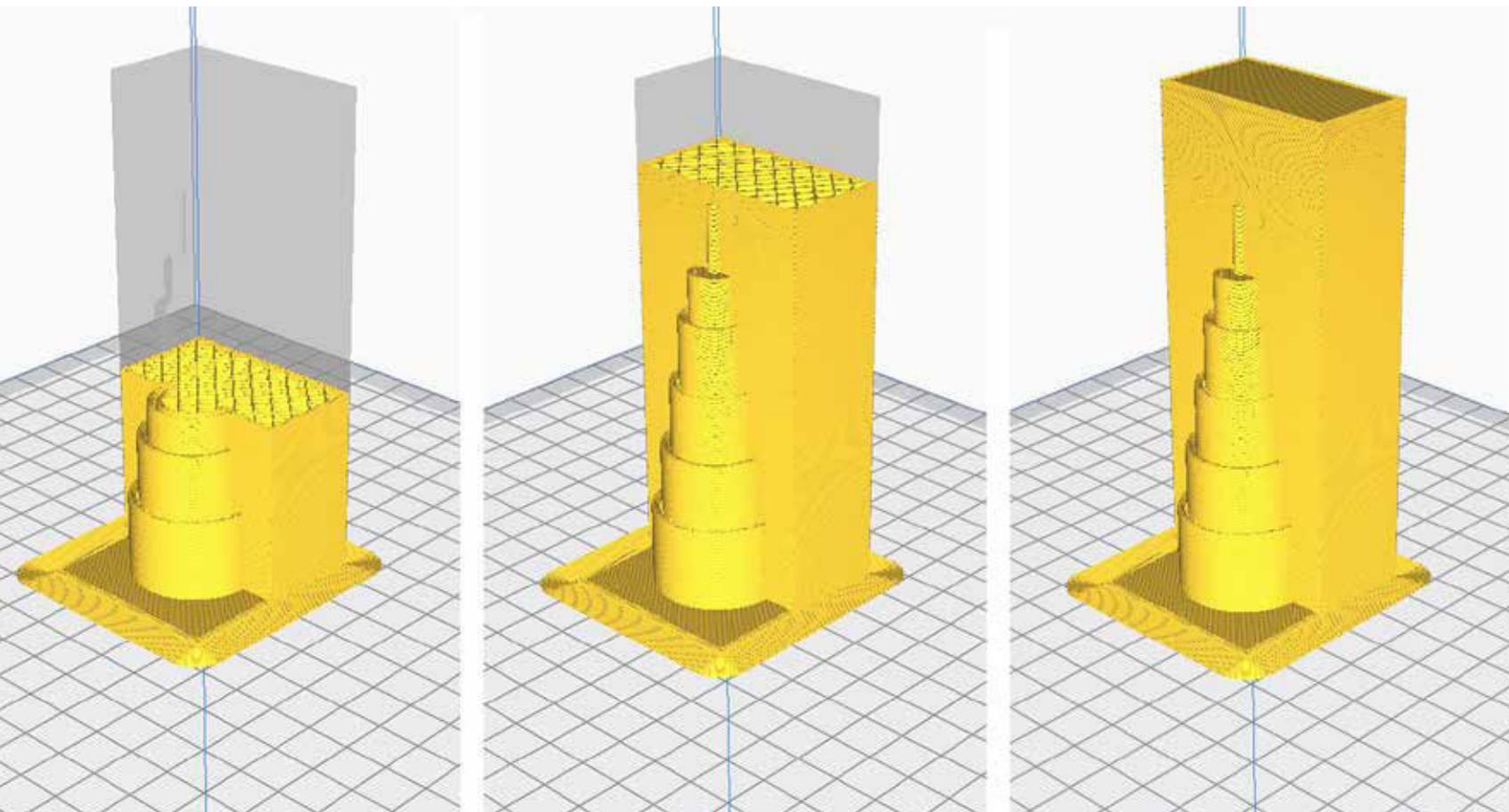
L'elemento del caminetto semicircolare è distinguibile anche nella David Wright House in Arizona del 1952.

3

Il pedagogo Friedrich Fröbel, analogamente a Wright, contribuì alla formazione di diverse generazioni e fra i tanti di alcuni artisti come Kandinskij, Klee e Mondrian. (Semerani, 2013: 111; McCarter, 2006: 26; Cronon, 1994: 17 e succ.).

4

Il 1944 era un anno bisestile.



## Riferimenti bibliografici

Alfonsin, A. (1994), 'Frank Lloyd Wright e il Modernismo', in *Frank Lloyd Wright Architetto 1867-1959*, Milano, Electa.

Benevolo, L. (1973), *Storia dell'architettura moderna*, Roma-Bari, Laterza.

Cronon, W. (1994), 'Unità incoerente: la passione di Frank Lloyd Wright', in *Frank Lloyd Wright Architetto 1867-1959*, Milano, Electa.

McCarter, R. (2008), *Frank Lloyd Wright*, Torino, Bollati Boringhieri.

Pfeiffer, B. B. (1999), *Treasures of Taliesin: Seventy-seven Unbuilt Designs*, San Francisco, Pomgranate.

Pfeiffer, B. B. (2001), *Frank Lloyd Wright Designs: The Sketches, Plans, and Drawings*, New York, Rizzoli.

Scully, V. J. (1960), *Frank Lloyd Wright*, Milano, Il Saggiatore.

Semerani, L. (2013), *Incontri e lezioni. Attrazione e contrasto tra le forme*, Napoli, Clean Edizioni.

Zevi, B. (1950), *Storia dell'architettura moderna*, Torino, Einaudi.

Zevi, B. (1979), *Frank Lloyd Wright*, Bologna, Zanichelli.

Zevi, B. (1994), *Architettura: concetti di una controstoria*, Roma, Newton-Compton.

## Alberto Sdegno

Università degli Studi di Udine - Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura  
[alberto.sdegno@uniud.it](mailto:alberto.sdegno@uniud.it)

## Veronica Riavis

Università degli Studi di Udine - Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura  
[veronica.riavis@uniud.it](mailto:veronica.riavis@uniud.it)

**in alto**  
 Importazione su software di slicing e gestione stampa 3D di uno dei volumi componenti la *Morris House*. Porzione da prototipare ribaltata per favorire il procedimento realizzativo, presenza di brim per adesione al piano di stampa e reticolo riempitivo a griglia.



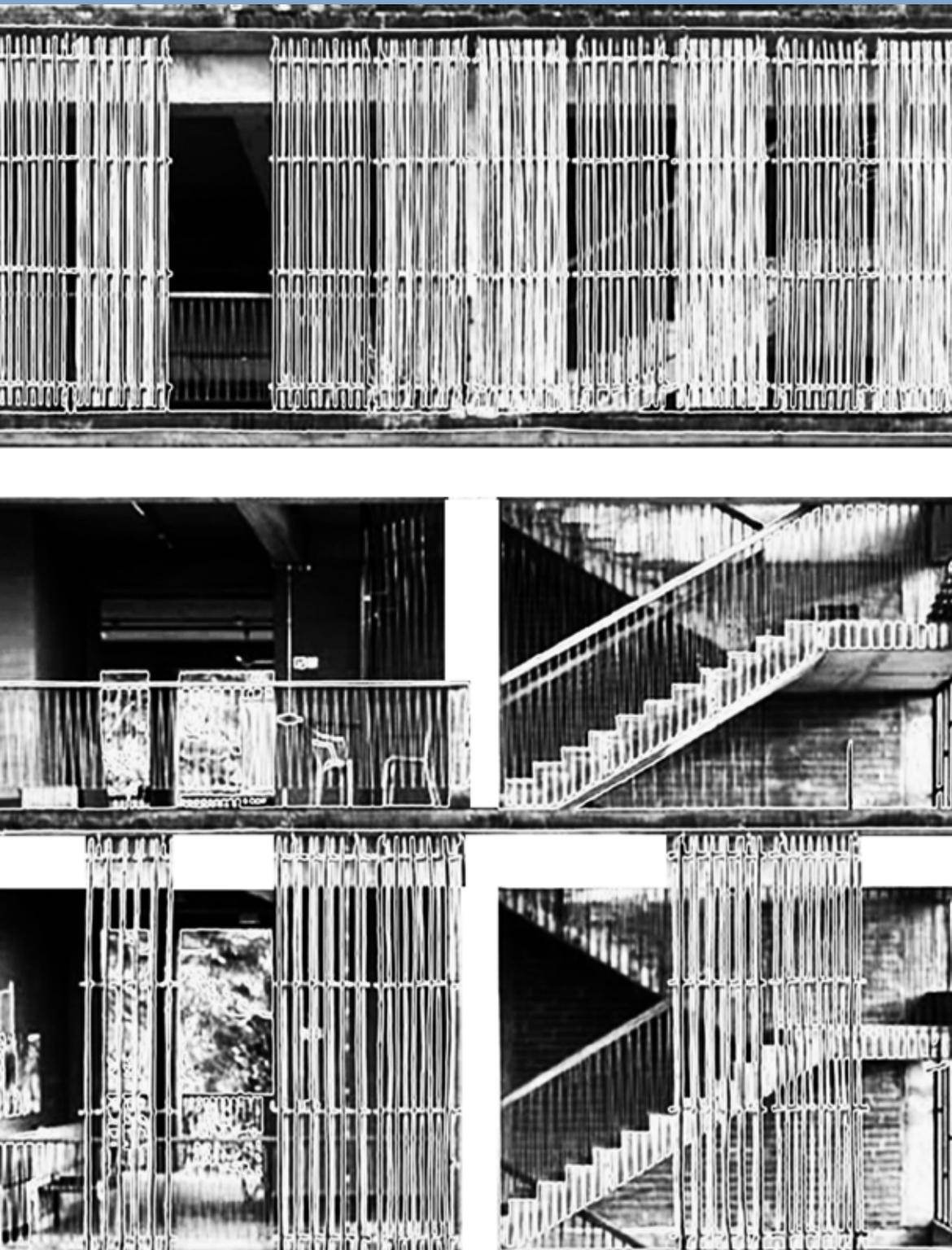


Prototipo fisico in scala 1:200 della *Morris House Seacliff I* di Frank Lloyd Wright realizzato attraverso le tecniche di prototipazione rapida FDM.



**LA TEORIA DELLO *STOFFWECHSEL*.  
TRASFIGURAZIONE SOSTITUTIVA IN  
ARCHITETTURA E SUOI PASSAGGI**

Christiano Lepratti



## Abstract

The text describes some aspects of Semper's *Stoffwechsel* theory (*Stoff*: material, *wechsel*: change) the meaning it had and has for the architectural debate. The transition from nomadic huts and tents to stone Architecture, from the wooden temple to the temples made to last forever, and in general all the passages of "replacement transfiguration" have marked the milestones in the history of Architecture, announcing turning points, changes of paradigm, technological revolutions, nowadays the reinforced concrete that deeply affected our way of building, suggesting a new relationship between civil Architecture and monument.

The *Stoffwechsel* theory is not understandable if we do not consider it together with the other great theoretical contribution of Semper, the *Bekleidungsprinzip* (literally: the closing principle). For Semper, Architecture is made of core and envelope. But while the envelope can change to accommodate the epochal, cultural and technological innovations, the core and its spatial laws remain unchanged. It is the space generated by the structure that represents the stable and permanent element. Semper's attention in his writings highlights the envelope. It is one of his contemporaries, the historian Gustav Schmarsow who, with controversial arguments against Semper, unexpectedly proposes the interpretative key to understand the mutual relationship between space and structure.

The Cartesian space that gives order and rationalizes man's work, represents the immutable principle of Architecture. It is a principle that is found both in the shelter as well as in the monument. It is the materials and proportions that make the difference. The core remains unchanging. This is demonstrated by Mies van de Rohe's invention of the curtain wall, which dematerialises the envelope baring the space it contains.

In the illustrated examples, very different buildings are compared, starting from the *Maison Dom-ino*. In each example the structure is highlighted as a lowest common denominator. The paper ends with the comparison between an office building in Belgium and the multipurpose building of an Indian Academy. Both spaces are defined by the pattern of regular pillars and delimited by a transparent glass envelope in the Belgian design and by the semi-transparency of a bamboo trellis in the Indian design. The envelope is the variable element that gives the building its character and appearance. The structural distance between the pillars and consequently the space it contains is the same. In this comparison, the principle of universal space generated by the structure becomes evident.

da sinistra  
 Progetto della Camera di commercio di Kortrijk  
 (Belgio), Office KGDVS, 2010, (2020).  
 [Christiano Lepratti].

Progetto della Avasara Academy a Lavale  
 (India), studio Case Design, (India), 2013, (2020).  
 [Christiano Lepratti].

La teoria architettonica dello *Stoffwechsel* (da *Stoff*: sostanza materiale e *Wechsel*: cambio, passaggio) interpreta l'affacciarsi dell'Architettura nella storia e il suo divenire manifestazione culturale e attività artistica come espressione delle implicazioni derivanti da un passaggio di stato e di sostanza da un materiale a un altro. Il passaggio, inteso come trasfigurazione intellettuale, riguarda il significato che un materiale acquista (o perde) in relazione al suo ruolo nella composizione architettonica. Gottfried Semper parla di *Stoffwechsel* nel primo volume del suo *Der Stil in den technischen und tektonischen Künste* (Semper, 1860a), nel *Discorso sull'Architettura*, ma la relazione tra l'Architettura e la metafora dello *Stoffwechsel* può essere fatta risalire a quanto dice Vitruvio sull'origine lignea del tempio di pietra greco (*De architectura* IV, II, 2). Mentre in Vitruvio la riflessione è limitata al rapporto tra Architettura in legno e Architettura in pietra, la questione dell'arco gotico e le riflessioni sull'Architettura in ferro nel suo manifestarsi nel corso del XIX secolo sono da attribuirsi a Semper, ma soprattutto a Semper è da attribuire l'ampliamento dello spettro dei significati attraverso l'inclusione delle tecniche artigianali, in particolare quelle della lavorazione dei tessuti e delle ceramiche. Le suggestioni legate alla metafora dello *Stoffwechsel* sono tutt'ora rilevanti e la posizione che considera Semper un anticipatore del moderno (Nerdinger, 2004) può essere dilatata rintracciando i germi latenti del suo pensiero nella critica di alcune delle istanze più recenti del dibattito architettonico contemporaneo, in particolare in due di queste: l'importanza crescente dell'involucro nell'Architettura e la conseguente età aurea del *curtain wall* (nella sua accezione originale di sipario, tessile, che separa la scena della vita domestica e il mondo) e l'attenzione per la struttura e la sua capacità di generare spazi capaci di recuperare quell'ordine sotteso alla forma, ordine che resiste proprio laddove sembrava essersi dissolto, nascosto nelle pieghe imprevedibili delle informi agglomerazioni urbane distribuite sul pianeta, nei loro spazi e nei costumi e comportamenti di chi li abita.

Ma prima di scoprire gli inaspettati epigoni della teoria di Semper (come accadrà nella parte finale di questo scritto) e l'at-

tualità della teoria dello *Stoffwechsel*, occorre partire dall'inizio, dal suo principio: che cosa viene effettivamente convertito? Cosa implica il passaggio? La risposta unica è che nel corso di una trasformazione il materiale iniziale è diverso dal materiale finale e questo passaggio contempla in genere una variazione di valore, quindi il risultato non sottende necessariamente qualcosa di esclusivamente materiale. La trasformazione alchemica di un materiale in oro, ad esempio, comporta un aumento di valore che non dipende dalla condizione iniziale. Semper nel suo testo, a sua volta, definisce la cornice ideologica dello *Stoffwechsel*, e lo fa nel contesto del suo *Bekleidungsprinzip* (letteralmente "principio dell'abbigliamento"), secondo il quale l'Architettura è determinata dal suo involucro esterno (abito) e non dalla sua sostanza materiale.

L'intero libro di Semper consiste nel tentativo di rispondere alla domanda iniziale formulata nella definizione dello *Stoffwechsel* ovvero: cosa è rimasto del *Bekleidungsprinzip* dopo che il «mistero della trasfigurazione ha liberato la costruzione dall'accusa di essere mera questione strutturale e tecnica e quindi intrinsecamente materiale, trasformando il rifugio in monumento e facendo così emergere l'Architettura reale» (Semper, 1860b)? Al pari del «Cristo la [cui] materialità corporea esiste solo come apparenza di un'essenza di condizione superiore, nella quale si trasforma» (Semper, 1860c). Semper concepisce lo *Stoffwechsel* architettonico come la trasfigurazione del materiale (inanimato) in spiritualità (animata).

A Semper interessa la trasfigurazione sostitutiva, non la transustanziazione. Dopo il passaggio, nella trasfigurazione, ciò che viene sostituito rimane solo in traccia, viene superato da ciò che lo sostituisce, il nuovo che lo assorbe, lo trasforma e lo controlla.

Le ragioni dell'Architettura sono da ricercarsi nell'Architettura stessa, nel linguaggio e nel suo evolversi, e sono imprescindibilmente legate al principio dell'abbigliamento inteso come prima affermazione architettonica. In questo Semper è influenzato dagli studi coevi sul linguaggio e sulla formazione dei significati. La parola muro (*Wand*) e la parola abito (*Cewand*) hanno un carattere paradigmatico, avendo radice comune e stesso

significato originale in tutte le lingue germaniche.

Il filo conduttore del suo lavoro teorico è la ricerca del senso originale dell'Architettura. La sua proposta interpretativa è formulata nella *Bekleidungstheorie*, nella relazione tra materia e involucro, ornamento e struttura. Il ruolo della superficie (pelle o rivestimento) è all'origine della definizione spaziale. L'involucro ha priorità sul nucleo costruttivo già dalla sua origine tessile. Come conseguenza di queste riflessioni la convinzione per cui «il rivestimento delle pareti è all'origine del concetto di spazio architettonico» e che «gli inizi della costruzione coincidono con gli inizi della scrittura» (Semper, 1849a).

«L'autore per non essere frainteso non prenderà a prestito un'immagine dal regno della fantasia, ma piuttosto dall'etnologia l'immagine di un esemplare altamente realistico di struttura in legno, per presentarla al lettore come l'equivalente della capanna primitiva vitruviana in tutti i suoi elementi» (Semper, 1849b). Semper si riferisce, all'illustrazione del modello di una capanna di bambù caraibica, esposto all'esposizione internazionale del 1851 a Londra. con dei semplici tappeti a definirne l'involucro.

Il fatto che la capanna caraibica fosse in bambù è cruciale per le sue argomentazioni, l'origine lignea del tempio di pietra greco è infatti per Semper il punto di partenza per l'articolazione culturale e tettonica degli elementi essenziali dell'Architettura.

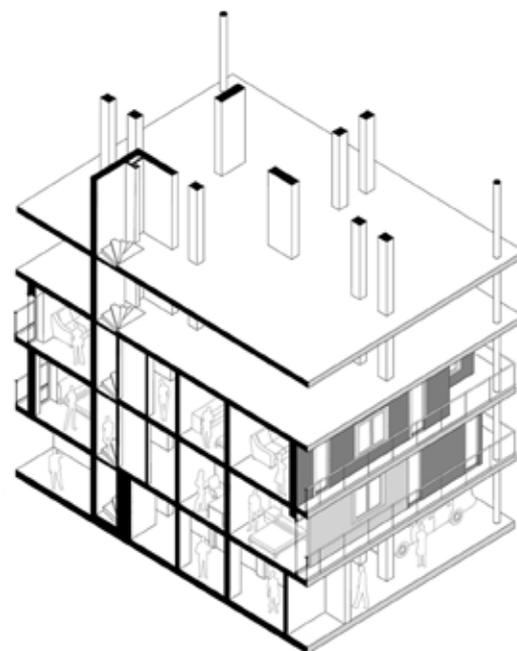
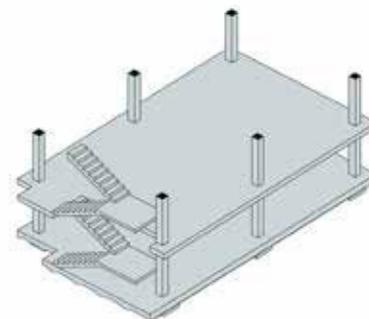
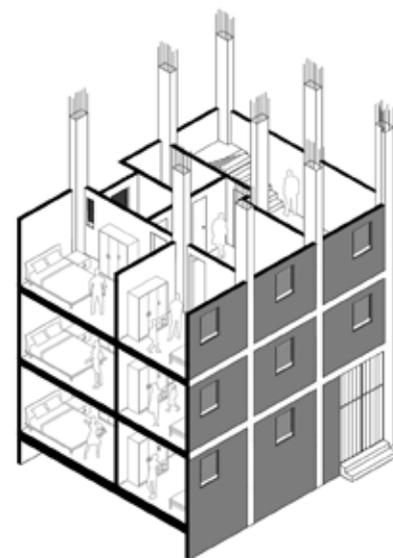
Anche il *Crystal Palace* di Paxton è interpretabile come una replica dei principi della capanna, come spiega lo stesso Semper: «in aggiunta alle tende previste per proteggere dal sole furono appesi all'interno del palazzo tessuti e tappeti come divisori, facendo in modo che così si materializzasse il tipo originale della forma più primitiva di Architettura, sia pure realizzato inconsapevolmente» (Semper, 1851). Dal suo punto di vista, il carattere "primitivo" dell'edificio si manifesta nella teorizzata separazione tra nucleo e involucro. Lo stesso Paxton si è espresso in una descrizione del *Crystal Palace* in sintonia con il pensiero di Semper, reimpiegando il nucleo argomentativo centrale della *Stoffwechseltheorie* e facendo un parallelo indiretto tra il binomio legno e tessuto con quello di ferro e vetro: «le nervature

a destra dall'alto

Modello di self-build housing Ashwa'eyat, Cairo.  
[Midia Mustafa, 2019].

Maison Dom-ino, Le Corbusier, 1914.  
[Midia Mustafa, 2019].

Progetto Grundbau und Siedler, modello di self-build housing, BeL, 2013 Berlino.  
[Midia Mustafa, 2019].



di ferro formano come un tavolo sul quale una tovaglia è stesa in forma di copertura di vetro» (Paxton, 1852).

### **Involucro**

La completa separazione tra struttura e rivestimento avviene nell'Architettura del Moderno con il *curtain wall* di Mies van der Rohe, che contiene nel nome *curtain* (tenda o sipario) in modo esplicito la reminiscenza del materiale tessile (*Vorhangsfassade*). Il *curtain wall* interpreta al meglio l'aspirazione alla totale separazione tra nucleo e rivestimento. Con l'invenzione del *curtain wall* si compie il percorso di trasfigurazione sostitutiva del materiale, il passaggio da materiale (inanimato) a spirituale (animato). Il vetro di Mies, che percettivamente (e idealmente) quasi non esiste, concretizza l'idea della trasfigurazione sostitutiva che si compie attraverso una serie di passaggi simultanei, da materiale a immateriale, da visibile a invisibile, da massiccio a trasparente, da materico a "spirituale", confermando come la materialità del corpo esista solo come l'apparenza di un'essenza di condizione superiore, nella quale si trasforma. Questo punto d'arrivo conferma l'efficacia della lettura di Semper della storia dell'Architettura e conferisce al *Bekleidungsprinzip* un'aura quasi profetica. Se infatti, come nota Kenneth Frampton, non senza una certa preoccupazione, l'Architettura contemporanea è condannata ad essere non più un'Architettura di spazio (per via degli interni consegnati all'ingegnerizzazione e alle richieste prestazionali ed economiche della committenza) è evidente come il percorso indicato da Semper, che parte dalla capanna primitiva caraibica, accompagna le rivoluzioni tecnologiche dall'Architettura gotica al neo-eclettismo del *Crystal Palace*, influenza (anche attraverso distorsioni interpretative) Otto Wagner (1896), la Borsa di Amsterdam di Hendrik Petrus Berlage (1896-1903), fino al *curtain wall* di Mies van der Rohe, anticipi il presente fornendogli argomenti per il dibattito sul rapporto tra tecnica e spazio. Ma l'Architettura teorizzata da Semper si sottrae veramente al ruolo di *Raumgestalterin* (arte della *Gestaltung* dello spazio), come osserva criticamente August Schmarsow, coevo e conterraneo di Semper? Oppure corrisponde all'idea per cui è la tecni-

ca a definire lo spazio, come nel *Crystal Palace*, che produce un «puro involucro del nulla»? (Gargiani, R. Lampariello, B. 2019)

### **Coincidenza tra struttura e forma**

Schmarsow muove la sua critica a Semper ribaltando i termini del problema: «Un comporre superficiale di natura puramente tecnica e decorativa, un copia e incolla di forme stilistiche ereditate e giustapposte alla struttura di natura costruttiva e funzionale» (Schmarsow 1894a).

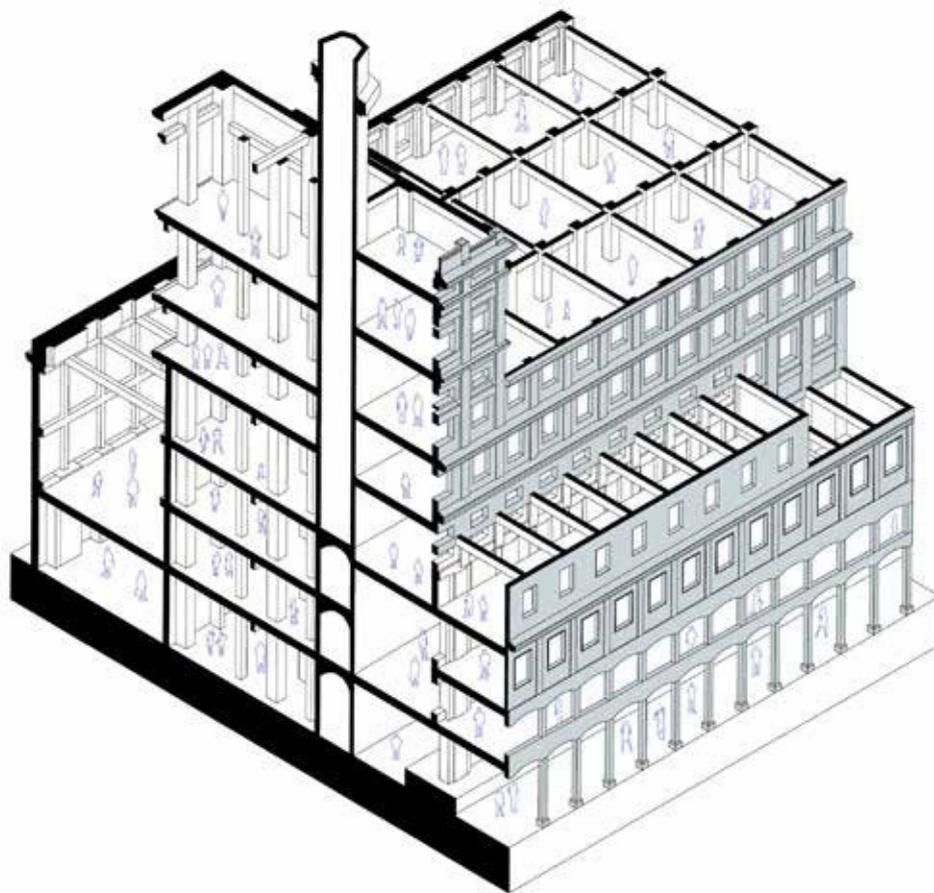
In aperta critica a Semper, l'Architettura è per Schmarsow l'arte della costruzione dello spazio, non la *Baukunst* su cui si è focalizzato il dibattito tedesco negli anni successivi. Nel suo *Das Wesen der Architektonischen Schöpfung* (Schmarsow 1894b) la misura dello spazio è ricondotta alla sua dimensione cartesiana, dove l'origine degli assi è l'uomo, sottendendo un'idea universale che stabilisce indirettamente una relazione tra il tempio di *Hatshepsut*, la *Stoa* di Attalo, il *Berolinahaus* di Behrens o la *Capella sull'autostrada* di Guignard e Saner nel Canton Uri, tra l'*Ashwa'eyat* dei quartieri informali del Cairo e il sistema della *Polikatoikia* di Atene, o il progetto *Grundbau und Siedler* dello studio berlinese BeL.

Per Schmarsow infatti: «lo spazio è contenuto nel monumento come pure nella capanna in bambù rivestita di pelli animali e stuoie» (Schmarsow 1894c). Ma cosa hanno in comune monumento e capanna, la *Stoa* di Attalo con le case *Gecekondu* di Istanbul? Uno spazio geometrico modulato, che genera forme necessarie per dare «ordine anche nel mondo esterno». Lo spazio, quindi, generato sia dalla griglia astratta della *Casa del Fascio* che la struttura di una casa auto-costruita in telaio di cemento armato, in quanto quintessenza della volontà ordinatrice: «la misura, che costringe il caos a diventare forma logica, univoca, matematica» (Tafuri, 1969).

Il minimo comune denominatore tra il monumento e la capanna, oltre lo spazio cartesiano, diventa così la riduzione della forma architettonica alla sua esigenza più elementare, più necessaria, più generale: «una riduzione cioè alle forme geometriche cubiche, che rappresentano gli elementi fondamentali di ogni Architettura». Riduzione a spazio universale generico e irriducibile che trova nella cel-

a destra dall'alto  
*Silos Hennebique*, Hennebique, Genova, 1901.  
[Midia Mustafa, 2019].

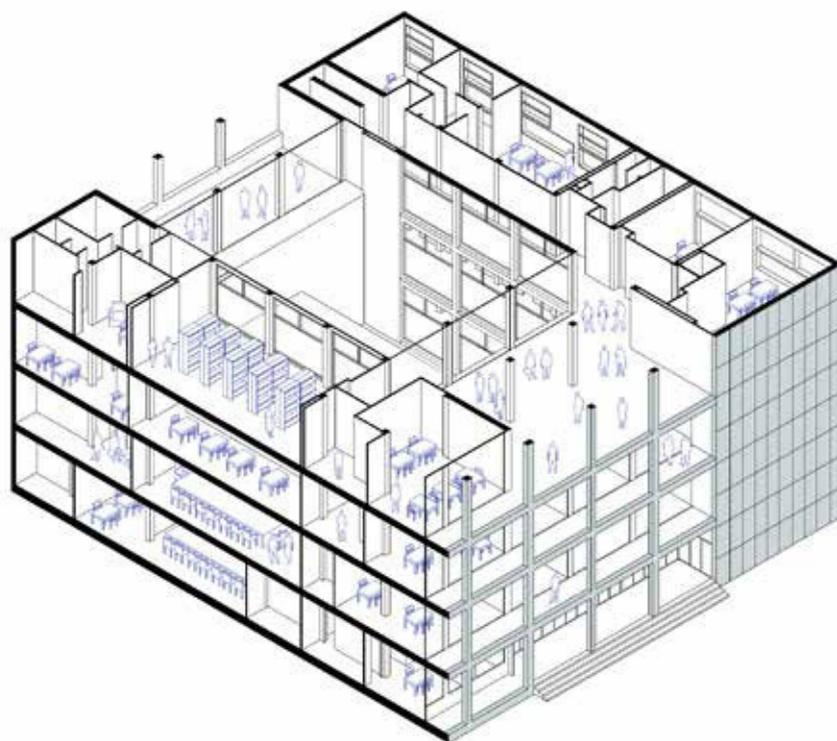
*Casa del Fascio*, Terragni, G. Como, 1936.  
[Midia Mustafa, 2019].



lula *Dom-ino* di Le Corbusier una delle sue espressioni più essenziali, quasi un reperto archeologico più che Architettura, fatta di soli pilastri e solai, utilizzabile indifferentemente come modulo base dell'*Immeuble-villa*, della *Ville pour trois millions d'habitant*, del *Plans Voisin* per Parigi o della costruzione di Atene nel secondo dopoguerra. E alla riflessione si potrebbero aggiungere gli spazi prodotti dalla struttura brevettata da Hennebique, dall'acciaio dei grattacieli della Scuola di Chicago e oggi dalle torri in struttura lignea. Spazi dove la scelta del materiale, a parte qualche accorgimento relativo alla distanza tra i pilastri e allo spessore degli elementi, non altera la forma generata, che rimane stabilmente prigioniera di una griglia isotropa di colonne e aperture.

### Spazio universale

Nel progetto per la *Camera di commercio* di Kortrijk (Belgio, 2010) lo studio Office ricorre alla nuda griglia strutturale come elemento ordinatore dello spazio, per altro una costante di molti progetti dei due architetti belgi. Sull'edificio è steso un *curtain wall* di vetro. La griglia composta da solette di più di 60 cm di spessore, giustificate da luci di 9 metri tra pilastri poco più sottili delle solette, contrasta con gli esili profili verticali della facciata sulla strada. I profili sono slittati rispetto ai pilastri in modo che la lettura dei due spartiti geometrici della griglia e delle finestre



non si sovrapponga, rimanendo separati e entrambi riconoscibili, dichiarando così una sorta d'indipendenza reciproca. Il progetto si definisce nel rapporto misurato tra griglia e involucro, entrambi ridotti alla soglia della pura astrazione.

La *Avasara Academy* a Lavale, dello studio *Case Design*, (India, 2013) (IMMAGINE 7) è un campus composto da sette edifici simili, con aule ai primi due piani e residenze agli ultimi due. Così come nella camera di commercio di Office, lo spazio è definito da un telaio di cemento armato, ed è la sua struttura nuda a conferire il carattere figurativo dominante alle architetture dei manufatti che lo compongono. Accenni all'organizzazione interna si intuiscono solo nel variare di alcuni *frames* di facciata, con infissi o tamponature di mattoni. Altrimenti la facciata è aperta, o rivestita da canne di bambù intrecciate a sostituire idealmente il vetro del progetto belga.

In questi due esempi così lontani, campioni di programmi così diversi, prende corpo l'idea che lo spazio sia vivo e che possa esistere una sua accezione essenziale e permanente, ma più che lo *space without content* di Office sarebbe il caso di parlare di uno *space to fill with contents*, a dimostrazione della sua adattabilità, «the Barest Form in which Architecture Can Exist» (Aureli, 2011).

Nei due progetti prende forma l'idea che la struttura costruttiva di Semper possa

coincidere con l'idea dello spazio cartesiano di Schmarsow, che il nulla del *Crystal Palace* sia in verità colmo delle corrispondenze proprie di uno spazio razionale cartesiano, avvolgibile come il *Crystal Palace* con un rivestimento che può cambiare assecondando di volta in volta mutevoli necessità e attribuzioni di senso senza condizionarne la qualità spaziali. In questi esempi di rapporto tra involucro e nucleo attraverso la dimostrazione dell'intercambiabilità dei materiali, che da bambù passano ad essere vetro, ma ugualmente potrebbero passare ad essere mattoni o plexiglas, si compie la profezia di Semper e il suo mistero della trasfigurazione. Ed è così che si libera «la costruzione dell'accusa di essere mera questione strutturale e tecnica e quindi intrinsecamente materiale, trasformando il rifugio in monumento e facendo così emergere l'Architettura reale».

## Riferimenti bibliografici

Aureli, P.V. (2011), *The Barest Form in which Architecture Can Exist: Some Notes on Ludwig Hilberseimer's Proposal for the Chicago Tribune Building* "The City as a Project" [Online]. Disponibile in: <http://thecityasaproject.org/2011/10/the-barest-form-in-which-Architecture-can-exist-some-notes-on-ludwig-hilberseimer's-proposal-for-the-chicago-tribune-building/> [12 giugno 2020].

Gargiani, R. Lampariello, B. (2019), *Il Monumento Continuo di Superstudio. Eccesso del razionalismo e strategia del rifiuto*, Sagep, Genova, 195.

Nerdinger, W. (2004), 'Gottfried Semper – ein Vorläufer der Moderne? Wirkungsgeschichten als denkende Umbildung', in Claus, S. (ed.) *Architektur weiterdenken*, Werner Oechslin zum 60. Geburtstag, Zürich, gta, 296-311.

Paxton, J. (1852), *Report of the commissioner appointed to inquire into the Cost and Applicability of the Exhibition Building in Hyde Park*, London, 22.

Schmarsow, A. (1894), *Das Wesen der Architektonischen Schöpfung*, Hiersemann, Lipsia, 30.

Semper, G. (1849), *Vergleichende Baulehre*, Zurigo, gta Archiv / ETH.

Semper, G. (1851), *Die vier Elemente der Baukunst*, Vieweg, Braunschweig, 57.

Semper, G. (1860) *Der Styl in den*

*technischen und tektonischen Künste*, Francoforte sul Meno, Verlag für Kunst und Wissenschaft, 229.

Tafari, M. (1969) 'Per una critica dell'ideologia architettonica' in *Controspazio* 1, Bari, Edizioni Dedalo, 60.

## Christiano Lepratti

*Architetto, Professore associato di composizione architettonica e urbana, Dipartimento Architettura e Design - dAD, Scuola Politecnica di Genova*  
[christiano.lepratti@unige.it](mailto:christiano.lepratti@unige.it)

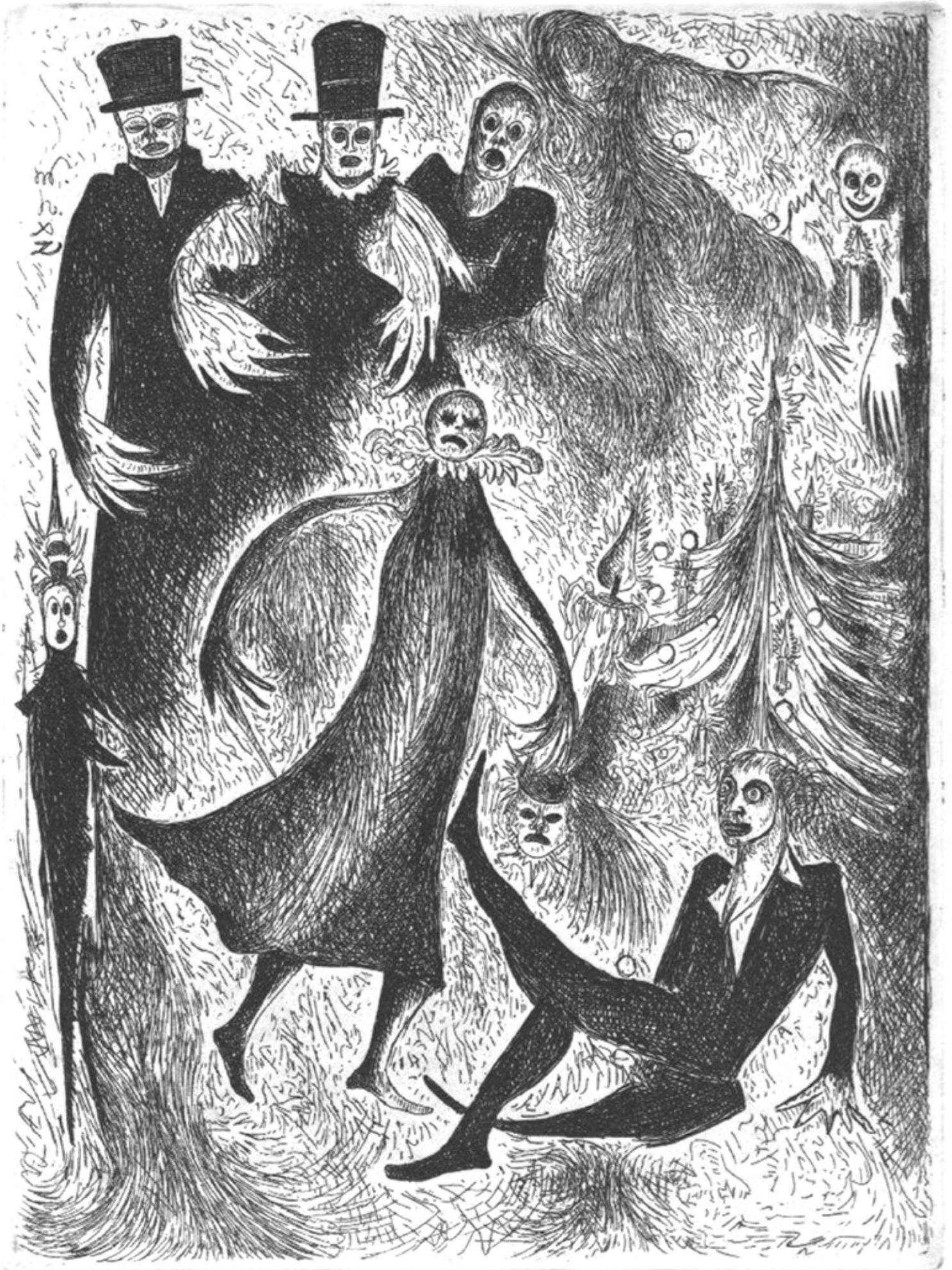
# PASSAGGI DI CONSEGNA

Manuel Gelsomino

## Abstract

The great storytellers of history always have been entrusted with the task of showing an image of society and of the time in which they live. Through the narrative technique they have been able to take sides with the different classes of society. The role of this technique is to report images as sincere as the real ones and to give with them the knowledge to meet the future. Charles Dickens is the first author analyzed. Dickens' stories provide a basis for investigating his position within 19th century society. Re-reading the critiques of *Hards Times* it make it easier to bring Dickens' stories closer to the English bourgeois class. This distance from a real image of society allows us to continue our research through other authors. In Hebel's *Tesoretto dell'Amico di casa Renano* we find that narrative technique that comes directly from the culture of oral tradition. Through his stories we see how they were able to give advice and suggestions to every social class. The sad heritage of the first decades of the 20th century will lead us to Walser's tales. Silence together with the ability to disappear into the lower layer of society will show themselves as the most powerful weapons of his stories. Surrendering to the world to heal ourself.

Acquaforte su rame per l'edizione italiana  
del libro su Dickens *Un albero di Natale*.  
[Mirando Haz, 1979].



38

38

no. 100 1929

Vi dev'essere un'attitudine speciale in chi riesce, in un colpo d'occhio, a congegnare un'immagine semplice e sincera della società e del tempo in cui vive.

Virtù conferita da una naturale disposizione spirituale e dalla tensione morale che rende il talento del quale si dispone qualcosa di affatto più prossimo ad un mestiere che alla semplice arte libera. Mestiere questo che, simile al soffiatore di vetro, riesce a ricavare dalla massa informe del tempo immagini dove storia e società prendono il posto che gli spetta. Mestiere il cui risultato giunge assai meno da una pedissequa determinazione che mediante l'esposizione di infinite variabili e intrecci. Mestiere i cui strumenti più affilati sono anche i più antichi, ed eterni.

Non vi è immagine che colpisca nel segno, che lasci un'impronta sulla definizione della società, che non abbia attinto in modo diretto o meno dalla memoria collettiva. Memoria, questa, che non può fare a meno di essere assimilata da quella privata e diventare conoscenza. Unico modo per espandere la conoscenza è quindi quello di tramandare la memoria; e dove, nella sua trasmissione, il seme della memoria viene coltivato, lì germoglia il mestiere del narratore. Al linguaggio narrativo spetta quindi il compito di tramandare la memoria collettiva, l'immagine della società e del mondo, così da offrire all'ascoltatore un consiglio per il presente e un dono per il futuro. Così colui che ascolta una storia è immediatamente in grado di narrarla e di perpetuare il passaggio di consegna al prossimo ascoltatore.

Attraverso il modo in cui le parole del narratore riescono a definire un'immagine della storia, così si afferma il suo ruolo nella società nonché il suo lascito per il futuro.

Immerso negli anni della frenetica corsa industriale Charles Dickens decide di partire per un breve soggiorno presso l'agitata città industriale di Preston. Allo scoppio delle manifestazioni operaie nel Nord dell'Inghilterra, aveva fatto da contraltare il ritorno del timore borghese per una indesiderata rivoluzione. Dalla sua permanenza, lo scrittore riporta un articolo su due riunioni sindacali alle quali partecipa in disparte. Ben poco interesse per il movimento permea l'articolo che dà un parere tutto sommato positivo.

Il treno restituisce Dickens alla metropoli,

al treno spetta un ruolo rivelatore. Poiché nella velocità del ritorno lo scrittore mostra tanto la sua affinità con la città quanto una distanza dalle problematiche del resto del paese. La folla, come il caos delle grandi metropoli, stimola il divenire dei pensieri nella loro solitudine, vagare e divagare. «Per una settimana, quindici giorni, riesco a scrivere meravigliosamente in un luogo appartato; poi mi basta una giornata a Londra, per caricarmi e farmi ripartire; ma senza questa magica lanterna la fatica e il lavoro di scrivere giorno dopo giorno è enorme» (Benjamin, 2000: 477).

Il ritorno ambisce a confermare l'incantesimo predetto. Solitudine e tragitto agiscono sullo scrittore che nel 1854 pubblica a puntate settimanali un nuovo romanzo *Tempi Difficili*. La magia viene comoda alla necessità visto il calo delle vendite della sua rivista *Household Worlds*. Adesso la società scompare, non tutta, ma quella in fermento, quella che chiedeva un cambiamento, che non poteva essere ritratta se non nell'atto di crescere.

La distanza di una conoscenza cercata attraverso il vetro di un treno sa di timore della realtà.

Sembra inutile soffermarsi nel tentativo di trovare una parvenza di attualità, il mancato passaggio di consegna è implicito nelle aspirazioni economiche dello scrittore.

Seppur al racconto vengano assegnati dalla critica dell'epoca tratti degli ideali socialisti, ben pochi deboli elementi consentono di avvicinare il testo ad una reale posizione politica o sociale. Il desiderio di Dickens combacia con quello dei suoi lettori. Nessun altro mestiere sembra interessarlo al di là della scrittura; nessun lavoro viene ritratto nel suo essere, nessun ruolo merita dedizione al di là dello scrittore. Una distanza costante permette a Dickens di non addentrarsi eccessivamente all'interno delle dinamiche sociali.

«Quando Dickens descrive una cosa una volta, la si vede per tutta la vita. Ma in un certo senso la concretezza della visione è proprio un segno di ciò che a lui manca» (Dickens, 2014: 368).

Costretto negli occhi dell'osservatore casuale, al lettore è concesso di vedere solamente la superficie delle cose, un'immagine immutabile del mondo. Nessuna reale immagine della storia può essere attribuita ai testi di Dickens, che attraverso la tec-

nica del romanzo può solo esprimere un *ricordo interiore*.

Sembra lecito, se si vuol perpetuare la ricerca di quel passaggio di consegna che consente di osservare la società e i suoi processi storici, guardare altrove.

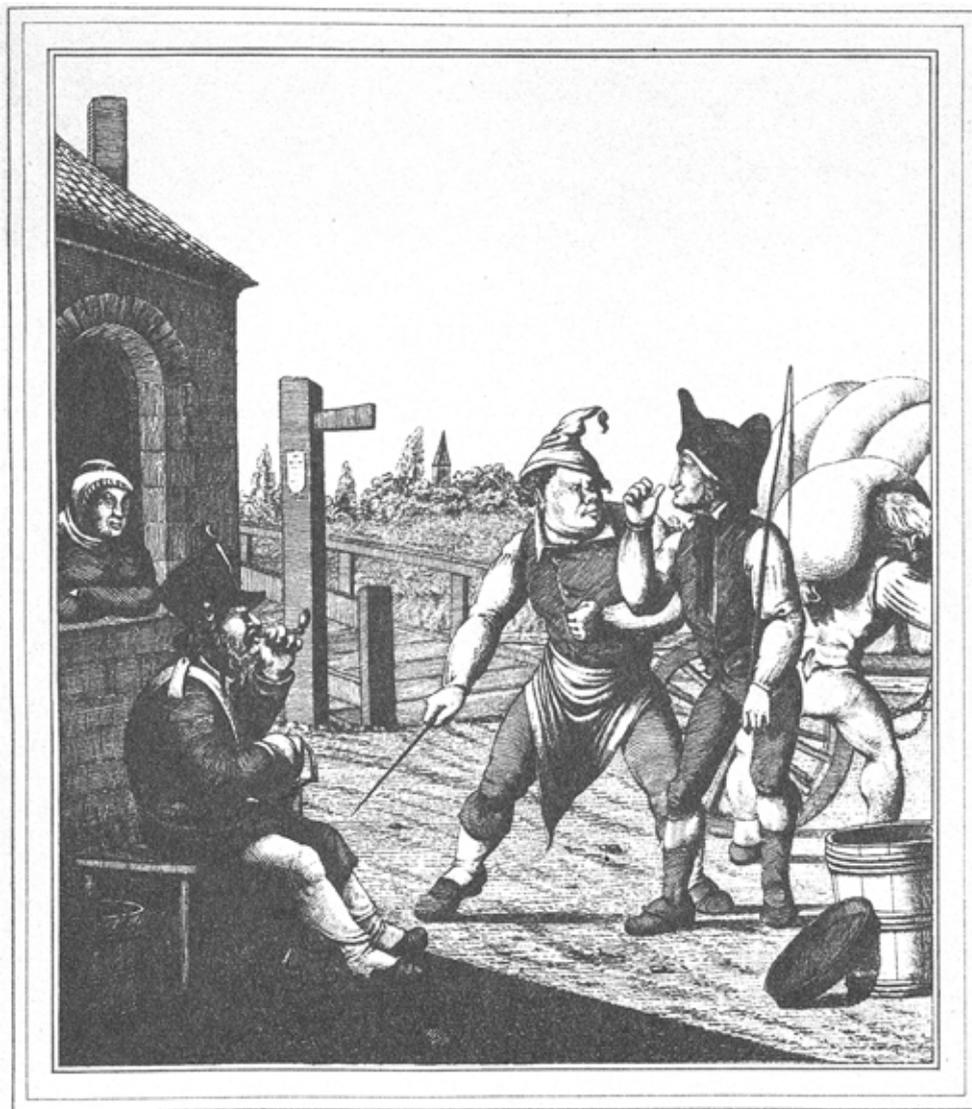
Imporsi di ricercare personaggi che dispongono di tali capacità solamente nei decenni che seguono la rivoluzione industriale significherebbe privare la storia dei suoi narratori migliori. Vi sono stati scrittori che hanno saputo scrivere per il futuro con gli strumenti del passato; Johann Peter Hebel è forse il più grande di questi ed il passaggio di consegna che comincia a delinearci apparirà in modo più nitido, non più tra i due autori, ma attraverso le differenze dei loro scritti. All'interno dei concisi racconti di Hebel, tempo e spazio consentono al lettore di calarsi nelle dinamiche della storia allo stesso modo in cui gli permettono di informarsi delle vicende quotidiane.

«È l'antico rapporto fra microcosmo e macrocosmo quello che lega la storia cittadina al corso del mondo» (Benjamin, 2010b: 364).

*Ricongiungimento inaspettato* è forse il racconto che più si addice a darne una spiegazione. Nelle venti righe che si frappongono fra la promessa e il ritrovamento, il lamento di cinquanta anni di storia mondiale accompagna a braccetto il triste evento che ha colpito la città di Falun.

Nel corso del racconto gli eventi mondiali sono assimilati alla quotidianità della vita rendendo così il lettore partecipe della storia attraverso *il piccolo accadere della sua città*.

Si è accennato prima alla forza delle descrizioni di Dickens, ma il modo in cui tali immagini si fissano viene successivamente specificato grazie ad un ricordo di George Gissing. Sono personaggi, i suoi, la cui caratteristica principale è l'immobilità, la posa nella quale lo scrittore ha scelto di dipingerli una volta per tutte, tanto da far affermare a George Orwell l'impossibilità di immaginare un dialogo in loro compagnia. E il risultato deriva dalla tecnica narrativa. Dickens dispone delle sue figure come un cameriere delle sue fidate chiavi *passpartout*, attraverso di esse l'autore accede alle stanze del dettaglio superfluo. Non è un caso quindi che ogni suo soggetto si veda realizzato nell'ozio totale. Oziosi erano



i suoi romanzi poiché l'ozio era il sogno della classe medio-borghese sette-ottocentesca.

«Da lui non si può *imparare* granché, se non in maniera abbastanza indiretta». (Dickens, 2014: 380).

La morale della "buona natura umana" che permea la totalità di *Tempi difficili* assomiglia assai più ad una condanna che una speranza.

Il finale al quale ci hanno abituato i racconti di Dickens appare sempre più improbabile ogni volta che le aspirazioni dei personaggi si realizzano alla perfezione. E a prendere parte alla felicità si trovano sempre le medesime figure, sempre grate alle generosità, d'animo ed economica, del dubbio protagonista.

Spegnersi sembra essere il sacrificio imposto a questi personaggi che «[...] fissati in eterno come piccole sfavillanti minia-

ture dipinte sul coperchio delle scatoline di tabacco da fiuto [...]» (Dickens, 2014: 379) aspettano inconsapevolmente il compimento di un finale felice.

In questo senso Dickens si mostra lontano dal tempo quanto dallo spazio in cui scrive. Tutt'altro che astratti invece sono i consigli che si possono cogliere dalle storie, che traggono la loro forza dalla tradizione orale, del cronista Hebel. L'insegnamento rimane tanto nascosto quanto insolito e insicuro appare a prima vista il suo portatore. Non vi è personaggio dall'animo stravagante o ribelle che non possa, da un momento all'altro, diventare *strumento del giusto*.

in alto  
Illustrazione per l'edizione de *Il tesoretto dell'amico di casa Renano di Hebel*.  
[Josef Jakob Dambacher, 1842].

Giusto è per Hebel il lieto fine, le sue manifestazioni il protagonista. Ma poiché nessuna virtù è altrettanto imprevedibile, si rimane sorpresi osservandola passare di mano in mano, lungo le comuni esistenze che in un balzo vi si aggrappano detenendola anche solo per un istante. Magica è la morale di queste storie, che colgono la giustizia nell'attimo del bisogno, poiché non vi è morale senza un giusto bisogno.

E alla morale Hebel non arriva mai seguendo le solite convenzioni ma calandola negli eventi tanto bizzarri quanto comuni.

«Così sono le storie di Hebel. Tutte hanno un doppio fondo. Se in alto ci sono omicidio e assassini, furto e maledizione, sotto si trovano pazienza, saggezza e umanità» (Benjamin, 2010b: 366).

Se Benjamin ci informa che la loro perfezione risiede nella velocità con la quale vengono dimenticate, la luce sprigionata non è che l'istante in cui la morale si fissa all'anima del lettore.

Così posto, tale passaggio di consegna, può essere illustrato nel confronto tra due immaginari architettonici. Osserva Orwell a proposito della tecnica di Dickens: «La sua scrittura è tutta un frammento, tutta un particolare – architettura abominevole ma dozzioni spettacolosi» (Dickens, 2014: 378).

Nulla si può discutere sulle capacità di Dickens di pietrificare i suoi personaggi in una posa minuziosamente scolpita dall'infinità di particolari che gli vengono attribuiti. Ma qui anche il dettaglio più superfluo stravolge le fondamenta del romanzo, e la morale attraverso la quale sembra doversi strutturare il testo svanisce fra le righe senza lasciare traccia né consiglio. Di tutt'altro avviso è la considerazione di Benjamin sul valore dei racconti di Hebel: «Si potrebbe dire che i proverbi sono rovine che stanno al posto di antiche storie, e in cui, come l'edera intorno a un resto di un muro, una morale si avvolge intorno a un gesto». (Benjamin, 2014: 273).

Arnold Toynbee racconta di un quadro appeso lungo le scale della sua casa d'infanzia; un acquaforte di George Cruikshank intitolata *London going out of town or The March of Bricks and Mortar*. Il disegno ritrae un passaggio epocale; una campagna in fiamme viene cacciata dall'inarrestabile processo di espansione delle

città industriali, Londra in questo caso specifico. La natura fugge terrorizzata e un pensiero di sconforto va al futuro di quei posti.

Vi sono più modi per trarne insegnamento. Vedere nella violenza nient'altro che una temporanea condanna e attendere ingenui la venuta di chi, con un gesto generoso quanto smisurato, riuscirà a ristabilire il lieto vivere. Oppure provare a comprendere il lascito di quel mondo; farsi scaltri, ribelli, ingegnosi, fino a scoprire, come insegnano le favole, che persino le potenze del mondo sono affrontabili nel consiglio, che vede nella capacità di essere tramandato la sua più preziosa virtù.

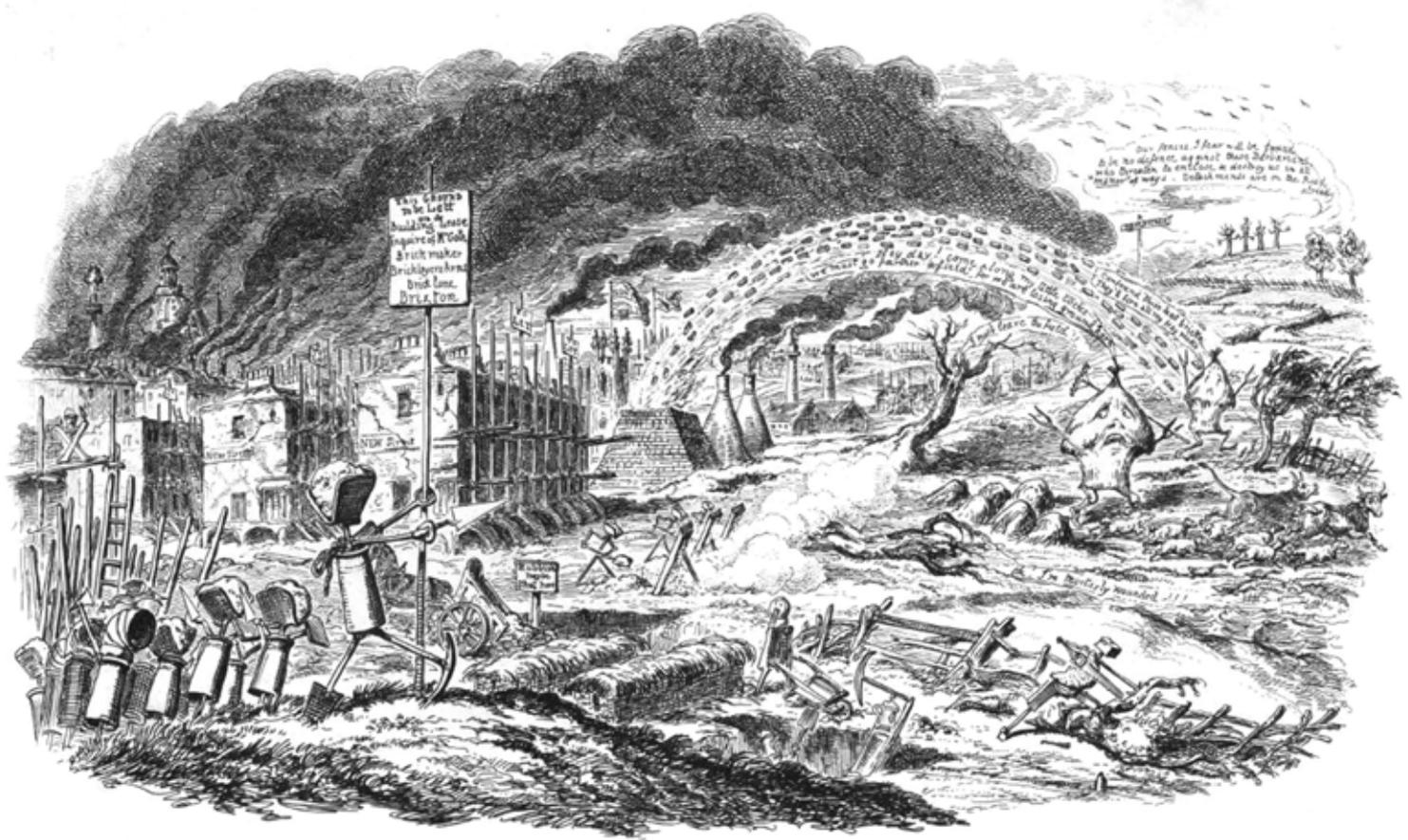
Si è accennato prima all'immediatezza con cui un insegnamento si acquisisce e si è detto adesso come il mondo possa sembrare ingiusto quanto terrificante. Di queste due forze è indubbio che la seconda abbia strappato di gran lunga il primato tanto che alla prima non è rimasto, per sopravvivere, che trovare un'altra forma. Così al consiglio che si fissa nell'atto di sparire segue il silenzio di chi, nel dissolversi, vede esaurite le sue aspirazioni, sconfitta la paura del mondo.

Robert Walser è un maestro in questo e la saggezza che ci lascia in consegna è un consumato foglio saturo di una minuscola scrittura insicura quanto libera, nella forma come nel significato.

Tecnica che Benjamin traduce in singhiozzo, unico linguaggio che sembra adattarsi ai personaggi dei suoi racconti, essi «provengono dalla notte, dove essa è più nera, da una notte veneziana, se si vuole, illuminata da deboli lampioni di speranza con una qualche luce di gioia negli occhi, ma sconvolti e tristi al punto di piangere. Ciò che essi vogliono dire è prosa. Poiché il singhiozzo è la melodia della loquacità di Walser» (Benjamin, 2010b: 356).

Sensibilità questa comune ai pochi che sono riusciti a mostrare una «profonda e istintiva avversione verso l'“alto”, di qualsiasi specie, verso tutto ciò che ha un rango e pretese» (Canetti, 1978: 231).

Il silenzio in cui cadono i suoi protagonisti è quello comune alle vittime del male del mondo; quello dei contenuti e mai della voce, la quale, come accade nei suoi testi migliori, fuoriesce senza sosta, dove ogni frase ha solo il compito di annullare la precedente. È un'angoscia, questa in cui



LONDON going out of Town. — or — The March of Bricks & Mortar! —

si viene catapultati, la cui consapevolezza rende assai simili agli attori che sul palco si sentono osservati da una moltitudine di occhi e visi, fermi in attesa. Il pubblico si aspetta un combattimento, una guerra contro le ingiustizie subite. Niente di tutto questo accade, il protagonista evita il combattimento, si dichiara il più debole, e in questo rifiuto, contro ogni previsione, sconfigge il rivale.

Lo sconfigge con l'arte più fragile, più libera. I personaggi di Walser, scrive Benjamin, danzano. «Walser celebra, nella fragilità della creatura, la potenza dell'inafferrabile. Per questo, forse, in lui, la creatura martirizzata, ha detto Werner Morlang, assume la figura del danzatore» (Bilancioni, 2000: 114).

Alla resa al mondo coincide il suo inconsapevole dominio. Umili e spensierati sono i suoi personaggi. Una tale gioia non può che accordarsi con quella di una completa guarigione. In essa i personaggi di Walser raggiungono una nobiltà infantile. Se

l'incantesimo incombe come una malattia essi svelano la cura più potente, il riposo dal mondo.

Nel teatro Walser vede la più forte obiezione, il passaggio di consegna, da un mondo diventato per lui ormai invivibile. Ai suoi personaggi è affidato il compito di portare un po' di sollievo, di mostrare come anche, o solo, nelle regioni inferiori la vita possa seguire spensierata, incurante. Svanire è il suggerimento per eludere le angosce del mondo. Nella fragilità Walser vede un gioco fecondo, una forza più che un limite, che rende liberi più si è vulnerabili, poiché nulla conta quando ogni cosa o il mondo intero si mostra avverso. Nelle forze che cedono consapevoli e gioiose si diventa inafferrabili e come alla foglia più secca basta la più lieve brezza per librarsi nell'aria, i personaggi di Walser danzano nel teatro l'estasi della privazione.

in alto  
Acquaforte intitolata *London going out of town*  
or *The March of Bricks and Mortar* di cui parla  
Arnold Toynbee nel suo libro *La città Aggressiva*.  
[George Cruikshank, 1829].

## Riferimenti bibliografici

Agamben, G. (2017). *Autoritratto nello studio*, Milano: Nottetempo, 68-70.

Benjamin, W. (2000), *Opere Complete. I passages di Parigi*. Tradotto dal tedesco da G. Carchia e G. Russo. Torino: Einaudi, 465-477.

Benjamin, W. (2010), *Opere Complete II. Scritti 1923 - 1927*. Tradotto dal tedesco da G. Carchia e A. M. Solmi. Torino: Einaudi, 466-473.

Benjamin, W. (2010), *Opere Complete III. Scritti 1928 - 1929*. Tradotto dal tedesco da G. Carchia e A. M. Solmi. Torino: Einaudi, 354-373.

Benjamin, W. (2014), *Angelus Novus*. Tradotto dal tedesco da Renato Solmi. Torino: Einaudi, 247-274.

Bilancioni, G. (2000), *Spirito fantastico e architettura moderna*, Bologna: Pendragon, 114-115.

Canetti, E. (1978), *La provincia dell'uomo. Quaderni di appunti 1942-1972*. Tradotto dal tedesco da Furio Jesi. Milano: Adelphi, 230-232.

Desideri F., Pieri P. F., (eds.), (2017), *Il suono della voce*, Bergamo: Atque, 209-228.

Dickens, C., (2014), *Tempi difficili*. Tradotto dall'inglese da M.R. Ciffarelli and C. Scagliotti, 2014. Torino: Einaudi [Dickens, C., (1854), *Hard times. For These Times*. Londra: Bradbury & Evans].

Toynbee, A., (1972), *La città Aggressiva*. Tradotto dall'inglese da E. Clementelli. Bari: Laterza, 9-53 [Toynbee, A., (1970), *Cities on the move*. Londra: Oxford University Press].



**Manuel Gelsomino**

*Architetto*

[manuel.gelsomino@gmail.com](mailto:manuel.gelsomino@gmail.com)

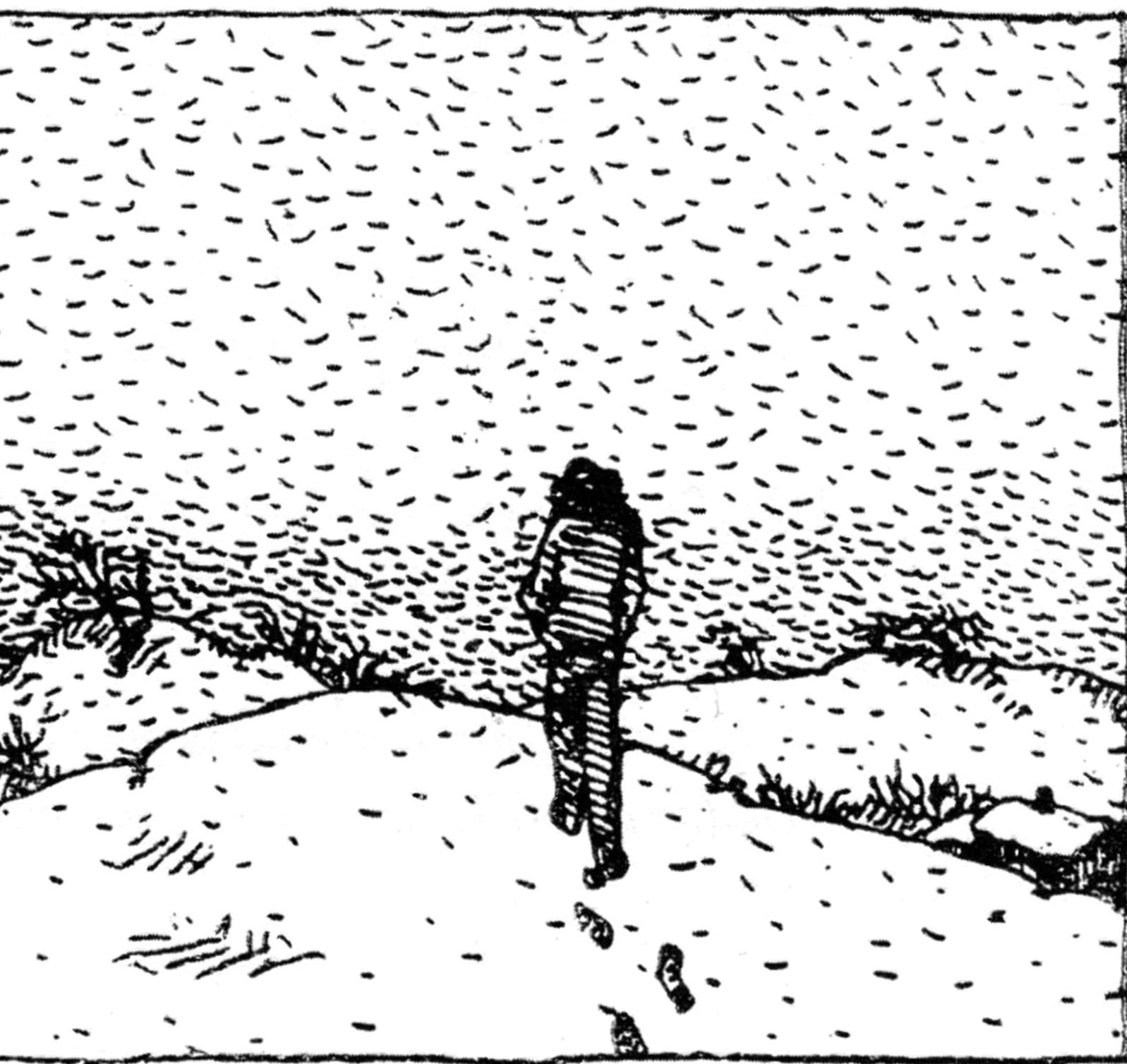


Illustrazione per la raccolta di poesie  
scritte da suo fratello Robert.  
[Karl Walsler, 1909]

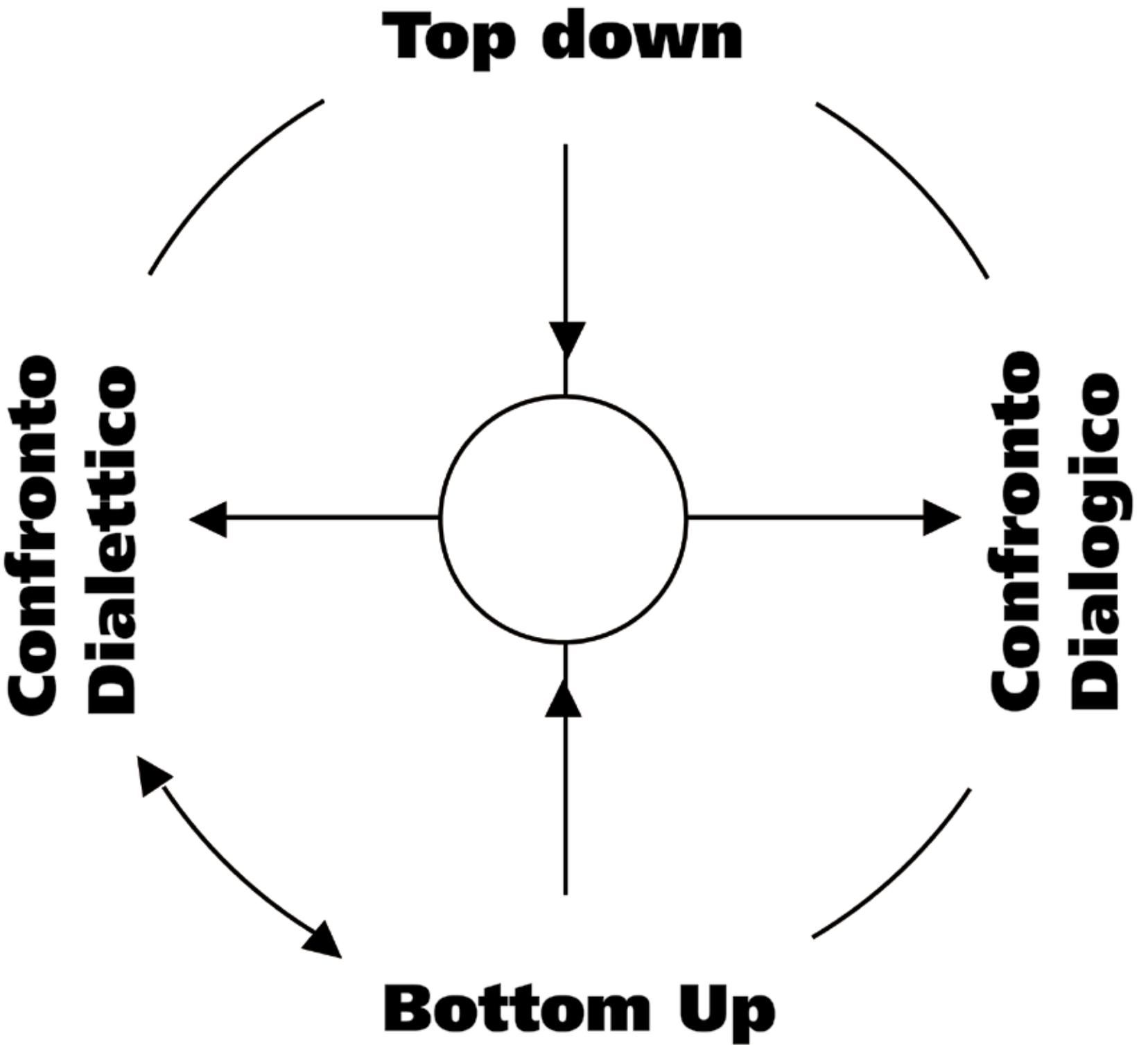
# COLTIVARE COLLETTIVITÀ. UNA CHIAVE PER SUPERARE LO STALLO DELLA CONTRAPPOSIZIONE TOP-DOWN-BOTTOM UP

Xavier Ferrari Tumay

## Abstract

The continuous economic, political and social changes of the last decades have produced the spread of important and significant transformation processes also in the forms of production and consumption. This highlights the need to rethink innovative policies and new strategies with a view to the sustainable development of the territories. Local development assumes a primary interest in the programmatic agendas of administrations that aim to strengthen the competitiveness of territorial systems. The effectiveness of territorial policies is based on the integration of initiatives in favor of economic development through social inclusion. In this scenario, the territorial governance models and the innovative governance mechanisms in which all the actors involved are an active part in the various stages of the process, from planning to implementation, assume great importance. The achievement of these growth objectives is increasingly entrusted to the new territorial governance models which see the participation of non-institutional actors as their characterizing element, consisting precisely of the central role assumed by citizens who become active participants in the management of their territory. The top-down approach is replaced by an idea of decentralization of policies and localization of responsibilities according to a bottom-up approach in which all the territorial actors, or the territory as a whole, become protagonists. The principle that drives the governance model leverages the ability to integrate and involve all the interests and resources of a territory. The promotion of local policies based on integration and participation has received further support from EU action which has considered the objective of social cohesion and the reduction of territorial imbalances to be central. A virtuous crossing and perhaps a key to overcoming the stall of the sterile top-down - bottom-up contrast?

Diagramma Top Down - Bottom Up.  
[Xavier Ferrari Tumay].



Il benessere di una comunità urbana deriva da collegamenti umani in primis, che sviluppandosi possano diventare rapporti di fiducia, condizione non scontata in una società e in un tempo come il nostro, fatti di divisioni, scontri e dove la sfera digitale, da un lato rende l'essere umano un sapiens digitale, quindi un essere umano aumentato, ma dall'altra parte esponenzializza anche le fratture.

Secondo Luhmann (Baraldi et al., 1996: 17-253), un sistema sociale deve essere visto come un organismo piuttosto che come una macchina, e che la vita dello stesso dipende dalla sua tenuta relazionale interna, oltre che dagli affari esterni ed è esclusivamente supportata dalla comunicazione. Questa è la trasposizione in campo sociale della teoria autopoietica in biologia (Maturana, Varela, 1985) per cui ogni organismo, in primo luogo, difende la propria organizzazione o struttura interna di relazioni e le componenti di un'organizzazione partecipano strumentalmente dell'unità di cui fanno parte.

Questa duplice esistenza del singolo, e di conseguenza della comunità, deve essere consapevolizzata in una società plurale come quella contemporanea. I *policy makers* sembrano oggi chiamati ad offrire un quadro di regole certe e alcune decisioni a prova di futuro (Mortati, 2016), pensate cioè per accompagnare l'evoluzione tecnologica, massimizzandone i vantaggi sociali. Dalle *best practices* si passa così all'idea di *best policies* che devono sapersi confrontare con il reale contestualizzato nella sfera urbana.

Accanto ai decisori politici, un ruolo fondamentale è quello dei cittadini che devono formare e accrescere le proprie competenze empatiche, ma soprattutto la consapevolezza dei mutamenti in atto, rendendo favorevole l'ecosistema socio-urbano. La collaborazione rende più agevole portare a compimento determinati obiettivi condivisi e la condivisione può sopperire a eventuali carenze individuali. Essa è insita nei geni di tutti gli animali sociali: collaborano insieme per realizzare ciò che non riuscirebbero a fare da soli. Questo fenomeno viene inteso come un'arte e come un mestiere (Sennett, 2014), che richiede alle persone abilità di comprendere e rispondere emotivamente agli altri allo scopo di agi-

re insieme. Sempre in *Insieme*, Sennett (ibidem) definisce due campi "da gioco" in cui avviene il confronto proficuo:

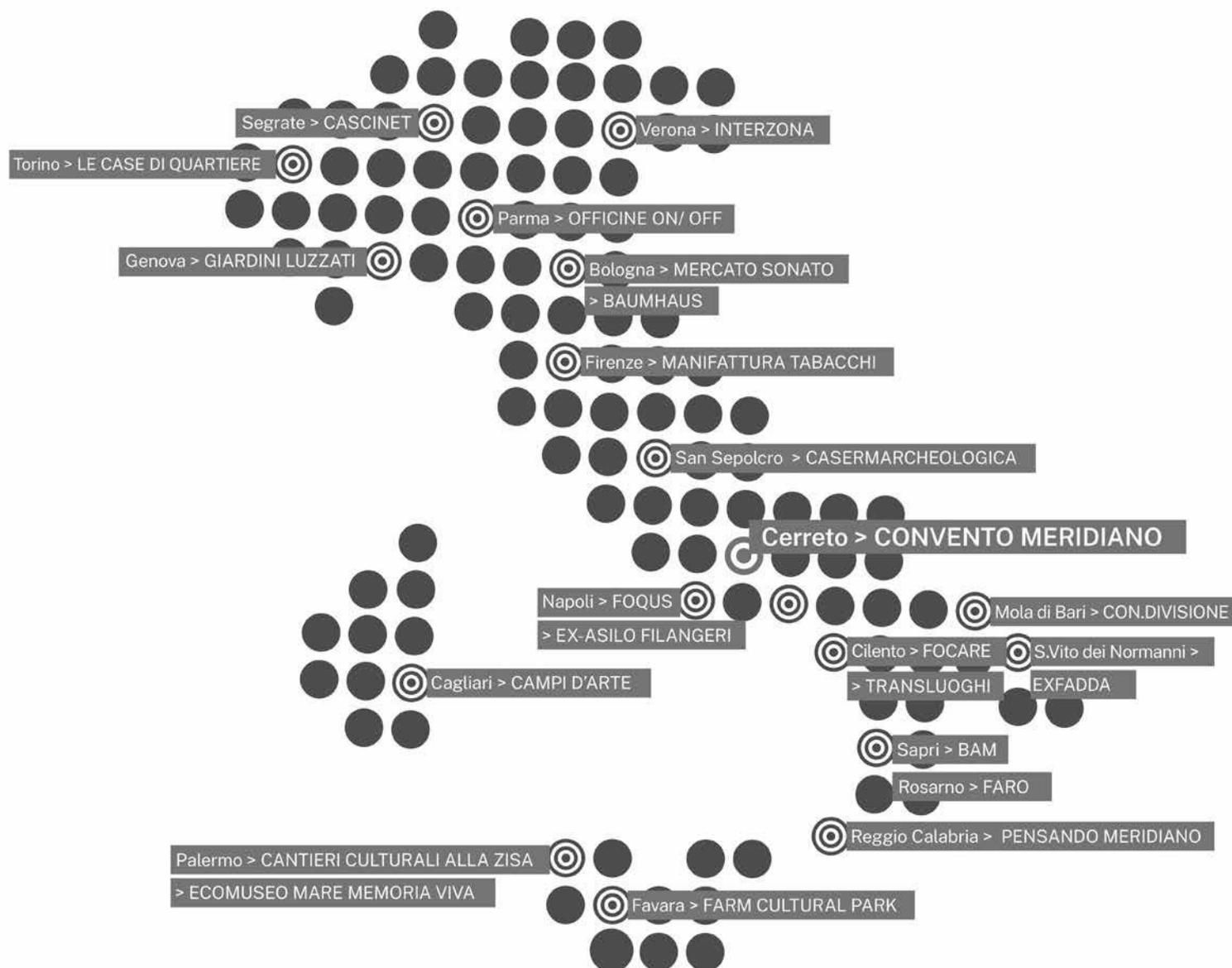
– nella dialettica il gioco verbale di tesi e antitesi dovrebbe gradualmente costruire una sintesi. La meta è quella di arrivare alla fine di una definizione comune. L'abilità del fenomeno dialettico consiste nel saper cogliere il possibile punto d'incontro, e quindi trovare il terreno comune, venendosi incontro.

– nella conversazione e nel confronto dialogico, la comunicazione non si risolve trovando un terreno comune, ma lo scopo è ampliare le conoscenze, attraverso un processo sinergico di scambio dove ognuno espone la sua tesi, gli individui possono prendere coscienza delle proprie opinioni e uscire dai propri schemi mentali, ampliando le proprie vedute. In questa situazione non importa la prevaricazione della propria tesi contro quella di un altro ma importa suscitare un coinvolgimento critico evidenziando le differenze per porre degli obiettivi comuni.

Questi scambi si presentano in molte forme, nella dimensione di realtà urbane, e talvolta la collaborazione può combinarsi con la competitività, il che non deve implicare necessariamente un'accezione negativa al processo, ma porre in evidenza le differenze, non suscitando confronto invidioso, ma divenendo contributo base se sussiste un interesse comune e un legame emotivo che spinge all'azione. La polarizzazione innescata da questi cambiamenti, in molti ambiti sociali ed economici, fa emergere la necessità di accompagnare questa transizione, con l'obiettivo di preservare l'equità e la stabilità sociale in uno scenario di crescente complessità.

Questi processi sono di natura orizzontale ed avvengono in due diverse fasce sociali della realtà urbana all'interno delle proprie cerchie cittadine, con attitudini spesso divergenti.

Con un approccio urbano verticale, *top-*



*down*, un progetto, un'iniziativa, un evento nasce dalla visione dell'amministrazione, o comunque da enti di grande natura economica-finanziaria portatori di ingenti risorse e capitali, dove la comunità non ha la possibilità di esprimere la propria opinione o di collaborare al suo sviluppo progettuale. A differenza della spinta dal basso, che caratterizza l'approccio *bottom-up*, la quale si basa su due aspetti fondamentali: il pieno coinvolgimento della comunità locale nel processo di sviluppo dell'iniziativa e la piena fiducia nelle persone e nelle loro capacità di percepire i problemi dei luoghi in cui vivono e di proporre ed elaborare soluzioni per risolverli. Ad

ogni modo è necessario sottolineare che il discorso è più complesso di questa dicotomia e include anche altre variabili: ad esempio nel *top-down* esiste anche un ruolo di chi non fa parte del processo decisionale. Altresì, essere fruitori di un servizio pensato dall'alto non necessariamente deve assumere una connotazione negativa.

Comunque, *bottom-up* e *top-down*, nella dimensione urbana, sono due espressioni che richiamano una contrapposizione ancora forte nella cultura che si esprime al meglio con le forme di movimenti nati dal basso.

Un punto d'incontro fra queste due visioni di partecipazione e d'azione per la

città è fondamentale, ma non è detto che abbia una posizione definita nel diagramma che ha come variabili cittadini e pubblica amministrazione. Il loro incontro e sincretismo è necessario per il raggiungimento di obiettivi compatti e condivisi, per implementare e generare visioni che,

in primis, fomentino non il conflitto ma la collaborazione nel pensare come rendere efficienti ed efficaci gli interventi per migliorare i propri spazi di vita quotidiana urbana, di socialità e stile di vita. La comunità deve essere intesa come tale, un insieme di persone che vivono il territorio ed attraverso la reciprocità di scambi economici, relazioni dirette o allargate in associazione, sono creatori e fruitori dell'evenienze sociali.

Il passaggio da una "responsabilità singola e/o individuale" ad una "responsabilità collettiva" ha l'obiettivo di accompagnare le istituzioni e le organizzazioni (pubbliche e private, profit e no profit) in un percorso di costruzione condivisa dove le giuste istanze economiche vanno coniugate con le attenzioni sociali e ambientali nell'ottica di uno sviluppo sostenibile.

Le attività culturali e sociali devono essere il motore della rigenerazione urbana perché spesso agiscono su contesti in cui le grandi economie faticano ad arrivare. Perciò il lavoro di connessione del tessuto sociale, tramite pratiche e azioni leggere, risulta il metodo più veloce per agire nell'immediato e sul reale, senza dover aspettare i mastodontici tempi della burocrazia e del reperimento di fondi finanziari per la riqualifica di una zona, in opposizione alle implicazioni dei fenomeni quali *disneylandizzazione* (Tantucci, 2011) e di *gentrificazione* (Glass, 1964) delle aree urbane.

Nelle città diventano incisivi e fondamentali gli *hub*, sia fisici che digitali, luoghi aggregatori che siano epicentri culturali (Apolloni et al., 2019) per la creazione di queste connessioni, posti dove si riscoprono e si coltivano valori d'identità ed inclusione attraverso iniziative e meccanismi auto-generativi e autopoietici.

Per il mondo della formazione della nostra disciplina è diventato necessario uscire dalla sfera accademico-aziendale per confrontarsi con il mondo reale e per formare future generazioni di progettisti in grado di saper leggere lo stato delle cose (Papanek, 1985).

«Riconoscere anche il ruolo del design in un contesto accademico urbano vuol dire generare nuove categorie più adeguate per interpretare la complessità uscendo da una autoreferenzialità che è spesso an-

che assenza di scambio e contaminazione e ha poco a che vedere con la vita ordinaria degli abitanti» (Cellamare, 2016) e talvolta vista dagli stessi come pratiche fini a se stesse, lasciate nella dimensione del possibile senza uno sbocco applicativo nel mondo reale.

Come anticipato in precedenza, rispetto a questioni di formazione e didattica della disciplina del design, parimenti risulta d'uopo fare una riflessione mirata a delineare quali siano i nessi tra ricerca scientifica e azione pubblica: Pierluigi Crosta si chiede «quando è utile la ricerca» rispondendosi «quando è utilizzabile e/o utilizzata nella costruzione di politiche» (2013), dove per politiche, si intende una pletora di ambiti interdisciplinari e la relativa possibilità di generare forme di trattazione di problemi di natura pubblica. Il contesto urbano sta evolvendo in un'arena di attori sempre più complessa, popolata da molti soggetti che in nome del rapporto che essi hanno con la città e il territorio sono legittimati o intendono essere riconosciuti come portatori di un sapere urbano che trascende la sfera teorica scientifica per immedesimarsi nel reale con spirito proattivo a problematiche concrete.

Sul piano operativo e pratico non viene posta più alcuna attenzione alla separazione dei saperi. Questa distinzione piuttosto persiste nel campo della ricerca accademica, legata al funzionamento dei corsi di studio e di valutazioni scientifiche, dove questa prospettiva di cooperazione appare ancora priva di concrete possibilità di sviluppo. La padronanza dell'urbano contemporaneo, in questa prospettiva, chiama in causa modi di pensare, coscienza collettiva e sapere comune, in un processo di scambio e di influenza reciproca. Perciò lavorare sull'interdisciplinarietà significa partire dall'indisciplinato, cioè non solo dai saperi urbani interni alla accademia, ma anche dalle interrogazioni che lo spazio urbano solleva in piazza (Cognetti, 2013).

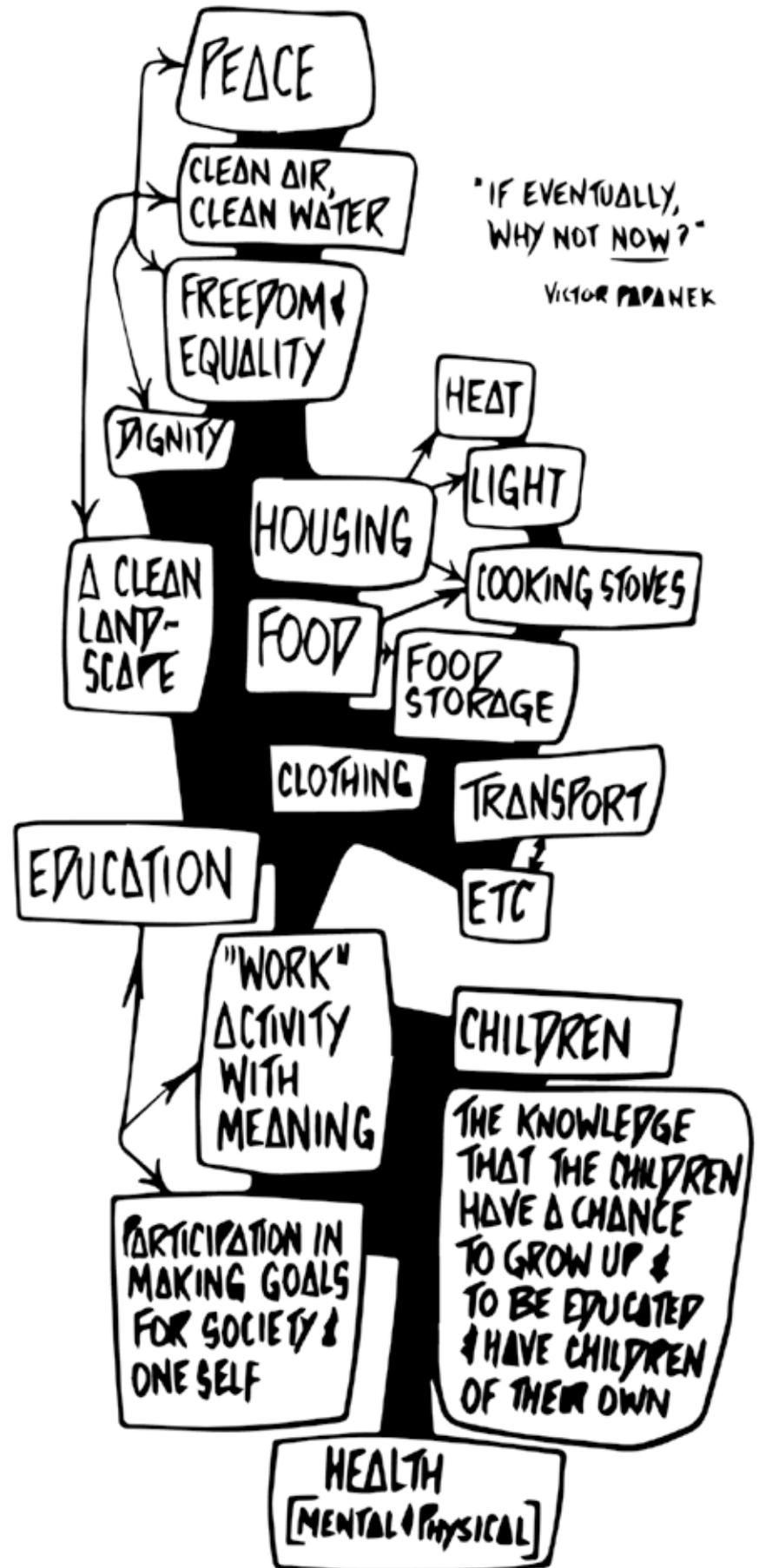
L'università, pur nelle differenze che la caratterizzano in quanto istituzione plurale che persegue una varietà di strategie e obiettivi – con il termine *Multiversity* (Kerr, 1963) – può essere genericamente intesa come una risorsa fondamentale per la città e la sua crescita. Questa palessa la riflessione relativa alle vie di utilità socia-

le dell'università, cercando le strade per un avvicinamento a grandi temi di natura sociale attraverso la costruzione di un circolo virtuoso tra ricerca, didattica e interazione con le politiche-pratiche.

Da un lato trovare le strade per colmare la distanza tra università e questioni sociali-territoriali attraverso la costruzione di percorsi di avvicinamento ai problemi e di dialogo con la società;<sup>13</sup> dall'altro portare innovazione nel campo della didattica e della ricerca mettendo a punto una offerta che si misura con situazioni reali e sviluppa competenze che nascono dal confronto con le pratiche, modificando il codice stesso della formazione universitaria, per riconoscere le istanze del territorio contemporaneo, che richiede di forgiare nuove definizioni e di riconoscere pratiche di ricerca emergenti distinte da quelle madri pur essendo da queste dipendenti.

La prospettiva è quella di una terza missione il cui campo di intervento è il *public engagement*, attraverso l'idea che l'università assuma delle nuove responsabilità sociali legate al suo specifico ruolo di soggetto che produce conoscenza e ambiti di apprendimento (Cognetti, 2013), grazie all'attivazione di studenti e docenti su grandi questioni di natura urbana e sociale. Il radicamento in un contesto reale, essenziale per l'andamento di queste esperienze, è generativo di nuovi ambiti di formazione legati a pratiche di apprendimento sviluppate a stretto contatto con situazioni concrete: permette di praticare «rotte poco battute» (Ceccarelli, 2012).

What the People really NEED ↘



a destra  
What people really need  
[Victor Papanek, 1971].

## Riferimenti bibliografici

Apolloni, G., Curti, I., Fagnoni, R., Fumagalli, F. (2019), 'XYZ2019 – Output del gruppo Z (processi)', "SlideShare" [Online]. Disponibile in: [www.slideshare.net/LaScuolaOpenSource/xyz2019-output-del-gruppo-z-processi](http://www.slideshare.net/LaScuolaOpenSource/xyz2019-output-del-gruppo-z-processi) [15 giugno 2020].

Baraldi, C., Corsi, G., Esposito, E. (1996), *Luhmann in Glossario. I concetti fondamentali della teoria dei sistemi sociali*, Milano, FrancoAngeli.

Ceccarelli, P. (2012), 'Per rotte poco battute. 40 anni di avventure educative in giro per il mondo', in *Territorio* 7–15. <https://doi.org/10.3280/TR2012-063001>

Cellamare, C. (2016), 'Leggere l'abitare attraverso l'interdisciplinarietà e la ricerca-azione', in *Territorio* 29–39. <https://doi.org/10.3280/TR2016-078003>

Cognetti, F. (2013), 'La third mission dell'università. Lo spazio di soglia tra città e accademia', in *Territorio* 18–22. <https://doi.org/10.3280/TR2013-066003>

Crosta, P.L. (2013), 'Dalla parte dell'università', in *Territorio* 23–25. <https://doi.org/10.3280/TR2013-066004>

Glass, R. (1964), *London: Aspects of Change*, Londra, MacGibbon & Kee.

Kerr, C. (1963), 'The Idea of a Multiversity', in Kerr, C., *The Uses of the University*, Londra, Harvard University Press Cambridge, 1–45.

Maturana, H. R., Varela, F. J. (1985), *Autopoiesi e cognizione: la realizzazione del vivente*, Padova, Marsilio.

Mortati, M. (2016), *Le politiche per il design e il design per le politiche: dal focus sulla soluzione alla centralità della valutazione*, Santarcangelo di Romagna, Maggioli.

Papanek, V.J. (1985), *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Chicago, Academy Chicago.

Sennett, R. (2014), *Insieme: rituali, piaceri, politiche della collaborazione*, Milano, Feltrinelli.

Tantucci, E. (2011), *A che ora chiude Venezia? Breve guida alla disneylandizzazione della città*, Venezia, Corte del Fontego.





**Xavier Ferrari Tumay**

*Dottorando di ricerca in Design,  
Dipartimento Architettura e Design - dAD,  
Scuola Politecnica di Genova  
[xavier.ferraritumay@edu.unige.it](mailto:xavier.ferraritumay@edu.unige.it)*

Bottom-up City  
[\[https://www.flickr.com/photos/brilliantthues/\]](https://www.flickr.com/photos/brilliantthues/)

# MARGINE TRA ARTE E DESIGN

Francesco Armato,  
Sabrina Cesaretti,  
Lucetta Petrini

## Abstract

Design and art are two creative areas that often overlap and contaminate each other, two adjoining worlds with different points of conjunction, in constant transformation and reworking of their models.

It is a fine line that divides the substantial difference between the two and resides in the productive process, as art is a unique, original, unrepeatable work and as such is not subjected to carrying out specific activities, the design instead is a product that must give unequivocal and rational answers to meet the needs of society.

There are undoubtedly concrete relationships between art and design, which cannot be reduced to simple stylistic compromises, analogies that derive from contact points, transformations necessary for those who work on the margins of creativity, where one regenerates the other.

Art and design, therefore, have in common the creative act in that they think and act in an original way to tell the life and find new solutions that contribute to physical and mental well-being, and convey the user to have a feeling of desirability.

There is a margin, a neutral line, a line without thickness, permeable, which allows the passage of acquired knowledge but at the same time maintains the connection between the parts. A threshold that becomes a research field where different but related areas meet. A middle ground, which belongs neither to art nor to design.

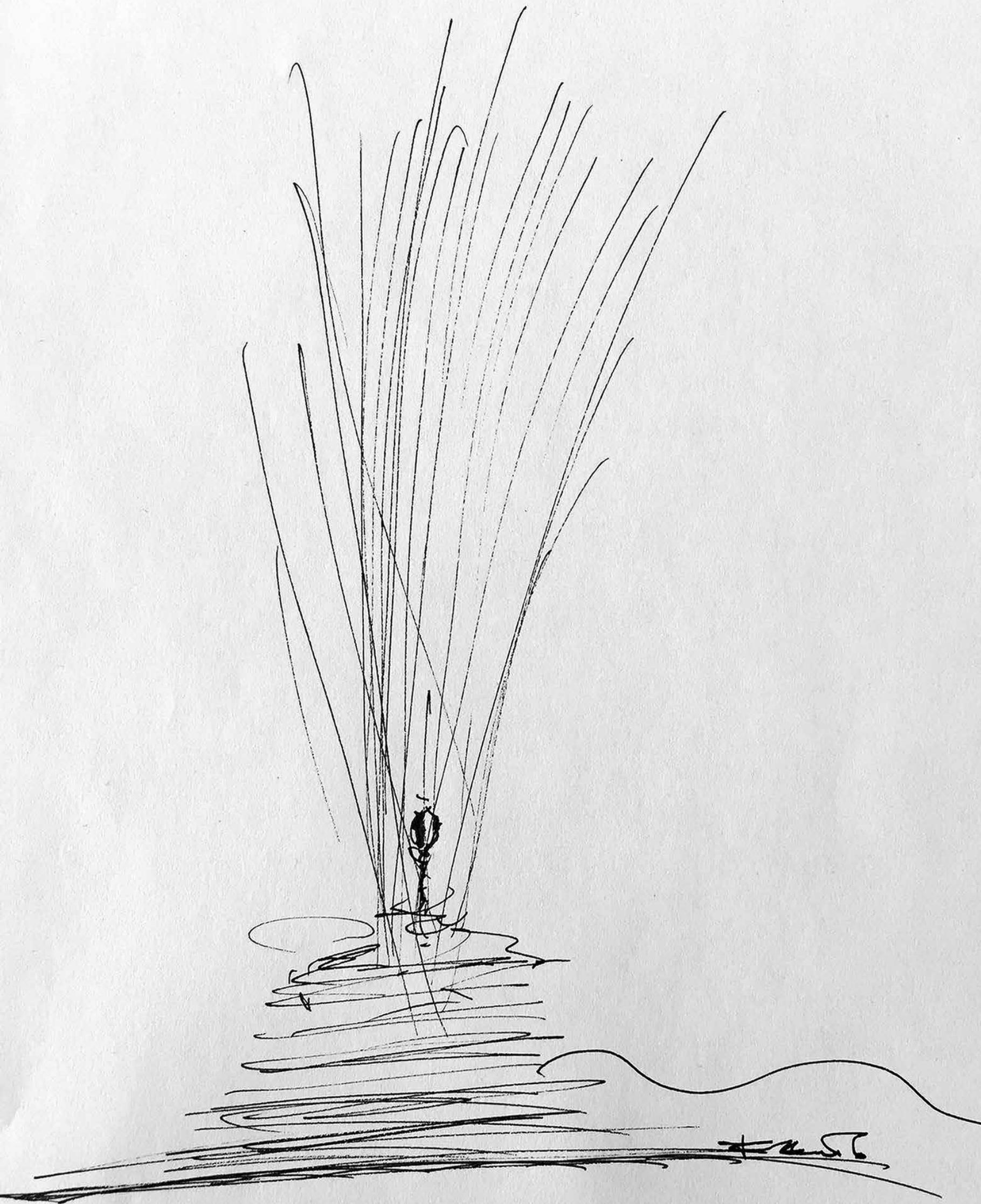
A middle land, which belongs neither to art nor to design. It is the place of creation, it is the space of continuous contamination, where one has “harness” with the other part, a mixture of languages where each artist-designer plays his role by implementing his own

knowledge and expressive techniques, where the time of things is not and does not belong to a well-defined and well-precise system or delimited.

A place of passage whose purpose is to go beyond and to filter knowledge, or to borrow it, to define if a product is a design or art.

And here in the meeting space, indefinite and labile, the margin thins, with no more knowledge where one starts and where the other ends, like the shoreline between land and sea, in contamination the border disappears generating a new system, another approach and another methodology: the Designart or the Artdesign.

*È, (1997). Lampada in giunco e terracotta, autoproduzione, Fiera di Milano 1997. [Francesco Armato].*



Handwritten signature or initials, possibly "H. S. G." or similar, located at the bottom right of the drawing.

## Introduzione

È sempre più sottile il margine che separa l'arte dal design, spesso quasi invisibile, a volte inesistente.

Due mondi contigui con diversi punti di congiunzione, in costante trasformazione e rielaborazione dei propri modelli, per spingere la contemporaneità in altre dimensioni.

Due ambiti distinti che spesso si sovrappongono e si contaminano l'uno con l'altro.

È una linea sottile che divide la sostanziale differenza tra i due e risiede nel processo produttivo, in quanto l'arte è opera unica, originale, irripetibile e come tale non è sottoposta a svolgere attività specifiche, il design invece è un prodotto che deve dare risposte univoche e razionali per soddisfare le esigenze della società.

Ma tra i due ambiti c'è ancora molta confusione. Molti sono infatti gli artisti che pensano di creare opere che somigliano ad una sedia o di aver prodotto un oggetto di design; succede anche che designers creano oggetti belli ed altamente espressivi ma con una funzionalità non definita, convinti di aver prodotto un oggetto d'arte.

Bruno Munari parla di sogni e obiettivi per individuare la differenza tra arte e design: «il sogno dell'artista è comunque quello di arrivare al museo, mentre il sogno del designer è quello di arrivare ai mercati rionali» (Munari, 2005: 110).

La necessità di soddisfare compiti precisi, di rispondere a esigenze di mercato, sono presupposti inviolabili per cui l'oggetto di design non può essere concepito come se fosse un oggetto d'arte puro: un cucchiaino o una forchetta sono prima di tutto utensili per mangiare, funzionali ed ergonomici, poi possono anche essere piacevoli da tenere in mano e da osservare per il loro valore estetico.

Esistono però indubbiamente delle relazioni concrete tra arte e design, che non si possono ridurre a semplici compromissioni stilistiche, ed è indiscutibile che molte forme di oggetti industriali posseggono delle analogie figurative e fisiche con l'arte contemporanea, così come molte opere d'arte nascono a partire da oggetti d'uso quotidiano snaturati dal loro contesto abituale.

Analogie che derivano da punti di contatto, trasformazioni necessarie per chi opera al margine della creatività, dove l'uno rigenera l'altro.

## Design come Arte e viceversa

L'evoluzione del design è scandita da uno spostamento che, superando il concetto di *Buon Design* sul binomio forma-funzione, ha capovolto i linguaggi orientandosi verso manifestazioni più creative, colorate e ludiche dove l'emozione prende il posto della funzione.

Sono le esperienze radicali che hanno condotto il design a correre sempre più parallelamente all'arte, avvicinandosi tanto da incontrarsi in un punto di passaggio dove l'arte non è più solo arte e il design non è più solo design.

Questo avvicinamento è stato certamente velocizzato negli ultimi decenni dall'avvento delle tecnologie digitali che hanno affiancato a forma e funzione un terzo elemento: l'appetibilità del prodotto. L'oggetto viene così "mangiato con gli occhi" proprio come una pietanza prima dell'effettivo assaggio, al fine di produrre nel consumatore un godimento estetico attraverso forme più accattivanti. Questa sintesi tra bellezza e qualità funzionale è quella che, a partire dagli anni Cinquanta, il mercato ha sempre più richiesto ai designers dei prodotti di serie, un rinnovamento temporale che avrebbe dovuto esercitare sugli utenti lo stesso fascino che pervade nella contemplazione di un'opera d'arte.

Gillo Dorfles parla di un accavallamento tra il mondo degli oggetti e il mondo dei concetti, una contaminazione che talvolta è più una sovrapposizione, dove il design può avere fini estetici e l'arte fini materiali. L'estetica nel design però non modifica la sostanza delle cose, ma la funzione resta distinguibile a prescindere dall'immagine. È l'errore che comunemente si commette quando «data la notoria precarietà del gusto [...] questa tendenza ha spesso reso possibile l'equivoco di considerare artistico ciò che è soltanto giocoso, trascurando nell'oggetto d'uso le costanti ergonomiche» (Dorfles, 2018). Ma il gusto è indubbiamente una costante di ricerca nel consumatore, che non si accontenta solo di un oggetto efficiente, ma desidera che sia gradevole, che susciti un senso di benessere psichico. Così il designer chiamato a progettare un prodotto estetico dà un plusvalore lasciando invariata la capacità di lettura al pubblico, che si troverà arricchito solo dell'esperienza (Munari, 2005).

Prima ancora che fossero stati costruiti i musei di design, gli oggetti d'uso occupavano un posto d'onore nei musei d'arte contemporanea, come al MoMA di New York, accanto a opere di pittura e scultura, inquadrati da una luce che venerava solo le loro qualità formali.

L'oggetto di design ha però un'identità mutevole che si muove insieme al suo utente, che narra una storia di vita e di persone: la bellezza di quell'oggetto è quindi il risultato di un processo di sintesi nel quale l'uomo migliora la qualità della sua vita e l'oggetto acquisisce un valore sociale.

Richiamando un pensiero di Argan (2003) si può affermare che il design non ha valore in sé in termini formali ma piuttosto come veicolo di trasformazione, immettendo nel processo industriale quel fattore qualitativo proprio dell'arte.

Nella libreria *Carlton* (1981) la linea che Sottsass ha disegnato tra i due mondi è sottile e labile, un segno di tangenza, «non stanno quasi da nessuna parte e comunque non legano, non possono nemmeno produrre coordinati. Stanno soltanto da soli, come i monumenti nelle piazze» (Sottsass cit., Vagnoni, 2012: 65).

Il suo è un lavoro che risiede in quello spazio intermedio di congiunzione dove nell'idea di design convivono due matrici: quella dell'artigiano e quella dell'artista.

Se si parla di icone tra arte e design si parla di Gufam, azienda il cui tratto distintivo è stato proprio quello di valicare il confine, di operare sul margine: oggetti di evidente produzione industriale ma dall'estro fantasioso, sculture domestiche in cui la contemplazione si intreccia al consumo. Dubbia è la funzione di *Pratone* (1971), l'essere una seduta arriva al pensiero dell'osservatore solo dopo il suo aspetto decorativo e ludico. L'utilità seppur presente è oscurata da una forma che prima di tutto vuole essere espressiva.

L'enfasi emozionale ricercata da Sottsass è ciò che allora produce la relazione tra l'uomo e gli oggetti, è il veicolo di un'esperienza di tipo percettivo che media attraverso il design il rapporto tra immaginazione e necessità.



La sfera emotiva diventa perciò indagine e prerogativa dei progetti che, soprattutto nel caso degli allestimenti, non possono solo assolvere a requisiti tecnici, ma devono necessariamente passare dallo stato delle emozioni. Un aspetto qualitativo che contribuisce a creare nello spazio vitale il passaggio tra i due mondi, separati da un margine labile che si sposta e li trasporta da una parte all'altra della battaglia, senza mai sapere dove inizia l'uno e dove finisce l'altro. Una labilità espressa nelle parole di Mendini «più è complessa la funzione e più ci si allontana dall'arte, più la funzione si semplifica e più si è vicini all'oggetto di arte applicata» (Mendini cit., Andrioli, 2019).

Allora non c'è più necessità di parlare di designer-artista o viceversa, ma più semplicemente di autore, perché in quel punto di tangenza è l'autore che stabilisce quanto ridurre lo spessore della linea, quanto attenuare il margine, quanto lasciar sognare l'uomo senza bisogno di spiegazioni, ma trovando esso stesso le risposte nel piacere che gli oggetti gli infondono alla vista quotidiana.

### DesignArt.

#### Quando la sedia non è una sedia<sup>1</sup>

La Designart può essere liberamente definita come qualsiasi opera d'arte che «tenta di giocare con il luogo, la funzione e lo stile dell'arte mescolandoli con l'architettura, il *furniture design* e la grafica» (Scanlan cit., Agudio, 2013: 131-134). Oppure, come ha giustamente affermato Alex Coles, Designart è «something to sit on, eat off, or live in-or, simply something to make money from» (Coles, 2005: 19). Germano Celant (2008) ci parla di «un fare diffuso», che non ha confini, né territoriali né linguistici. Come i lavori di Tobias Rehberger e Jorge Pardo, declinabili contemporaneamente sia all'arte che al design.

L'oggetto di *Designart* è progettato in funzione della comunicazione, del concetto, dell'idea e del simbolo, piuttosto che della funzionalità pratica: quando il quoziente artistico diventa tanto rilevante da annullare ogni implicazione di design, quell'oggetto diventa opera, un oggetto da contemplare. Un prodotto ibrido, borderline, difficile da collegare al mondo dell'arte perché con una funzione ben precisa e scomoda da associare al design

perché riprodotto in serie limitata o, addirittura, come pezzo unico. Come le opere di Ron Arad, Richard Hutten, Ingo Maurer, Marc Newson, Zaha Hadid, Maarten Baas, Johanna Crawunder: oggetti *limited edition* e dal design ricercato, inseriti in un sistema di gallerie d'arte e di collezionisti che ne ha fatto aumentare il valore economico<sup>2</sup> e, per questo, rivolti a un numero ristretto di fruitori (Agudio, 2013; Di Stefano, 2015). Design da collezione. Negli ultimi anni, la *Designart* è emersa come un campo in rapida crescita nel mondo dell'arte contemporanea: da quando l'importante casa d'aste d'arte Philips de Pury, nel 2001, ha lanciato la prima vendita di prodotti artistici di design, la *Designart* ha goduto di un crescente successo commerciale, con opere nella categoria che stanno tutt'oggi guadagnando prezzi nei settori di punta del mercato dell'arte contemporanea.

Tuttavia, nel mondo dell'arte non è stata una transizione graduale, poiché molti critici sono stati riluttanti nel riconoscere la *Designart* come una categoria artistica legittima.

Nell'articolo pubblicato su *Tales of the unexpected based on the V&A's Telling Tales; fantasy and fear in contemporary design exhibition*, il critico Hugh Pearman (2009) all'epoca esprime la sua disapprovazione scrivendo: «Design art is either design or art. It cannot be both; therefore it is a term that does not need to exist» (Pearman cit., Williams, 2009a: 51).

A partire dagli anni Duemila, grazie anche alle esposizioni collettive come *What if: Art on the Verge of Architecture and Design* (Moderna Museet, Stoccolma, 2000) *Against Design* (Institute for Contemporary Art, Philadelphia, 2000) *Beau-Monde: Toward a Redeemed Cosmopolitanism*, (Santa Fe, 2001-2002) *Trespassing: House x Artists* (MAK, Centre for Arts and Architecture, Los Angeles, 2003), viene decretata ufficialmente la nascita della *Designart*.

Il successo del mercato e l'interesse da parte dei galleristi e dei collezionisti d'arte per gli oggetti di design negli ultimi due decenni è aumentato sempre più, tanto da



portare a una crescita del numero delle gallerie e dei musei che espongono opere di *Designart*, tra cui Established & Sons Ltd, Carpenters Workshop Gallery e Victoria & Albert Museum.

Come nota Gareth Williams in *Telling Tales – Fantasy and Fear in Contemporary Design*, le gallerie e le mostre sono normalmente il punto di partenza per il successo del designer o dell'artista. È qui che i media scopriranno un nuovo designer o ignoreranno il lavoro che vedono (Williams, 2009b).

L'affiancarsi sempre più di fiere internazionali alle gallerie di arte moderna e contemporanea dimostra come, negli ultimi anni, i confini tra design e arte sono stati superati, dando il via a un movimento internazionale.

Pavilion Art & Design a Parigi e a Londra, Miami Art Basel, Arte Fiere e Mi Art sono tra le più importanti e annoverate fiere, ma non le uniche.

Esistono anche eventi come Berlin Art, Frieze a Londra e FOG Design+Art Fair a San Francisco, che negli ultimi anni sono diventati fari per la comunità artistica, per il suo attento e audace modo di accostare design e arte per la programmazione dinamica.

Tra i più recenti, l'evento annuale *Designart* Tokyo, fondato nel 2017 da un gruppo di sei creativi appartenenti a settori diversi, con l'obiettivo di "rivitalizzare" la scena creativa di Tokyo: una vetrina sul mondo, che esamina i cambiamenti nel design internazionale con un focus particolare sull'Asia. Un festival articolato in 10 giorni, che riunisce un mix internazionale di arte, *interior design*, moda e tecnologia in oltre 100 sedi e 11 distretti diversi, trasformando l'intera capitale in un museo.

Guardando le opere e i prodotti esposti, quello che si percepisce da queste fiere è un mondo fatto di assoluta libertà, dove non ci sono restrizioni dovute alla serialità industriale, alla fattibilità della produzione o alla necessità di non far lievitare il prezzo al pubblico.

Non ci sono limiti per l'artista-designer; è libero di utilizzare qualsiasi mezzo per realizzare opere/prodotti anche più ardite/i e sperimentali, come gli sgabelli *Lapislazzuli* di Piergiorgio Robino di Nucleo, realizzati in resina epossidica con inserimenti di legno pietrificato e pigmenti,

o i vasi di Olivier Van Herpt, dove la tradizione della porcellana olandese si mescola con la stampa 3D.

## Conclusioni

L'arte e il design hanno in comune l'atto creativo, in quanto pensano e agiscono in modo originale per raccontare la vita e trovare nuove soluzioni che contribuiscono al benessere psichico e fisico, e portano il fruitore ad avere una sensazione di desiderabilità.

C'è un margine, una linea neutra, una linea senza spessore, permeabile, che consente il passaggio dei saperi acquisiti ma che al tempo stesso mantiene la connessione tra le parti. Una soglia che diventa un campo di ricerca che nasce dall'incontro di ambiti diversi ma affini, dalla cui ricchezza si può costituire l'occasione per ripensare e riprogettare un nuovo rapporto tra le parti. Una terra di mezzo, che non appartiene né all'arte né al design.

È il luogo della creazione, è lo spazio della contaminazione continua, dove l'uno si è imbrigliato con l'altra parte; una mescolanza di linguaggi dove ogni artista-designer gioca il proprio ruolo mettendo in atto le proprie conoscenze e le proprie tecniche espressive, dove il tempo delle cose non è e non appartiene ad un sistema o ad una categoria ben precisa e ben delimitata. Un luogo di passaggio il cui scopo è oltrepassare e far filtrare i saperi, o prenderli in prestito, per definire se un prodotto è arte o design.

Ed è così che il margine si assottiglia, nella contaminazione sparisce generando un nuovo sistema, un altro approccio e un'altra metodologia, guardare gli oggetti per mezzo di nuovi linguaggi: la *Designart* o l'*Artdesign*.

C'è un margine invisibile tra arte e design che facilita la condivisione creativa per ricercare carattere ed identità nelle cose che ci circondano e che ci fanno compagnia.

Rappolt, M. (2007), «What is DesignArt», Art Review, dic., p. 90.

Un fenomeno, come osserva Di Stefano, «avviato dalla vendita del pezzo unico di Newson, Lockheed Lounge, battuto all'asta da Christie's al prezzo record di 748.000 sterline nell'ottobre 2007» (Di Stefano, 2015: 15-17).

## Riferimenti bibliografici

Agudio, E. (2013). *Designart. La poetica degli oggetti bastardi*. Milano: Lupetti: 131-134.

Andrioli, N. (2019). *Dimensione Mendini*, "PMagazine. La trilogia del design" [Online]. Disponibile in: <https://www.pmagazine.it/dimensione-mendini/> [25 Maggio 2020]

Argan, G. C. (2003). *Progetto e oggetto. Scritti sul design*. Milano: Medusa.

Celant, G. (2008). *Artmix: flussi tra arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione*. Milano: Feltrinelli.

Coles, A. (2005). «On Art's Romance with Design», *Design Issues*, 21(3), giu-ago, 17-24. Massachusetts: MIT Press.

Di Stefano, L. (2015). «L'aura degli oggetti/ The Aura of Objects», *SICILIA INFORMA*, 2(2) gen., 14-17.

Dorfles, G. (2018). *L'ambiguo rapporto tra arte e design*, "IEDentity" [Online]. Disponibile in: <https://iedentity.it/pubblicazioni/iedentity/numero-02-in-disciplina/lambiguo-rapporto-tra-arte-e-design/> [11 Maggio 2020].

Munari, B. (2005 [1971]). *Artista e designer*. Bari: Editori Laterza.

Vagnoni, C. (2012). *Help Design*. Roma: Gangemi, 65.

Williams, G. (2009a), «Tales of the Unexpected», *Crafts*, 219, lugl-ago, 51.

Williams, G. (2009b). *Telling Tales, Fantasy and Fear in Contemporary Design*. Londra: Victoria & Albert Publishing.

**Francesco Armato**  
**Sabrina Cesaretti**  
**Lucretia Petri**

*Laboratorio Design degli Spazi di Relazione,  
Scuola di Architettura, Dipartimento DIDA,  
Università degli Studi di Firenze*  
[francesco.armato@unifi.it](mailto:francesco.armato@unifi.it)  
[cesarettisabrina@alice.it](mailto:cesarettisabrina@alice.it)  
[lucretiapetrini@gmail.com](mailto:lucretiapetrini@gmail.com)





Arad R., "Afterthought" chair, (2007). The Gallery Mourmans, Centre Pompidou Parigi [Studio eLBee].

# SACRI PASSAGGI. IL SAGRATO COME SOGLIA FISICA E METAFORICA NELLE CHIESE DI FRANCESCO BERARDUCCI

Michele Astone

## Abstract

Within the Christian Catholic Church, ritual actions introduce worshipers into a narration starting with the recognition of a state of misery and ending with salvation. The beginning of this journey is the feeling of a lack translated into a search for joy in God. The parvis is the place where this discernment happens; also, it represents a “bridge” from the city to the church. This “middle ground” possesses neither the connotation of the sacred nor that of the profane because of its essence as a threshold between the one and the other. Today the question becomes more complex considering that the figure of the “worshiper” has almost disappeared in favor of that of the “witness”. Thus, in our time, the church model embodies the practice of testimony and expands the functional offer addressed to individuals, with the explicit intent of providing them with places for aggregation and socialization that allow to overcome the fragmentation of social relationships. These considerations do not change the architectural role that the parvis has assumed over time, but imply a strong change in the other two elements it lies in between: on one side, the city, of which

the cult building is no longer a structuring element, presenting a composite texture with multiple polarities; on the other side the parish center, where the portion dedicated to worship, although remaining the main one, is just one of many others that make up an organism becoming more and more articulated. Francesco Berarducci, Roman architect who designed four churches in the years immediately following Vatican Council II, brilliantly solved the knot between the connection of the religious building and the urban space by presenting solutions capables to promptly adapt to different contexts, thanks also to the ability to intercept the changes to which society, city and church were meeting. It is possible to ex-





trapolate from its projects four types of parvis: the parvis-square (church of Our Lady of Boaria in Ostia Lido, RM); the parvis-room (church of Santo Stefano Protomartire in Quartu Sant'Elena, CA); the parvis-enclosure (church of San Valentino in Rome); the parvis-park (church of Nostra Signora del Suffragio and Sant'Agostino di Canterbury in Rome). Each of them reconciles in different ways the need of the contemporary city for collective spaces and places “for staying” and the need of the Church to implement new communication mechanisms.

Francesco Berarducci, Giorgio Monaco, Giuseppe Rinaldi.  
*Chiesa di Nostra Signora di Bonaria.*  
Ostia Lido (RM). 1967-1982.  
[Creative commons © Share-Alike].

Nell'ambito della Chiesa cristiano-cattolica l'agire rituale inserisce i fedeli in una narrazione che ha il suo punto di partenza nel riconoscimento di uno stato di miseria e come fine del percorso, la salvezza. L'incipit di questo viaggio è il tempo in cui l'uomo avverte una mancanza che poi si traduce nella ricerca della gioia in Dio. È questo il momento in cui, mediante un discernimento, si distingue ciò che è sacro da ciò che è profano. Se nell'edificio-chiesa il fonte battesimale o il luogo per il sacramento della riconciliazione e a seguire l'altare e l'ambone, fino ad arrivare all'abside, rappresentano simbolicamente e fisicamente i passi che l'uomo fa nel suo cammino verso la salvezza, il momento del discernimento è senz'altro caratteristico del sagrato. Come ben sottolinea Albert Levy, esso viene a configurarsi come spazio eterotopico in cui avviene la disgiunzione (o per altri versi la congiunzione) tra lo spazio sacro e lo spazio profano (Levy, 2003). La separazione operata dall'uomo religioso all'inizio del suo percorso di fede viene fisicamente costruita mediante l'elemento del sagrato che rappresenta un luogo di passaggio dalla città alla chiesa e non possiede in sé né il connotato di sacro né quello di profano proprio per la sua essenza di soglia tra l'uno e l'altro. L'organismo architettonico del sagrato si struttura pienamente in epoca romanica e consta sostanzialmente un recinto attraverso il quale è ricavata un vuoto che si frappone tra la densa città storica e la chiesa. Tale disgiunzione coincide con l'esigenza rituale di aspergere la comunità di fedeli prima di potere accedere al luogo di culto. Tale azione costituiva una sorta di "lasciapassare" senza il quale gli individui non potevano entrare liberamente. Città, sagrato e chiesa costituivano quindi tre luoghi di accompagnamento dall'esterno all'interno a cui corrispondevano tre momenti rituali che puntano al passaggio da uno stato di peccato a uno di integrità passando per un processo di purificazione.

Oggigiorno la questione diventa più complessa se si considera che la figura del fedele è quasi ormai scomparsa a favore di quella del testimone. Così, nel nostro tempo, il modello di chiesa incorpora in sé la prassi della testimonianza e amplia l'offerta funzionale rivolta agli



individui, con l'intento esplicito di fornire loro luoghi di aggregazione e socializzazione che permettano di valicare la frammentazione delle relazioni sociali (Hervieu-Léger 2010). Questa, che può essere considerata come una delle missioni principali della Chiesa contemporanea, induce l'edificio in culto a diventare centro parrocchiale. Tali considerazioni non modificano il ruolo architettonico che il sagrato ha assunto nel tempo, ma implicano un forte mutamento dei termini con cui esso si confronta: da un lato la città, di cui l'edificio di culto non è più un elemento strutturante, che si presenta con un tessuto composito e con polarità multiple, dall'altro il centro parrocchiale dove la porzione dedicata al culto, per quanto sia la principale, è solo una delle tante che compongono un organismo che diviene sempre più articolato. Tali cambiamenti hanno influito notevolmente sul ruolo odierno del sagrato che assorbe in sé un passaggio concettuale: non è più il luogo del *non entri se...* ma è quello dell'*entri anche se*.

L'eliminazione del "controllo del passaggio" lo rende lo spazio dell'accoglienza per eccellenza in cui avviene il rito dell'integrazione che a questo punto non è più solamente quella tra sacro e urbano, ma tra individui di diversa generazione, provenienza e credo. Questo vero e proprio cambio di paradigma rende obsoleto l'espedito architettonico del recinto



che per definizione seleziona ed esclude a favore di un modello a traspirabilità maggiore o completamente aperto. La questione concilia saldamente l'esigenza della città contemporanea di spazi collettivi e luoghi dello stare e quella della Chiesa di implementare nuovi meccanismi di comunicazione: da un lato il sagrato come piazza, terreno di relazioni, elemento di riconoscibilità in cui gli abitanti del quartiere si identificano senza distinzioni; dall'altro il sagrato come territorio in cui si manifesta la prossimità della Chiesa all'uomo, ambone amplificato per l'annuncio della *buona novella*, area privilegiata della manifestazione della fede comunitaria. È il mezzo attraverso il quale la città si lega alla chiesa e la chiesa si offre alla città. Sul tema più ampio del rapporto tra il sacro e l'urbano e più specificamente su quello del sagrato hanno ragionato architetti, teologici e liturgisti di ogni tempo.

Dal punto di vista delle soluzioni architettoniche è senz'altro innovativo l'apporto dell'architetto romano Francesco Berarducci (1924-1992) il quale progettava e costruiva quattro chiese tra la fine degli anni Sessanta e i Novanta e cioè immediatamente dopo l'apporto rivoluzionario del Concilio Vaticano II ma prima della pubblicazione della Nota Pastorale CEI dedicata alla progettazione delle nuove chiese del 1993.

È quindi chiaro che Berarducci si pone

dal punto di vista storico in un momento di transizione e sperimentazione nel quale risolve brillantemente il nodo del raccordo tra edificio di culto e spazio urbano presentando soluzioni che si adattano puntualmente a contesti differenti grazie anche all'intercettazione dei cambiamenti a cui società, città e Chiesa stavano andando incontro.

In particolare egli progetta tra il 1967 e il 1982 con Giorgio Monaco e Giuseppe Rinaldi la chiesa di *Nostra Signora di Bonaria* a Ostia Lido (RM); la chiesa di *Santo Stefano Protomartire* tra il 1970 e il 2000 a Quartu Sant'Elena (CA); la chiesa di *San Valentino* tra il 1979 e il 1985 a Roma e la chiesa di *Nostra Signora del Suffragio* e *Sant'Agostino di Canterbury*, sempre a Roma, tra il 1991 e il 1998 a cui partecipa anche il figlio Carlo che porterà a compimento l'opera dopo la morte del padre.

*Nostra Signora di Bonaria* è ubicata in un'area allora interessata da un Piano di Zona che prevedeva la costituzione di una porzione di città molto densa, caratterizzata dalla presenza di infrastrutture di servizio collettive in cui si inseriva il progetto della chiesa. Nulla di tutto ciò è stato realizzato per cui la chiesa si confronta con una realtà diversa rispetto a quella prevista nel 1967 quando il concorso a cui parteciparono Berarducci, Monaco e Rinaldi, fu indetto dalla Pontificia Opera per la Preservazione della Fede e la Prov-

vista di nuove chiese in Roma. L'idea fu quella di costruire un edificio che non voleva porsi come ennesima emergenza in una città già densa, ma al contrario si sviluppasse mediante un lavoro sul suolo (Barbera, 1994). In tal modo la chiesa intera si configura come una vera e propria piazza dove il ruolo del sagrato è affidato sostanzialmente alla copertura. Il suolo si alza come un piano inclinato al di sotto del quale è posizionata la chiesa che si rivolge verso il paesaggio marino. Il campanile e i coni di luce in esso conficcati mettono in comunicazione il sotto- e il sopra-suolo e disegnano lo spazio che la copertura-sagrato offre. Un luogo fatto per essere guardato dall'alto per intero da tutti gli edifici limitrofi che ha la pretesa di costituire il principale luogo di incontro di quella porzione cittadina che rivolge il suo sguardo verso il mare. Un lavoro di suolo coinvolge anche la seconda chiesa, quella di *Santo Stefano Protomartire*. Anche qui c'è il chiaro intento di creare un luogo per la collettivi-

in alto  
 Francesco Berarducci, Giorgio Monaco,  
 Giuseppe Rinaldi. Chiesa di Nostra Signora di  
 Bonaria. Ostia Lido (RM). 1967-1982.  
 Sezione longitudinale.  
 [© Archivio Francesco Berarducci].



tà. All'interno di un tessuto a scacchiera geometricamente e densamente definito, il progetto occupa due *insulae*.

Inspessendo in bordi del lotto a disposizione, Berarducci crea un collegamento diagonale (assai raro nella rigida struttura a maglie rettangolari di Quartu Sant'Elena) che lega via Pierluigi da Palestrina a Piazza Santo Stefano. Lungo questa strada diagonale si alternano una serie di stanze urbane circolari coperte (la chiesa e i locali parrocchiali) o a cielo aperto (il sagrato) in cui il passante può scegliere di stare. Il sagrato quindi si frantuma in una serie di spazi a quota differente di cui piazza Santo Stefano costituisce la stanza a quota 0 che si confronta direttamente con la città e da lì, percorrendo la diagonale, si può entrare nella stanza più ampia e più alta all'ombra del campanile solo in parte costruito arrivando infine al vertice opposto del taglio trasversale che presenta una gradonata rivolta verso il portale d'accesso all'aula liturgica. Nel guardare il periodo di realizzazione di queste due chiese, si comprende bene che le vicende costruttive da cui sono state interessate non sono del tutto lineari. La non realizzazione del Piano di Zona per la chiesa di *Nostra Signora di Bonaria* ha chiaramente alterato l'idea architettonica di Berarducci dato che la chiesa si confronta con una città che non è quella prevista in sede di progetto; il distacco della copertura

dal terreno e le imprevedibili recinzioni che delimitano l'edificio privano la città e la chiesa stessa di uno spazio marcatamente collettivo e ormai inutilizzato dalla cittadinanza ostiense. In egual modo la recinzione della chiesa sarda addirittura nega l'accesso diagonale su cui l'intero impianto si articola anche quando è aperta negli orari di attività della parrocchia annullando completamente il valore urbano che la chiesa aspirava e ancora oggi tende ad assumere.

La chiesa di *San Valentino* sorge all'interno del quartiere del Villaggio Olimpico, dove Berarducci si confronta con importanti preesistenze ad opera di architetti come Luigi Moretti, Adalberto Libera, Ugo Luccichenti. L'impianto basilicale, lo studio della luce in analogia con le terme romane, la declinazione del tema della *rovina*, il sapiente uso del mattone, l'articolazione degli spazi in sezione, la rendono un'architettura profondamente legata alla tradizione romana con la capacità di essere fortemente contemporanea. «Nel depresso panorama dell'architettura contemporanea romana si distingue per rigore concettuale e per forza poetica» (Purini, 1993).

Il sagrato di *San Valentino* riprende il tema del recinto tradizionale forse più adatto all'ampio viale a scorrimento veloce su cui si affaccia. Varcato il cancello d'ingresso, una decorazione fatta di



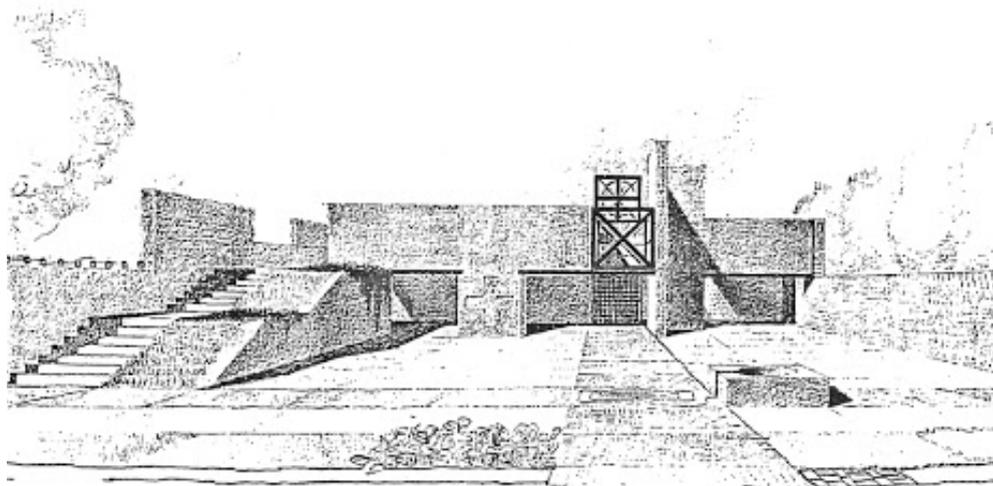
quadrati di due metri e venti di lato in successione (modulo attraverso cui costruisce l'intera chiesa) lega la città alla custodia eucaristica che fa da sfondo prospettico in modo da costituire un contatto visivo diretto tra il passante su viale XVII Olimpiade e il fondo del presbiterio della chiesa. Il portale di ingresso all'aula liturgica è indietreggiato di tre moduli rispetto al filo della facciata ricavando uno spazio coperto con una luce più tenue che prepara il fedele all'ingresso nella chiesa luminosa. Al sagrato quindi si somma una seconda zona di filtro che aiuta ancora più nel passaggio climatico e simbolico dall'esterno all'interno e viceversa. All'asse decorato principale, Berarducci ne accosta altri due paralleli: il primo costeggia il bordo ovest dell'aula e collega il sagrato a tutti gli ambienti di servizio liturgico (cappella feriale, sagrestia, locale di preparazione dei fiori...); il secondo invece consente di salire in copertura attraverso una scala a rampa unica che dà avvio a un percorso che

conduce al chiostro-giardino posizionato alle spalle dell'abside che costituisce un vero e proprio patio intimo e pubblico su cui si affacciano i locali dell'oratorio e la casa canonica. Lo schema in sezione vuoto-pieno-vuoto-pieno-vuoto, che vede nel sagrato-recinto il punto nevralgico da cui si dipanano tutti i percorsi di collegamento principali, denota un'alternanza tra spazi aperti e chiusi dove i primi costituiscono i luoghi più o meno intimi ma collettivi e rappresentano gli spazi in cui si realizzano i passaggi dalla città alla chiesa, dalla chiesa all'oratorio, dall'oratorio alla città e viceversa. L'idea fondata su una successione di recinti, la moltiplicazione delle aree filtro, le molteplici possibilità distributive ha ben retto rispetto agli interventi successivi relativi alla sicurezza rispetto ai precedenti casi descritti. Il solo percorso in quota è stato dotato di un cancello per evitare l'ingresso non controllato dall'esterno. Questo nega l'accesso diretto alla copertura ai cittadini, pur tuttavia non snatura del tutto l'impianto im-

postato sin dai primi schizzi di progetto. Ultimo caso è quello di *Nostra Signora del Suffragio* e *Sant'Agostino di Canterbury*. È un esempio più delicato rispetto agli altri poiché Berarducci padre muore durante la sua realizzazione e gli subentra suo figlio Carlo col quale già collaborava. Se forse questo cambio di guardia ha influito maggiormente nella composizione interna della chiesa, l'impianto e il legame con la città resta quello originario. In particolare la chiesa si confronta a nord con l'ampia campagna romana e a sud con il tessuto minuto dell'area di Torre Maura. I Berarducci progettano

**In alto da sinistra**  
 Francesco Berarducci. *Chiesa di Santo Stefano Protomartire*. Quartu Sant'Elena (CA). 1970-2000.  
 [©Parrocchia Santo Stefano Protomartire - Quartu Sant'Elena].

Francesco Berarducci. *Chiesa di San Valentino*. Roma. 1979-1985.  
 [©Michele Astone].

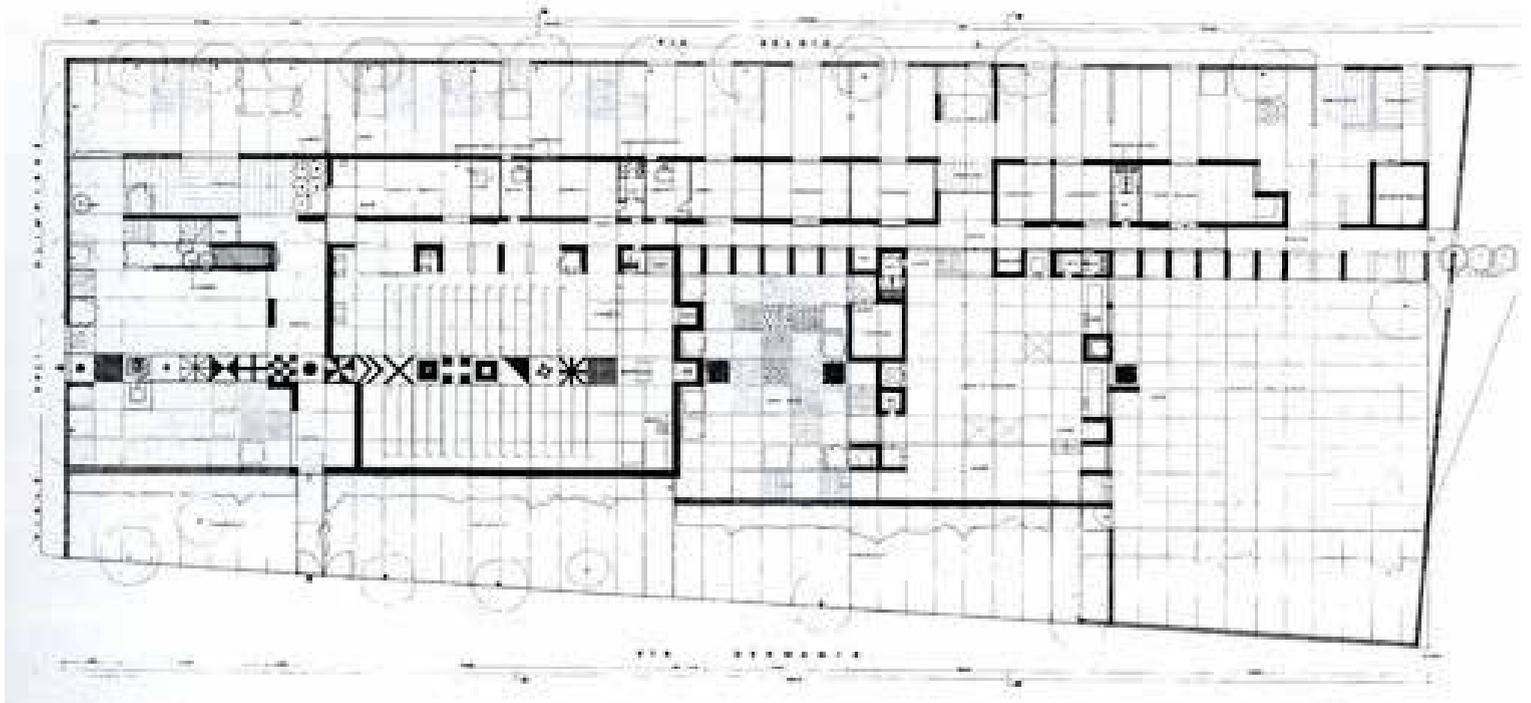


una “fortezza” che fa da presidio al territorio dominando dall’altura su cui posta e costituendo un punto di riferimento per chi proviene da settentrione. Per preservare questa vocazione paesaggistica una stecca in direzione est-ovest separa la chiesa dalla città a sud in modo da riferire i servizi parrocchiali al fronte urbano e il luogo più propriamente legato al culto alla natura. La posizione sopraelevata ha consentito di inserire il tema processionale come modello con cui legare l’edificio al contesto. Da est un percorso in salita costeggia l’edificio dei servizi.

Proseguendo, chi percorre è costretto a ruotare verso nord immergendosi in un sagrato caratterizzato dalla massiccia presenza di alberi e prati che si affacciano verso il creato. Un vero e proprio sagrato-parco in cui poter usufruire delle possibilità che la natura offre a due passi dalla città. Il procedere lento della salita che allontana dal costruito e il parco che costituisce una vera e propria pausa architettonica sono fisicamente e spiritualmente preparatori per l’ingresso nell’aula liturgica.

Quattro chiese, in conclusione, con quattro soluzioni di sagrato differente: il sagrato-piazza che reinserisce nella città contemporanea l’elemento pubblico per eccellenza di quella storica; il sagrato-stanza che offre luoghi più intimi e sicuri chiaramente delimitati; il sagrato-recinto ma stavolta basso e permeabile

che circonda un’area capace di filtrare il salto di scala immediato da una strada a scorrimento veloce (come nel caso specifico di *San Valentino*) e un piccolo oggetto come quello di una piccola chiesa parrocchiale e infine il sagrato-parco in cui è la natura a creare spazi collettivi, d’ombra, di silenzio, attenuando le tensioni provenienti dalla città.



## Riferimenti bibliografici

Barbera, L. V. (1994) *Francesco Berarducci architetto*. Roma. Gangemi.

Hervieu-Léger, D. (2010) *La società ha ancora bisogno di chiese?*, in *Chiesa e città. Atti del VII Convegno liturgico internazionale di Bose*. Magnano (BI), Edizioni Qiqajon Comunità di Bose, 29-46.

Levy, A. (2003), *Les Machines à faire-croire. I. Formes et fonctionnements de la spatialité religieuse*, Parigi Anthropos,

Purini, F. (1993), *Unica e Molteplice*, L'Arca, 63, 4-11.

## Michele Astone

*Ingegnere, Università degli Studi di Roma La Sapienza, DiAP (Dipartimento di Architettura e Progetto), Dottorato in Architettura, Teorie e Progetto*  
[michele.astone@uniroma1.it](mailto:michele.astone@uniroma1.it)

**in alto da sinistra**  
 Francesco Berarducci. Chiesa di San Valentino.  
 Roma. 1979-1985. Prospettiva  
 [©Archivio Francesco Berarducci].

Francesco Berarducci. Chiesa di San Valentino.  
 Roma. 1979-1985. Pianta  
 [©Archivio Francesco Berarducci].





Francesco Berarducci, Carlo Berarducci.  
Chiesa di Nostra Signora del Suffragio e  
Sant'Agostino di Canterbury. Roma. 1991-1998.  
[©Il Contrafforte].

# SPAZI IN TRANSI(A)ZIONE

Lucia Baima

## Abstract

The term *transition* describes a passage and delimits a threshold or border between intermediate stages, referring to both a physical border - a fraction of space - and a temporal border - a fraction of time - from which a new condition is generated.

When describing the urban dimension, *transition* allows the adoption of an immersive perspective as an *oblique gaze* (de Certeau, 1980) thanks to which it is possible to investigate the non-representational sphere (Thrift, 2007) of urban space.

This hidden sphere is a result of embodied experiences, practices, actions and processes that keep transforming it into an intense *animated space* (Amin, 2015).

In other words, the urban experience dimension can be considered the result of different levels of sense perceptions and active participation in the subjective rewriting of urban space.

These undertrack processes and practices, actions and reactions, generate what can be referred to as *everyday urbanism* (Chase et. al., 2008) that contributes to transforming thresholds and spaces.

Especially after the 2008 crisis, these practices intensified, and urban spaces are becoming magnets able to create additional capacity for unspoken needs and desires.

In other words, spaces have been reconceived as platforms for different possibilities.

The result of these processes can be recorded in a mapping of spaces that are reinterpreted not as closed systems but open systems, infrastructures capable of revealing their intrinsic potential precisely through their ability to intercept and become platforms for different uses often unforeseen and unexpected.

Following this trajectory, it is possible to analyse spaces, micro-macro, public-private,

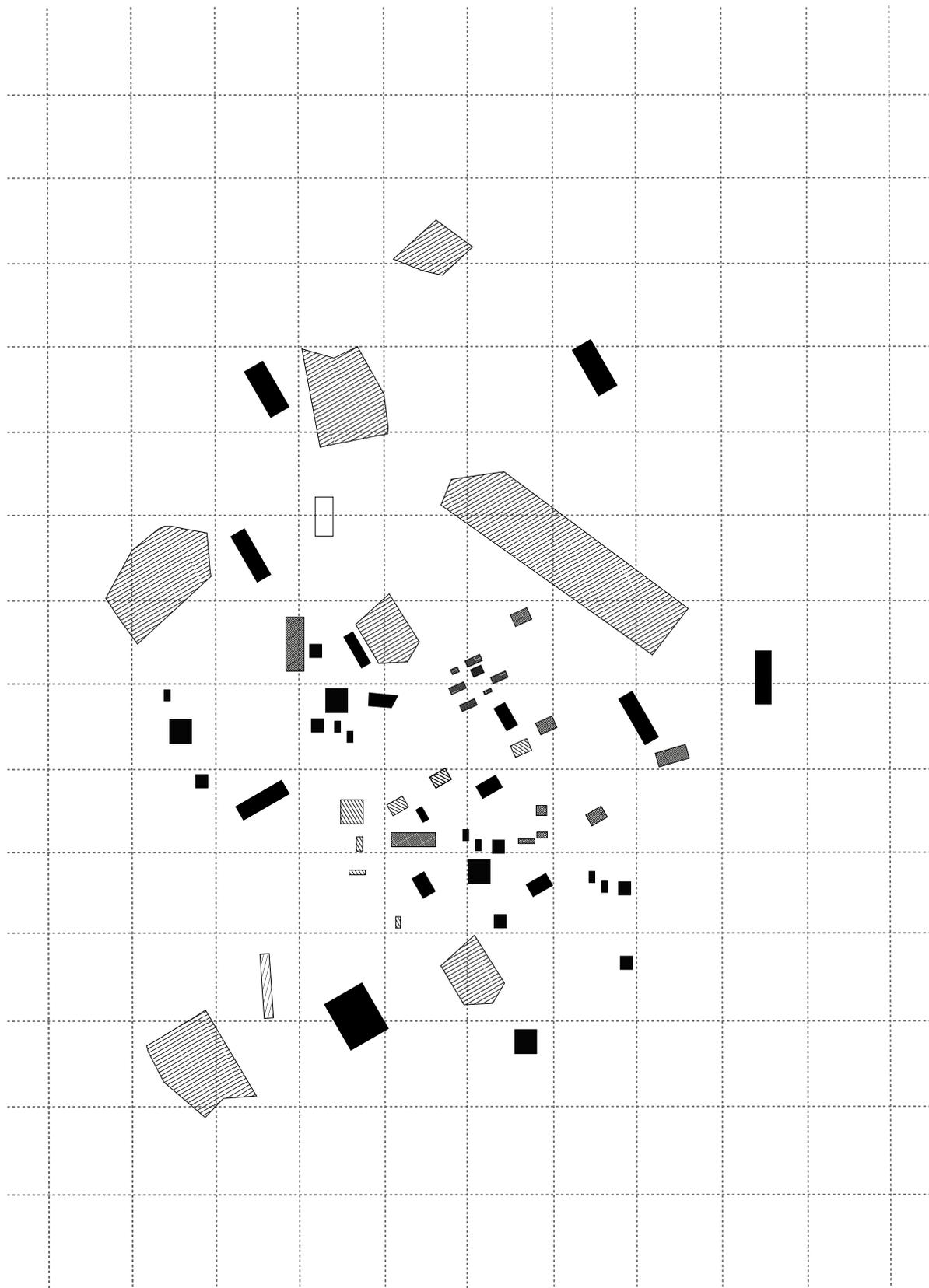
open-closed, independently from their physical density, rather in terms of the intensity of their uses or thickness.

Intensity acts as a key to revealing this hidden kinetic process and the role of spaces to catalyse un-programmed and free uses not yet conceived thanks to their design and devices.

Through intensity, this paper proposes three readings of the project as a process, a generator of potential (Price, 1996) and a proactive platform for catalysing the possibilities to act, the opportunity to change the status quo of the uses of space.

Considering space in terms of potential allows people to feel the opportunity to create something new and to redefine over time the uses of the space, increasing in that way the sense of an urban experience.

Mappa degli spazi intensi  
[Lucia Baima].



Mapa degli spazi intensi

Il termine *transizione* - dal latino *transitio* -*onis*, der. di *transire* "passare" - descrive un *passaggio* tra stati e modi differenti. Definisce una soglia, un confine liminale tra stadi intermedi, sia un confine fisico, una frazione di spazio, sia un confine temporale, una frazione di tempo, dal quale si genera e ingenera una condizione nuova, una situazione differente.

In entrambi i casi emerge la dimensione cinetica del processo, il *tra* diviene frazione spazio-temporale riconosciuta e descritta come parte di qualcosa, frammento plastico tra dentro-fuori, privato-pubblico, individuale-collettivo e frazione di un processo in divenire, un istante di tempo tra un prima e un dopo, tra un inizio e una fine. Il confine emerge quale dispositivo semiotico che esplicita il passaggio attraverso fasi intermedie, ognuna delle quali rappresenta una transizione, una modulazione disequilibrante, che rimette in gioco la condizione precedente, esito di un provvisorio equilibrio e le permette di acquisire una nuova disposizione, un nuovo stato metastabile. Il concetto di *passaggio* rafforza quindi l'idea che la nuova fase è raggiunta dopo una trasformazione attraverso disequilibrio-equilibrio, disordine-ordine che in fisica viene definito *transizione di fase*, un cambiamento repentino di stato generato da uno scambio di energia che produce una discontinuità attraverso la quale cambiano le proprietà del sistema, sia nelle sue singole fasi che nella sua struttura generale. Avviene quindi un cambiamento che può essere descritto anche con il concetto di *mutazione* che, spontanea o indotta, agisce attraverso transizioni, generate dagli stessi elementi, o trasversioni, da elementi differenti. In questo quadro dinamico, tra stabilizzazione, oscillazione, riconfigurazione e ridefinizione dei confini, emergono multipli *tra*, soglie dove nuove occasioni e storie divengono possibili.

### **Transi(A)zioni urbane**

Applicati per descrivere la dimensione urbana, i termini *transizione* e *trasversione*, proprio per le loro caratteristiche, invitano ad esercitare lo sguardo, a esplorare, a indagare all'interno delle trame dello spazio urbano le fasi di passaggio da e verso qualcosa di nuovo o diverso, di trasformazione e di mutamento tra un prima e un dopo.

È in tutti questi spazi e momenti *tra* che emerge l'*urbanesimo del quotidiano* (Chase et. al, 2008) come poliedrica sovrapposizione di processi-pratiche, azioni-reazioni, occasioni-esperienze, che riscrivono, rimodellano sottotraccia spazi, ripropongono confini, sollecitano margini, sovrappongono soglie e riprogrammano tempi d'uso. Il dinamico processo in divenire è percepibile adottando una diversa prospettiva, lo *sguardo obliquo* (de Certeau, 1980) che traguarda, perfora metaforicamente gli involucri e rende possibile *esplorare* più che *osservare* (Sennett, 2018).

Da questo punto di osservazione immersivo, l'esperienza diretta diventa matrice di un pensiero spaziale attraverso il quale lo spazio urbano diventa non solo spazio fisico, euclideo, ma spazio *intensamente animato* (Amin, 2015). Si acquisisce così una dimensione supplementare, che sfugge ai codificati metodi di rappresentazione. Emerge, infatti, la terza dimensione della densità ovvero la sua *intensità* spazio-temporale che traduce le multiple esperienze, la sfera sensibile e percepita (Amphoux, 2003) e rivela come lo spazio sia quotidianamente in grado di ospitare gli infiniti modi dell'abitare urbano: dagli usi imprevisti, alle azioni e pratiche, codificate o meno che costruiscono altrettante occasioni, come diversi scenari all'interno o al di là del suo perimetro. In questa prospettiva affiorano ulteriori *tra* nella città, all'interno dello *spessore*, della sua *porosità* (Benjamin, 1925) come molteplici modi di percepirne e parteciparne attivamente alla sua riscrittura amplificando il modo di *abitare* (Hertzberger, 1991). Ancora di più oggi, queste multiple riscritture e le azioni sottese si sono intensificate e esplicitate attraverso *plurimi* interventi in *plurimi* spazi, diventati come magneti, che intercettano e danno risposta a bisogni e desideri inespressi. Lo spazio, infatti, viene plasmato da cicli sempre più rapidi di trasformazione dei confini, delle attività e dell'uso, che creano altrettanti spazi intermedi, intesi non solo e non tanto come zone di confine, quanto piuttosto, come aree di interscambio che rimettono in gioco assetti definitivi.

La *transizione* diventa quindi *transi(A)zione*, atto di costruire sequenze nuove che sollecitano l'incontro tra spazi e situazioni di diversa natura, anche ambigui e di contrasto, producendo *faglie* che rivelano

occasioni di riscrittura degli stessi. L'esito di questo differente sguardo approda ad una rimappatura degli spazi, riletta non più come sistemi e processi chiusi, ma aperti, in grado di diventare catalizzatori (Oswalt et. al., 2013) di molteplici azioni che, nel tempo, li rendono nuovamente o sorprendentemente più *sticky* (Stonor, 2018) capaci quindi di diventare piatteforme per differenti e imprevedibili possibilità d'uso, rivelando così il loro potenziale intrinseco.

Seguendo questa traiettoria è possibile pensare ad essi, micro-macro, privati-pubblici, aperti-chiusi, non solo in termini di densità fisica, ma in termini di *intensità*, ovvero per come sono realmente vissuti, trasformati, riadattati in modo temporaneo o permanente. Emergono così esperienze e sperimentazioni che rinviano ad un'altra spazialità, «[...] una città transumante che si insinua nel testo, nella partitura, della città pianificata e leggibile» (de Certeau, 2001: 146).

### Il ruolo del progetto

In questa dinamica prospettiva, offerta dall'intensità che intreccia *spazi-tempi-usi*, anche il ruolo del progetto acquisisce un diverso perimetro di azione: da dispositivo di sistematizzazione a dispositivo evolutivo, adattabile. Configurazioni stabili lasciano il campo a spazi come infrastrutture spazio-tempo, catalizzatori di potenzialità (Price, 1996) per multiple funzioni e occasioni d'uso che, grazie al programma aperto e ai suoi dispositivi, modificano lo *status quo* aumentando così il senso dell'esperienza urbana - *dalla casa alla città*.

Si propongono tre scale di azione attraverso le quali il progetto può agire come: *perturbatore di confini*, *riprogrammatore di spazi* e *piattaforma proattiva evolutiva* per usi multipli e compresenti creando, alle differenti scale, altrettante occasioni *tra*.

### Progetto come perturbatore di confini

La prima scala vede il progetto come *enzima* che sollecita e innesca un cambio provvisorio delle situazioni consolidate attraverso micro dispositivi, posizionati strategicamente, che agiscono come perturbatori di confini, di margini e di limiti. È in questo frangente, in questo territorio obliquo e flessibile (La Pietra, 2011) che

si situa il campo di azione del progetto e dove le strutture urbane ordinarie possono acquisire temporaneamente nuove configurazioni spaziali e funzionali e rivelare il loro potenziale e i possibili gradi di intervento, che ne intensificano l'uso e li rendono concettualmente moltiplicabili «si superano le barriere che esistono [...] così come le funzioni svolte dai loro oggetti» (La Pietra, 2011: 40). I dispositivi agiscono con effetto *randomico* con azioni *eversive* (La Pietra, 2011) rilevando altrettanti spazi *tra* di ricucitura e connessione e altrettanti momenti *tra* per ripensare a quello spazio in modo differente. Anche se il frame che definiscono è temporaneo ed effimero, l'azione di ripensare lo spazio in una diversa cornice, come mutevoli *inframince* (Duchamp, 1999), è l'eredità permanente che lasciano. Qui il dispositivo spaziale transitorio, rimovibile, anche impalpabile come una striscia di vernice, agisce non solo come *strumento* ma come *ingranaggio* (Hertzberger, 1991) in grado quindi di «coinvolgere, o essere coinvolto, dai vuoti adiacenti, di fungere tanto da vuoto quanto da pieno, a seconda delle circostanze» (Rowe, Koetter, 1981: 130). Progetti riconducibili a questa prima scala di azione affidano ad un semplice dispositivo architettonico la capacità di estendere il margine e superare l'ostacolo materiale-immateriale, collegando parti prima divise, sia sul piano spaziale che relazionale-sociale. La perturbazione può essere attuata anche con dispositivi micro e ordinari, come una semplice *scala*, che posta tangente ad un muro di separazione, definisce un collegamento che invita all'attraversamento delle soglie negate e ad *abitare* lo spazio *tra* creatosi (*Up*, Orizzontale, 2012). Così come installazioni temporanee, poste tra spazi urbani di risulta, come un sottopasso autostradale (*Folly For a Flyover*, Assemble, 2011) o aree di passaggio e attraversamento (*AutoBarrios SanCris*, Collectif ETC, 2013) innescano invece un cortocircuito che modifica radicalmente la loro percezione d'uso. Da brani urbani residuali, detrattori, solo da attraversare, diventano, temporalmente, spazi dall'uso eccezionale, luoghi di incontro. Attraverso l'immissione di un elemento estraneo questi progetti propongono l'accostamento inedito di elementi comunemente non associati, sottraendoli alla

loro routine funzionale e percettiva. Sono interventi temporanei che lasciano in eredità non solo un'esperienza diversa del tassello su cui hanno agito, ma strumenti permanenti di lettura consapevole e critica dello spazio urbano, oltre l'evento. Costruiscono un nuovo equilibrio che rivela un diverso modo di usare la città, di «[...] abitarla, e quindi farla propria» (La Pietra, 2011: 20).

### Progetto come riprogrammatore di spazi

Lo spazio, attraverso la triplice lettura dell'intensità, acquisisce una dimensione supplementare che traduce e supera la sua componente dimensionale e ne restituisce anche quella relazionale, ovvero come viene trasformato, riprogrammato e abitato nel tempo. Il concetto di *transizione* diventa qui di fase, delimita un prima e un dopo. In questa prospettiva il progetto può essere ripensato come matrice rigenerativa per riprogrammare l'uso dello spazio esistente, guardando quindi al di là delle dimensioni dell'involucro, che può anche rimanere inalterato. Gli spazi di diversa natura e scala possono essere quindi riscoperti attraverso azioni che fanno emergere il loro potenziale intrinseco quali l'adattabilità, ovvero la capacità di essere flessibili e di ospitare nuovi usi, a volte del tutto differenti da quelli originali. Molteplici sono le strategie ed innumerevoli i progetti di riuso, sia degli spazi urbani che degli edifici, che hanno seguito gli scenari proposti dai pionieristici progetti come i *Playground* di Aldo Van Eyck (1947-1978), innestanti diverse traiettorie all'interno dello stesso perimetro *in-between* (Hertzberger, 1991), così come sull'esempio della *Factory* di Andy Warhol in poi, gli edifici industriali sono ripensati come *loft* (Baum et. al. 2012), spazi pronti ad accogliere eterogenee funzioni attraverso progetti sperimentali in grado di riattualizzare l'idea che «Old ideas can sometimes use new buildings. New ideas must use old buildings» (Jacobs, 1961). Complessivamente è possibile ricondurre le diverse strategie e i relativi gradienti di azione ai tre stadi che Brooker e Stone hanno codificato in: *installazione*, dove la strategia di progetto è retroattiva e il vecchio e il nuovo rimangono indipendenti, *inserimento*, dove le due strutture cooperano mantenendo la loro

riconoscibilità e *l'intervento*, dove la simbiosi tra i due sistemi, struttura originaria e ospitante, è totale.

a destra  
Progetto, Perturbatore,  
Progetto Riprogrammatore,  
Progetto Piattaforma.  
[Lucia Baima].

### Progetto come piattaforma

«Lo spazio non è l'ambito (reale o logico) in cui le cose si dispongono, ma il mezzo in virtù del quale diviene possibile la posizione delle cose. Ciò equivale a dire che, anziché immaginarlo come una specie di etere nel quale sono immerse tutte le cose o concepirlo astrattamente come un carattere che sia comune a esse, dobbiamo pensarlo come la potenza universale delle loro connessioni» (Merleau-Ponty, 2003: 326).

La terza scala proposta è quella del progetto come *open system* (Sennett, 2018) dove la *transizione* diventa sia evoluzione spazio-temporale, sia *transi(A)zione* che include il libero e soggettivo intervento alla sua modifica e riscrittura. In questa dimensione il progetto viene ripensato come *piattaforma*, un'infrastruttura proattiva e performativa in grado di ospitare non un sistema di funzioni stabili e determinate, ma proporre alternative, situazioni differenti, attraverso ambienti che, resi modificabili, rispondono alle sollecitazioni esterne in un dialogo continuo di azione-reazione. Spazio e programma si trasformano così reciprocamente: da fissi a mutevoli, da rigidi a flessibili. Il primo diventa *previsivo* piuttosto che *visivo* (Deleuze, Guattari, 1980), un materiale duttile, disponibile, dotato di un'apertura che permette agli utenti e abitanti di appropriarsene, plasmarlo e sperimentarlo in modo differente amplificandone il loro potenziale creativo (Tschumi, 1996).

Il secondo diventa multiplo, si declina al plurale, si evolve in un processo organico in divenire, così come gli usi e le attività degli utenti. Il progetto diventa architettura della molteplicità e della relazione. La prima definisce non solo spazi ma ogni volta *luoghi* (Heidegger, 1954) aperti all'imprevisto, ai *non-plan* (Hughes, Sadler, 2000), inclusivi di tutti i diversi scenari possibili, ovvero a mantenersi «idonei a diventare teatro per nuove impreviste circostanze [...] si evita ciò che è definitivo, formato. Nessuna situazione appare come essa è, pensata per sempre, nessuna forma dichiara il suo così e non diversamente» (Benjamin, 2007: 37). Attraverso il suo disegno e i suoi singoli elementi,

emerge quello che Cedric Price definisce il *Sandwich Invisibile*, un dizionario di possibilità interstiziali spazio-temporali che il progetto indeterminato e flessibile può includere (Obrist, 2003).

La seconda, l'architettura delle relazioni, emerge invece nel ripensare il progetto come sollecitatore e interprete dei desideri individuali, un supporto che, includendo il *provvisorio* come ingrediente di progetto, accoglie impreviste connessioni e cortocircuiti tra spazio e utenti. Progetti che esemplificano l'idea dello spazio piattaforma, sono, ad esempio, il *Palais de Tokyo* di Lacaton Vassal (2012) e i recenti *Hotel Pasteur* di Chambon e Heureux (2019) e *Centquatre* dell'Atelier Novembre (2008). Progetti che propongono spazi fluidi, aperti ad accogliere programmi multipli indefiniti per un flusso ininterrotto di pratiche, funzioni ed attività spontanee anche della durata di un'ora. Agiscono in modo neutro sullo spazio, non ne cambiano l'assetto, ma amplificano esponenzialmente il loro potenziale attraverso proprio il programma aperto. Ripropongono l'idea di Price dell'*anti-edificio*, ovvero *meccanismi, impalcature del possibile*, in grado di creare riconfigurazioni spaziali attuate da una poliedricità di utenti. Sono progetti che costruiscono *situazioni*, descritte da Debord e Constant, nella duplice veste di occasioni e capacità di edificare microambienti transitori. Il loro obiettivo è statuire quindi un rapporto critico tra utenti e spazio ovvero dare priorità all'intensità del programma e delle relazioni rispetto alla definizione dimensionale e formale.

### Conclusione

Attraverso l'intensità il progetto assume il ruolo di congegno, generatore di campi di possibilità difficilmente afferrabili con gli strumenti precedenti. L'intensità permette di rileggere «[...] le città come risultato di adattamenti successivi di funzioni diverse, non previste dal loro impianto

precedente. [...] Crediamo di continuare a guardare la stessa città e ne abbiamo davanti un'altra, ancora inedita, ancora da definire, per la quale valgono "istruzioni per l'uso" diverse e contraddittorie, eppure applicate, coscientemente o meno, da gruppi sociali di centinaia di migliaia di persone. [...] Città diverse si succedono e si sovrappongono sotto uno stesso nome di città» (Calvino, 1995: 346-347).

## Riferimenti bibliografici

Amin, A. (2015), 'Animated Space', in *Public Culture* 27, 239-258.

Amphoux, P. (2003), 'Polarité, Mixité, Intensité. Trois dimension conjointes de la densité urbaine', in Herinen H., Vanderburg D. (eds.), *Inside Density, International Colloquium on Architecture and Cities*, Bruxelles: La Lettre Volée, 19-32.

Baum, M., Christiaanse, K., (2012). *City as Loft: Adaptive Reuse as a Resource for Sustainable Urban Development*. Zürich: gta Verl.

Benjamin, W. (2007). *Immagini di città*. Tradotto dal tedesco da G. Backhaus et al. Torino: Einaudi. [Benjamin, W. (1925), Neapel, *Frankfurter Zeitung*, 19 agosto 1925.

Brooker, G. Stone, S. (2004). *Interior Architecture and the design principles of remodeling existing buildings*. London: RIBA Enterprises.

Calvino, I. (1995). *Saggi: 1945-1985*. Milano: Mondadori.

Chase, J., Crawford, M., Kaliski, J. (2008). *Everyday Urbanism*. New York: Monacelli Press.

De Certeau, M. (2001). *L'invenzione del quotidiano*, Tradotto dal francese da Mario Baccianini. Roma: Edizioni Lavoro [De Certeau, M. (1980), *L'Invention du Quotidien*. Vol. 1, Arts de Faire, Paris: Union générale d'éditions].

Deleuze G., Guattari F. (1980). *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*. Paris: Les Editions de Minuit.

Duchamp, M. (1999). *Notes*. Paris: Flammarion.

Heidegger, M. (1971). *Building, Dwelling Thinking, in Poetry, Language, Thought*. Tradotto dal tedesco da A. Hofstadter. New York: Harper & Row, 145-161. [Heidegger, M. (1954). *Bauen, Wohnen, Denken*. Pfullingen: Gunther Neske Verlag].

Hertzberger H. (1996). *Lezioni di architettura*. Traduzione dall'inglese di Michele Furnari. Roma-Bari: Laterza. [Hertzberger H. (1991), *Lessons for Students in Architecture*. Rotterdam: NAI010 Publishers].

Hughes, H., Sadler S. (2000). *Non-Plan: Essays on Freedom Participation and Change in Modern Architecture and Urbanism*, Oxford: Architectural Press.

Jacobs, J. (1961). *The Death and Life of Great American Cities*. New York: Random House.

La Pietra U. (2011). *Abitare la città: ricerche, interventi, progetti nello spazio urbano dal 1960 al 2000*. Torino: Allemandi.

Merleau-Ponty, M. (2003). *Fenomenologia della percezione*. Traduzione dal francese di Andrea Bonomi. Milano: Bompiani. [Merleau-Ponty, M. (1945). *Phenomenologie de la perception*. Paris: Gallimard].

Obrist H., U. (2003). *Re:CP*, Basel: Birkhauser.

Oswalt, P., Overmeyer, K., Misselwitz, P. (2013). *Urban catalyst: The power of temporary use*, Berlin: DOM publishers.

Price, C. (1996), 'Anticipating the Unexpected', *Architects' Journal*, special issue, 27-39.

Rowe, C.; Koetter F. (1981). *Collage City*, Tradotto dall'inglese da Chiara Dazzi. Milano: Il Saggiatore [Rowe, C., Koetter F. (1978), *Collage City*, Cambridge: The MIT Press].

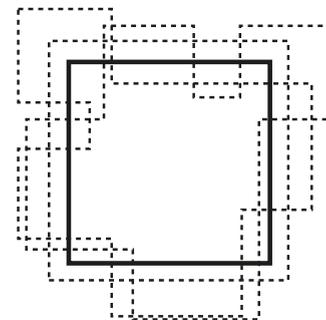
Sennett, R. (2018). *Building and Dwelling: Ethics for the City*. London: Allen Lane.

Stonor, T. (2018), 'Intense Relationships: Measuring Urban Intensity', *Architectural Review*, n.1451, 22-25.

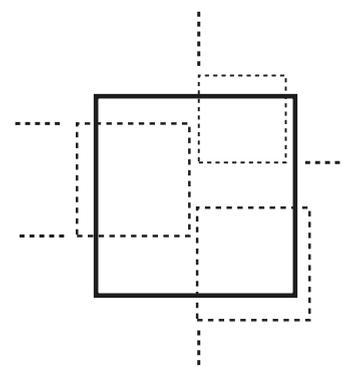
Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. Cambridge: The MIT Press.

## Lucia Baima

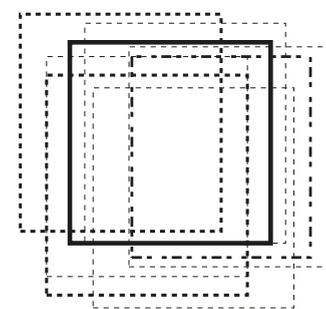
*Architetto, Ph.D., Research Fellow*  
*DAD Dipartimento di Architettura e Design,*  
*Politecnico di Torino*  
*FULL | The Future Urban Legacy Lab*  
[lucia.baima@polito.it](mailto:lucia.baima@polito.it)



**Progetto Perturbatore**



**Progetto Riprogrammatore**



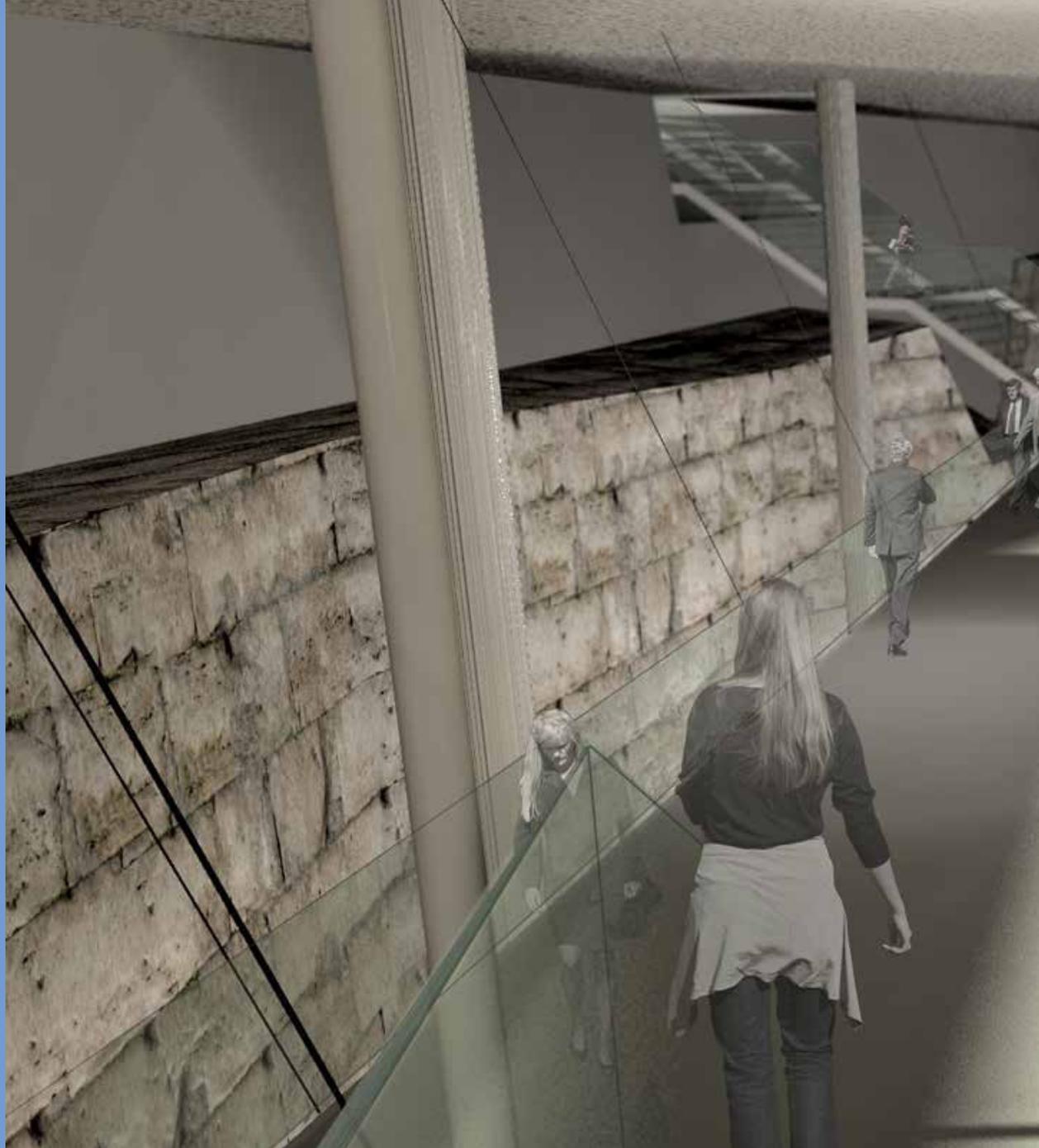
**Progetto Piattaforma**

# IN-TRA PERUGIA. L'IDENTITÀ AMBIGUA DELLA PORTA TRA DELIMITAZIONE E CONNESSIONE

Paolo Belardi,  
Valeria Menchetelli,  
Luca Martini,  
Giovanna Ramaccini

Francesco Borromini, studio per il portale  
di un palazzo a Perugia, prospetto. Vienna,  
Albertina. Az. Rom 1432r.





## Abstract

Physical separation between two different spaces and at the same time a passage through which these spaces can communicate, the door symbolizes the ambiguous dimension of the passage: a membrane that, because of its condition of crossing, is able to establish, but also to prevent, a relationship between two places. Historically, the symbolic value of the door is embodied by the presence of divine entities placed to protect the passage and is reflected in the particular design emphasis given to this element, which is confirmed by the variation of its scale. There are doors to the 'urban scale', which seal the passage between the outside and the inside of the city, protecting it from external attacks or opening its soul to its visitors. There are doors



to the 'architectural scale', which define a threshold between two spaces in a building, describing their respective identities or making their common aspects interact. There are doors to the 'object scale' in the broad sense, which are experiential pathways between two stages of knowledge, establishing continuity in crossing or marking two levels of awareness. And, in the contemporary era, the meaning of the door is enriched with a further meaning, determined by its transformation from real to 'virtual'. Starting from these variations of scale, the contribution presents four research experiences belonging to the Umbrian context and recently developed within the research activities of the Civil and Environmental Engineering Department of the University of Perugia. The purpose consists in outlining the stages of a path that, although apparently heterogeneous,

highlights a unity of critical reading of the role of the door and its identity as a 'space of passage' between places, between times and, more generally, between stages.



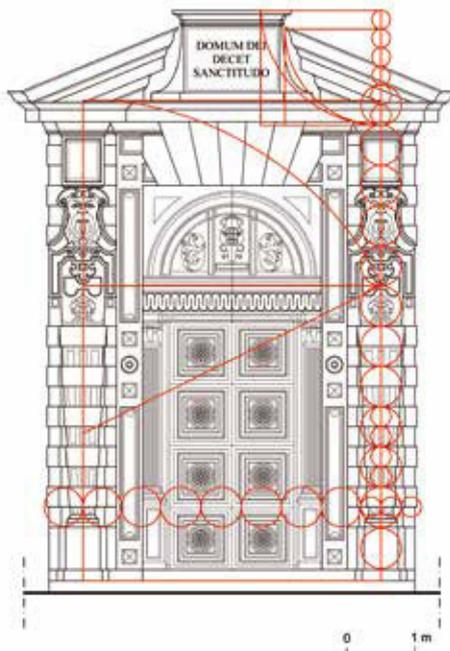
Separazione fisica tra due spazi distinti e al contempo varco mediante cui a tali spazi è concesso di entrare in comunicazione, la porta simboleggia la dimensione bivalente del passaggio: una membrana che, per la propria condizione di attraversabilità, è capace di stabilire, ma anche di impedire, una relazione tra due luoghi. Proprio in questa «ambiguità» risiede il fascino multiforme di tale elemento, che esprime appieno il «fenomeno e-e» teorizzato da Robert Venturi poiché è capace di includere in sé una moltitudine complessa di «livelli di significato» (Venturi, 1980: 30).

Fin dall'antichità, il forte valore simbolico della porta è sancito dalla presenza di entità divine poste a protezione del passaggio (Biedermann, 1999: 413-415): Ermete per i Greci, traghettatore delle anime nell'oltretomba e perciò veicolo della connessione tra due mondi; Giano per i Romani, enigmatica figura bifronte che con i suoi due volti, come le due facce di una porta, presiede ogni cominciamento sia travalicando la dimensione materiale dell'entrata e dell'uscita, tanto dal punto di vista spaziale quanto dal punto di vista temporale (Dumézil, 2017: 290-301), sia serrando in un tutt'uno l'idea di porta e l'idea di luogo, in virtù dell'affinità etimologica di 'Giano' e di 'Genio' (Parisot, 1838: 162-166). Analogamente, nella tradizione cristiana la porta è identificata con la figura di Cristo, unico tramite per cui avviene l'accesso alla salvezza, e tra

gli appellativi di Maria c'è quello di *ianua coeli*; questo legame ribadisce e amplifica la valenza antropologica rituale insita nel passaggio, poiché l'atto di attraversare materialmente un varco determina anche un attraversamento immateriale che coinvolge il tempo, lo spirito e l'immaginazione. Non a caso, il significato della porta è talmente radicato nelle civiltà antiche che essa viene prescelta tra le immagini che troveranno incarnazione simbolico-formale nei primi alfabeti perdurando nei millenni e giungendo fino a noi (Frutiger, 1996: 129).

In tal senso gli artisti, tanto nella storia antica quanto nella contemporaneità, hanno materializzato 'soglie' fisiche e virtuali, suggestionando l'ambito del progetto. Dal *Teodelapio* di Alexander Calder (1962), monumento d'ingresso alla città, alla *Porta del Paradiso* di Lorenzo Ghiberti (1425-1452), elemento narrativo di uno spazio; dall'*Archibuto* di Cino Zucchi (2014), oggetto amplificatore dell'esistente, alla *Porta dello specchio* (1999) di Michelangelo Pistoletto, metafora della comunicazione tra dimensione interiore e dimensione esteriore.

Di fatto, la porta è soglia tra esterno e interno, ma è anche, emblematicamente, soglia tra lo stato che precede e quello che segue un'evoluzione dello spirito e del pensiero. Il suo carattere liminale ne incarna l'essenza profonda, perché essa rappresenta un limite fisico e allo stesso



tempo un limite simbolico. Esistono porte alla 'scala urbana', che suggellano il passaggio tra l'esterno e l'interno della città, proteggendola dagli attacchi esterni o dischiudendone l'anima ai suoi visitatori. Esistono porte alla 'scala architettonica', che definiscono una soglia tra due spazi di un edificio, descrivendone le rispettive identità o lasciando interagire i loro aspetti comuni. Esistono porte alla "scala oggettuale" in senso lato, che fungono da varchi esperienziali tra due stadi della conoscenza, stabilendo una continuità nell'attraversamento o delimitando nettamente due livelli di consapevolezza.

E, nell'era contemporanea, il significato della porta si arricchisce di un'ulteriore accezione, determinata dalla sua trasformazione da reale a 'virtuale'. Con la vertiginosa evoluzione dei *media* si assiste al susseguirsi in rapida successione di 'porte' via via più potenti, che si fanno «metafora» nel senso letterale di «forma di trasporto» di informazioni capace di stabilire una connessione tra luoghi distanti (McLuhan, 2015: 97). In questo senso la porta è comunicazione ovvero trasferimento di informazioni in cui la dimensione narrativa è prevalente e il passaggio presuppone un'interazione diretta tra il visitatore e la porta stessa, che sempre più si configura come vero e proprio 'portale'.

A partire dalle differenti declinazioni di scala illustrate, vengono di seguito presentate quattro esperienze di ricerca ap-

partenenti al contesto umbro e recentemente sviluppate nell'ambito dell'attività di ricerca del Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale dell'Università di Perugia, con l'intento di delineare le tappe di un percorso che evidenzia un'unitarietà di lettura critica del ruolo della porta e della sua identità di 'spazio di passaggio' tra luoghi, tra tempi e, più in generale, tra stadi. Così come proclamato idealmente da Francesco Borromini con un suo disegno di studio "per Perugia", in cui è raffigurata una porta-landmark sorvegliata da due erme bifronti e destinata a marcare il limite esterno/interno di uno dei tanti palazzi nobiliari che punteggiano l'acropoli del capoluogo umbro.

### Porta urbana: una galleria energetica per Perugia (2009)

Ogni azione progettuale modifica con la sua presenza l'assetto precedente, implicando nuove riflessioni e gerarchie. Così, lo studio della galleria energetica, sviluppato nel 2009 da un gruppo di professionisti coordinati dall'architetto austriaco Wolf D. Prix (fondatore dello studio Coop Himmelb(l)au di Vienna) nell'ambito del progetto di ricerca *Camminare nella Storia. Nuovi spazi pedonali per la Perugia del terzo millennio*, condotto da un'équipe interna al Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale dell'Università degli Studi di Perugia (Belardi, 2009), nasce in sinergia con la realizzazione della stazione

del Pincetto, terminal di arrivo al centro storico della linea del minimetrò, firmata dall'architetto francese Jean Nouvel. Nel sottosuolo dell'attuale piazza Matteotti, il flusso dei visitatori confluisce all'interno della galleria archeologica ipogea, al cui interno si sviluppa un percorso fisico e conoscitivo necessario per riemergere in superficie, al di sotto della galleria energetica vetrata. Questa, concepita come porta d'ingresso alla città storica, amplifica il senso del passaggio, racchiudendo tra le facciate dei palazzi di via Mazzini e il 'tetto energetico' uno spazio protetto dedicato alla vita urbana. Sorretta da una struttura autonoma, sia per ragioni concettuali (riferite alla reversibilità dell'intervento), sia per ragioni strutturali (riferite alla resistenza all'azione sismica), la copertura agisce da generatore di energia per lo spazio ipogeo. In tal senso, essa è prevista costituita da tre strati ben distinti e altamente sviluppati dal punto di vista tecnologico: il manto inferiore, con funzione di chiusura, nel quale sono combinati vetrate laminare e cuscini pneumatici traslucidi, lo strato centrale in acciaio, con funzione strutturale, all'interno del quale sono alloggiare turbine eoliche, infine, il manto superiore, con funzione di ombreggiamento e di generatore di energia, caratterizzato dalla presenza di pannelli fotovoltaici trasparenti. In linea con la tradizione delle antiche porte urbane perugine, vocate alla convivenza tra ricercata monumentalità ed efficacia difensiva, la galleria energetica racchiude, in un unico elemento iconico, sorprendenti valenze figurative e avanzate potenzialità funzionali.

### Porta architettonica: il portale di Galeazzo Alessi per il Duomo di Perugia (1568)

I personaggi che animano il *Compianto sul Cristo* depresso dipinto da Rosso Fiorentino nel 1528 per la chiesa di San Lorenzo a Sansepolcro esprimono costernazione mista a curiosità. La scena rappresenta i

da sinistra  
La galleria energetica vetrata, simulazione  
infografica, 2009. Coop Himmelb(l)au  
e Heliopolis 21.

Rilievo architettonico del portale meridionale del  
duomo di Perugia di Galeazzo Alessi,  
ripresa fotografica e ragioni geometriche del  
prospetto, 2012.



primi atti dolenti della traslazione del cadavere che culminerà inaspettatamente negli eventi gloriosi della resurrezione, ma lo spettatore è inchiodato timorosamente sulla soglia di questo percorso dal diabolico sguardo pungente di un volto scimmiesco che emerge dalla scena affollata, incurante del corpo ostentato in primo piano. Quaranta anni dopo, la stessa ricchezza figurativa anima l'ambiguo portale meridionale della cattedrale di San Lorenzo a Perugia progettato da Galeazzo Alessi, un'architettura in cui l'iconicità della valenza urbanistica, l'esuberanza della composizione protobarocca e la polisemicità della decorazione scultorea convivono prevaricando la scala metrica del manufatto. Ma, in questo frangente, lo spettatore è invitato a varcare coraggiosamente l'ingresso da un contrappunto di quattro volti che ricompongono un'enigmatica coppia di Giano manieristi sugli stipiti d'ingresso, come lumeggiato da una serrata campagna di ricerca che ha visto impegnata l'équipe del Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale di Perugia (Belardi et al., 2012).

Infatti, appare innegabile che il più grande progettista umbro del Cinquecento abbia disegnato il portale in rapporto dialettico con la Rocca Paolina attraverso l'asse prospettico di corso Vannucci, in un'enfasi scenografica anticipatrice della temperie barocca. Ma, soprattutto, è il riadattamento del portale da una precedente

destinazione che di per sé testimonia una condizione continua di "passaggio", che è di nuovo una questione di "sguardi". Infatti, quattro volti dalle fattezze umane costituiscono l'insieme scultoreo: il primo, a sinistra, contraddistinto da uno sguardo frontale sormonta il secondo, sorridente; il terzo, a destra, contraddistinto da uno sguardo verso il basso sormonta il quarto, piangente. Quasi a suggerire, tra vocazione missionaria e comunicazione suadente, un raffronto espressivo tra la virtuosa vita comunitaria e la sterile vita individuale al fine di celebrare il contesto seminariale per cui il portale era concepito in origine. In questo senso una serie drammatica di sguardi sancisce un microcosmo lapideo che definisce una soglia fisica e allo stesso tempo disvela molteplici soglie interpretative.

#### **Porta oggettuale: tre Porte Expo d'autore (2017-2019)**

Qual è il futuro delle nostre città? le case in cui abiteranno i nostri figli saranno veramente intelligenti? lavoreremo sprofondati nel sottosuolo e ci sposteremo su piattaforme volanti? ma soprattutto: fino a quando potremo consumare senza alcun ritegno l'ambiente, la memoria e l'energia? Le ultime tre edizioni della manifestazione *Expo Casa*, organizzate a Bastia Umbra negli spazi smisurati del Centro Umbriafiere, hanno cercato di dare una risposta a queste e alle altre



molteplici domande che aleggiano sul destino incerto del pianeta, rimarcando l'importanza di varcare la soglia del terzo millennio riscoprendo le radici umanistiche del progetto. Da qui le ragioni ideologiche del programma *Open minds*, che è stato ideato da un'équipe interdisciplinare dell'Accademia di Belle Arti "Pietro Vannucci" di Perugia e del Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale dell'Università degli Studi di Perugia e che si è sviluppato nell'arco del triennio 2017-2019 lanciando tre slogan cui, anno dopo anno, sono corrisposte altrettante 'Porte Expo' d'autore.

La 'Porta Expo 2017', firmata da Pietro Carlo Pellegrini e ispirata allo slogan *Beyond the wall. Verso nuovi mo(n)di dell'abitare*, si presentava come un grande traliccio costruttivista, rivestito con un telo di colore arancione su cui era effigiata una scritta pubblicitaria gigante, volta a catturare l'attenzione degli automobilisti in transito lungo la Superstrada E45.

La 'Porta Expo 2018', firmata da Luca

Molinari e ispirata allo slogan *Less things, more links. Per abitare dovunque e comunque*, si presentava in forma di scatola magica, tanto catalizzante quanto sorprendente, perché scintillante all'esterno, dove un telo di colore blu sembrava assorbire l'energia celeste della vicina Assisi, e specchiante all'interno, dove una miriade di pannelli riflettenti invitavano i passanti a guardarsi e a misurarsi con gli altri passanti.

La 'Porta Expo 2019', firmata dallo studio Hoflab e ispirata allo slogan *New humanistic experience. Costruire futuri*, si presentava come un vero e proprio monumento al riuso ovvero come un muro allestito con ventimila bottiglie di plastica di varie tonalità cromatiche, recuperate nelle discariche del circondario ed elette a possibile nuova materia prima dell'industria delle costruzioni.

Tre porte, ma forse anche e soprattutto tre luoghi iconici dove perdersi, fermarsi e pensare. Per poi ritrovarsi e, magari, prendere coscienza del fatto che, per aprire

veramente le menti, liberandole dai giochi neovernacolari, occorre rivendicare la necessità del progetto come forma di liberazione culturale.

### **Porta virtuale: tre musei multimediali per Perugia (2006)**

La città di Perugia si interroga da sempre sul proprio futuro, adottando un metodo sperimentale fondato sulla cultura del progetto e consolidando nel tempo l'immagine di un'ingegnosa città-laboratorio: basti pensare alla pionieristica pedonalizzazione del centro storico (1971), all'introduzione delle scale mobili nei meandri ipogei

da sinistra  
Pietro Carlo Pellegrini, Porta Expo 2017.

Luca Molinari, Porta Expo 2018.



della Rocca Paolina (1983) e alla realizzazione del minimetrò (2009).

Con il medesimo approccio, nel 2006, l'Amministrazione comunale del capoluogo umbro decide di mettere a frutto l'occasione del progetto europeo *Interreg IIC PAGUS* coinvolgendo il Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale dell'Università di Perugia e trasformando l'ideazione di tre siti multimediali, destinati al duplice ruolo di segnale urbano e di *info point*, nell'ideazione di tre veri e propri musei virtuali, volti a fornire a cittadini e turisti informazioni sull'identità poliedrica e stratificata della città oltre che sui servizi offerti dal suo centro storico. In tal senso, la partecipazione al progetto comunitario rappresenta l'opportunità per l'elaborazione di tre progetti *site-specific*, capaci di interpretare produttivamente il *genius loci* delle tre aree interessate dal progetto attraverso le idee di tre architetti italiani eccellenti, chiamati a prefigurare tre "porte virtuali" per la Perugia del terzo millennio (Comune di Perugia, 2007).

Nell'area di piazza Umbria Jazz, Cherubino Gambardella concepisce la porta virtuale (*cavità etrusca*) come un *dromos* emerso che evoca le atmosfere degli ipogei etruschi, al cui interno architettura e comunicazione si fondono nel segno della memoria. Nell'area di Piazza Vittorio Veneto, Benno Albrecht prefigura una porta virtuale (*natura urbana*) animata da strutture zoomorfe ispirate all'*ars*

*topiaria*, il cui carattere spiccatamente tecnologico-multimediale convive con la completa autonomia energetica e con una vocazione alla sostenibilità ambientale. Nell'area di Piazza Partigiani, Giovanni Vaccarini compone una sequenza di spazi 'parassiti' rivestiti da una membrana tessile (*ombrell@point*), che rappresentano le possibili declinazioni dell'ombrello inteso sia come riparo che come oggetto provvisorio.

L'esito è costituito da tre luoghi al contempo fisici e virtuali, in cui la tradizionale bidimensionalità di superficie del varco-porta si dilata fino a divenire uno spazio tridimensionale complesso, popolato da relazioni e interazioni ulteriormente amplificate dal carattere multimediale.



## Riferimenti bibliografici

Amin, A. (2015), 'Animated Spaces', in *Public Culture* 27, 239-258.

Belardi, P. (2009). *Camminare nella storia. Nuovi spazi pedonali per la Perugia del terzo millennio*. Perugia: EFFE Fabrizio Fabbri Editore.

Belardi, P. et al. (2012). «La "porta più magnifica che guarda il corso". Il portale meridionale della cattedrale di Perugia», *Bollettino per i Beni Culturali dell'Umbria*, 9, 183-194.

Biedermann, H. (1999). *Enciclopedia dei simboli*. Milano: Garzanti Editore.

Comune di Perugia (2007). *perperugia. Tre musei virtuali per la città del terzo millennio*. Roma: form.act.

Dumézil, G. (2017). *La religione romana arcaica*. Milano: Rizzoli.

Frutiger, A. (1999). *Segni e simboli. Disegno, progetto e significato*. Roma: Stampa Alternativa & Graffiti.

McLuhan, M. (2015). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.

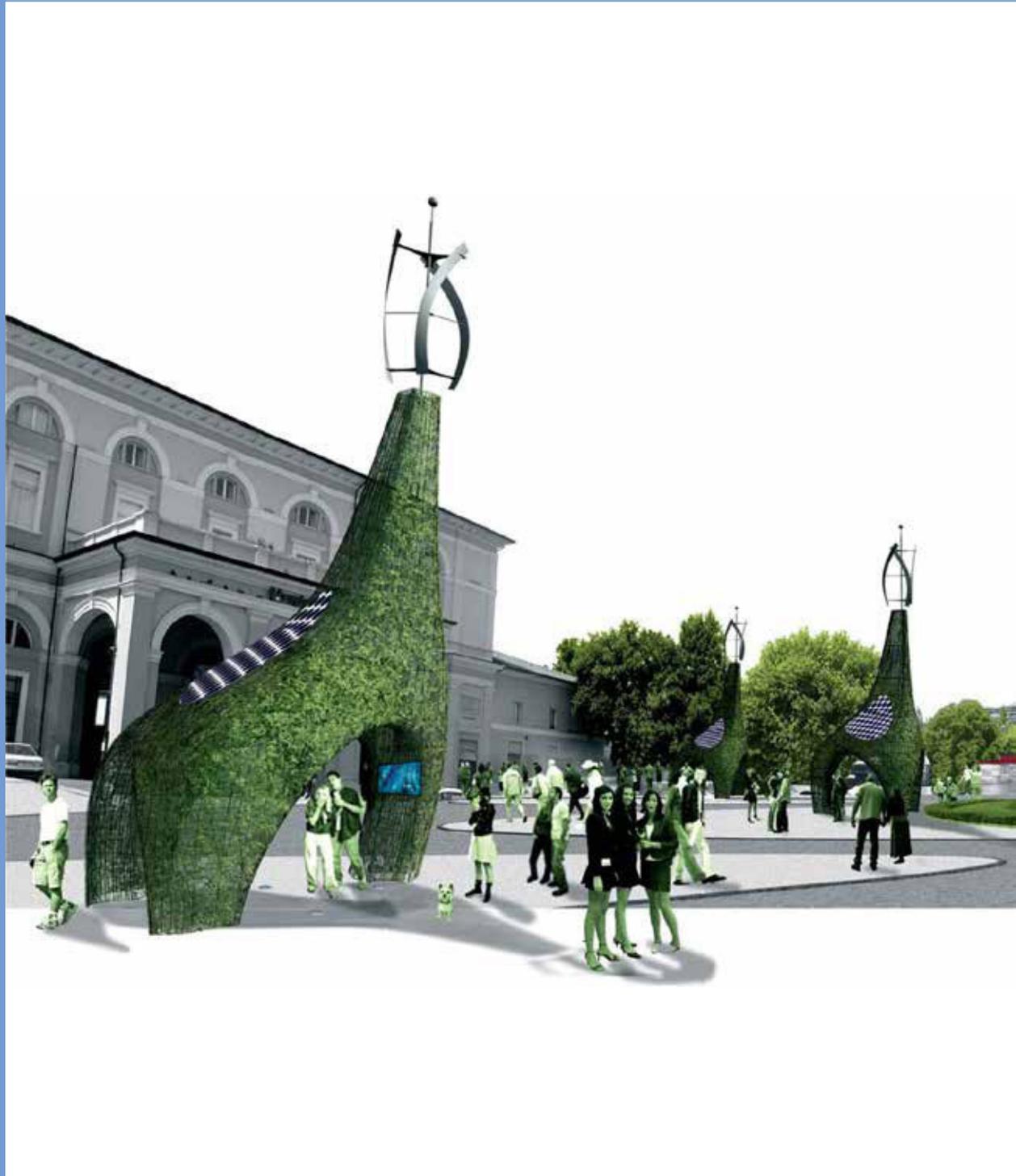
Parisot, V. (1838). *Biografia universale antica e moderna. Parte mitologica, ossia storia, per ordine d'alfabeto, de' personaggi de' tempi eroici e delle deità greche, italiche, egizie, indiane, giapponesi, scandinave, celtiche, messicane*, ecc. Vol. II. Firenze: Guglielmo Piatti.

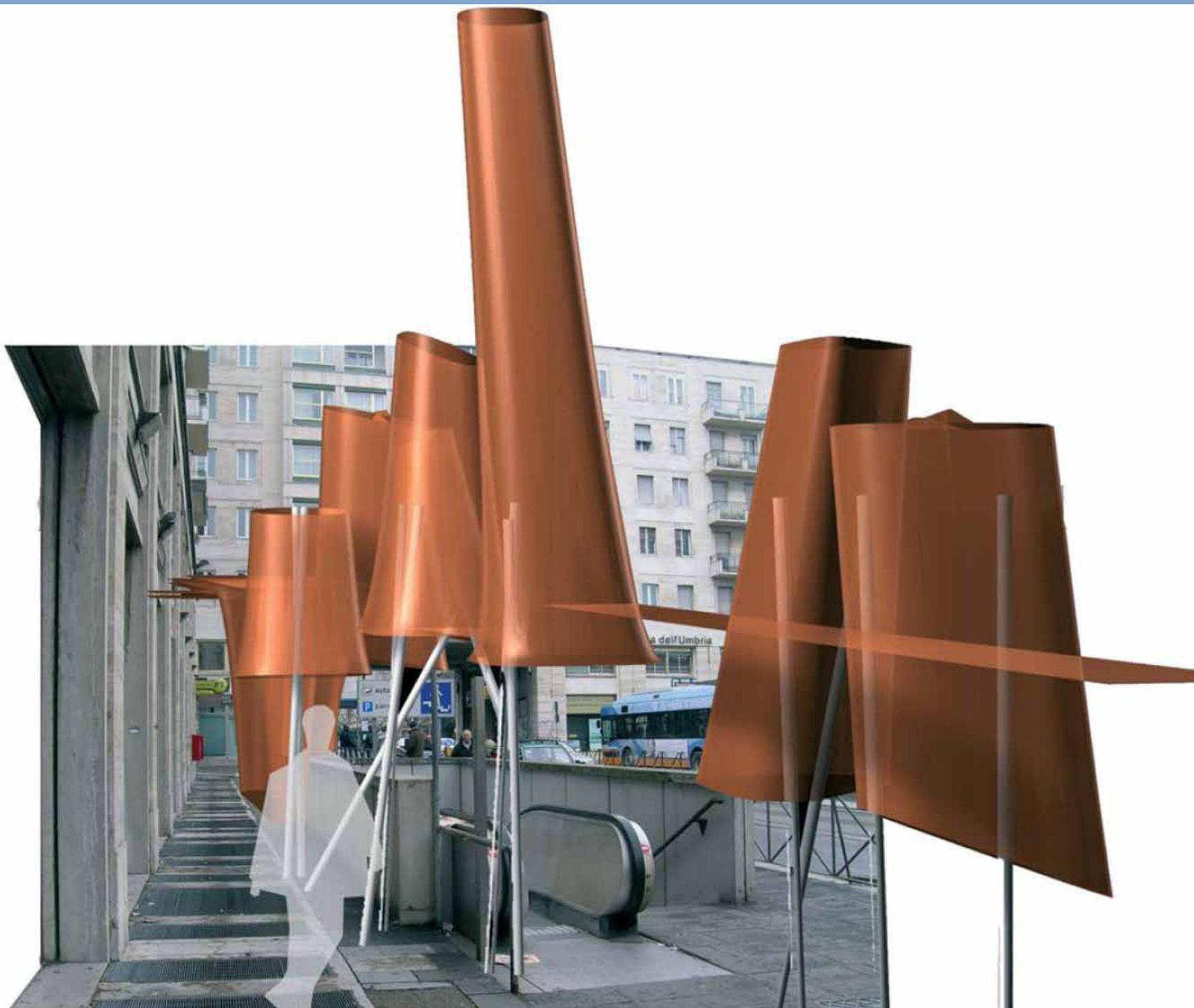
Venturi, R. (1980). *Complessità e contraddizioni nell'architettura*. Bari: Edizioni Dedalo.

**Paolo Belardi**  
**Valeria Menchetelli**  
**Luca Martini**  
**Giovanna Ramaccini**  
 Università degli Studi di Perugia  
 Dipartimento di Ingegneria Civile  
 e Ambientale  
[paolo.belardi@unipg.it](mailto:paolo.belardi@unipg.it)  
[valeria.menchetelli@unipg.it](mailto:valeria.menchetelli@unipg.it)  
[lucamartini1978@gmail.com](mailto:lucamartini1978@gmail.com)  
[giovanna.ramaccini@gmail.com](mailto:giovanna.ramaccini@gmail.com)

da sinistra  
 Hoflab, Porta Expo 2019.

Cherubino Gambardella, *cavità etrusca*, 2006.





Benno Albrecht, *natura urbana*, 2006.

Giovanni Vaccarini, *ombrell@point*, 2006.

# LINEE COME LIMITI. IL SUPERAMENTO DELLA DICOTOMIA CITTÀ-CAMPAGNA: UNA QUESTIONE DI RAPPRESENTAZIONE

Michele Valentino,  
Enrico Cicalò

## Abstract

The article aims to investigate the radical change in observing the territory and landscape condition in the contemporary city. Thinking about the transition from dichotomous relationship between city and countryside to the idea of a continuum asks to rethink the graphic representation. This article discusses the adequacy of the graphic languages to represent different subjects at different scales, highlighting the role assumed by the line as a fundamental entity with which to symbolise the dichotomous relationships between different elements. Since using the line has established itself over the millennia as an essential element for the representation of reality, it continues to be the most common tool for the graphic description. However, it may prove to be not completely adequate to answer to the new need to represent and understand the urban phenomena. Although it is possible to approximate with the line the most probable limit between discrete entities of the physical world, it is more difficult to use it to describe imaginaries, subjective perceptions, mental states today considered as fundamental in the transformation processes of the territories. Therefore, the passage, from a conception of territory as physical reality to a notion of territory as mental image leads to reflect on which is the most suitable representation strategy for this purpose. This is the passage that lead from the line as representation of an approximate limit between dichotomously opposing entities to a new and different graphic approach oriented towards the description of a continuum, of elusive spatial and temporal variations whose graphic languages are still to be invented.

Richard Long, *A Line Made by Walking*, 1967,  
Foto, stampa alla gelatina d'argento,  
(37,5 × 32,4 cm).  
[[www.tate.org.uk](http://www.tate.org.uk)].



Nel corso della storia, l'uomo ha tracciato sul territorio confini di diverso tipo, inserendo di volta in volta nella continuità ambientale limiti che hanno reso visibile il suo rapporto con esso, testimoniando la storia della sua scoperta, della sua colonizzazione e del suo possesso (Zanini, 2000).

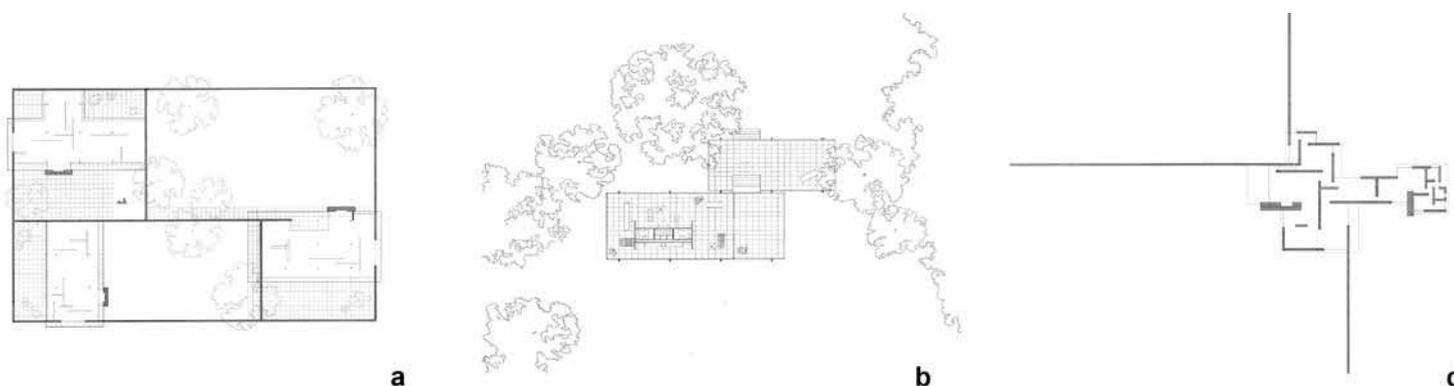
Confinare i luoghi, delimitandone i contorni, può essere considerato come un'azione archetipa, una presa di possesso di una porzione di territorio da parte dell'uomo. I confini marcati nel recinto racchiudono ambienti determinati, controllabili e misurabili. Il recinto come confine attribuisce senso – proprio tramite l'atto di delimitare – a una linea di demarcazione che sancisce differenze tra due luoghi, l'interno e l'esterno. Entrambi, da questa divisione, diventano ambiti sorvegliabili e ai quali sono attribuibili peculiarità proprie e in contrapposizione. La linea di confine e il recinto, fisico o virtuale, possono essere composti da elementi costruiti piuttosto che da linee fisicamente invisibili tracciate su mappe. La necessità di tracciare graficamente una porzione della superficie terrestre è ravvisabile sin dai tempi più antichi. Questa esigenza si è perpetuata fino ai nostri giorni per svariate finalità, dalla rappresentazione dei confini delle terre abitate e conosciute, alla necessità di testimoniare nuove scoperte, senza trascurare i fini bellici e commerciali (Valentino, 2020). Fra le più antiche rappresentazioni cartografiche identificate è possibile citare alcune tavolette babilonesi di argilla che risalgono a oltre 3000 anni fa. Ne è un esempio la *Babylonian Map of the World*, oggi conservata al British Museum, che riproduce l'ecumene, cioè il mondo abitato così come concepito all'epoca. La terra abitata e conosciuta è raffigurata con un cerchio all'interno del quale trova posto la rappresentazione della Mesopotamia, circondata da un fiume, o probabilmente un oceano, al di là del quale ci sono sette regioni più remote. «Una linea, un limite, una frontiera. All'interno di questa linea tutto è noto: usi, abitudini, linguaggi, comportamenti, memorie, attese, speranze. Al di là della frontiera si estende l'ignoto, l'altro, il diverso. E da esso è necessario difendersi. Per esempio rafforzando [...] oppure, con audaci incursioni, tentando di estendere

i propri confini dentro quel territorio, colonizzandolo, rendendolo via via familiare» (Rella, 1984: 61). La funzione prima del confine è quella di dichiarare una differenza. Le diversità che si ottengono possono essere numerose e di differente tipo, esse esistono incessantemente al di là del fatto che il confine abbia una piccola o grande estensione.

Oggi, il mutare della geografia e della forma della città contemporanea, insieme al dilatarsi del concetto di abitare, ci consegnano un contesto fondato sull'assenza del limite (Cacciari, 2004); un'unica *forma urbis* caratterizzata da un processo continuo di dissoluzione urbana. Il concetto stesso di limite viene messo in crisi e si dimostra ormai inadeguato alla rappresentazione dello spazio urbano. Più che confini precisi e stabiliti, capaci di determinare un dentro e un fuori, appaiono delle aree di bordo caratterizzate da una costitutiva ambiguità (Maciocco, 2006). Questa difficoltà di rappresentazione è avvertita soprattutto nelle situazioni di bordo, nelle aree marginali della città compatta, quando si tenta di cogliere il senso che questi spazi assumono una volta che la dilatazione del concetto di città li richiama a far parte pienamente del mondo urbano (Maciocco, Tagliagambe, 1996). La metamorfosi del territorio urbano in cui il concetto di limite dell'urbano perde di significato realizza lo sfondo nel quale si svela il disagio dei metodi tradizionali di analisi spaziale nell'avviare percorsi conoscitivi della realtà urbana orientati alla sua rappresentazione e al suo progetto. Il linguaggio grafico su cui si è basata per millenni la rappresentazione del mondo e su cui ancora oggi si basano i sistemi di rappresentazione territoriale digitali, fondato sulla definizione di contorni chiusi e limiti chiaramente definiti tra entità di natura differente, si dimostra inadeguato.

### **Il limite della rappresentazione dei confini**

Se si pensa alla tradizione della composizione architettonica e alla sua rappresentazione, l'atto di delimitare porzioni di spazio, prima graficamente e poi fisicamente, costituisce un atto esemplare della stessa disciplina. La manifestata volontà di confinare una porzione di spazio per determinare un luogo protetto



costituisce l'essenza stessa dell'architettura. In realtà, l'utilizzo del muro, e del confine che costituisce, varia in relazione non solo in rapporto alla cultura che lo ha prodotto, ma anche in riferimento alla relazione che si cerca di instaurare con il contesto di prossimità. Il muro – così come gli altri elementi archetipi dell'architettura illustrati nel padiglione *Elements of Architecture* della XIV Mostra Internazionale di Architettura di Venezia 2014 intitolata *Fundamentals* e diretta da Rem Koolhaas – si fa simulacro e simulazione costruttiva per esibire differenti intenzioni.

Emblematici appaiono alcuni progetti di Ludwig Mies van der Rohe, in cui l'uso o l'assenza del muro esprimono appieno questa ricerca di rapporti con il contesto fisico di prossimità. Il muro, mutando nella sua configurazione, esprime interamente la necessità o meno di determinare un confine. Se si osserva la *Court House* (1945-46) si può notare che il segno grafico del muro determina spazi definiti – un interno e un esterno – che individuano successioni spaziali progressive che vanno dallo spazio aperto del contesto a quello privato dello spazio domestico, mediato attraverso la presenza delle corti. Queste ultime, pur appartenendo allo spazio maggiormente privato, costituiscono e determinano una progressione fra gli estremi. Essi pur mantenendo la netta demarcazione fra esterno e interno,

così come avveniva nella tradizione romana attraverso l'atrium e il peristilio, costituiscono un ambito di mediazione.

A differenza del primo caso, la *Farnsworth House* (1945-51) non sembrerebbe avere elementi, né grafici né fisici, che determinano una separazione. La progressività degli spazi è affidata all'uso delle piattaforme che sostituiscono fisicamente e concettualmente la sequenza graduale fra un fuori e un dentro. Nell'ultimo caso, la *Brick Country House* (1923) presenta un uso peculiare del muro. I segni grafici nella tavola che ne determinano la presenza non rappresentano la volontà dell'architetto di delimitare gli spazi, ma figurano un legame e un ancoraggio fra il paesaggio e gli spazi domestici. Una successione continua e mutevole, lontana dal concetto di separazione che il muro, in quanto limite, dovrebbe suggerire e costituire.

Nel suo libro *Il buon abitare*, Iñaki Ábalos afferma che gli ambienti nelle case di Mies van der Rohe piuttosto che basarsi su «una strategia geometrica fondata su tracciati divisorii, frammentazione e separazione», sono «il luogo paradigmatico in cui sperimentare una residenza organizzata topologicamente, basata su continuità e connettività. Lo spazio continuo diventa così parte del sistema e conseguenza di una esplorazione progettuale» (Ábalos, 2009: 21). Una ricerca che negli anni è evoluta, così come illustrato nel

caso della *Brick Country House*, anche in continuità con lo spazio circostante. I muri si trasformano da confine che separa a elemento di connessione con l'ambiente.

Questo rappresenta quello che oggi costituisce una condizione permanente della città contemporanea, che vede una continua diluizione dei confini e mostra appieno la potenzialità e l'ambiguità dei paesaggi ibridi. Le identità pure delle differenze lasciano spazio alla capacità di individuare le diversità e celebrare la moltitudine di significati.

Se si osservano le opere di alcuni *Land Artists*, appare evidente come sia impossibile tracciare linee nette di demarcazione fra entità che appartengono al territorio e al paesaggio. Nell'opera dell'artista inglese Richard Long *A Line Made by Walking* (1967), risulta manifestamente espresso l'interesse per i sentieri e le tracce come storie mappate. In quest'opera, così come in molte altre installazioni dello stesso autore, si può

in alto  
Ludwig Mies van der Rohe.  
a) Court House Project, 1945-46.  
b) Farnsworth House, 1951.  
c) Brick Country House, 1923.  
[www.moma.org/collection].

notare che la linea di demarcazione non sancisce un confine fra enti diversi e separabili, ma rappresenta un attraversamento delle identità mutevoli e differenti dei luoghi. La linea in questo caso non separa, ma percorre le differenze e celebra le razioni.

Allo stesso modo nell'opera *Shift* (1970-72) di Richard Serra, realizzata a King City in Ontario, si assiste a modalità nuove in cui il segno e la presenza del muro non mettere in opera un confine, ma ricava bordi in tensione con le realtà presenti. Il movimento delle lastre di cemento lungo l'asse centrale genera relazioni inedite fra elementi preesistenti.

Come sostiene Renato Bocchi, «se è vero che lo spazio fra le cose, l'intervallo tra le cose è anche più importante, spesso delle cose stesse, se è vero che il *logos*, la *relazione*, è quello che più conta, ecco che emerge come fondamentale il tema del margine, del confine, della frontiera [...] In questi margini il ruolo formativo dei dati geografici e del paesaggio naturale, degli strati archeologici, dei tracciati topografici profondi, emerge come uno dei pochi appigli di qualche certezza per la conformazione dei luoghi» (2011: 20-21).

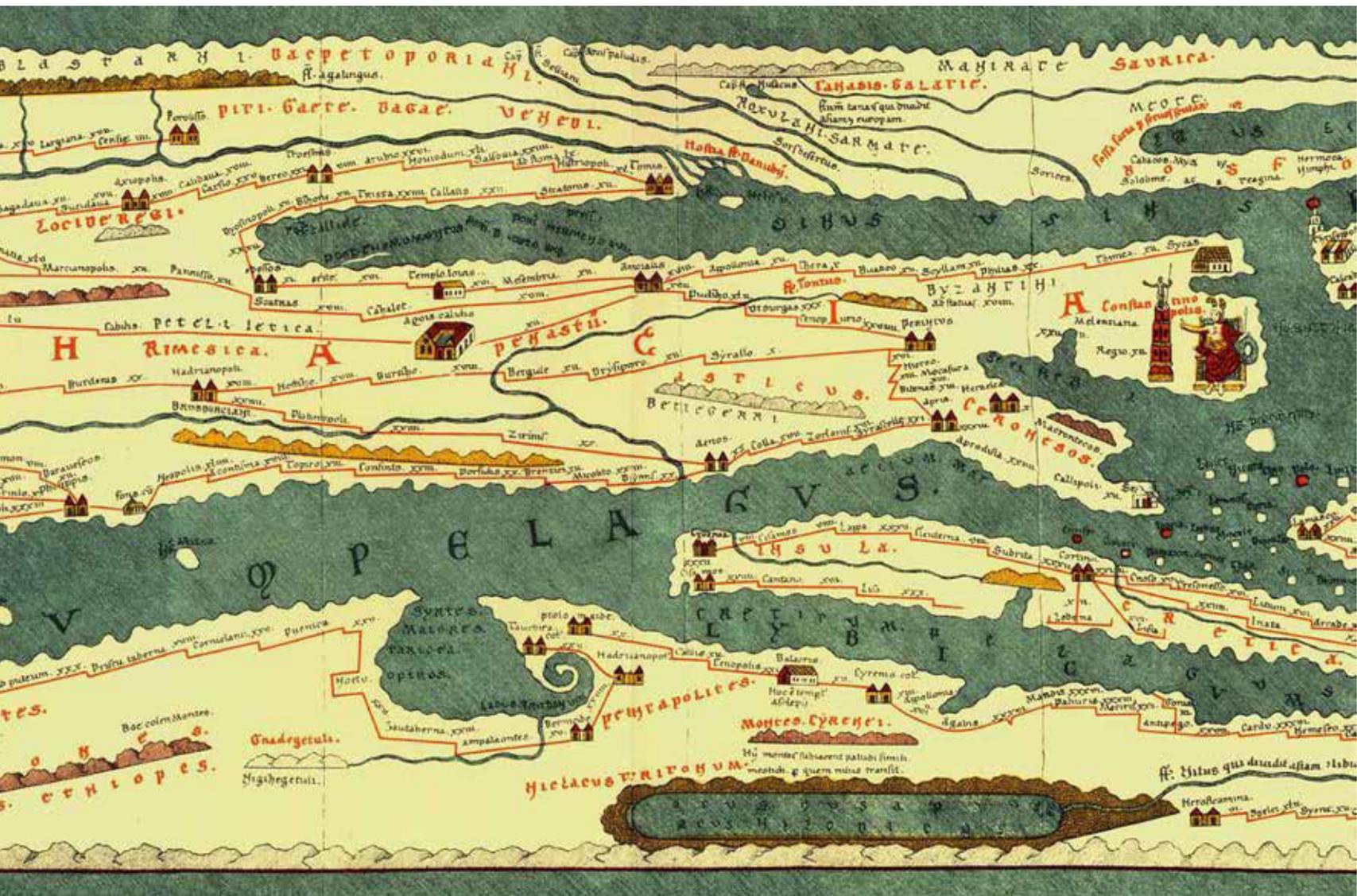
### Il limite: una questione di rappresentazione

Se gli elementi tradizionali del linguaggio grafico, basati su punti, linee, contorni e campiture, riescono a rappresentare chiaramente le forme dell'architettura come prodotti dall'intenzione umana che necessitano di un progetto ordinatore, essi possono invece rivelarsi inadeguati nella rappresentazione di soggetti di natura diversa. Benché condiviso universalmente e reso funzionale alle esigenze umane attraverso un'evoluzione millenaria, il linguaggio grafico della cartografia tradizionale si dimostra non del tutto adeguato alla rappresentazione di fenomeni non univocamente discretizzabili. Le rappresentazioni territoriali si sono sempre limitate infatti al disegno di limiti, di linee immaginarie a cui è stata affidato il compito di rappresentare fenomeni e entità il più delle volte non materializzabili e non realmente percepibili.

La linea si conferma dunque anche nel disegno cartografico una convenzione grafica con cui simbolizzare il contrasto



tra differenze. Ma se nel disegno dal vero il contrasto tra i caratteri delle aree percepite (siano essi cromatici, materici, o spaziali) appare più chiaro e verificabile, nella rappresentazione del territorio questo si rivela difficilmente verificabile. Le linee che aspirano a tracciare i limiti tra acqua e terra altro non sono che approssimazioni di un limite che varia dinamicamente in ogni istante e dunque non può che essere un'approssimazione della media tra gli estremi delle maree, delle piene e delle secche, dei cicli stagionali (Cicalò, 2010). Le linee che aspirano a delimitare i diversi tipi di vegetazione potrebbero solamente essere significative di un particolare momento in cui tale limite è stato rilevato ma che è in realtà soggetto alle dinamiche ecologiche che vedono la vegetazione "muoversi" sul territorio in un costante conflitto tra processi ambien-



tali e processi antropici. La rappresentazione del territorio basata sul concetto di limite entra poi ancora maggiormente in crisi nel tentativo di mappare fenomeni sociali o percettivi, come il confine tra ciò che può essere considerato e definito urbano e ciò che invece appartiene al rurale. Questo non solo per il fatto che percezioni, immaginari e immagini mentali sono per definizione difficilmente descrivibili ma per la natura stessa di tale contrapposizione che ormai viene considerata definitivamente superata. Se città e campagna si compenetrano e si appartengono reciprocamente, se natura e artificio si confondono e si ibridano, la rappresentazione di tali relazioni richiede nuove e differenti categorie grafiche. Il concetto di limite si rivela inadeguato e mostra i suoi limiti. Per rappresentare visivamente queste relazioni di compe-

netrazione e ibridazione sarebbero forse più idonee strategie differenti aventi per oggetto la rappresentazione della dinamica evolutiva anziché la cristallizzazione di un particolare momento o di una ben definita campagna di rilevazione, o finalizzate alla visualizzazione della mutevolezza dei fenomeni in funzione della soggettività dello sguardo e delle sensibilità (Salerno, 2019).

Le tecniche cartografiche tradizionali così come quelle digitali legate ai sistemi informativi territoriali continuano nonostante questi limiti a far riferimento alla stessa grammatica grafica. Le linee rappresentano efficacemente le intenzioni ma non le evoluzioni, i punti possono aiutare a definire localizzazioni di oggetti ma non di fenomeni, le campiture possono simboleggiare uniformità e gradazioni, ma non compenetrazioni e reciproche

appartenenze. Il dibattito scientifico sul disegno del progetto del paesaggio tende tuttavia oggi a concentrarsi spesso sulla produzione di atlanti e si focalizza sulla definizione dei possibili criteri per la catalogazione delle varie tipologie di paesaggi, dedicando invece sempre meno attenzione all'esplorazione di diverse metodologie e nuovi strumenti di rappresentazione che possano muovere verso una maggiore consapevolezza delle rela-

in alto  
Tabula Peutingeriana, XII-XIII secolo,  
copia medievale di carta romana di epoca  
imperiale che mostra le vie militari  
dell'Impero Romano.

zioni tra le rappresentazioni e l'effettiva trasformazione del paesaggio. A causa di questo approccio catalogatore, il progetto del paesaggio finisce così sempre più con il coincidere con la rappresentazione di paesaggi ideali e idealizzati. La rappresentazione del progetto di paesaggio si configura dunque oggi come uno dei temi più rilevanti per la ricerca nelle discipline che si occupano dell'analisi, del progetto e della gestione del territorio (Cicalò, 2018).

### Conclusioni

In virtù del malinteso sull'oggettività della rappresentazione cartesiana, l'atto di tracciare un limite – alla scala del paesaggio, della città e dell'architettura – comporta un esercizio di potere proprio nell'attribuire un significato a due entità separate e separabili. Benché l'uso della linea, come elemento per definire e rappresentare oggetti della realtà, continui ad essere il dispositivo grafico di descrizione più diffuso, essa può rivelarsi non pienamente adeguata nella definizione e comprensione dei fenomeni legati alla condizione e alle sensibilità della contemporaneità. Il passaggio da una concezione di territorio come realtà fisica a una concezione come realtà mentale porta a interrogarsi su quali possano essere le strategie di rappresentazione più adeguate a tale scopo. È questo il passaggio che conduce dalla linea come rappresentazione di un limite tra entità contrapposte dicotomicamente a nuove e diverse strategie grafiche orientate alla descrizione di *continuum*. O meglio alla descrizione di una *soglia* che costituisce lo spazio dell'inclusione-esclusiva e dell'esclusione-inclusiva (Agamben, 2018), variazioni spaziali e temporali sfuggenti le cui grafie sono ancora tutte da inventare.

### Riferimenti bibliografici

Ábalos, I. (2009), *Il buon abitare*. Pensare le case della modernità, Milano, Marinotti.

Agamben, G. (2018), *Homo sacer*. Edizione integrale 1995-2015, Macerata, Quodlibet.

Bocchi, R. (2011), *Progettare lo spazio e il movimento: scritti scelti di arte, architettura e paesaggio*, Roma, Gangemi Editore.

Cacciari, M. (2004), 'Nomadi in prigione', in Bonomi, A. e Abruzzese, A. (eds.), *La città infinita*, Milano, Bruno Mondadori.

Cicalò E. (2010), 'Tra terra e mare, tra pubblico e privato. Linee di costa da ridisegnare', in Maciocco, G. e Serreli, S. (eds.), *Paesaggi costieri e progetti di territorio*, Milano, FrancoAngeli.

Cicalò, E. (2018), 'La rappresentazione del progetto del paesaggio. Prospettive di ricerca', in Balestrieri, M., Cicalò, E. e Ganciu, A. (eds.), *Paesaggi Rurali. Prospettive di ricerca*, Milano, Franco Angeli.

Lynch K. (1960), *The image of the city*, Londra, MIT Press.

Koolhaas, R., Westcott, J. e Petermann, S. (2014), *Elements of Architecture*, Venezia, Marsilio.

Maciocco, G. e Pittaluga, P. (eds.) (2006), *Il progetto ambientale in aree di bordo*, Milano, FrancoAngeli.

Maciocco, G. e Tagliagambe, S. (1996), *La città in ombra. Pianificazione urbana e interdisciplinarietà*, Milano, Franco Angeli.

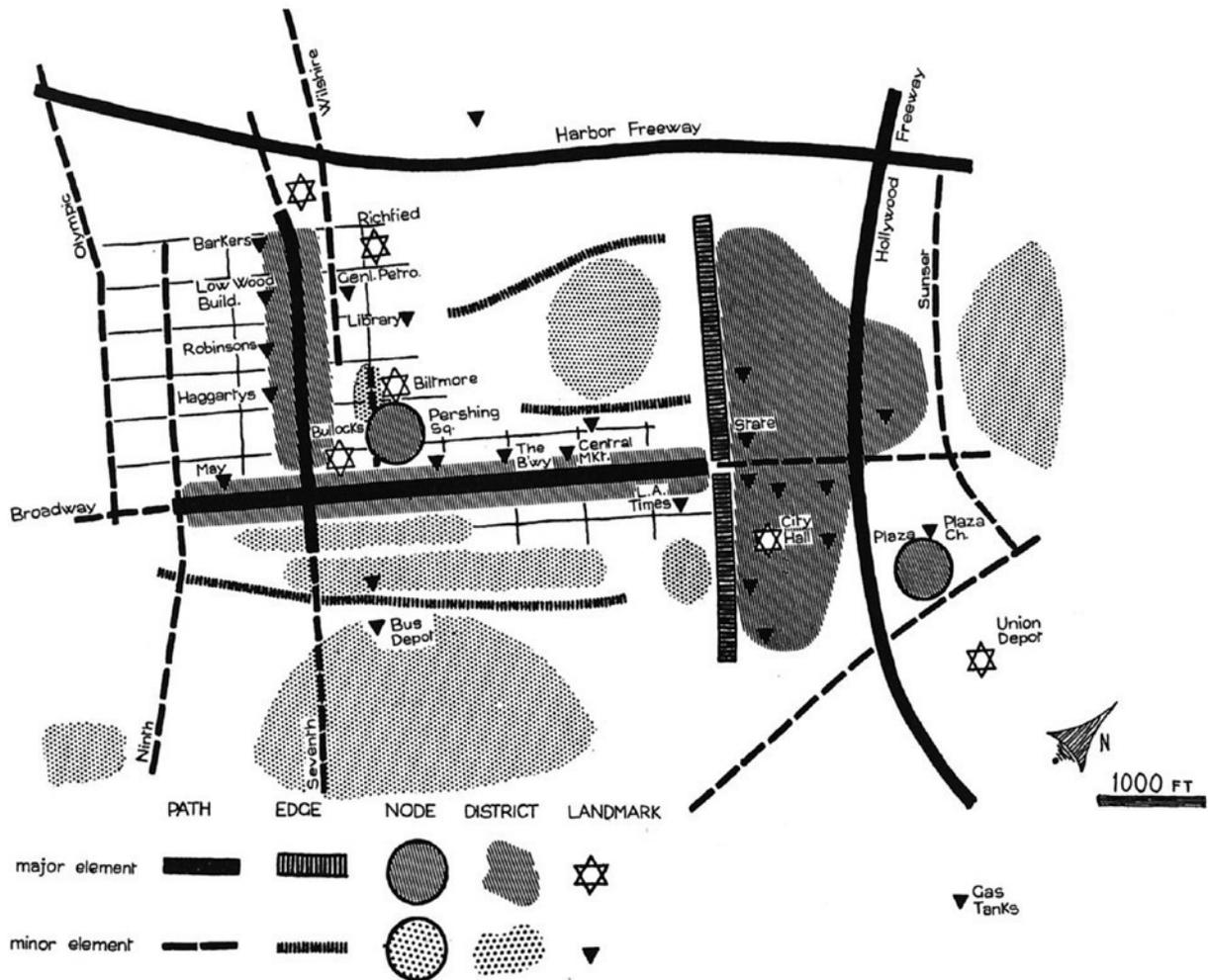
Rella, F. (1984), *Metamorfosi: immagini del pensiero*, Milano, Feltrinelli.

Salerno R. (2019), 'Rappresentazioni e visualizzazioni del paesaggio tra scienze dure e humanities', in *Disegno* 5, pp. 23-32.

Schlesinger J. (2015), 'Using Crowdsourced Data to Quantify the Complex Urban Fabric—OpenStreetMap and the Urban—Rural Index', in Jokar Arsanjani J., Zipf A., Mooney P. e Helbich M. (eds.) *OpenStreetMap in GIScience. Lecture Notes in Geoinformation and Cartography*, Springer, Cham.

Valentino, M. (2020), *Territori del disegno*, Roma, Aracne Editrice.

Zanini, P. (2000), *Significati del confine. I limiti naturali, storici, mentali*, Milano, Bruno Mondadori.



**Michele Valentino**

**Enrico Cicalò**

*Università degli studi di Sassari. Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica*

*[mvalentino@uniss.it](mailto:mvalentino@uniss.it)*

*[enrico.cicalo@uniss.it](mailto:enrico.cicalo@uniss.it)*

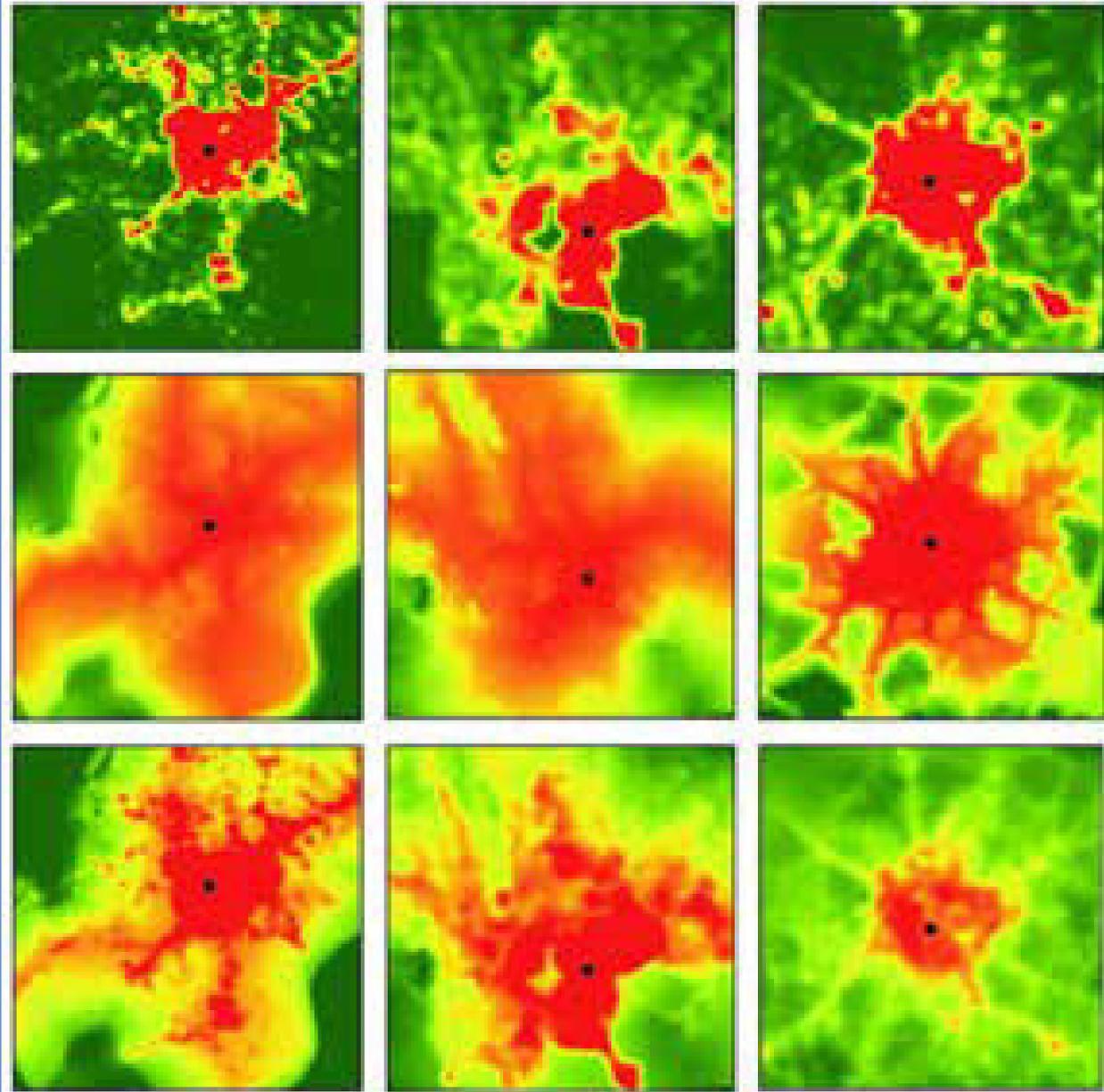
**nota degli autori**

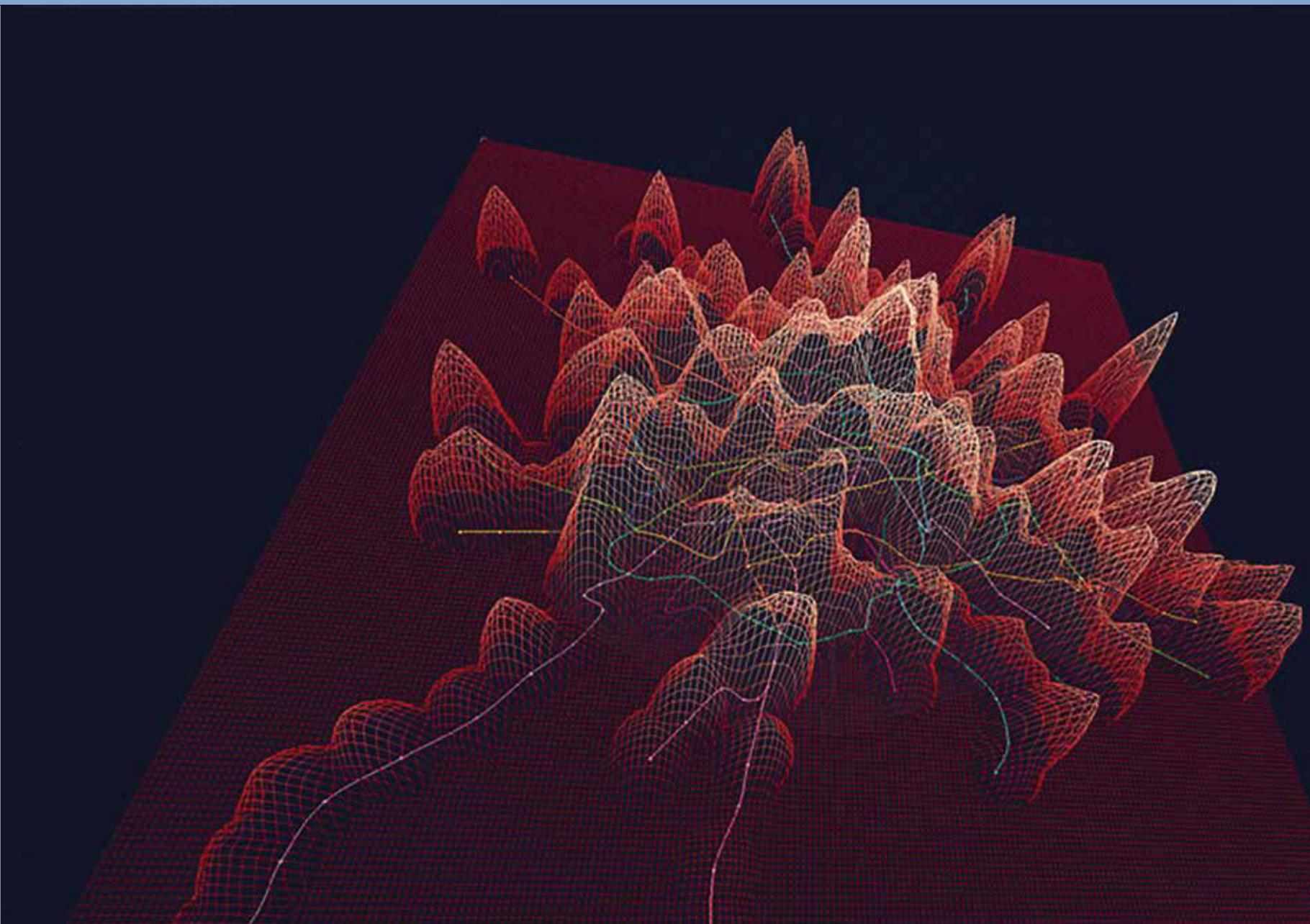
*Questo articolo è il risultato di una ricerca congiunta condotta dai due autori.*

*Michele Valentino è autore dell'introduzione, delle conclusioni e del primo paragrafo "Il limite della rappresentazione dei confini".*

*Enrico Cicalò è autore del paragrafo "Il limite: una questione di rappresentazione".*

*in alto*  
 Kevin Lynch. *The Image of the city*, 1960.  
 Rappresentazione della percezione della forma della città di Los Angeles.





Johannes Schlesinger, 2015.  
*Urban-Rural index value.*

Rappresentazione della rete metropolitana  
di Parigi in relazione agli spostamenti, 2013.  
[[www.dataveyes.com/#!/en/case-studies/  
metropolitain](http://www.dataveyes.com/#!/en/case-studies/metropolitain)].



## LE CITTÀ SOPPESE: UN PONTE VERSO IL FUTURO

Antonio Bocca



Via Sulmona, Pescara.  
[Antonio Bocca].

## Abstract

In recent years, we are living a series of events that are determining the “historical passage” to an “after” to be explored, defining a new way of living. During the pandemic, talking about the “city-effect” may seem difficult to decline, because of the paralysis of cities and life. The pandemic leads us to reflect on the *modus operandi* of architecture and urbanism, disciplines that are facing a necessary change, with the adoption of new design paradigms capable to work synergistically in response to major current issues, such as climate change, natural and health events.

The pandemic has been acted like a “black hole”, absorbing our habits, but offering us a “bridge” to the future, pushing us to reflect on our limits, and performing an upgrade of our society and our habits.

The pandemic has led us to investigate the notion of limit in various nuances, from physical to emotional and psychological. During the pandemic, it has been possible to observe a new balance in the city design, at first animated by frenetic rhythms and now sterile, reshaping both spatial functions and temporal organization of our days. Buildings and dwellings fullness contrasts with the great social catalysts’ silence and squares’ emptiness. The emptiness, the squares, the boulevards, are symbolic places of what has been defined as the “city-effect”; all these elements can be seen as silent, and without any real function, defining rarefied environments, waiting to trigger again the life inside. The “city-system” must rise again, investigating its horizontal and vertical components, focusing on the relationship between building and urban space, on the reaffirmation of proximity, and on the combination of material and immaterial networks, as elements of development and revitalization.

Nowadays we live in an era in which we can no longer speak of changes, but rather of structural mutations, such as to require a renovation of *modus operandi*. We need an integrated design work system on current structural weaknesses, capable to launch an “urban renaissance”. The rethinking of the city will shift from the new relationship that will be established between land consumption, sustainability and the ability to regenerate abandoned places, reshaping function and role within an integrated project.





Ponte del Mare, Pescara.  
[Antonio Bocca].

### **Effetto virus: relazioni sospese e nuovi limiti**

«Il coronavirus ha colpito in maniera quasi chirurgica i punti fragili della macchina del capitalismo, provocando quella che si annuncia come una recessione globale. Nei prossimi mesi ci aspettano fallimenti a catena, disoccupazione di massa e conseguenze geopolitiche imprevedibili» (Ventura, 2020).

La pandemia da Covid-19 ci ha posto di fronte a cambiamenti con effetti immediati e a lungo termine che condizioneranno le nostre vite, generando oltre alla traumatica crisi sanitaria, anche una crisi socio-economica e innescando necessarie riflessioni sulla gestione e organizzazione delle città, come risposta al presente e al futuro.

In un'intervista, Carlo Gasparri (2020), ipotizza come mai in Italia si sia verificata una diffusione più veloce del virus, rispetto al modello insediativo di Wuhan. Nelle realtà insediative italiane, «in cui è difficile persino stabilire dove finisce un paese e ne inizia un altro, la propagazione del virus è rapidissima, difficile da contrastare». Infatti, le città diffuse italiane sono percorse da svariate traiettorie di pendolarismo – per lavoro, studio, tempo libero e divertimento – interessando un vasto territorio urbanizzato.

Assumendo il *virus* come un *wormhole*, ci rendiamo conto di come esso ci stia dando la possibilità di affrontare una riflessione sul presente ed intraprendere un viaggio immediato verso il futuro, imponendo alcune riconsiderazioni nella progettazione spaziale e territoriale, con l'obiettivo di migliorare la *governance* territoriale e il rispetto per il nostro territorio.

La pandemia si può assumere come un ponte – seppur in maniera negativa e traumatica per la popolazione mondiale – verso un nuovo modo di vivere la città e la quotidianità, con nuove e complementari forme di vita urbana e domestica, sancendo un “passaggio storico”. In tutto ciò, prendiamo coscienza di come l'essere umano sia impreparato agli eventi naturali, subendo il fascino del “sublime dinamico”, scandito dal binomio contraddittorio ammirazione-repulsione per la natura e i suoi eventi (ammirazione per le grandi meraviglie naturali; repulsioni per

eventi catastrofici e pandemici).

Nella fase pre-pandemica e durante, in molti ci siamo interrogati sul da farsi, ma trovare una soluzione efficace ed immediata non è certo una sfida facile, implicando il modo di progettare. L'architettura può dare un contributo in questo senso, ripensando il nostro modo di progettare su tre componenti: (i) la dimensione limite, (ii) la dimensione domestica, (iii) la dimensione della prossimità.

### **Limiti e potenzialità**

Il *modus operandi* dell'architettura, ha dimostrato la necessità di ridefinire il nostro concetto di *standard* e le modalità progettuali di intervento per affrontare le situazioni attuali e future, lavorando sulle connessioni materiali e immateriali. La mancanza di capacità, tali da affrontare una crisi del genere, ci ha portato a subire la privazione della “libertà urbana” a cui eravamo abituati.

In precedenza, immaginando lo spazio, pensavamo ad un'immagine frenetica, con un diverso utilizzo del “tempo”, in antitesi ai giorni della pandemia, grazie ai quali abbiamo riscoperto un “nuovo materiale” da integrare nella nostra disciplina, per rendere i luoghi flessibili e fluidi. Un tale ragionamento può essere applicato alle piazze, trasformandole da luoghi dell'attraversare, in luoghi dello stare, o alla riaffermazione ed utilità degli spazi tra gli edifici. L'incremento della flessibilità dello spazio, da quelli del divertimento a quelli del lavoro, ha come conseguenza il ripensamento dell'utilizzo e della gestione del tempo.

Lo spazio pubblico, sempre in movimento e frenetico, viene bloccato, con lo spostamento della vita nella dimensione *in-door*, usando i balconi e le terrazze come interfaccia di scambio con la città, quasi a voler reclamare un nuovo spazio vitale.

Questo spostamento della vita, mette in contrapposizione la progettazione dello spazio con la progettazione della dimensione domestica, riaffermando il ruolo del balcone/terrazzo e la necessità di dotare le nostre abitazioni, oltre che di ambienti *open space*, anche di ambienti di lavoro. In ottica futura, la casa – come la città – subirà dei mutamenti con l'introduzione di nuovi paradigmi progettuali, per renderla flessibile, passando agevolmente dalla vita domestica alla vita lavorativa.

Costretti nelle nostre abitazioni, abbiamo sperimentato nuove modalità di vita, sperimentando una vita sociale sostituita dalla vita virtuale. Queste nuove prassi hanno permesso di esplorare modalità di comunicazione, socializzazione e formazione *online*, con il proliferare dello *smart working*, accelerando il processo del «costo decrescente della distanza» (Harris et al., 2016). Lo *smart working* ha generato una sorta di spaccatura nei lavoratori. Se da un lato risulta essere lo strumento di un futuro possibile, dall'altro ci ha permesso di mettere a nudo alcuni suoi limiti. In un'intervista, l'architetto Mario Cucinella (2020) afferma che: «La progettazione ha bisogno di dialogo, del disegno “fisico” e della sua interpretazione», coinvolgendo la componente dello scambio e dell'empatia creativa tra le persone.

Se è vero che, grazie alle reti immateriali il concetto di limite è diventato quasi inesistente – potendo connettere persone in diverse zone del mondo e dando la possibilità, alle stesse, di partecipare a differenti eventi – con tali evoluzioni, la socialità rischia di essere fagocitata completamente dalla tecnologia, venendo meno lo scambio empatico tra persone. L'architettura deve avere il compito di ridefinire lo spazio, coadiuvando l'utilizzo della tecnologia, non promuovendo l'una a scapito dell'altra, ma lavorando con una pianificazione integrata. Le connessioni materiali e immateriali possiamo interpretarle come «propulsore di sviluppo, da un lato, e come catalizzatore di nuove forme insediative d'altro» (Carta, 2019: 100). La pandemia ci ha mostrato i limiti presenti nella nostra vita – urbana e non – e come essa, a sua volta, sia scandita da “limiti” di diversa natura. Se pensiamo ad una piazza, ci rendiamo conto come essa sia delimitata da facciate, limiti delle nostre abitazioni. Proprio queste facciate, durante la pandemia, sono diventate le interfacce di scambio relazionale ed emozionale tra le persone, assumendo la funzione di limite.

Il *lockdown* ha influito prevalentemente sullo spazio urbano, definendo la necessità di nuovi spazi, organizzati con nuovi paradigmi progettuali. Sarà l'architettura – influenzata e contaminata dalle altre discipline – a subire un cambiamento, essendo chiamata a ripensare lo spazio alle

diverse scale progettuali.

Quello che emerge è che se da un lato la socialità è stata “confinata”, dirottandola sui *social network* (Facebook, Instagram, Twitter, ecc.), dall'altro la popolazione cerca ed invoca lo spazio urbano per tornare ad una relativa normalità. Si mette in scena la ricerca della giusta combinazione, tale da riattivare le città e i loro ritmi, con una (quasi) quantificabile voglia di socialità, cercando di vivere e riaffermare il ruolo della città.

### **Ai tempi della pandemia. Quale spazio urbano?**

Pensando al grande “arcipelago metropolitano” ci rendiamo conto di come le città siano rimaste sospese e ferme, e per la prima volta siamo riusciti a vedere le più famose piazze d'Italia e del mondo, completamente vuote, spostando la vita urbana nelle proprie abitazioni ed i rispettivi balconi e verande.

«Guardare la città può dare uno strano piacere, per quanto banale possa essere ciò che si vede. [...] Niente è sperimentato singolarmente, ma sempre in relazione alle sue adiacenze, alle sequenze di eventi che portano ad esso, alla memoria delle precedenti esperienze» (Lynch, 2010: 23).

In seguito agli eventi, il nostro modo di vivere è cambiato e cambierà sempre più, influenzando la concezione degli spazi di aggregazione-socializzazione. Tutto ciò, quindi, ci darà nuovi temi su cui progettare lo “spazio città”. La tecnologia sarà a supporto di questi cambiamenti, fornendo ai diversi ambienti, sia interni che esterni, dispositivi in grado di riconoscere una minaccia, salvaguardando la comunità.

La sintesi estrema di questo nuovo mondo è espressa da un'analisi condotta dal MIT: «Il mondo è cambiato molte volte e sta cambiando di nuovo. Tutti noi dovremo adattarci a un nuovo modo di vivere, di lavorare e di creare relazioni» (Lichfield, 2020).

Queste parole indirizzano l'attenzione sulla capacità della popolazione di adattarsi ai cambiamenti, proiettandosi nel futuro, ipotizzando un ritorno delle filiere produttive locali e l'uso frequente di *smart working*. Si andrà sempre più in direzione di un'economia definita *shut-in economy*<sup>3</sup>, con didattica e lavoro *online*,

«in virtù delle quali si può essere funzionalmente vicini, pure essendo spazialmente non prossimi» (Rufi, 2004: 110). A subire maggiori trasformazioni in termini di percezione e fruizione sarà lo spazio pubblico, con ricadute inevitabili sull'effetto città, per anni ricercato e perseguito dalle realtà urbane, che si troveranno a reinventarsi, definendo inedite forme di urbanità post-pandemica. Al contempo, questa situazione, può dare nuove definizioni dello spazio pubblico, alla centralità ed all'effetto città, che in un primo momento, molto probabilmente, non saranno chiarissime e facili da mettere in atto, ma man mano andranno delineandosi come nuovi paradigmi progettuali. Bisogna tener presente che tale trasformazione ci ha portato all'apparente morte della nostra socialità ed a timidi ritorni alla normalità.

### **Conclusioni e prospettive di ricerca**

La pandemia da Covid-19, ci ha insegnato come la popolazione, costretta per decreti ministeriali a rimanere in casa, cerca la vita sociale e desidera lo spazio aperto per svariati motivi (lavoro, studio, tempo libero, ecc.). Lo spazio della città – nell'immaginario collettivo – ha ancora valenza, incentivando l'affermazione e la ricerca dell'effetto città. La ridefinizione dello spazio alle diverse scale progettuali, sia territoriale che domestica, sarà il nuovo banco di prova su cui basare il futuro, reinterpretando e rileggendo in chiave moderna il modo di progettare, trovando delle nuove linee guida. Gli eventi odierni obbligano a ripensare i luoghi di aggregazione e le infrastrutture, avendo presente il nuovo tema progettuale della “distanza interpersonale”, con la capacità di ideare ex-novo e di ri-disegnare il costruito esistente, ragionando sulle nuove sfide. È inevitabile anche un cambiamento sulle infrastrutture e sui mezzi pubblici, incentivando l'utilizzo di *slow mobility* e *soft mobility*. La sede della mobilità attuale può diventare il promotore dello sviluppo della mobilità sostenibile e della qualità urbana. Sarà possibile, dunque, ragionare sull'equilibrio dinamico tra i vari elementi utili alla definizione e fruizione dello spazio, incentivando utilizzi a fini ciclo-pedonali e l'ampliamento dei *dehors*, evitando di comprimere troppo lo spazio pubblico.

È auspicabile una progettazione in grado di far propria la nozione di isotropia in relazione alla porosità, all'accessibilità e alla relazione tra la città in continuità spaziale e i suoi "frammenti" – i quali possono contribuire al miglioramento della qualità della vita, acquistando un nuovo ruolo di centralità urbana – integrando i temi delle infrastrutture verdi e blu.

«Gli spazi si sono moltiplicati, spezzettati, diversificati. Ce ne sono oggi di ogni misura e di ogni specie, per ogni uso e per ogni funzione. Vivere, è passare da uno spazio all'altro, cercando il più possibile di non farsi troppo male» (Perec, 2011: 11). Le parole di Perec, seppur scritte anni fa, sono quanto mai attuali, e ci spronano a definire il nuovo ruolo dell'architettura. Il "sistema città" deve indagare il "piano orizzontale", ragionando sugli spazi edificati, aperti e di relazione, coinvolgendo il "piano verticale", inteso come interfaccia di relazione edificio-spazio. L'architettura deve riaffermare il proprio ruolo, riscoprendo il valore intrinseco delle forme e della gestione spaziale, in grado di accogliere le sfumature reali e virtuali. Riscoprendo il concetto di prossimità, le città diventeranno policentriche – con la (ri)nascita di nuove centralità urbane – in antitesi con il modello che tende a concentrare i servizi in un'unica posizione, creando un "iper-centro".

L'obiettivo è cercare un modello post-pandemico e post-metropolitano in grado di offrire un inedito "effetto città". Le città, se non opportunamente rianimate, possono rischiare di diventare delle immagini vaghe di un'urbanità ormai passata. Il divieto di vivere gli spazi affollati ha portato a sviluppare l'idea che serva più spazio per tornare ad una relativa normalità, facendo diventare lo spazio una "risorsa". Il ripensamento della città, passerà dal nuovo rapporto che si instaurerà tra densità, consumo del suolo e sostenibilità. Rigenerando e rivitalizzando le "cicatrici" impresse nel nostro territorio, rimodulando funzione e ruolo attraverso un progetto integrato, sarà possibile lavorare sulle debolezze strutturali attuali, avviando un "rinascimento urbano". Siamo ormai in un'epoca dove non possiamo parlare soltanto di cambiamenti, bensì di mutazioni strutturali, tali da richiedere

il rinnovamento del *modus operandi*. Dobbiamo riscoprire «la conoscenza incarnata del luogo» (Sennet, 2018: 200), lavorando sulla dimensione umana e post-pandemica, in grado di trarre insegnamenti dal passato e progettare il futuro in chiave sostenibile, preparandoci ad eventuali nuove minacce.

## Riferimenti bibliografici

Carta, M. (2019). *Fuuro. Politiche per un diverso presente*. Catanzaro: Rubbettino Editore.

Lynch, K. (2010). *L'immagine della città*. Venezia: Marsilio.

Perec G. (2011). *Specie di spazi*. Tradotto dal francese da R. Delbono. Torino: Bollati Boringhieri [Perec, G. (1974). *Espèces d'espaces*. Paris: Editions Galilée].

Rufi, J. V. (2004). 'Nuove parole, nuove città?', in *Archivio di studi urbano e regionali*, 81, 99-126.

Secchi, B. (2011). 'La nuova questione urbana: ambiente, mobilità e disuguaglianze sociali?', in *Crios*, 1, 89-99.

Sennet, R. (2018). *Costruire e abitare*. Milano: Giangiacomo Feltrinelli Editore.

## Riferimenti online

Barletta, M. (2020). *Per gli architetti il lavoro*



*in studio è insostituibile, lo smart working non può funzionare*, “Quotidiano del Sole 24 Ore”, sezione “Edilizia e Territorio” [Online]. Disponibile in: [www.ediliziaeterritorio.ilsole24ore.com/art/progettazione-e-architettura/2020-03-26/coronavirus-cucinella-lavoro-studio-e-insostituibile-smartworking-non-puo-funzionare-122135.php?uuid=ADzHH6F](http://www.ediliziaeterritorio.ilsole24ore.com/art/progettazione-e-architettura/2020-03-26/coronavirus-cucinella-lavoro-studio-e-insostituibile-smartworking-non-puo-funzionare-122135.php?uuid=ADzHH6F) [27 marzo 2020].

Harris, K., Schwedel, A. and Kimson, A. (2016). *Spatial Economics: The Declining Cost of Distance*, “Bain & Company” [Online]. Disponibile in: [www.bain.com/insights/spatial-economics-the-declining-cost-of-distance/](http://www.bain.com/insights/spatial-economics-the-declining-cost-of-distance/) [10 marzo 2020].

Lichfield, G. (2020). *We're not going back to normal. Social distancing is here to stay for much more than a few weeks. It will upend our way of life, in some ways forever*, “MIT Technology Review” [Online]. Disponibile in: [www.technologyreview.com/s/615370/coronavirus-pandemic-social-distancing-18-months/](http://www.technologyreview.com/s/615370/coronavirus-pandemic-social-distancing-18-months/) [17 marzo 2020].

Scarchilli, A. (2020). *Il territorio del contagio: il virus si è espanso in Nord Italia per l'assetto*

*peculiare della città diffusa?* “INU | Istituto Nazionale Urbanistica” [Online]. Disponibile in: [www.inu.it/news/il-territorio-del-contagio-il-virus-si-e-espanso-in-nord-italia-per-l-assetto-peculiare-della-citta-diffusa/](http://www.inu.it/news/il-territorio-del-contagio-il-virus-si-e-espanso-in-nord-italia-per-l-assetto-peculiare-della-citta-diffusa/) [27 marzo 2020].

Ventura, R. A. (2020). *La società iatrogena, “NOT|NERO on Theory”*, sezione “Politica” [Online]. Disponibile su: <https://not.neroeditions.com/la-societa-iatrogena/> [27 marzo 2020].

### **Antonio Bocca**

*Università degli Studi G. d'Annunzio, Chieti-Pescara  
Scuola Superiore G. d'Annunzio, Dd'A-Dipartimento di Architettura Pescara  
antonibocca23@gmail.com  
antonio.bocca@unich.it*





Lungomare Cristoforo Colombo, Pescara.  
[Antonio Bocca].

**SMALL STEPS DESIGN.  
IL PASSAGGIO DEL PESCE NELLO  
STRETTO DI MESSINA: DISPOSITIVI  
E STRUMENTI DI CATTURA**

Daniele Colistra



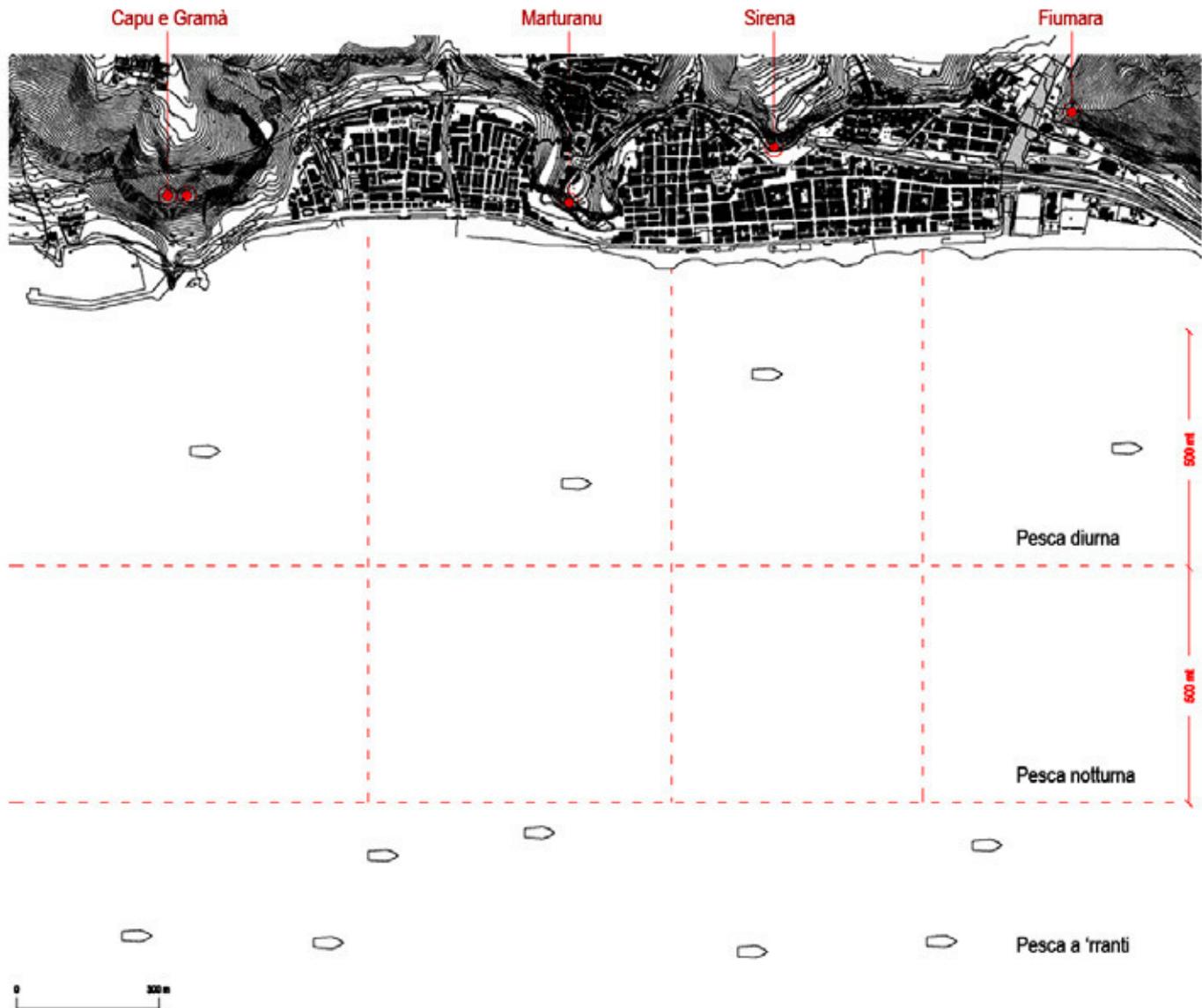
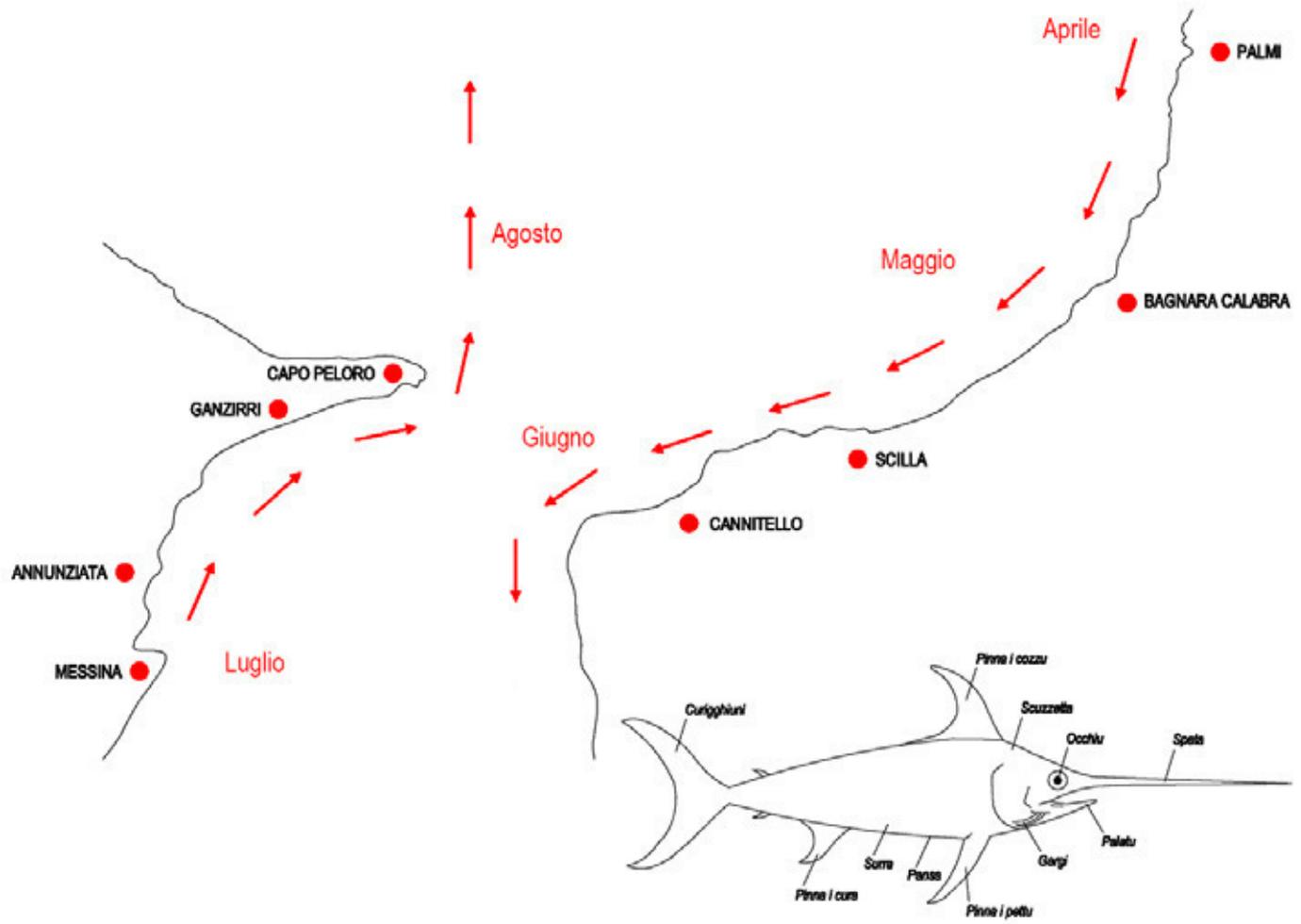
La Costa Viola in corrispondenza  
di Bagnara Calabra  
[Daniele Colistra]

## Abstract

The *passage of fish* is a fundamental event in the life of Bagnara Calabria, a town of ten thousand inhabitants on the banks of the southern Tyrrhenian Sea. In its waters, located at the northern mouth of the Strait of Messina, large shoals of fish of different species move from the Tyrrhenian to the Ionian Sea and vice versa, in search of waters ideal for nourishment and reproduction. Fishing - in particular sword fishing - is the main activity in the area and has always taken place with the hunting of larger specimens or through devices, fixed or mobile, which intercept the flow of the smaller species, capturing them. In Bagnara Calabria, fishing characterizes the urban layout, architecture, craftsmanship, rites, and traditions. Fishing tackles and techniques in the Strait, described for the first time by Polybius in the second century BC, evolved very slowly until the 1960s, following procedures and rituals handed down from father to son. It is a design that has slowly refined itself, following a path with small steps. This paper aims to tell, through drawing, the design developed over time by the community of fishermen and craftsmen of Bagnara Calabria for the realization of their work tools. A design process that, through imperceptible formal and functional evolutions based on oral traditions and the emulation of pre-existing models, has been codified in forms, materials, ways of use. Equipment and devices that differ from those of the small neighbouring Calabrian (Scilla, Gioia Tauro) and Sicilian (Ganzirri, Faro) towns. It is a complex system composed of simple, essential elements, in which the choice of materials and their transformation has allowed the creation of objects without formalisms and extremely functional. At the same time, and in stark contrast to the

pragmatism of tools and the organization of work, a huge intangible heritage has developed, connected to needs or events that really occurred in the past and which today are projected into an irrational, magical dimension. It is an attitude of ancestral respect and, at the same time, a challenge for that Nature which for the fishermen of Bagnara Calabria. Despite now using modern fishing tools and techniques, indeed, it remains a superior entity, impossible to dominate and with which it is necessary cohabiting in harmony.

**Il passaggio del pesce spada nello Stretto e la suddivisione degli spazi di pesca a Bagnara. La prima posta è doppia perché la conformazione del territorio non permette di controllare da un unico punto tutto lo spazio di mare antistante.**



## **La pesca a Bagnara Calabria.**

### **Patrimonio materiale e immateriale.<sup>1</sup>**

Il *passaggio del pesce* è un evento centrale per la vita di Bagnara Calabria, cittadina di diecimila abitanti sulle rive della Costa Viola, nel basso Tirreno calabrese. Nelle sue acque, all'imbocco dello Stretto di Messina, avviene il passaggio di diverse specie che, in grossi banchi, si spostano dal Tirreno allo Ionio e viceversa, in cerca di acque ideali per il nutrimento e la riproduzione. La pesca – in particolare quella del pesce spada – è la principale attività della zona e avviene con la caccia o la cattura. Le attrezzature e le tecniche di pesca nello Stretto, descritte per la prima volta da Polibio nel II secolo a.C., si sono evolute molto lentamente fino agli anni Sessanta del XX secolo, seguendo procedure e rituali tramandati di padre in figlio. Il design degli strumenti usati dai pescatori si è affinato lentamente, seguendo un percorso a piccoli passi. I maestri d'ascia e gli artigiani di Bagnara hanno elaborato, nel corso del tempo, pratiche progettuali e realizzative basate sull'oralità e sull'emulazione di modelli preesistenti. Attrezzature e dispositivi che differiscono da quelli dei borghi limitrofi calabresi (Scilla, Gioia Tauro) e siciliani (Ganzirri, Faro). Un sistema complesso composto da elementi semplici, essenziali, in cui la scelta dei materiali e la loro trasformazione hanno dato vita ad oggetti privi di formalismi ed estremamente funzionali. Parallelamente, e in netto contrasto con il pragmatismo degli strumenti e dell'organizzazione del lavoro, si è sviluppato un patrimonio immateriale, collegato a credenze, necessità o eventi realmente accaduti ma ormai proiettati in una dimensione irrazionale, magica, di ancestrale rispetto e al tempo stesso di contrapposizione rispetto a una natura che, nonostante l'avvento di moderni strumenti e tecniche di pesca, per i pescatori di Bagnara rimane un'entità superiore, impossibile da governare e con la quale occorre scendere a compromessi

### **Il passaggio del pesce.**

#### **L'area di pesca e le poste.**

Il pesce spada, specie protagonista fra quelle pescate a Bagnara, è un pesce osseo lungo fino a 4 metri, il cui peso può superare i 300 kg. Appare vicino alle co-

ste calabresi verso la fine di aprile, proveniente dalle profondità del Tirreno, e si sposta verso l'imboccatura dello Stretto di Messina. Il periodo propizio per la pesca nelle acque di Bagnara va dalla fine di aprile alla fine di giugno. In questi mesi il pesce spada, di norma velocissimo, nuota in superficie in modo pigro e sonnolento, spesso affiorando con la propria compagna. Un antico proverbio recita: "*Se a San Gianni non facisti a staggiuni, a San Petru simu fora*" ossia: «Il 24 giugno la stagione di pesca potrebbe essere ancora in corso, ma il 29 giugno sarà sicuramente conclusa». A luglio il pesce incomincia a risalire verso nord, costeggiando la sponda siciliana e completando il percorso migratorio che lo riporterà nel Tirreno alla fine di agosto.

In passato, intorno al 10 aprile, presso la Capitaneria di porto venivano sorteggiate fra i capi ciurma di Bagnara cinque poste fisse, punti di osservazione del passaggio del pesce, collocate sulle alture soprastanti il paese: *Capu e Gramà, Marturanu, Sirena e Fiumara*. Da quelle posizioni si riusciva ad avvistare il pesce e a segnalarne la posizione ai marinai che, sulle barche, provvedevano alla cattura. Gli assegnatari ne avrebbero usufruito per tutta la stagione, mentre gli esclusi dal sorteggio avrebbero liberamente pescato a *'rranti* ("in modo errante"), al largo della costa e senza l'ausilio di una posta fissa. Le poste consistono in una semplice piazzola su una rupe, o in un'altana (metallica o in muratura) su cui si posizionava *'u bandiaturi* ("la vedetta", chiamata anche *guardianu*). Lo spazio d'acqua antistante la costa veniva quindi suddiviso in porzioni, ciascuna delle quali era di pertinenza di una ciurma ed era ulteriormente suddivisa in una zona per la pesca diurna e una zona per la pesca notturna. Per comunicare da una così grande distanza, *'u bandiaturi* utilizzava un codice di urla e gesti che permettevano ai marinai di individuare il pesce ed avvicinarsi ad esso rapidamente.

Al calare della sera, e per tutta la notte, la pesca proseguiva con le *palamatare*, reti spadare posizionate a largo delle poste fisse oppure, per le ciurme non assegnatarie di spazi prestabiliti, ancora più a largo.

**Passaggi e caccia. Il design delle im-**

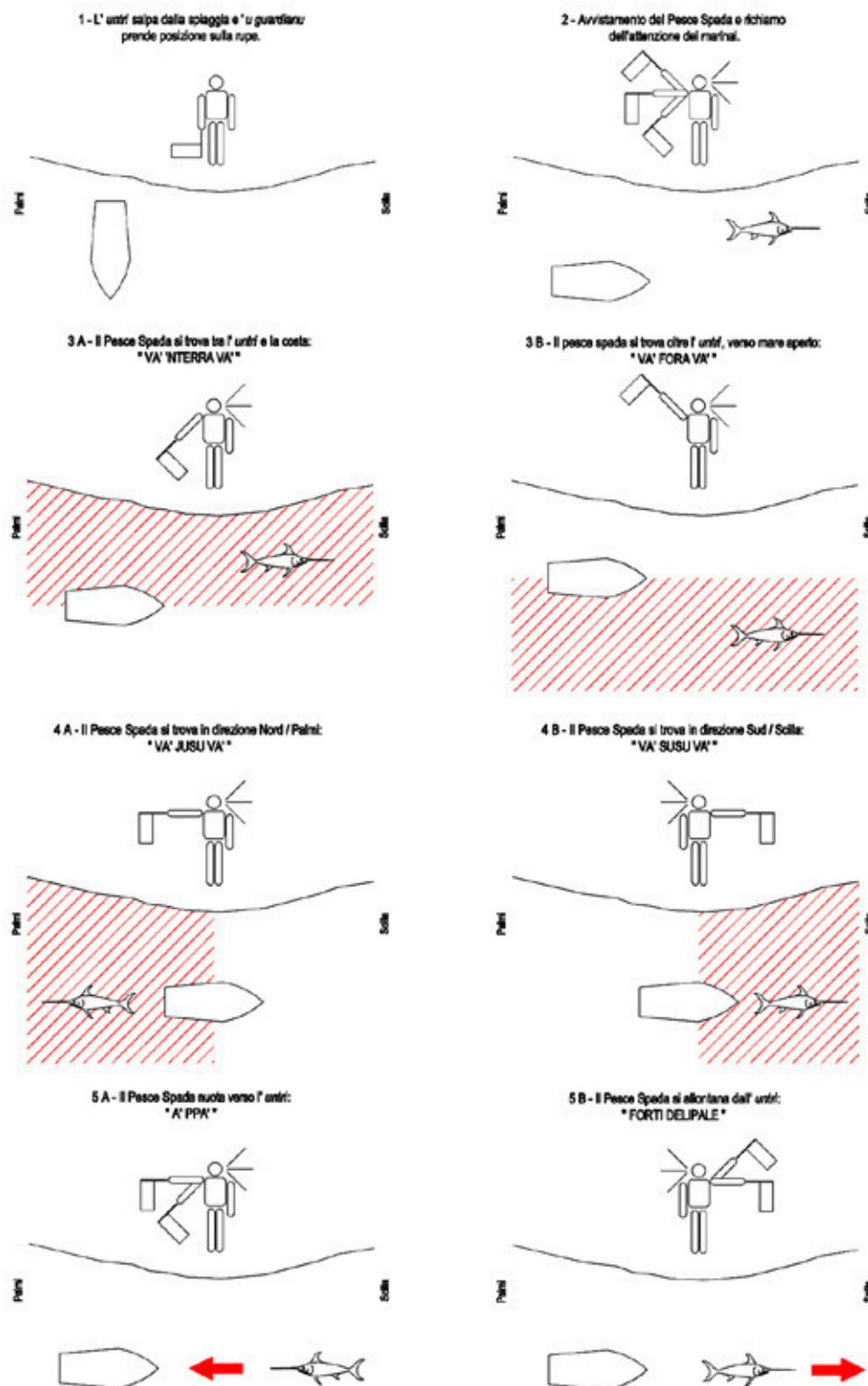
### barcazioni tradizionali: *untri*, *filuca*, *motopasserella*.

L'*untri*, il cui nome deriva dal latino *linter* ("piccolo scafo") è l'imbarcazione utilizzata per secoli (fino al 1960 circa) per la caccia al pesce spada. Ha forma snella, è priva di chiglia ed è costruita con legname leggero, affinché possa scivolare agilmente sull'acqua durante l'inseguimento. Lo scafo, interamente verniciato di nero per apparire simile a un pesce, è largo mediamente 1,70 m e lungo 6,30.<sup>2</sup> La ciurma è composta da 6 persone: quattro *piscaturi* ("rematori"), un *lanzaturi* ("fiocinatore") e un *falerotu*, vedetta posizionata in cima a un pennone alto circa 3,5 metri (detto *faleri*).

L'*untri* procede in senso inverso, cioè con la poppa avanti e la prua indietro, per consentire un movimento più agevole al *lanzaturi* posizionato a poppa (più stabile e più vicina alla superficie dell'acqua). A sua disposizione ci sono due arpioni (quello di riserva viene usato in caso di lancio sbagliato o se i pesci sono in coppia), adagiati su alloggiamenti detti *maschitti*. I remi per la propulsione sono quattro: quelli di poppa, lunghi 4,70 m, si chiamano *remu tri* e *remu quattu*; quelli di prua si chiamano *stremu* (lungo 5,7 metri) e *paleja* (lungo 5,5 m). La lunghezza dei remi, apparentemente eccessiva rispetto alle dimensioni dell'*untri*, è necessaria a imprimere all'imbarcazione la velocità necessaria a tener testa al pesce e a permettere repentini cambi di direzione.

Appena *u' falerotu*, avvisato dal *bandiaturi* posto in cima alla rupe, avvista il pesce, urla ai rematori comandi bruschi e codificati: "*voca tutti i paleddhi!*" e "*tuttu paru!*" ("procedi diritto"); "*arria undu a paleja!*" ("gira a destra"); "*arria tundu 'u stremu!*" ("gira a sinistra"). Quando il pesce è proprio accanto alla barca, *u' falerotu* si rivolge a *u' lanzaturi* ("il fiociniere") con le parole: "*ncimiti l'asta!*" ("lancia l'arpione").

L'*untri* a volte è affiancato dalla *filuca*, un vero e proprio osservatorio galleggiante



a rimorchio; in alcuni casi è posizionata sull'arenile (*filuca 'i 'nterra*), o ancorata a circa 300 metri dalla riva (*filuca 'i fora*). La filuca è quasi sempre una vecchia imbarcazione, ormai inadatta alla navigazione, su cui è montata una *'ntinna* ("pennone") alta circa 20 metri. Sulla *'ntinna* prende posto *'u 'ntinneri* ("la vedetta"), unico membro dell'equipaggio presente sull'imbarcazione, che ha lo scopo di avvistare il pesce. Il lavoro di *'ntinneri* è faticoso e pericoloso: egli deve rimanere per molte ore in equilibrio a 20 metri di altezza sotto il sole cocente (e, per tradizione, non può mangiare durante il lavoro).

Intorno al 1950 si è provato, con scarso successo, a munire l'*untri* di una passerella in legno, lunga circa 5 metri, che permette al fiocinatore di spostarsi più agevolmente verso il pesce.

La *motopasserella* compare a Bagnara all'inizio degli anni Sessanta. Può essere considerata come un'ibridazione fra *untri* e *filuca*. Si tratta di un'imbarcazione spinta da due o tre motori (a seconda della stazza: la lunghezza varia da 12 a 20 metri), dotata di *'ntinna* e di una lunga passarella retrattile in metallo. La barca ha dimensioni variabili ma le proporzioni sono fisse: la larghezza è pari a un terzo della lunghezza; l'antenna è pari alla lunghezza della barca; la passerella sporge per una lunghezza pari all'altezza dell'antenna più un quinto. L'equipaggio è composto da 4 a 8 marinai. Il timone è posto sulla coffa, in cima alla *'ntinna*, in modo che la vedetta possa avvistare il pesce e immediatamente dirigere l'imbarcazione su di esso. Sulla *motopasserella* è presente un *gozzu*, barca d'appoggio con cui due marinai recuperano il pescato e lo trasferiscono sull'imbarcazione principale.

*'Uferru* è l'arpione comunemente utilizzato per colpire la preda. Consiste in una punta metallica, lunga circa 25 centimetri e dotata di quattro ardiglioni incernierati che, una volta penetrati nel corpo del pesce, alla prima trazione si aprono e impediscono lo sganciamento. *'Uferru* è fissato all'estremità della *troffinera*, un'asta lunga circa 4 metri, a sua volta legata a una sagola lunga 500 metri. *'A troffinera* differisce a seconda che la caccia avvenga a bordo dell'*untri* o della *motopasserella*. Nella caccia con l'*untri*,

*'u lanzaturi* di solito è distante dal pesce e quindi il lancio deve assumere una traiettoria parabolica. Per questo motivo *'a troffinera* deve essere leggera e maneggevole, e tradizionalmente viene realizzata in legno di leccio. Nella caccia con la *motopasserella*, *'u lanzaturi* può avvicinarsi maggiormente al pesce, ponendosi addirittura al di sopra di esso; il lancio quasi sempre ha una traiettoria rettilinea e quindi *'a troffinera* può essere più pesante, in modo da colpire con maggiore violenza e aumentare le possibilità di cattura. Per questo motivo, la *troffinera* usate nella caccia con *motopasserella* ha l'asta in metallo e a volte è dotata di un doppio arpione. *'Uferru* è un elemento di fondamentale importanza per la caccia e la sua costruzione segue procedimenti tramandati gelosamente di padre in figlio: i *lanzaturi* di Bagnara sostengono che in media solo un arpione su cinque è costruito in modo impeccabile. Il fabbro costruttore non vende i propri ferri alla ciurma, ma li affida in uso, ricevendo in cambio una percentuale del pescato.

Quando il pesce è colpito, *'u lanzaturi* urla: "*viva san Marcu!*", santo che la tradizione popolare associa a tutti i rituali della caccia al pescespada (la cui stagione inizia appunto il 25 aprile) e che si invoca anche per scongiurare i danni causati dal vento di scirocco, associato a Satana. Dopo aver issato il pesce sulla barca, *'u lanzaturi* lo marchia con *'a cardata 'ra Cruci*, un quadruplici segno di croce fatto con le unghie vicino all'occhio destro del pesce, di significato oscuro (forse un gesto propiziatorio, o di ringraziamento, o di riconoscimento della dignità e del valore della preda). *'A cardata 'ra Cruci* deve rimanere sempre verso l'alto e in vista: il pesce, fino all'arrivo al mercato, non può essere mai girato sul fianco opposto. Il segno non si effettua sugli esemplari catturati con le reti o con gli ami, ma solo su quelli cacciati con l'arpione.

### **Passaggi e dispositivi di cattura: *palamatara* e *consu*.**

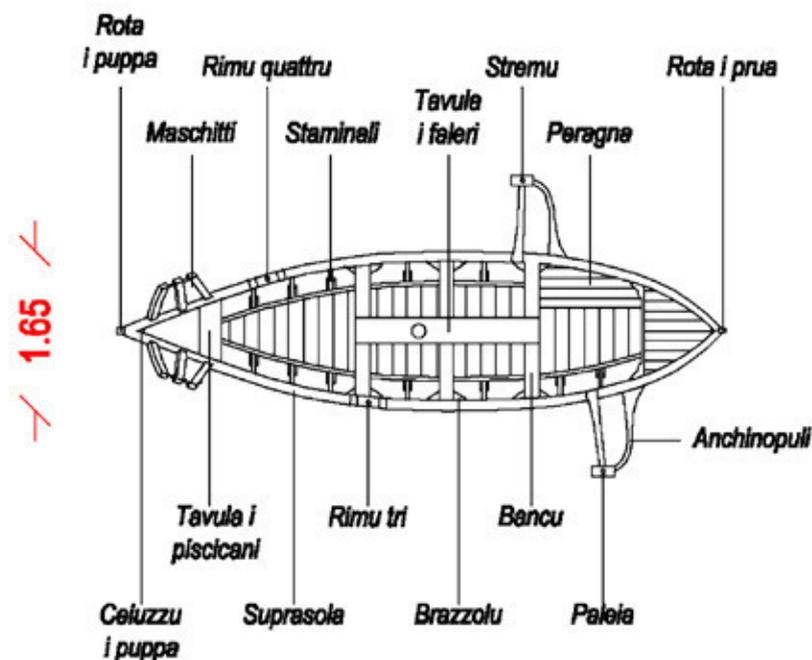
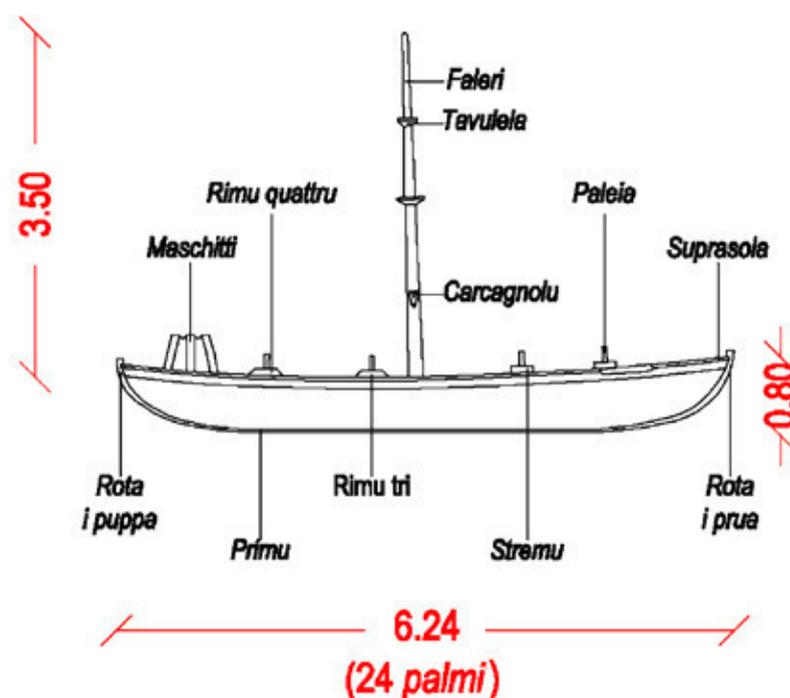
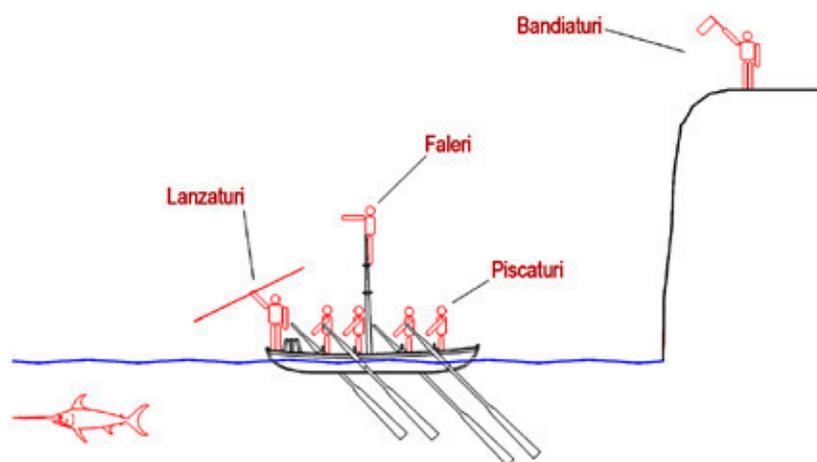
Di notte, la caccia si trasforma in cattura. La *palamatara* è l'imbarcazione utilizzata per la pesca notturna. La ciurma è composta da dieci marinai (un capitano, otto rematori e un mozzo). La vela è presente, ma il suo scopo è solo quello di spingere

a destra  
L'untri guidato da bandiaturi sulla rupe  
e falerotu sul pennone.

l'imbarcazione verso la spiaggia in caso di vento da ponente. A prua è posizionata *'a palla*, sfera in legno di colore azzurro con una striscia bianca che suddivide le sette stelle dell'Orsa Maggiore, presente da sempre sulle imbarcazioni di Bagnara ma il cui significato è oscuro. Al tramonto la *palamatarà* posiziona in acqua le reti (anch'esse chiamate *palamatarè*); a ogni estremo della rete è posizionata una *'mbrogna* ("galleggiante") che sostiene una campana, indispensabile a segnalare la cattura (i pescatori dormono sulla barca per riprendere le forze dopo un'intera giornata trascorsa ai remi dell'*untri*). Prima di prendere il largo, però, si svolge un antico rituale propiziatorio detto *'a runzata*, ancora in uso fino alla metà del Novecento: i figli di pescatori urinano sulle reti ancora raccolte, per augurare una pesca fruttuosa.

La *palamatarà* ("spadara") è una rete da posta a imbocco; è di colore marrone, per non essere vista dal pesce nell'oscurità. Alta 25-30 m e lunga circa 800, è adatta anche per la pesca dell'adalunga. La linea superiore della rete è fissata a una lima da sugheri; la linea inferiore a una lima da piombi, che la mantiene distesa. Le maglie sono costituite da monofilamenti con disegno romboidale; permettono la cattura di esemplari di grossezza superiore a 35-40 cm (non di rado delfini, squali, tartarughe marine e altre specie protette). La pesca con le reti spadare è proibita in UE dal 1° gennaio 2002, ma tuttora viene utilizzata illegalmente.

*'U consù* per la pesca del pesce spada è un palangaro che può essere posizionato in superficie, a mezz'acqua o sul fondo. È formato da migliaia di ami collegati a un filo principale, detto *trave*, tramite dei braccioli (chiamati *pili i vermu*). La distanza fra i braccioli è pari a due volte e mezzo la loro lunghezza (le misure variano a seconda della specie da pescare). Intervallati ai braccioli ci sono dei cavi collegati a dei sugheri e all'estremità una *'mbrogna*, per segnalarne la presenza



alle imbarcazioni e permettere il recupero. L'esca tradizionalmente usata a Bagnara è l'acciuga, la sardina o il sauro. Cambiando le dimensioni degli ami dei braccioli, con lo stesso metodo, si pescano alalunga, merluzzo e numerose altre specie più piccole.

Rientrati a terra, il pesce viene immediatamente venduto ai commercianti che aspettano sulla spiaggia. La ripartizione del ricavato in passato avveniva secondo regole prestabilite che salvo diversi accordi prevedevano la divisione in dieci parti e destinavano:

- quattro parti (una ciascuno) ai *piscaturi* ("rematori");
- una parte al *fabbru*;
- una parte al *falerotu*;
- due parti e mezza al *lanzaturi* (una come marinaio e una e mezza come fiociniere);
- una parte e mezza al *bandiaturi*. Questi aveva diritto a mezza parte in più perché di notte doveva riposare gli occhi affaticati e non poteva partecipare alla pesca con la *palamatara*.

La *scuzzetta*, prelibata parte superiore della testa del pesce, era esclusa dalla vendita e veniva data le prime due volte al padrone della barca e le successive, a turno, a tutti i membri della ciurma. Con la diffusione delle motopasserelle, la divisione alla parte è stata integrata o interamente sostituita con una ricompensa in denaro.

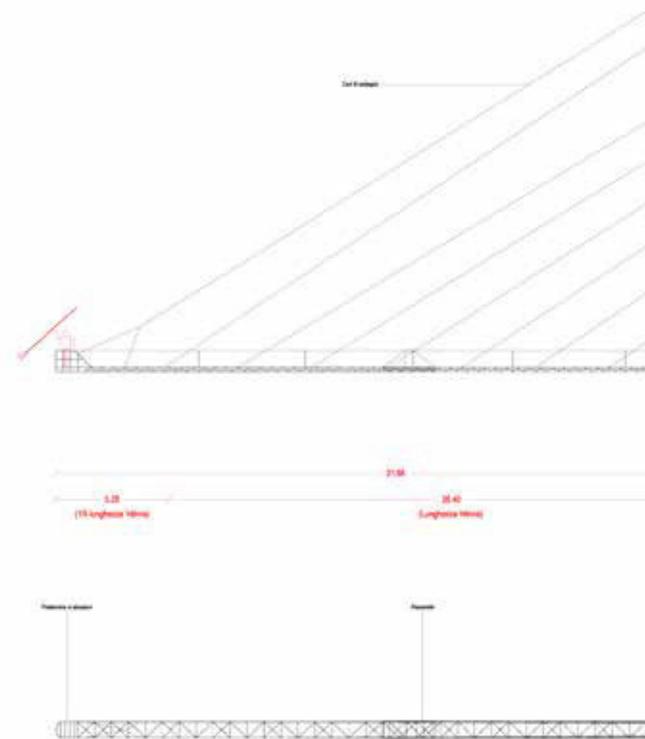
In passato ciascun membro della ciurma devolveva *a quarta* (la quarta parte) della paga alla confraternita o alla chiesa alla quale era devoto; in seguito la quarta è stata sostituita con una offerta libera.

### Il passaggio svanito.

La *motopassarella* ha segnato negli anni Sessanta il definitivo declino di un metodo di caccia millenario, documentato da innumerevoli fonti e immortalato da un celebre documentario diretto da Cesare de Seta nel 1954. Scompare la figura del *bandiaturi* e del rematore. *U patru ni*, che un tempo partecipava alla caccia, spesso è un imprenditore che non ha nessuna esperienza marinara. Anche gli equilibri di caccia mutano; se il 60% degli inseguimenti di un pesce con l'*untri* si concludeva con la fuga del pesce, con la *motopassarella* le percentuali di cattura aumentano in modo considerevole.

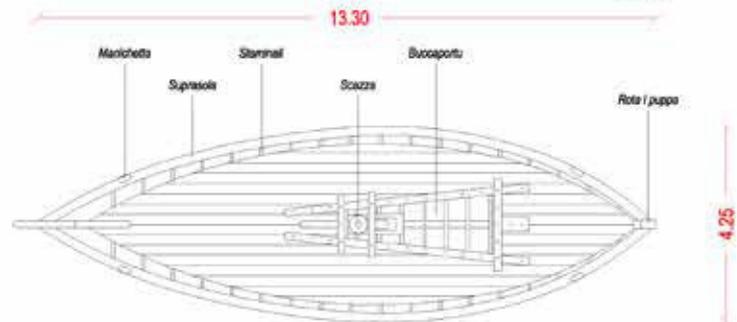
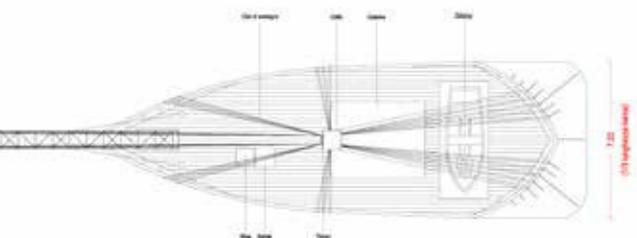
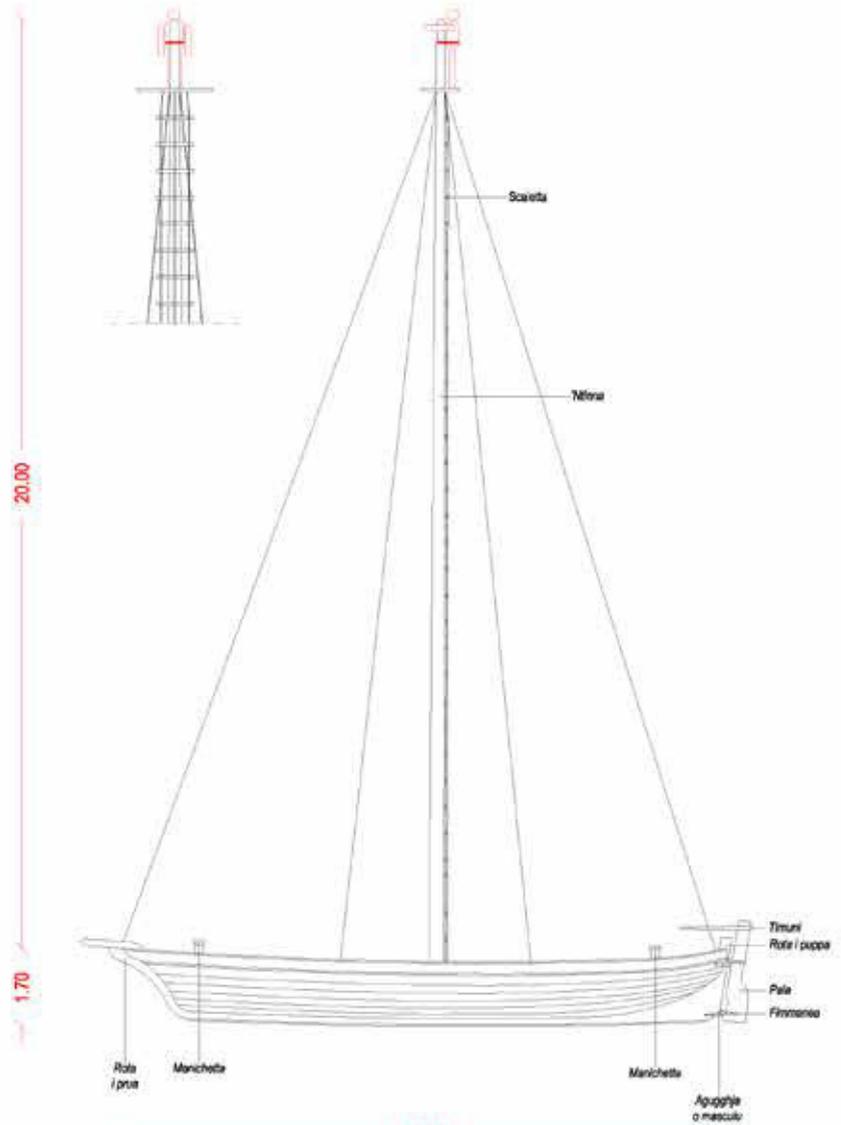
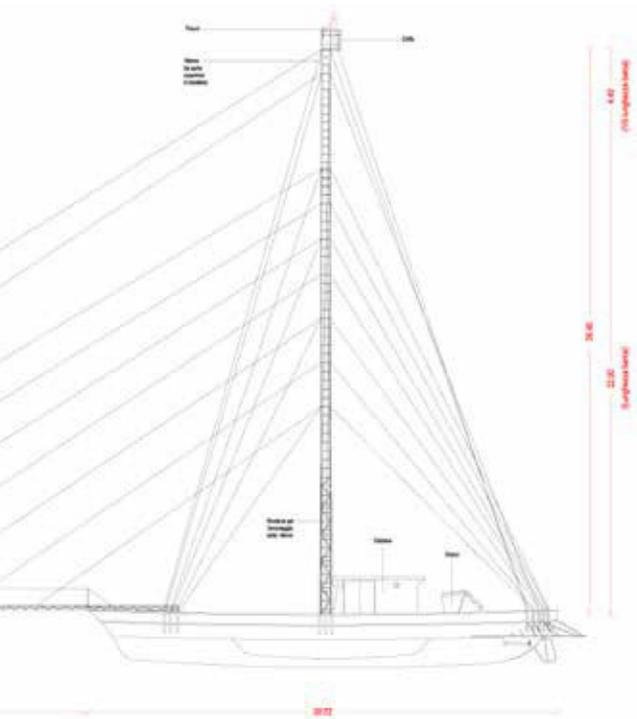
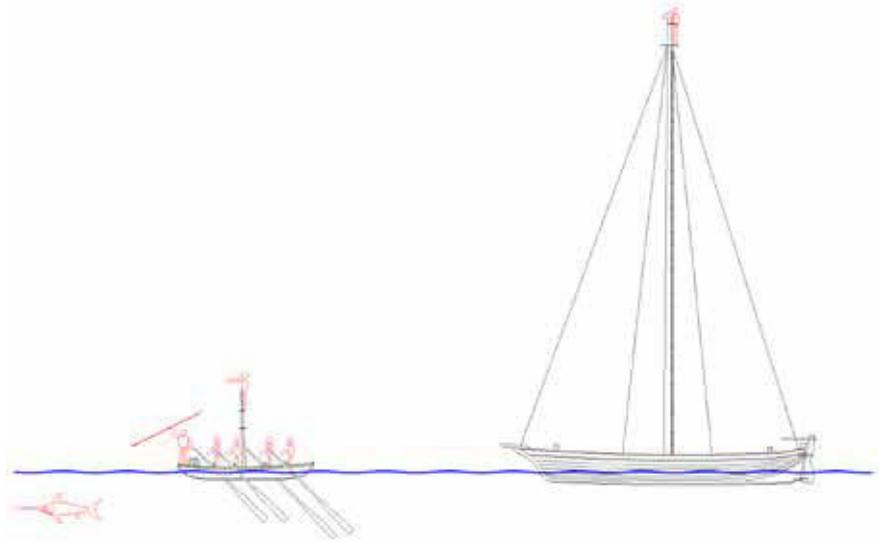
Tuttavia la rivoluzione introdotta dalle

imbarcazioni a motore si è consumata in fretta. Lo sviluppo della pesca con reti derivanti e grandi motopescherecci in grado di intercettare il pesce a largo della costa ha cancellato, oltre a tradizioni e riti ancestrali, anche l'*attesa per il passaggio*: la quantità di esemplari che si avvicina alla riva ormai è notevolmente diminuita e la caccia con l'arpione, imperniata sull'ancestrale lotta fra uomo e animale, è ormai effettuata da poche imbarcazioni. La maggior parte dell'attività si svolge in mare aperto, segue procedure meccanizzate e il *passaggio del pesce* a Bagnara, con le attività e i rituali connessi, ha perso il suo significato.



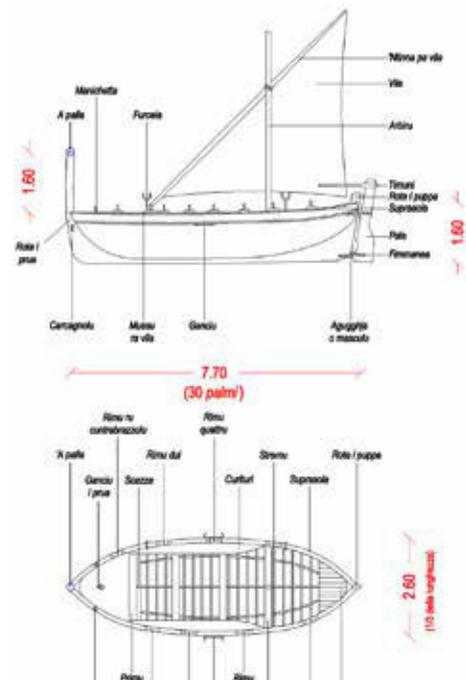
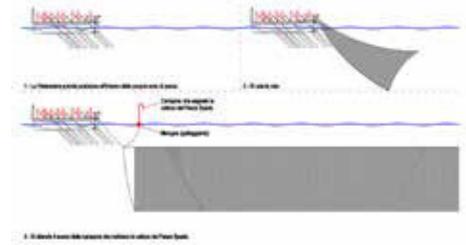
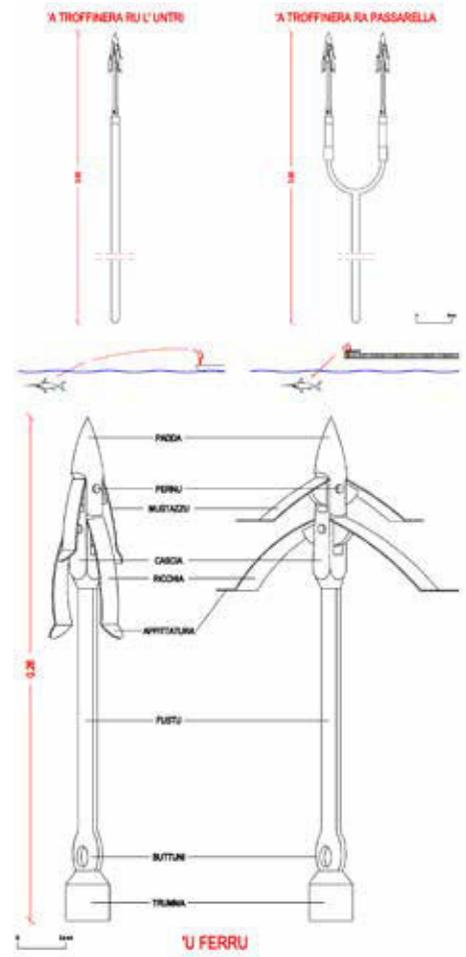
da sinistra  
Motopasserella.

Feluca a rimorchio di un'untri.



in alto  
Ferru e trofinera.

Barca palamatara per la pesca notturna.



1

L'autore di tutte le illustrazioni è l'arch. Francisco David Salerno, discendente di un'antica famiglia di marinai bagnaresi, il cui contributo si è rivelato prezioso anche per l'interpretazione e la traslitterazione dei termini dialettali.

2

A Bagnara le misure dei dispositivi utilizzati per la pesca vengono espresse in palmi (1 palmo = 26 centimetri). In questa sede, per maggiore comodità di lettura, sono state convertite nel sistema metrico decimale.

## Riferimenti bibliografici

Bagnaracalabra (2020), *Caccia al pesce spada* [Online]. Disponibile in: <https://www.bagnaracalabra.biz/> [26 maggio 2020].

De Seta, V. (1954) *Lu tempu di li pisci spata* [Online]. Disponibile in: [https://www.youtube.com/watch?v=21dnu\\_L-0Ec](https://www.youtube.com/watch?v=21dnu_L-0Ec) [26 maggio 2020].

Gioffrè, A. (1986), *Storia di Bagnara*, Reggio Calabria, Laruffa.

Gulisano, G., Marciandò, C. (2006), *Analisi economiche ed ipotesi di sviluppo del settore ittico a Bagnara Calabria*, Reggio Calabria, Laruffa.

Puntillo, T. (2015) *La bagnarota* [Online]. Disponibile in: [http://www.puntillo.altervista.org/alterpages/files/Per\\_una\\_storia\\_della\\_Bagnarota.pdf](http://www.puntillo.altervista.org/alterpages/files/Per_una_storia_della_Bagnarota.pdf) [26 maggio 2020].

Saffioti, G. (ed.) (2008) *Bagnara Calabria. Storia di uomini e donne* [Online]. Disponibile in: [https://www.bagnaracalabra.biz/wp-content/](https://www.bagnaracalabra.biz/wp-content/uploads/2016/Gianni/pdf/completo.pdf)

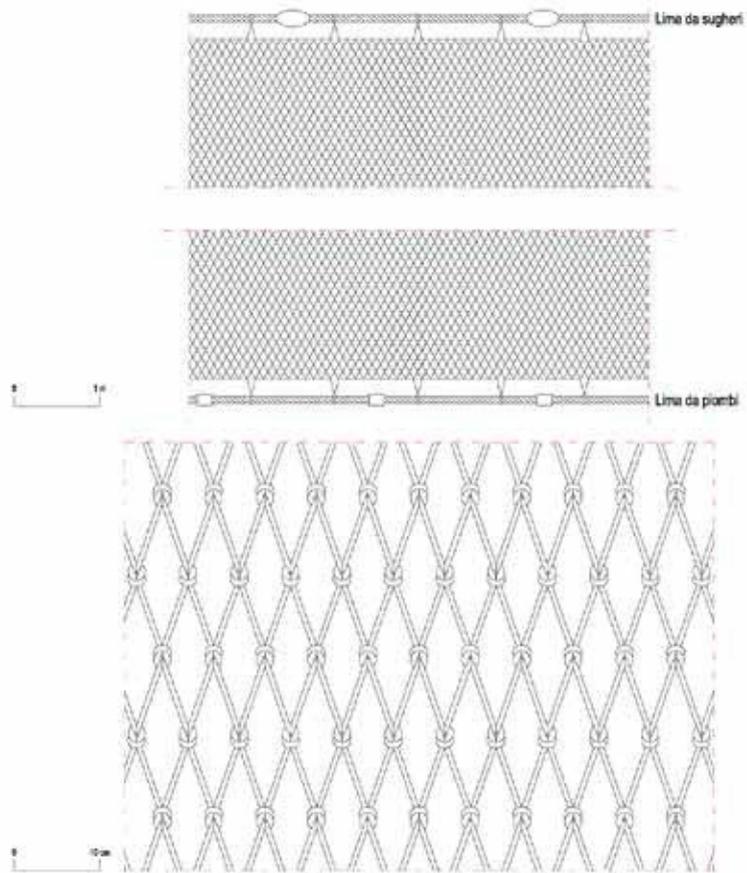
[uploads/2016/Gianni/pdf/completo.pdf](https://www.bagnaracalabra.biz/wp-content/uploads/2016/Gianni/pdf/completo.pdf) [26 maggio 2020].

Sisci, R. (2005), *La caccia al pesce spada nello Stretto di Messina*, Messina, EDAS.

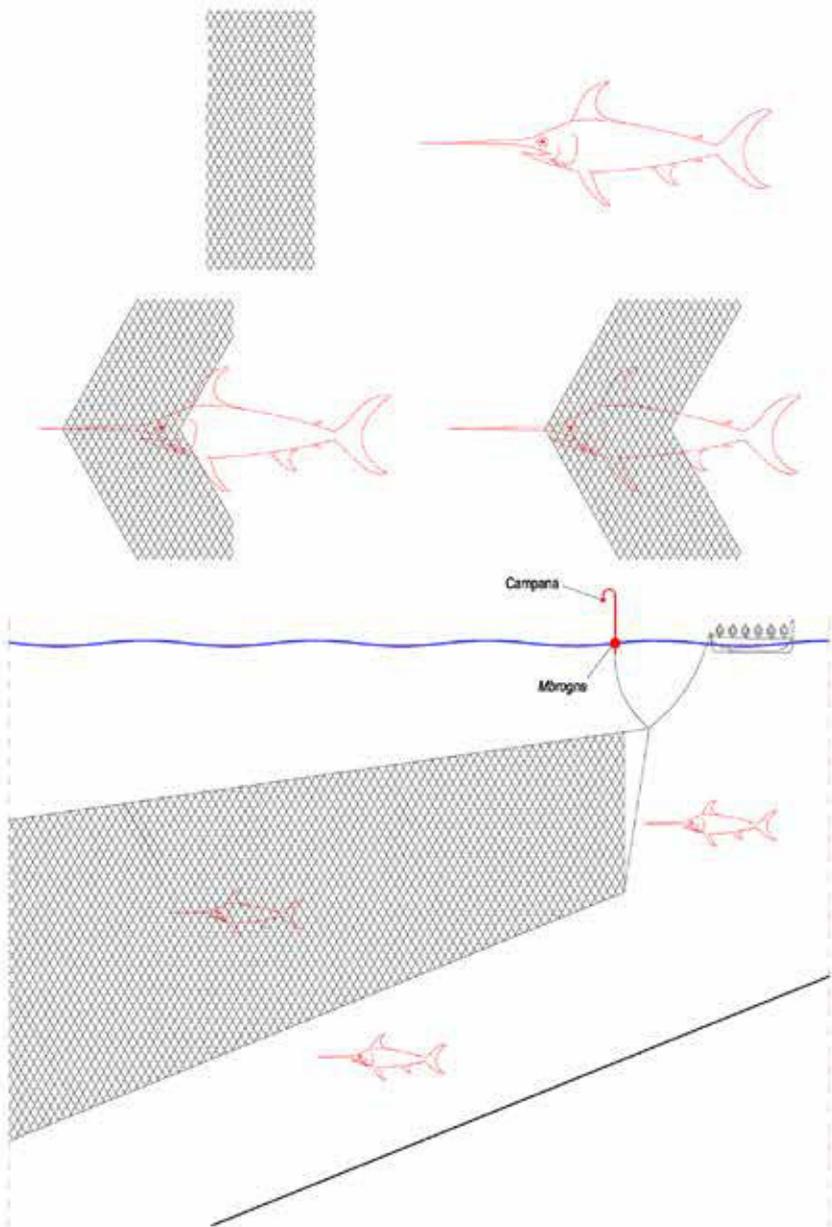
Sisci, R. (2007), *La caccia al pesce spada con l'arpione* [Online]. Disponibile in: <https://www.ganzirri.it/spip.php?article44> [26 maggio 2020].

**Daniele Colistra**

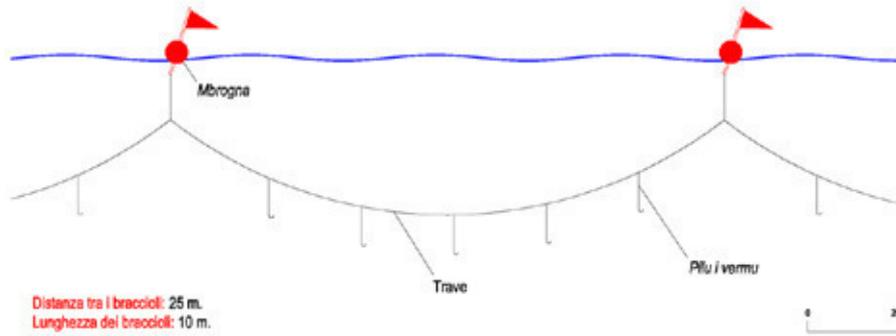
*Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria*  
[daniele.colistra@unirc.it](mailto:daniele.colistra@unirc.it)



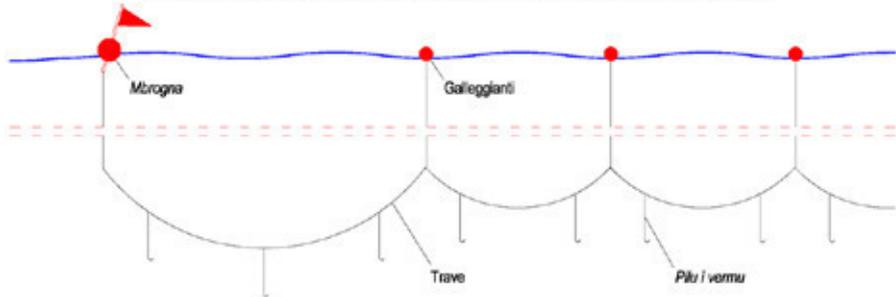
**Metodo di cattura**



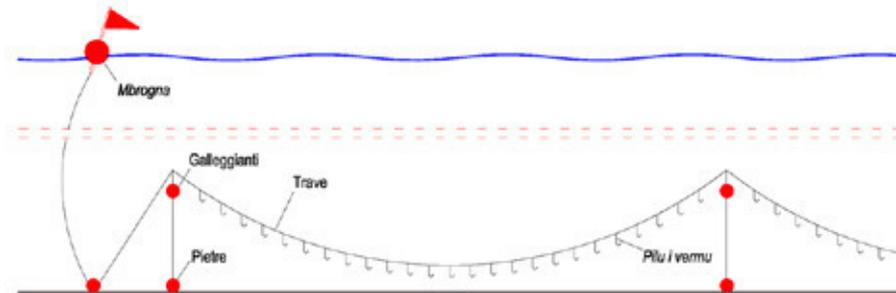
**Consu derivante per la pesca del Pesce Spada calato in prossimità della superficie**



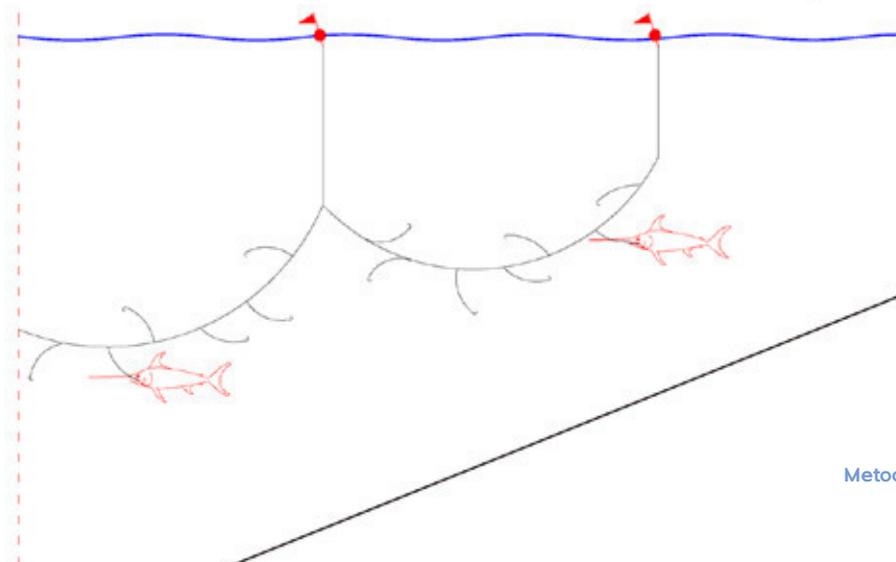
**Consu derivante per la pesca del Pesce Spada calato a 1/2 acqua**



**Consu fisso calato sul fondo**

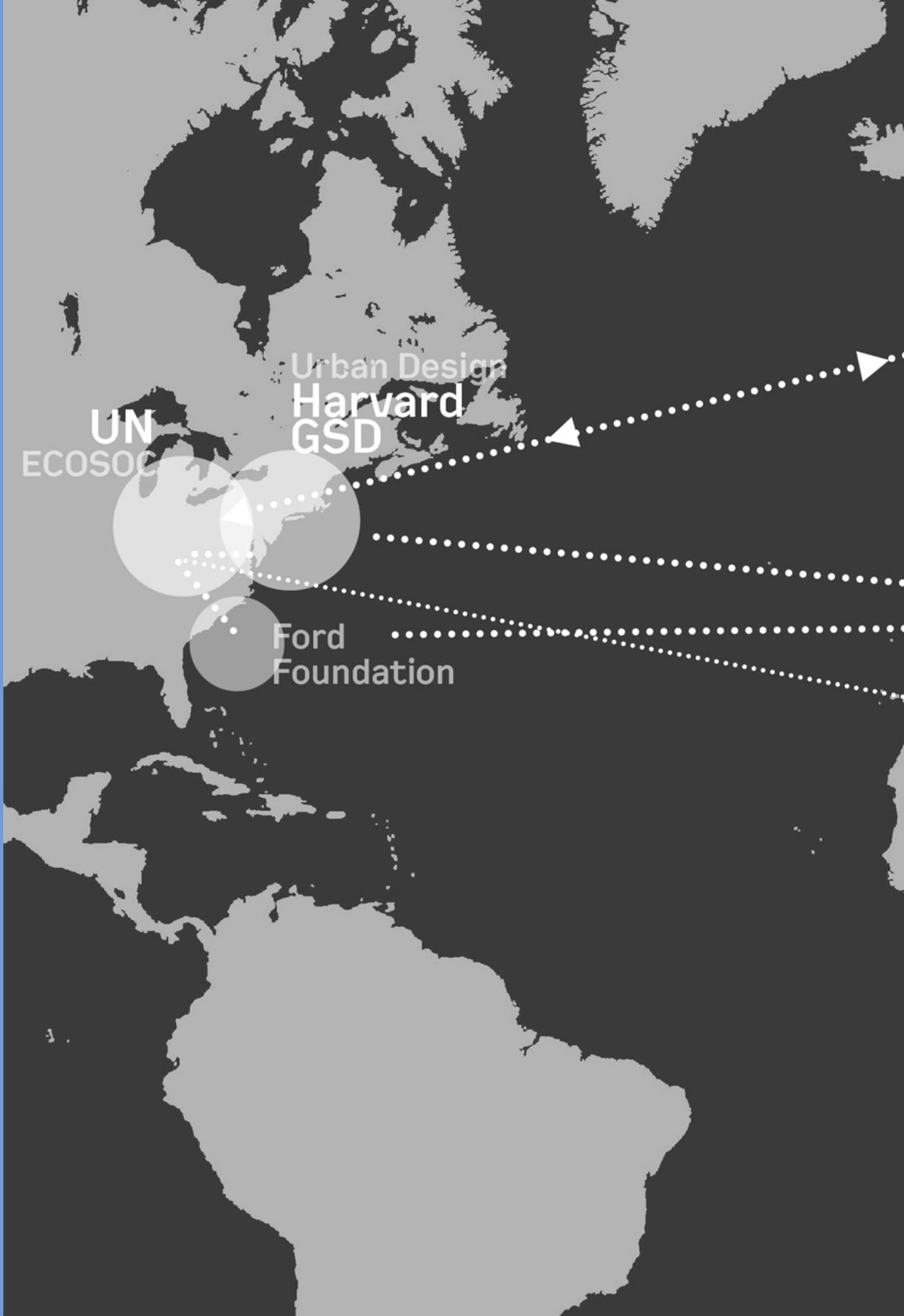


**Amo per la pesca del Pesce Spada**



Metodo di cattura con rete palamatarata.

Metodo di cattura con consu.



## HABITAT:UNO STRUMENTO CRITICO PER LA TRANSIZIONE

Giovanni Comoglio



## Abstract

The aim of this contribution is to draw an outline of a fundamental topic within the field of *critique through concepts*: the concept of *Habitat* as a tool for critique through the last decades of contemporary architecture.

*Habitat* became established as a key concept within architectural and urban design debate after World War II, to criticize a perceived failure of Modern and its illuminist recipes of *housing*, *Minimum* and *machine à habiter*. In a context of epistemological and social changes, creating habitat is at the same time a design goal and a groundbreaking epistemological framework, aiming to oppose top-down visions still revealing a positivistic matrix, through visions of a relation-based structure, a built platform supporting society in its present as a natural tool for space-making. This involves debates on *human scale* – a renewed focus on individual – and a progressive merging of global environment and settlement issues.

After a first expression in the CIAM context through the form of manifestos (such as the envisioned *Charter of Habitat* or the Doorn Manifesto, the *Statement on Habitat*), as the debate develops, the media start to merge: Constantinos Doxiadis is the transversal figure to put the *anthropos* at the center of a science – *ekistics* – and establish a political-intellectual network around the Delos Symposia, aiming to draft a statement on human settlement, a manifesto once again.

Structuralist projects from the 60s as well, such as Constant's *New Babylon* or Candilis-Josic-Woods' Freie Universität in Berlin, witness at different levels of conceptualization the centrality of the idea of connection and interaction of individuals as a space-making tool.

United Nations are another crucial player, moving from training and design action centre the Housing Building and Planning unit to *habitat* as a matter of rights to quality of individual and social life, within a balanced environment: a mostly political statement merging technical planning aspects with the more global instances animating the *Habitat I Declaration on Human Settlements* (1976), and still structuring current sustainable development reflections.

By practicing a critique of Modern through epistemological and anthropological frameworks, *habitat* becomes an extremely operational concept, a principle of contemporary design processes in the key of sustainability; a claim for the return of space at the center stage, as a social and human product; a structure to realize projects through critique, during Postwar Era as well as today.

Mappa delle arene di dibattito e delle traiettorie globali di migrazione che contribuiscono alla definizione di *habitat* tra il 1945 e la metà degli anni '70.  
[© Giovanni Comoglio].

È difficile dire che, nella storia dell'architettura contemporanea, un gruppo, un luogo, un soggetto sia stato creato con la finalità di ricercare o progettare un *habitat* per l'intera umanità; ciononostante, dopo la Seconda guerra mondiale, si registra come una generalizzata variazione di onda legata alla possibilità, al bisogno di una soluzione, per un mondo lasciato distrutto, ampiamente senza casa, appeso alla sola certezza dei fallimenti e pericoli del Moderno: l'architettura cerca nuove organizzazioni interne per un'alternativa a quei riduzionismi meccanicistici attribuiti alla non umanità della Carta di Atene, soprattutto nel campo dei principi e delle strutture concettuali.

*Habitat*, come metafora per una ridefinizione del beneficiario finale dell'architettura – l'uomo, considerato questa volta in tutte le sue espressioni percettive e soprattutto relazionali – diventa una prima articolazione di una critica operativa del presente, una critica dell'abitare: grazie alla vocazione operativa di questo concetto, gli strumenti da impiegare sono gli strumenti dell'architetto, della critica architettonica.

Stop *housing*, think *habitat*. Ma come si è arrivati ad *habitat* come strumento critico per eccellenza?

Nelle osservazioni dello storico e filosofo spagnolo José Ortega y Gasset, in qualche modo l'*habitat* come risultato di pratiche assimilative della realtà da parte dell'uomo è già radicato nella sostanza dell'architettura: l'uomo ha bisogno di creare il suo *habitat* ovunque gli capiti di insediarsi, e lo fa attraverso un'attribuzione di senso agli oggetti che lo circondano, creando cioè linguaggio (Ortega, 1982; Ortega, 1998; Ortega, 2006).

La comparsa della parola *habitat* come oggetto condiviso di ricerca assume valore fondamentale per la storia dell'architettura contemporanea principalmente a partire dai CIAM del dopoguerra.<sup>1</sup>

Il contesto CIAM tra il 1947 e il 1959 è caratterizzato da un'estrema complessità epistemologica, un riposizionamento generale. Rallentate dalla guerra, tutte quelle certezze fragili e ipernegoziato su cui la Carta di Atene era stata costruita collassano prima della loro realizzazione, principalmente il potere prescrittivo degli architetti.

In questo contesto, *habitat* compare come una critica alla Carta stessa. Nel 1949 viene infatti aggiunta una commissione nel programma del Congresso, dedicata allo studio di una *Charte de l'Habitat*. Nel 1956, *habitat* è poi il cuore dell'unico vero manifesto mai prodotto dai CIAM postbellici, il Doorn Manifesto, o *Statement on Habitat*: l'atto fondativo del Team X è quindi costruito sulla ridefinizione di un parametro analitico e progettuale per la città moderna, la *scale of association*, che mette al centro interazione sociale e qualità di esperienza relazionale garantita all'individuo.

Dall'introduzione della *Charte* nel 1949 fino alla dissoluzione dei CIAM nel 1959, non verrà però trovata alcuna coesione su cosa considerare *habitat*. I gruppi di studio come quello riunitosi a Sigtuna in Svezia nel 1952, preparatorio per il nono *Congrès*, non producono nessun documento o proposizione condivisa: i partecipanti non arrivano ad un accordo sulla radice linguistica del significato di *habitat* da assumere come riferimento principale (CIAM, 1952). Ma la matrice del problema è fondata nella percezione differente, per differente origine di politiche sociali e culturali, di un cambiamento radicale, che sta andando a modificare la posizione dell'architetto stesso in termini di senso.

*Habitat* diventa, perlomeno dagli anni '40 ai '60, uno strumento concettuale del riposizionamento professionale ed epistemologico per gli architetti. Un processo di critica, per assimilare un cambiamento che ha coinvolto committenza, modi, mercato, utenti.

Nel 1959, sulla rivista *Forum*, avviene il cortocircuito tra *reframing* filosofico e un'estrema ricerca architettonica: *Das Problem des Menschen* è il contributo del filosofo Martin Buber a quella ricerca che Aldo Van Eyck stava concentrando sulla reistituzione dell'uomo come individuo e della sua natura relazionale in quanto centro di un progetto che non puntasse più ad una imposizione di visioni o narrazioni. Il progetto d'architettura si dovrebbe concentrare sullo scopo di creare *strutture*, piattaforme per lo sviluppo di una società che sta già fornendo i materiali impliciti per il suo funzionamento, per il suo presente, nell'espressione del

suo qui e ora. Si crea, attraverso l'uso di *habitat* come concetto-*framework*, una alternativa epistemologica nel metodo di ricerca dei principi dell'architettura.

È ridefinire la matrice delle traiettorie della ricerca, ribaltare i classici binomi studioso-oggetto di studio; protagonisti della diffusione di un pensiero habitat-centrico sono infatti approcci di ricerca innovativi, tra cui quelli appartenenti a una matrice culturale *Non-Colonial*: si pensi al lavoro di Aldo Van Eyck sugli insediamenti Dogon in Nigeria (Teyssot, 2011), e a quello di Michel Ecochard e del gruppo ATBAT a Casablanca (Cohen, Eleb, 1998; Casciato, Avermaete, 2014)

La relazionalità va al centro di tutto: cambiano i luoghi generatori, i motori dell'esperienza umana dell'abitare, si parla fin dagli anni '50 della valorizzazione della soglia, di tutto il *realm of the In-Between* (Van Eyck, Bakema, 1959) nel quale avvengono le comunicazioni e gli scambi. La casa diviene sempre di più – nell'ottica *habitat-centered* – un dispositivo che deve essere capace di intercettare vocazioni e percezioni di un soggetto inaspettatamente tornato alla ribalta: l'individuo. Quel singolo a cui non possono più andare giuste le astratte modernistiche collettività che erano in realtà grandi individui non rispecchianti nessuno dei loro componenti (Hertzberger, 1967; Hertzberger, 1977; Hertzberger, 1991).

In connessione a questo, fare *habitat* è anche ridefinire lo stare e l'andare: i flussi divengono i luoghi da abitare. Abitare è *far succedere*, come nella *New Babylon* di Constant Nieuwenhuys: sono l'angolo e la minima modifica o incrocio delle traiettorie di un continuo movimento a costituire i Settori; formulazioni utopiche che conoscono però traduzioni costruite quale la *Freie Universität* di Berlino di Candilis, Josic e Woods dove matrici e piastre sovrapposte generano per intersezione spazi definiti dal loro potenziale di percezione e attivazione.

*Habitat* come parola si porta dietro un arricchimento incrementale dei significati ad essa attribuiti. Difficile pertanto che si trovi in tempo utile un corpo linguistico attraverso il quale veicolare allo stesso tempo concetti nuovi e coesione. Infatti,

*habitat* è un concetto che rimane sempre in background di una serie di dibattiti che hanno al loro centro anche altre parole, basta pensare alla questione del *plus grand nombre* del CIAM IX (CIAM, 1953), di quelle della *neighborhood* o della *human scale* che diventano struttura per migrazioni transatlantiche di modelli e riflessioni, fino a quella dei diritti umani – inclusiva dell'abitare – presto caposaldo per affrontare la questione dell'urbanizzazione alla scala globale.

*La sua comparsa e la sua evoluzione sono metafora e simbolo di una radicale ridefinizione di attori e scala nel processo progettuale*, una transizione di status sia individuale sia associativo per gli architetti, dominato dalla figura della rete: ognuno dovrà accettare di essere un nodo invece che un demiurgo. È un cambio di *mindset* dalla grande importanza, una vera e propria «network fever» (Wigley, 2001), che esplode a cavallo del tempo di guerra attorno a figure di connessione e scambio.

I soggetti attivi in tale scenario hanno infatti una natura doppia: spesso sono sia dei giocatori sia delle arene di dibattito vere e proprie.

Con lo sciogliersi del gruppo CIAM, la riflessione sull'*habitat* viene divisa tra soggetti di questo tipo: la Harvard Graduate School of Design diretta da Josep Lluís Sert (Mumford, 2009), i Delos Symposia, creati da Costantinos Doxiadis negli anni '60, le Nazioni Unite che ne fanno filtro interpretativo per aree danneggiate dalla guerra e paesi in via di sviluppo.

*Habitat incarna allo stesso tempo un'apertura, un'evoluzione e il crepuscolo della figura dell'architetto*. Gli architetti acquistano sempre più lo statuto di un nodo di rete a scala globale, vicino alla dimensione del politico.

Non è un caso se questa nuova modalità di dibattito e networking può essere rappresentata dalle *Ekistics*, le scienze dell'insediamento umano concepite da Doxiadis, etimologicamente connesse alla parola *habitat*, e dai Delos Symposia, incontri annuali il cui scopo, oltre alla redazione di un'ennesima carta, è di unire le più differenti tipologie di personaggi attorno a questioni di globalizzazione, insediamento e pianificazione: think-tank temporanei partecipati

da Buckminster Fuller, Margaret Mead, Marshall McLuhan, Jean Gottmann, funzionari delle Nazioni Unite come Barbara Ward o dirigenti della Ford Foundation come David Bell, storici come Sigfried Giedion e Arnold Toynbee. Oltre alla rilevanza strategica indubitabile – in un'arena geopolitica dove a quell'epoca il posizionamento geografico era vitale – presto riconosciuta e supportata dalle istituzioni finanziarie<sup>2</sup>, nei Symposia è una rivoluzione di pensiero che prende forma, nel progettare le relazioni tra ambiente e uomo come pianificatore, individuo sociale, abitante: è forse una delle prime volte in cui il processo di scambio e la sua importanza politica sono più rilevanti del prodotto scritto finale. Alla scala dei progetti discussi, l'*habitat* incrocia qui la sua definizione originale biologico-comportamentale con quella più recente dell'ideazione di spazi.

La transizione verso il dominio della politica, dei diritti, dove l'*habitat* include le priorità di un ambiente globale danneggiato, si esprimerà poi nel più grande di questi attori ibridi: le Nazioni Unite. La creazione di UN Habitat nel 1978 è solo la punta di un iceberg professionale e teorico: l'unità prende forma dal combinarsi dello United Nations Centre for Housing Building and Planning con operazioni e persone dalla UNEP, l'unità ONU per le politiche ambientali, realizzatrice nel 1972 della conferenza di Stoccolma, ancora oggi riferimento simbolico per il pensiero sullo sviluppo sostenibile. Lo UNCHBP, struttura nata per il supporto alla ricostruzione, evolve gradualmente verso un'azione orientativa per politiche di pianificazione e insediamento, nei paesi membri ma soprattutto nei paesi in via di sviluppo, definizione a quel tempo totalmente nuova che riusciva a coincidere con – e criticarla – l'idea di Terzo Mondo (Muzaffar, 2007).

Principale strumento di implementazione è lo *Housing and Town and Country Planning Bulletin*, pubblicato a partire dal 1948. Nella necessità di una capacità di intervento operativo immediata, diviene prioritario avere contenuti e metodologie consolidate cui riferirsi, e si costruisce quindi una rete fatta di consulenti e funzionari proveniente dal dibattito

to architettonico di quei decenni, rispecchiante la circolazione transatlantica di persone e idee cui ci si è riferiti poc'anzi; molti membri CIAM e molti coinvolti nella riflessione sull'Urban Design ad Harvard contribuiscono alla redazione del bollettino: Gropius, Sert, Jaqueline Tyrwhitt, Ernest Weissmann. In fatto di scala urbana, la definizione di un'unità fondativa e i contenuti di base vengono prontamente reperiti nel dibattito del Movimento Moderno: tecniche (prefabbricazione, industrializzazione costruttiva), istanze (rifugio, edifici comunitari) e strumenti; il concetto di unità di vicinato sarà assunto a nome dell'ONU come strumento e «...good set of principles» (Bauer, 1948) da considerare e applicare, fin dalle prime uscite del *Bulletin*.

Seconda vocazione per il bollettino l'azione globale di influenza sulle attività di planning: qui, la componente relazionale diventa ragione per coinvolgere discipline differenti. L'architettura comincia a prendere in considerazione le parole non solo della costruzione ma anche del progetto per il sociale, a scala globale: il concetto di unità di vicinato non è più sufficiente nelle sue formulazioni originali e viene disassemblato e assimilato in riflessioni più ampie generando concetti sempre più intersezionali e interdisciplinari combinanti politica, antropologia, studi ambientali e sociali. Tutto questo ancora una volta all'interno del grande contenitore semantico di *habitat*.

Come atto fondativo di UN Habitat, poi, va considerata la *Habitat I Conference*, tenutasi a Vancouver nel 1976, trasfigurazione compiuta del combinarsi delle questioni di costruzione, sviluppo e ambiente, in un'atmosfera che alterna la vocazione istituzionale di un meeting diplomatico internazionale con le espressioni speranzose e inclusive di un forum, completamente animato dalle ONG (Ekiotics, 1976). Lo scopo della conferenza è rimarcare il raggiungimento di questa metamorfosi stendendo una dichiarazione (!), la *Vancouver Declaration on Human Settlements*, che assumerà in quel momento lo status di una vera e propria carta dei diritti dell'uomo, considerato questa volta come *abitante*. La volontà di rompere le strutture culturali del moderno, spinte di rielaborazione dei suoi stessi limiti<sup>3</sup>, e una ancora irresistibile

voglia di manifesti: tutto questo confluisce in una nuova carta, dove i contenuti sono meno importanti del valore iconico del loro processo costruttivo, animato da una moltitudine di attori relativamente nuovi che mette in discussione se stessa e la propria posizione sulla nuova arena globale di una nuova era.

In conclusione, possiamo dire che un indebolirsi della connessione tra concetto di *habitat* e ambito dell'architettura si lega alla radicalità del cambiamento nelle riflessioni dagli anni '60 in poi, ad una crescente dematerializzazione degli strumenti operativi, con *habitat* sempre più in transizione verso il campo delle politiche e dei diritti.

Un'opportunità potenziale di chiamare di nuovo sulla scena lo spazio, la spazialità, come componenti importanti di un equilibrio armonioso tra uomo, natura e oggetti sta ora nei territori delle alternative al modello divoratore dell'antropocene (Haraway, 2015; Barber, 2016). Nell'approccio *earthbound* (Latour, 2013) tutto basato sulle connessioni tra esseri viventi e non viventi, in uno scopo di arricchimento e rispetto mutuo, si ritrova quel ruolo di *habitat* come *struttura* che l'architettura può di nuovo aiutare a garantire, ancora una volta in quella prospettiva di evoluzione tipica di un organismo vivente. Probabilmente questo modo di essere è la prerogativa più rilevante, il più importante lascito contemporaneo del concetto di *habitat*.

1

Il riferimento principale di ogni ricerca che getti uno sguardo complessivo sui CIAM è l'opera di Eric Mumford (Mumford, 2000), mentre il lavoro di Annie Pedret (Pedret 2008; Pedret, 2017) esplora le tendenze umaniste nei CIAM.

2

Finanziatore principale dei Symposia è la Ford Foundation (RAC, 1963).

3

Come la *Habitat Bill of Rights* (Mumford, 2015: 143-153), dalle influenze ancora CIAM, stesa da Sert (inizialmente con Moshe Safdie e altri) in punti programmatici per definire benchmark tecnici spaziali per i diritti dell'abitante, da proporre in Iran nei tardi anni '70.

## Riferimenti bibliografici

Barber, D., (ed), (2016). «Architectural History in the Anthropocene». *The Journal of Architecture*, 21 (8), 1165-1170.

Bauer C. (1948). «The current change in civic hopes and attitudes» *Housing and Town and Country Planning*, 1, 35-37.

Buber, M. (1959). «Das Problem des Menschen». *Forum*, 8, 249.

Casciato, M., Avermaete T., (eds), (2014). *Casablanca Chandigarh. A report on modernization*. Zürich: Park Books.

CIAM. *Les Documents de Siguna*, CIAM AR-X-9, 1. GTA Archiv-ETH Zürich.

CIAM - Gruppi Francesi (1953). «C.I.A.M. 9 – La charte de l’Habitat». In *L’architecture d’aujourd’hui* 49.

Cohen, J.L., Eleb M., (1998). *Casablanca: Mythes et figures d’une aventure urbaine*. Paris: Hazan.

Ford Foundation internal reports. Ford Foundation Archive/Unpublished reports Section, Rockefeller Archive Center, Tarrytown NY.

Haraway, D. (2015). «Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin». In *Environmental Humanities* 1(6), 159-165. Durham, NC: The Duke University Press.

Hertzberger, H. (1967). «Place, Choice and Identity». *World Architecture/Four*.

Hertzberger, H. (1977). «Architecture for people». *A+U*, 3.

Hertzberger, H. (1991). *Lessons for students in architecture*. Rotterdam: 010 Publishers.

Latour, B. (2013). *Facing Gaïa: Six Lectures on the Political Theology of Nature*. Gifford Lectures, 18-28 February, 2013.

Mumford, E. (2000). *The CIAM discourse on Urbanism, 1928-1960*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Mumford, E. (2009). *Defining Urban Design*. Cambridge MA: Harvard University Graduate School of Design - The MIT Press.

Mumford, E., (ed), (2015). *The writings of Josep Lluís Sert*. New Haven CT - London: Yale University press. Cambridge MA: Harvard University Graduate School of Design.

Muzaffar, M.I. (2007). *The Periphery within. Modern architecture and the making of the Third world*. PhD thesis in Philosophy of architecture: Theory and History of Architecture.

Cambridge, MA: Massachussets Institute of Technology. [online] Disponibile in: <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/41719> [12 giugno 2020].

Ortega y Gasset, J. (1982). *Meditación de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*, Madrid: Alianza. [Ortega y Gasset, J. (1939). *Ensimismamiento y alteración: Mediación de la técnica*. Buenos Aires: Espasa-Calpe Argentina, s.a.].

Ortega y Gasset, J. (1998). «El mito del hombre allende la técnica». *Teorema: Revista Internacional de Filosofía*, 3 (179), 119-124. [Ortega y Gasset, J. (1951), « El mito del hombre allende la técnica», intervento tenuto alla conferenza di Damstadt].

Ortega y Gasset, J. (2006). «En torno al “Coloquio de Darmstadt”». In Ortega y Gasset, J. (2004-2010). *Obras completas*. Madrid: Fundación José Ortega y Gasset / Taurus: VI, 797-810 [Ortega y Gasset, J. (1951). *En torno al “Coloquio de Darmstadt”*, intervento tenuto alla conferenza di Damstadt].

Pedret, A. (2017). «CIAM, from “spirit of the age” to the “human needs of people”». In Moravánszky Á., Hopfengärtner J., (eds). *Re-Humanizing Architecture: New Forms of Community, 1950-1970*. Basel: Birkhäuser.

Pedret, A. (2005). «Dismantling the CIAM Grid: New Values for Modern Architecture». In Risselada, M., Van den Heuvel, D. (eds). *Team 10 1953–81: In Search of a Utopia of the Present*. Rotterdam: NAi Publishers.

Teysot, G. (2011). «The Ethnographic Paradigm, Revisited». In Valena, T. & Avermaete T., Vrachliotis G., (eds). *Structuralism reloaded: rule-based design in architecture and urbanism*. Stuttgart – London: Axel Menges.

United Nations (1948 - ), *Housing and Town and Country Planning Bulletin*.

United Nations (1976). *The Vancouver Declaration on Human Settlements*, [Online] Disponibile in: [http://mirror.unhabitat.org/downloads/docs/The\\_Vancouver\\_Declaration.pdf](http://mirror.unhabitat.org/downloads/docs/The_Vancouver_Declaration.pdf) [12 giugno 2020].

Van Eyck, A. e Bakema J., (eds), (1959). *Forum 7*.

Wigley, M. (2001). «Network Fever». *Grey Room*, 4, 82-122.

World Society for Ekistics (1976). Perspectives on HABITAT - The UN conference on Human Settlements, Ekistics. *The problems and science of urban settlements* 252, nov. 1976.

## Giovanni Comoglio

*Architetto, PhD  
Ricercatore indipendente  
Contributor – Domus  
Editor – Ark Magazine  
[giovanni.comoglio@gmail.com](mailto:giovanni.comoglio@gmail.com)*



Human scale

Urban  
Design

Moral issue

Neighborhood Unit

Right

Habitation  
Logis  
*Plus grand nombre*

Scale of  
Association

Individual/  
community

Human  
Settlement

Carta delle migrazioni del significato di  
*habitat* tra le varie arene di dibattito e del  
relativo processo di arricchimento semantico  
incrementale, in cui ciascun contesto  
aggiunge un contributo  
che non rimuove i precedenti.  
[© Giovanni Comoglio].

# FAST FORWARD: DAL FUTURO AL FUTURO. L'HABITAT CONTEMPORANEO IMMAGINATO NELLE UTOPIE DOMESTICHE DEGLI ANNI '50

Massimiliano Giberti

## Abstract

In 1956, on the occasion of an exhibition organized by the Daily Mail in Kensington Hall, Alison and Peter Smithson presented their project for The House of the Future: a space without windows, fluid, continuous, mutable, constantly connected with the outside world through audio and video devices, but invisible to the eyes of passers-by.

The house of the future should have represented the paradigm dwelling of the end of the millennium: a plastic and nylon bunker hyperconnected electronically; a membrane adherent to the body, where the biunivocity between space and function dissolves in the continuity of the environments. An interactive device in which technology disappears from household appliances to adhere and integrate with the architectural organism.

The house of the future is a theme around which, in the 1950s, the expressive and above all critical skills of designers, researchers and theorists were tested; in a continuous oscillation between imaginary universes, comic book inspirations or hyperrealism seasoned with more or less intense ideological luxuries, the house becomes the pretext for measuring what we could have been or demonstrating how different reality is from simulated reality.

The contemporary house imagined by architects of the past is in fact characterized by immediacy: the space is instantly accessible, the difference between near and far is erased and the distinction between public and private sphere is increasingly blurred.

The durable is replaced by the temporary, the sedentary by the mobile.

Just as the projects of the Smithson's House of the Future foreshadowed, as well as the one of the same name realized by Monsanto

at Disneyland in the same year, the contemporary house is an interconnected device, within which we retreat to show ourselves, reducing the dimension of privacy to the maximum in order to expand our relationality through technological tools that have not substantially modified the traditional domestic spatiality, made of specialized rooms, doors, windows and corridors.

The aim of this contribution is to verify the intrinsic hypotheses within the projects for the houses of the future, developed in the 1950s of the 20th century, to build the imagined identity of contemporary architecture.

The past, which simulates the future, becomes the key to the present.

The idea behind this work is that it is possible to define the characteristics of contemporaneity through projects that, in a precise historical period, project our society in a context placed 50 years in the future.

Charles e Ray Eames, ritratti all'interno della  
Case Study House n.8, Los Angeles 1949.







Billy Wilder e la moglie ritratti all'interno del modello della loro futura casa, progettata da Charles e Ray Eames, Beverly Hills, Los Angeles 1949.

### Los Angeles 1949: la casa dei sogni

Il telaio della scatola metallica che Charles e Ray Eames stanno progettando per il loro amico, il regista Billy Wilder, sulle colline di Hollywood, ricorda in tutto e per tutto un set cinematografico. La casa, mai costruita, è rappresentata attraverso le fotografie del plastico di studio, dalle quali traspare evidente la somiglianza con il progetto che stavano sviluppando in parallelo per la loro abitazione personale: una grande struttura modulare fatta di parti industriali in acciaio prefabbricate, soffitti alti e pareti di vetro che inondano l'interno di luce naturale.

Wilder e la moglie sono a loro volta ritratti all'interno della maquette; la coppia vive l'idea di casa proprio come se fosse uscita da un film. Gli interni, rappresentati attraverso fotomontaggi, sono allestiti come una scenografia: sfondo, luce artificiale, oggetti di design. Il mondo che abiteranno non è più quello occupato dall'"uomo nuovo", serio e impegnato, degli anni '30, che disegna il suo futuro con la squadra a T; ora i suoi protagonisti sono i personaggi di storie romantiche e di commedie. La casa del passato è quella per l'uomo medio che è la casa per tutti, quella del futuro è la casa per l'uomo originale che è la casa per ciascuno.

Nel secondo dopoguerra il mondo dell'editoria spinge il mercato immobiliare attraverso la creazione di un modello ideale, quello della "*miracle house*" o "*dream house*", capace di coniugare il massimo livello tecnologico raggiungibile con l'affermazione di una nuova possibilità: quella dell'autodeterminazione di ogni individuo, incarnata dalla propria casa.

Nel saggio "*Miracle House Hoop-La*": *Corporate Rhetoric and the Construction of the Postwar American House*, Timothy Mennel sottolinea come «le riviste di arredamento mainstream si sono concentrate sulla casa futuristica e l'hanno riaborata proprio come veicolo per il sogno della classe media. In articoli strettamente correlati, *House Beautiful* e *Architectural Forum* hanno entrambi rivisitato la casa miracolosa a pulsante» (2005).

Questa "nuova" casa, che fondeva il rigore modernista con figure retoriche familiari e miracolose allo stesso tempo, è stata esplicitamente pubblicizzata come «A Prototype House to IMPROVE Your Dreaming». Una casa capace di «proteggere

il sognatore ad occhi aperti... e che permette di sognare in pace» (Bachelard, 1958: 6).

Che si tratti di un'operazione puramente commerciale o di uno strumento di divulgazione culturale, l'espedito di realizzare case prototipo aperte ai visitatori, rappresenta un'efficace strategia di comunicazione di valori, aspirazioni e desideri proiettati nel futuro.

La "*showcase house*" diventa quindi il luogo in cui mostrare le potenzialità della tecnologia associate alla ritrovata libertà di cui l'uomo post bellico può finalmente disporre.

Gli stessi Eames sono protagonisti della loro storia domestica. La loro casa (Eames House 1949) che è uno dei manifesti della seconda metà del secolo, fa parte del programma Case Study promosso proprio dalla rivista *Arts and Architecture*, al quale aderiscono i più importanti architetti americani, finalizzato alla divulgazione un nuovo modello di vita. Tra i progetti sperimentali realizzati, la House n.8 è rappresentata con una carica di vitalità che prima non esisteva: l'abitazione seriale è vissuta in modo personale. La vita dei suoi abitanti, testimoniata da servizi fotografici che sembrano fotogrammi di pellicole cinematografiche, è predominante rispetto alle regole secondo le quali la casa stessa è progettata.

Proprio come i protagonisti dei film di Wilder che scardinano le regole sociali consolidate, rivoluzionando i capisaldi tradizionali della società americana, così le case del futuro rifondano i principi dell'architettura domestica.

Dalle riviste patinate ai musei il passo è breve: nel 1948 Marcel Breuer realizza una casa unifamiliare nel giardino del MOMA di New York, con l'obiettivo di mostrare come si potrà vivere nell'abitazione del futuro. Il successo è immediato: l'installazione è visitata da centinaia di migliaia di persone. Il MOMA diventa il luogo nel quale si traducono in forme d'uso i principi architettonici del futuro. Non si espone più solo l'arte ma la vita stessa: mostrando spazi domestici e oggetti di design, si annulla la distanza tra arte finalizzata alla contemplazione e mestiere finalizzato all'uso.

Le case del futuro progettate nel dopoguerra affrontano i temi della flessibilità nel vivere domestico, della mobilità e del-

la temporaneità, combinando riferimenti culturali extra disciplinari, innovazione tecnica e aspirazioni universaliste con la necessità di trovare una forma divulgativa e trasmissibile associata al concetto di abitare.

Il racconto di un nuovo habitat immaginato per il futuro che è diventato il nostro presente, si confronta quindi con una doppia necessità: concepire nuovi modelli domestici e renderli comprensibili e appetibili per fruitori che dovevano ancora nascere nel momento in cui la loro casa veniva progettata.

Il passato che simula il futuro, diventa la chiave di lettura per il presente.

### **Londra 1956: l'immagine del futuro**

In occasione di una mostra organizzata dal "Daily Mail" a Kensington Hall, Alison e Peter Smithson presentano il progetto per *La Casa del Futuro*: uno spazio senza finestre, fluido, continuo, mutevole, costantemente collegato con il mondo esterno attraverso dispositivi audio e video, ma invisibile agli sguardi dei passanti.

La casa del futuro avrebbe dovuto rappresentare l'abitazione paradigma di fine millennio: un bunker in plastica e nylon iperconnesso elettronicamente; una membrana aderente al corpo, dove la biunivocità tra spazio e funzione si dissolve nella continuità degli ambienti. Un dispositivo interattivo nel quale la tecnologia scompare dagli elettrodomestici per aderire, integrandosi, all'organismo architettonico.

La forza del progetto degli Smithson è però anche quella di proporre un'immagine del futuro, più coraggiosa e sbilanciata rispetto alle figure concilianti proposte oltreoceano. La casa senza finestre, ma dotata di occhi e orecchie elettroniche risponde infatti ad un preciso linguaggio o, meglio, ad un'estetica del futuro. Durante il periodo dell'esposizione, il padiglione è abitato da due coppie di attori, acconciati e vestiti secondo uno stile personalmente curato da Alison Smithson, che simulano i comportamenti e le abitudini quotidiane di una famiglia degli anni '80. L'idea di inserire la vita all'interno dello spazio è dirompente: i visitatori possono "spiare" dall'alto i comportamenti degli abitanti, immergendosi nelle atmosfere artificiali create dai progettisti.



Qui è possibile pranzare o dormire su tavoli o letti che scompaiono nel pavimento per lasciare libero spazio per altre attività da svolgere in momenti diversi della giornata, così come rilassarsi nella vasca idromassaggio del giardino: una sorta di capsula criogenica molto simile ad una cellula di ibernazione per viaggi intergalattici.

Reyner Banham chiarisce perfettamente come sia stringente la necessità di dare una forma al futuro: la forza di attrazione di questo progetto, così come di quelli di Archigram «offre a un mondo affamato di immagini una nuova visione della città del futuro... È inutile che i cibernetici ci dicano che una città computerizzata può assomigliare a qualcosa o a niente: la maggior parte di noi vuole che assomigli a qualcosa; non vogliamo che la forma segua la funzione nell'oblio» (Banham, 1965).

Per Tafuri e Dal Co, il movimento dell'Internazionale dell'Utopia rappresenta invece un tentativo di saltare a piè pari la realtà, per affidarsi a soluzioni spaziali e tecniche di cui non si ha il pieno controllo. Nella loro *Storia dell'architettura contemporanea* affermano infatti che «la tecnologia, letta come occasione di gioco e come spettacolo, dà origine a sogni di ristrutturazione globale di città e territori, rinnova la volontà di una ricostruzione futurista dell'universo» (Tafuri, Dal Co, 1979: 347). In questa precipitosa fuga in avanti «l'inconoscibile è eletto a mito» (ibidem), ma allo stesso tempo i comportamenti sociali e le modalità di relazione

**in alto**  
The House in the Museum Garden. Marcel Breuer al MOMA, New York 1948.



della società del futuro che dovrebbe scalzare quella del presente vengono tracciati con una razionale e profetica lucidità.

La casa contemporanea immaginata dagli architetti del passato è caratterizzata dall'immediatezza: lo spazio è raggiungibile all'istante, la differenza tra vicino e lontano viene cancellata e la distinzione tra sfera pubblica e privata è sempre più labile.

Il durevole è sostituito dal temporaneo, il sedentario dal mobile. Tuttavia la rivoluzione digitale che ha trasformato i nostri comportamenti sociali, ricalcando quasi letteralmente le ipotesi sviluppate dalle utopie degli anni '50 e '60, ha lasciato aperto e non risolto il tema della rappresentazione dell'habitat domestico. Le case che abitiamo oggi rimangono infatti ancorate a soluzioni spaziali e dimensionali che risentono ancora fortemente dei principi distributivi consolidati a cavallo tra le due guerre mondiali: ad un'evoluzione dei comportamenti, saggiamente intuita e prevista negli anni '50, non è seguita un'evoluzione morfologica.

Paradossalmente quei prototipi immaginati per le masse, pur anticipandone le abitudini e le attitudini, non si sono consolidati come modelli spaziali di successo. Questa riflessione apre ad un quesito

centrale per la disciplina architettonica, quando appare ormai evidente come i modelli tipologici tuttora applicati, vadano ripensati. Quale modello di spazio domestico può finalmente accogliere il modello sociale che si sta consolidando in questo nuovo millennio?

### **Disneyland 1957-2008: il declino di un'immagine**

In cima ad una piccola collina dalla quale si possono ammirare le guglie del castello di Fantasyland, sorge un volume a croce bianco, sospeso da terra come se le leggi della gravità non lo riguardassero: è la *Monsanto House of the Future*, progetto voluto personalmente da Walt Disney come attrazione principale della sua Tomorrowland. Si tratta di una casa realizzata interamente in plastica (a differenza di quella degli Smithsonian, nella quale il materiale sintetico era solo simulato), sviluppata dalla divisione chimica della multinazionale Monsanto in collaborazione con un team di ingegneri e architetti del MIT. A differenza delle altre attrazioni presenti, la casa del futuro non si ispira all'immaginario del cinema o della televisione ma intende scientificamente anticipare gli stili e i gusti dei suoi potenziali abitanti. Un reporter del "New York Times", in



**da sinistra**  
La camera da letto, The House of the future.  
Alison e Peter Smithson, Londra 1956.  
Monsanto House of the Future, 1957, Disneyland.

un articolo dell'epoca sottolinea come la casa, a causa delle sue ridotte dimensioni e della sua conformazione a guscio ricordava piuttosto un razzo in procinto di decollare per Marte (Phillips, 2004). Il centro della casa era in effetti immaginato come la postazione di pilotaggio di un'astronave: da qui la padrona di casa poteva controllare ogni dispositivo domestico, dall'aria condizionata agli elettrodomestici della cucina.<sup>1</sup>

Alcuni progetti sono rimasti tuttavia un po' troppo futuristici per entrare a far parte dell'immaginario collettivo e mutare il loro stato da ipotesi fantastica a desiderio realizzabile. La *Monsanto House of The Future* è tra questi: nonostante il grande successo di pubblico ottenuto (più di 435.000 visitatori nelle prime sei settimane dall'inaugurazione) questo prototipo è considerato più come una novità del suo tempo che come una segnaletica sulla strada verso il futuro prevedibile. I sobborghi americani continuano a essere popolati anche oggi dal medesimo modello residenziale che era nato a cavallo delle due guerre, mentre le materie plastiche sono diventate componenti integranti nella vita materiale e culturale di quegli stessi sobborghi.

Il linguaggio dei Jetsons (serie di cartoni animati ambientati nel futuro molto popolare in quegli anni) è stato rimosso dalla vita reale in favore di ambienti più rassicuranti e tradizionali.

Dopo la sua demolizione, nel 2008 Microsoft e Hewlett-Packard, realizzano un nuovo modello di Casa del Futuro, la *Innovention Dream House*. In questo nuovo prototipo sembra infatti avverarsi la previsione di Banham che temeva la scomparsa della tecnologia, nascosta in ambienti domestici neutri, senza identità. La scelta dei progettisti è proprio quella di integrare i dispositivi più avanzati all'interno di uno spazio disintimidatorio, fatto di legno e acciaio e rifinito con marroni e beige smorzati.

Una tendenza che pare affermarsi anche nei settori della ricerca disciplinare più avanzata, dal momento che le interazioni tra corpo umano e ambiente si stanno radicalmente spostando da una dimensione fisica ad una mediatica. È il caso di *Barba: vita in un ambiente completamente adattabile*, volume prodotto nel 2015 dal

collettivo The Why Factory, think tank guidato da Winy Maas.

Barba non produce uno spazio fisico abitabile, ma immagina la casa del futuro come un sistema di spazi che si modificano intorno al corpo. In questo processo il problema della forma e dell'atmosfera che l'habitat domestico dovrebbe suggerire si ripropone con forza, semplicemente perché non affrontato.

«È possibile programmare l'ambiente come un video game – commenta Winy Maas –. Immaginate di svegliarvi in una villa modernista che si trasforma in un centro termale romano dopo la prima colazione. Anche le città potranno essere totalmente modificate, semplicemente facendo scomparire gli uffici appena dopo l'orario di lavoro».

Al di là della fattibilità a breve termine del modello Barba, il lavoro di ricerca di Why Factory solleva alcune questioni cruciali. Che tipo di architettura si svilupperà sotto queste nuove condizioni? Perderà il suo ruolo classico di arte dello spazio? Grazie ad una nuova capacità di adattamento, scompariranno gli architetti e sarà addirittura possibile definire un'architettura individuale? E cosa ne sarà dell'identità? In un ambiente in continua trasformazione saremo ancora in grado di definirci in quanto abitanti e appartenenti a un luogo specifico e riconoscibile?

Secondo Holley Wlodarczyk, «Il materiale con cui è costruita la casa del futuro di ogni epoca è anche un fattore nella forma fisica e nello stile estetico che la visione del futuro potrebbe prendere. Oltre a soddisfare le aspettative, i settori legati all'edilizia abitativa si allineano con gli interessi commerciali dell'intrattenimento a tema domestico per creare e coltivare quelle stesse aspettative, delineando la possibilità e l'auspicabilità emergente di ciò che prima sembrava impossibile o stravagante» (2015).

## Riferimenti bibliografici

Bahnam, R. (1965). «A Clip-On Architecture». *Design Quarterly*, 63, 2-30. Walker Art Center.

Bachelard, G. (1969). *The Poetics of Space*, Tradotto dal francese da Maria Jolas. Boston (MASS): Beacon Press [Bachelard, G. (1957). *La poétique de l'espace*. Parigi: Presses Universitaires de France].

Mennel, T. (2005). «“Miracle House Hoop-La”: Corporate Rhetoric and the Construction of the Postwar American House». *Journal of the Society of Architectural Historians*, 3 (64), 340-361. University of California Press on behalf of the Society of Architectural Historians.

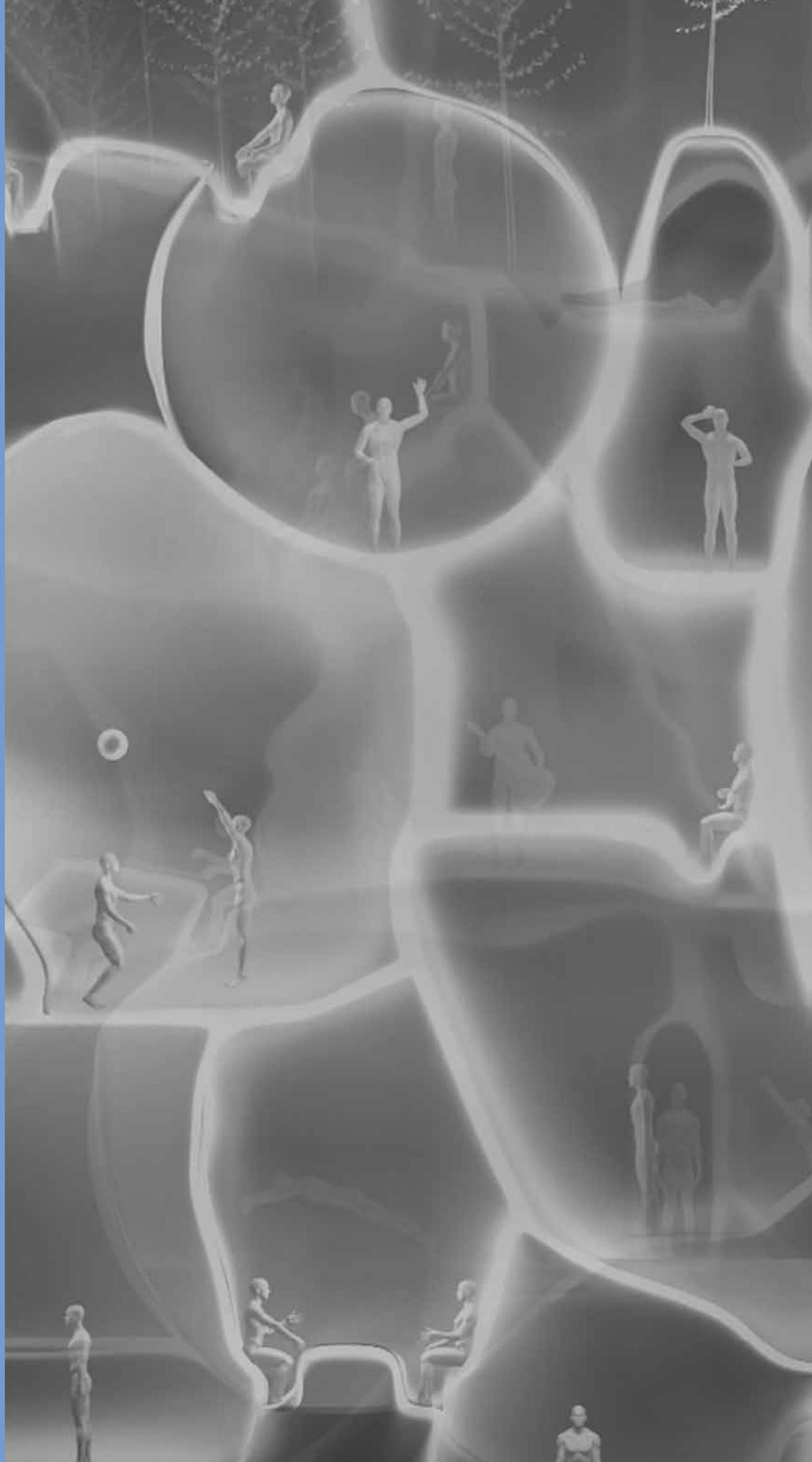
Phillips, S. (2004). «Plastics». In Colomina, B. Brennan, A. Kim, J., *Cold War hothouses*. New York: Princeton Architectural Press, 91-123.

Tafuri, M., Dal Co F. (1979). *Architettura contemporanea, vol2*. Milano: Electa.

Wlodarczyk, H. (2015). «This Old House of the Future: Remixing Progress and Nostalgia in Suburban Domestic Design». In Archer J., Sandul P. J. P., Solomonson K., *Making Suburbia Book: New Histories of Everyday America*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

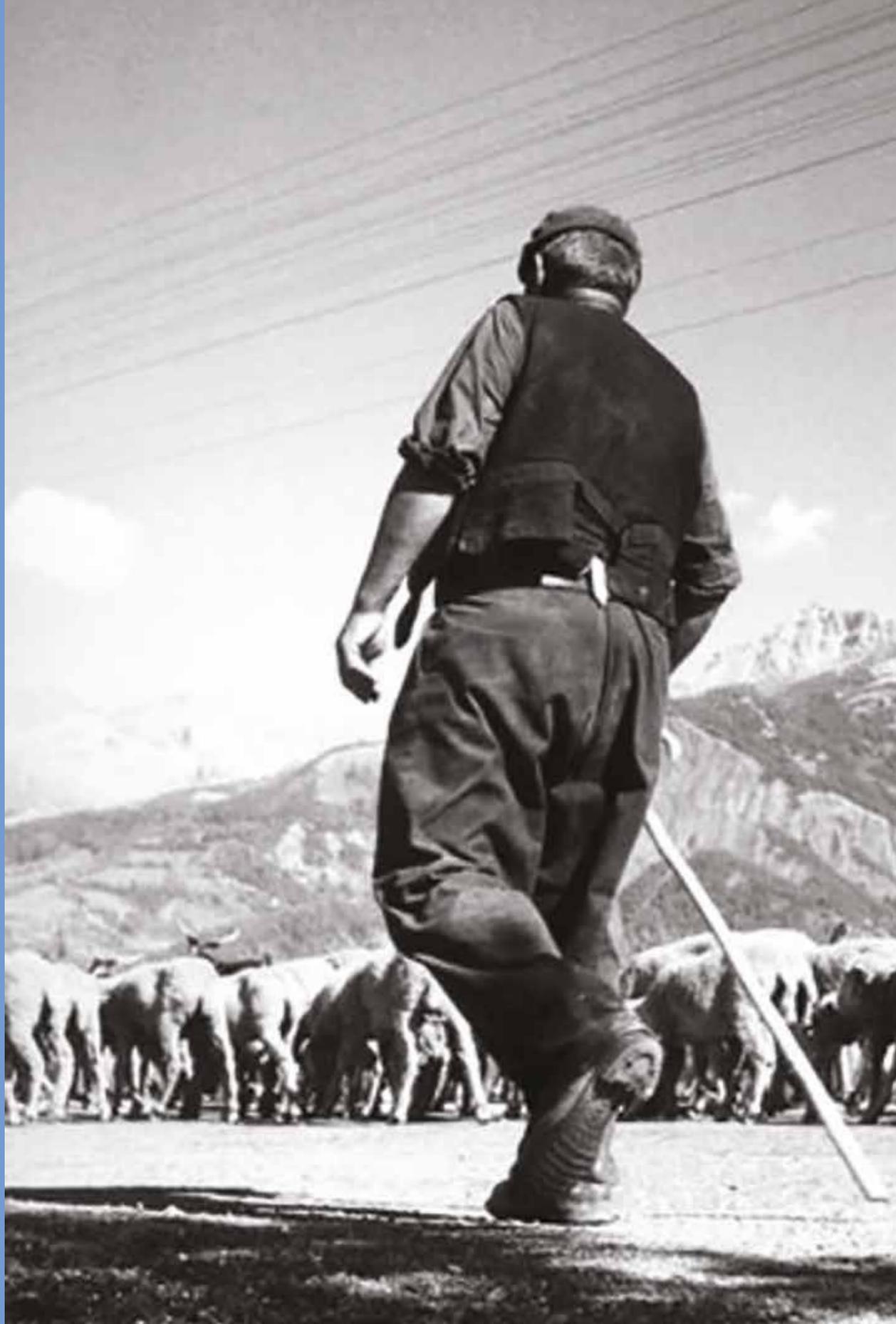
### Massimiliano Giberti

*Architetto, Professore associato,  
Dipartimento Architettura e Design - dAD,  
Scuola Politecnica di Genova  
[massimiliano.giberti@unige.it](mailto:massimiliano.giberti@unige.it)*





BARBA, vita in un ambiente completamente adattabile, The WHY factory. NAI Rotterdam, 2015



## **TRANSUMANZA E DESIGN: UN'OSMOSI TRA AMBIENTE, TRADIZIONE E RITUALI**

Chiara Olivastri



## Abstract

Transhumance is one of the most ancient human activities that involves the crossing of physical, environmental, cultural, social borders with rites and traditions.

Looking at transhumance becomes an opportunity to rethink the relationship between man and nature while respecting the environment in which he lives and the possible synergies between territory, culture and history.

Transhumance is the topic of the CamBioVIA research project, composed by the Regione Liguria as the lead partner, together with the region of Tuscany, Sardinia and Corsica, forming a multidisciplinary team of zootechnicians, bursars, designers, communities, breeders, biologists and historians.

Among the activities to disseminate, enhance and raise awareness of research is the project to set up an exhibition 'On the Traces of Transhumance' that will open on September 16, 2020 in the spaces of the State Archives of Genova. The exhibition will host artefacts belonging to the past and kept in private collections or ethnological museum together with contemporary design concepts focused on the theme of transhumance and elaborated within the Product Design course of the Master's Degree in Product Design and the Event of the University of Genova.

The paper frames the current context of reference in which the research work is placed, and then deepens the themes, methodology on which the main concepts of the exhibition have been produced.

The research and the exhibition layout aim to show the wide material inventory of finds produced by the immaterial practice of transhumance, to create a rich variety of suggestions to rethink interesting projects of synergy between territory, traditions, biodiversity.

The projects are the result of a reflection that starts from historical matrices to be actualized in urgent issues such as nomadism, travel, development of internal areas, land, shelters, animal and plant products, tradition, craftsmanship, communities, identity, rituals, folklore. The territory becomes the co-author of a narrative that is worth exploring through the project, seen as an activator of stories.



### Introduzione

La parola transumanza deriva dal verbo transumare, ossia attraversare, il significato riguarda principalmente l'azione del transitare di pastori con i propri animali che stagionalmente percorrono i tratturi per raggiungere i pascoli in alpeggio per il bestiame.

La definizione letterale è certamente riduttiva, Marco Aime (2011) parla del mestiere dei pastori come quello di chi «ruba l'erba» per le proprie pecore, nomadi con un grande sapere, «conoscere la strada, trovarla sempre». Da antropologo Aime guarda all'attività della transumanza per fare una riflessione sul senso delle “radici”, quando «esistono terre dove vivere è

un lusso che non ci si può concedere sempre e sul fatto che da sempre continuiamo a pensare che il nomade sia l'eccezione e che il sedentario sia la norma».

La transumanza è certamente un passaggio spaziale, non in termini sterili e funzionali, piuttosto da intendersi in un fertile dialogo bidirezionale tra territorio, comunità, ambiente e animali, basato su un equilibrio e un'osmosi capace di produrre biodiversità, tradizioni e rituali. La transumanza è anche un interessante giacimento culturale e sociale, dal forte contenuto identitario, che sin dal I secolo a.C. e nel corso del tempo ha saputo creare forti legami tra chi la pratica e i luoghi che vengono attraversati dal viaggio.



Questi importanti valori sono stati ulteriormente ribaditi nel dicembre 2019 dall'Unesco, inserendo la transumanza nella lista dei patrimoni immateriali da tutelare quale «elemento culturale dal forte contenuto identitario» che nel tempo «ha saputo creare forti legami sociali e culturali» in quanto «attività economica sostenibile», basata su un legame tra uomo e natura. L'importanza del patrimonio immateriale, infatti, sta «nella ricchezza di conoscenze e competenze che vengono trasmesse da una generazione all'altra», spiega l'UNESCO (Spadaro, 2018). L'UNESCO in controtendenza rispetto alla crescente spinta verso l'universalità dei luoghi, tende ad esaltare e preservare

le specificità locali sedimentate nel tempo. Su questa linea il FAI annovera tra i propri beni le “terre di nessuno” che ricoprono il 60% della superficie nazionale, sono le cosiddette “aree interne”, al 70% montane: inserite all'interno del Progetto Alpe del FAI.

Già dalla fine dell'Ottocento si afferma una lettura delle aree interne come marginali, arretrate, contraltare della modernità che scoppia alla metà del Novecento nelle città e nelle pianure dove il modello di sviluppo scelto allora dall'Italia non aggrancia le aree interne.

L'abbandono si traduce in perdita di suolo agricolo utilizzato, il bosco è aumentato del 40% e la produzione di legname è calata di cinque volte. Si abbandonano i campi, il taglio dei boschi, i percorsi della transumanza, e si perdono occupazione, mestieri e saperi nei settori tipici e tradizionali della montagna, che oggi occuperebbero nuovi mercati vocati al “bio” e ai marchi di qualità: agricoltura, silvicoltura, allevamento, agroalimentare e manifatturiero.

Attraverso il programma europeo Interreg Italia-Francia Marittimo, nel progetto Cambio Via-Cammini Biodiversità Valorizzazione Itinerari e Accessibilità della Transumanza, con capofila Regione Liguria, in cui è coinvolta l'Università con altri soggetti del territorio, si intendono elaborare strategie volte alla valorizzazione dei prodotti derivanti dall'attività della transumanza attraverso la comunicazione, visualizzazione e la narrazione di processi virtuosi sconosciuti e storie eroiche, basate sul confronto diretto con le comunità locali, per elaborare linee di intervento e azioni di “agopuntura”, che possano portare benefici sia ai diretti interessati che al sistema territoriale più ampio.

Nei prossimi tre anni il progetto, iniziato nel luglio 2019, mira a costruire un modello di cooperazione territoriale fondato su comunità locali custodi della biodiversità in aree marginalizzate e a rischio abbandono.

### **Collasso uomo-ambiente**

Guardare alla transumanza diventa occasione per osservare un'attività dell'uomo in via d'estinzione che ha saputo generare una perfetta sintonia con il contesto ospitante, l'ambiente naturale.

La Terra sta vivendo un enorme declino della popolazione animale. Gli scienziati la chiamano la “sesta estinzione di massa” perché nel secolo scorso più del 50% degli animali è scomparso. Come progettisti dovremmo interrogarci sulla possibilità di sviluppare nuove strategie per una coesistenza integrata tra umani e mondo animale nelle nostre città e territori (Renina, 2018). Andrea Branzi e Stefano Boeri nel 2008 propongono provocatoriamente per la Grand Paris l'inserimento di animali liberi nella città e, più in generale, una visione meno antropocentrica della metropoli in grado di offrire un'ospitalità aperta alle biodiversità.

Nell'era dell'antropocene dove gli interventi dell'uomo sembrano essere tra le cause, se non la causa principale degli impatti ambientali del pianeta, è fondamentale interrogarsi sulle ripercussioni che generano i progetti sull'ecosistema. Il design non è un atto neutrale, è un atto sociale e significativo che dispiega effetti nel mondo e quindi sul territorio.

Nel corso degli ultimi anni nel mondo del design e della progettazione, si sono susseguiti numerosi progetti incentrati sul rapporto tra uomo e artificio e sulla speculativa relazione tra uomo e habitat. Tra questi Broken Nature di Paola Antonelli nel 2019 alla Triennale Milano, che mette in luce i legami compromessi se non completamente distrutti tra uomo e ambiente oppure la battaglia di Rossana Orlandi Guiltless Plastic (plastica senza colpa), contro lo spreco della plastica, esortando a usare plastica riciclata per produrre design di eccellenza. La ricerca progettuale diviene risposta alle sfide ambientali, sociali e globali che oggi più che mai mettono in mostra le fragilità del nostro ecosistema.

La pandemia ha ridimensionato l'idea di onnipotenza dell'uomo, svelando debolezze e lati oscuri della nostra evoluzione e del nostro sviluppo. La quarantena ci ha mostrato che durante il fermo immagine delle città, la natura è andata avanti con la stagionalità, esplodendo nella sua bellezza incontaminata.

Poco prima dell'inizio del lockdown

**a sinistra**  
Moodboard materiche elaborate dagli studenti  
(Fiorani-Ricaldone) sui materiali locali ed  
elementi del territorio.

inauguravano due mostre a dir poco lungimiranti: la prima curata da OMA, Rem Koolhaas il 20 febbraio al Moma di New York con il titolo “Countryside. The Future” e la seconda curata da Formafantasma il 4 marzo alla Serpentine Gallery di Londra intitolata “Cambio”, entrambe incentrate sulla ricerca e la presa di coscienza che la situazione ambientale attuale è di fatto insostenibile. Entrambe guardano all’ambiente naturale come il futuro da cui ripartire: un’esortazione verso una trasformazione del modo di osservare e progettare quello che ci sta intorno, partendo da un ascolto vero, onesto e informato della natura e facendo leva su una conoscenza che si ottiene solo attraverso la multi-disciplinarietà.

«Cambio è un tentativo di ampliare la nostra comprensione di ciò che può essere il design, andando oltre l’oggetto finito per progettare un futuro migliore per le nostre foreste, il sapere scientifico va di pari passo con l’attivismo ambientale nella battaglia contro la deforestazione illegale e l’equilibrio tra le strategie geopolitiche trans-nazionali» (Scalco, 2020).

La questione ambientale non è più una scelta tematica ma è un requisito per una progettazione responsabile.

Le capacità sintetiche dei designer sono visibili non solo nelle semplici dualità del passato, ma anche in scenari più complessi e fluidi che combinano biologia, tecnologia digitale, politica dell’identità ed etica, oppure produzione (post)industriale, sostenibilità e comunicazione, per citare solo alcune delle possibili permutazioni. I designer sono i custodi di una visione e costruiscono i gruppi di lavoro interdisciplinari necessari per concretizzarla (Antonelli, 2020).

### **Cultura materiale e immateriale**

Nell’inserimento della transumanza all’interno della lista dei beni che costituiscono un patrimonio immateriale per l’Unesco, si sottolinea certamente il carattere storico, tradizionale e culturale dell’attività, ma dall’altro si trascura un aspetto apparentemente secondario che è la componente materiale che questa tradizione ha prodotto, lasciando tracce tangibili sui territori e le culture interessate. Il patrimonio culturale immateriale è testimonianza della creatività umana e si caratterizza per un insieme di processi,

elementi, attori e dinamiche evolutive profondamente legate alla specificità dei territori (Trocchianesi, 2018:124)

Le culture rurali, contadine, hanno con gli oggetti un rapporto molto diverso da quello a cui noi siamo abituati: il contadino costruiva da sé gran parte dei suoi oggetti, ne prendeva i comportamenti direttamente dalla natura, li lavorava, adattandoli all’uso, alle proprie caratteristiche fisiche e ai propri gusti estetici e alla fine quindi possedeva completamente l’oggetto, perché lo conosceva nei minimi particolari e in tutte le sue implicazioni funzionali e formali. Egli concepiva sempre l’oggetto come un materiale naturale, come un pezzo di natura a cui egli aveva dato una forma. Il rapporto con l’oggetto era in questo caso di tale completa conoscenza e (dunque) padronanza che non c’erano rischi di inversione nel rapporto. L’oggetto restava prima di tutto un materiale, e quindi una volta divenuto inutile allo scopo per cui era stato creato, veniva a perdere il suo status di oggetto, tornava materiale e veniva ritrasformato o riciclato o abbandonato alla natura (Frassinelli, 2019, 111).

È da questa doppia componente materiale e immateriale del progetto che si gioca la dualità sulla quale definire un nuovo equilibrio tra materiali naturali, materie del progetto, valori semantici e narrativi immateriali.

Questa riflessione è stata oggetto di ricerca e approfondimento all’interno del corso di Design del Prodotto della Laurea Magistrale in Design Prodotto Evento dell’Università di Genova.

Inizialmente, grazie anche all’aiuto del Dipartimento DAFIST (Antichità, Filosofia, Storia) dell’Università di Genova è stato composto una sorta di catalogo di quegli elementi fisici, materiali che l’uomo ha prodotto e si è procurato per attività di diverso genere, alcune legate strettamente all’attività della pastorizia, altri accessori, ma comunque identificativi di esigenze inerenti il viaggio che dovevano



8

con il percorso **GA** Grande Traversata delle Alpi

**CARTA DEI SENTIERI E DEI RIFUGI**  
WANDERKARTE - CARTE DES SENTIERS ET REFUGES - HIKING

**ALPI MARITTIME e LIGURI**

VALLE DELLE MERAVIGLIE (MERVEILLES) - LIMONE PIEMONTE - TENDE  
ENTRACÔME - FRABOSA - PRATO NEVOSE - VALDIERI - SAGRE  
PARCO NAT. ALPI MARITTIME - PARCO NAT. ALTA VALLE PESIO E TANARO

SCALA 1:50.000 - 1 cm = 500 m

**ICC** ISTITUTO GEOGRAFICO CENTRALE **ICC**  
10121 TORINO - VIA PRATI 2 - Tel. - Fax (011) 53 48 50



percorrere.

Grazie a questo primo inquadramento storico, gli studenti hanno poi definito dei settori specifici di approfondimento con riferimenti al contesto territoriale ligure, ma non solo. Alcuni si sono focalizzati sugli strumenti o degli elementi utilizzati nella lavorazione del latte e dei formaggi, sui cibi che sono derivati dagli scambi commerciali, altri su quelli per lavorare il legno o per produrre contenitori per il trasporto, per passare poi alla produzione di materiali di origine animale impiegati in diversi settori, agli abiti e le attrezzature utilizzati, ai ripari e le costruzioni che venivano realizzate per rifugiarsi e conservare i formaggi, ai tipi di rappresentazioni che venivano elaborate per sottolineare l'importanza di questa attività nella cultura dell'epoca.

I progetti traslano le matrici storiche che hanno caratterizzato la transumanza verso urgenze contemporanee come il nomadismo, il viaggio, il rapporto uomo-ambiente, la creazione di ripari, la valorizzazione di prodotti e delle materie prime locali, della tradizione, dell'artigianato, delle comunità con i loro rituali, dove il territorio diventa il coautore di una narrativa che vale la pena esplorare attraverso il progetto.

I concept si nutrono di riferimenti all'interno del panorama di design contemporaneo, per sviluppare un linguaggio progettuale fresco e privo di sfumature nostalgiche, che possa divenire chiave di reinterpretazione per un nuovo dialogo tra uomo-natura-animale.

Nel progetto le componenti materiali e immateriali si nutrono reciprocamente andando a definire una visualizzazione della narrazione di racconti, tecniche, processi, leggende, riti e tradizioni: un progetto di storie, un oggetto narrativo.

Le storie, attraverso una innovazione di senso, sono capaci di riattivare i superstiti frammenti culturali delle civiltà popolari, contaminandoli con i linguaggi della contemporaneità, rispettandone le derivazioni culturali intese come determinazioni storiche e sociali di spazio e tempo, documentando in questo senso il carattere molteplice e molecolare – per dirla con Ezio Manzini (2018, 42) – delle comunità.

La mostra è una narrazione di passaggi, da quelli naturali e geografici a quelli

temporali e semantico-narrativi.

Nella sezione storica della mostra l'utente ripercorrerà il viaggio che il pastore compiva partendo dalla valle o dalle marine fino ad arrivare all'alpeggio e viceversa.

Nella sezione contemporanea il passaggio avviene creando dei legami tra passato e presente per poter quindi valorizzare in chiave più attuale tecniche e tradizioni in via di estinzione e ristabilire una relazione più virtuosa con i territori e l'ambiente.

I progetti elaborati dagli studenti sono riconducibili a tre categorie: quelli incentrati sulla rielaborazione di oggetti o tecniche come gli sgabelli, il bastone, il paiolo, gli attrezzi da lavoro, appendiabiti, zaini, altri sui materiali prevalentemente di origine animale, lana, feltro, filati, ma anche vegetale terra con elementi botanici che la compongono e altri su tecniche di rappresentazioni cartografiche o artistiche che hanno svelato particolari legati ai contesti territoriali interessati o ai valori e tradizioni locali.

## Conclusioni

Questo particolare momento storico segna inevitabilmente una spaccatura, un passaggio epocale da un pre- ad un -post. Quella che prima si definiva 'normalità' era in realtà un momento di crisi economica, ambientale e culturale culminata con la pandemia, il segnale estremo che un corpo malato può manifestare.

Dopo una malattia si hanno delle nuove consapevolezza, si conoscono i punti di forza e di debolezza del corpo.

Il design deve intervenire nella riconfigurazione di uno scenario che ponga tra le priorità gli equilibri ambientali e il rispetto verso i territori interni con le comunità, gli animali, le tradizioni che custodiscono.

Il design può agire come un rammen-da-storie, ricucendo gli strappi temporali, con nuove trame progettuali, che traggano spunto dalla genuina ed umile cultura materiale dei pastori, talmente rispettosi dell'ambiente da lasciare tracce del loro passaggio capaci di trasformarsi in biodiversità e giacimento culturale.

## Riferimenti bibliografici

Aime, M. (2011). *Rubare l'erba. Con i pastori lungo i sentieri della transumanza*. Milano: Saggi ponte alle grazie.

Antonelli, P. (2020). *Il ruolo del design in tempi di ansia e cambiamento*, "Domus" [online]. Disponibile in: <https://www.domusweb.it/it/design/2020/03/23/il-ruolo-del-design-in-tempi-dansia-e-cambiamento.html> [20.05.2020].

Frassinelli, G.P. (2019). *Design e Antropologia. Riflessioni di un non addetto ai lavori*. Macerata: Quodlibet.

Manzini, E. (2018). *Politiche del quotidiano*. Roma-Ivrea: Edizioni di Comunità.

Natalini, A., Netti, L., Poli, A., Toraldo di Francia, C. (1983). *Cultura Materiale extraurbana*. Firenze: Alinea Editrice.

Parente, M., Sedini, C., (eds), (2018). *D4T Design per i territori. Approcci, metodi, esperienze*. Trento: LIST Lab.

Renna, A. (2018). *Riportiamo gli animali al centro del progetto urbano*, "Domus" [online]. Disponibile in: <https://www.domusweb.it/it/architettura/2018/05/31/andrea-branzi-riportiamo-gli-animali-al-centro-del-progetto-urbano.html> [21.05.2020].

Sommariva, E. (2020). *Umani in quarantena, la natura conquista le città: esercizi di coesistenza*, "Domus" [online]. Disponibile in: <https://www.domusweb.it/it/architettura/gallery/2020/03/27/esercizi-di-coesistenza-umani-in-quarantena-la-natura-conquista-le-citt.html> [21.05.2020].

Scalco C. (2020). *Cambio*, nuova personale di Formafantasma, "Area" [online]. Disponibile in: <https://www.area-arch.it/cambio-nuova-personale-di-formafantasma/> [27.05.2020].

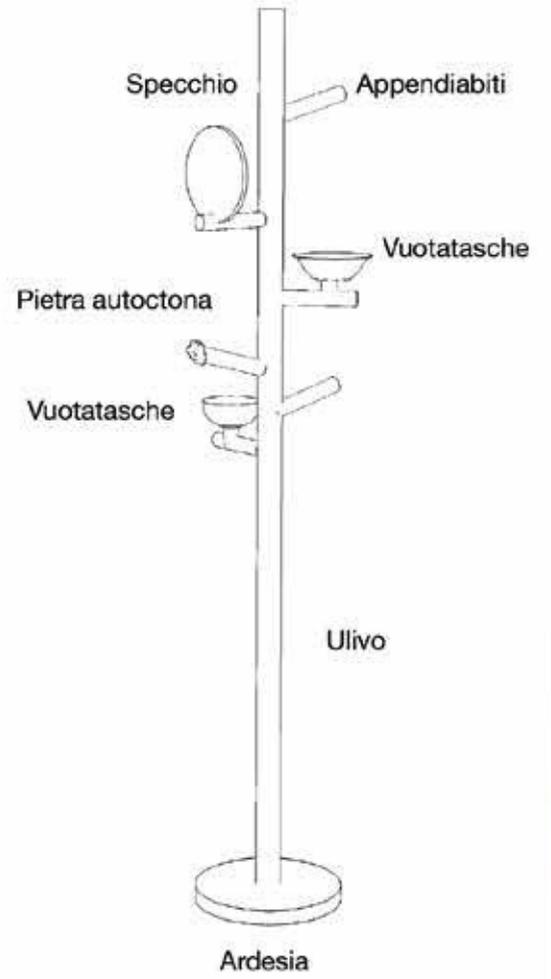
Spadaro, C. (2018). *La transumanza che resiste, tra memoria e riscoperta*, "Altreconomia", 204 [online]. Disponibile in: <https://altreconomia.it/transumanza/> [10.05.2020].

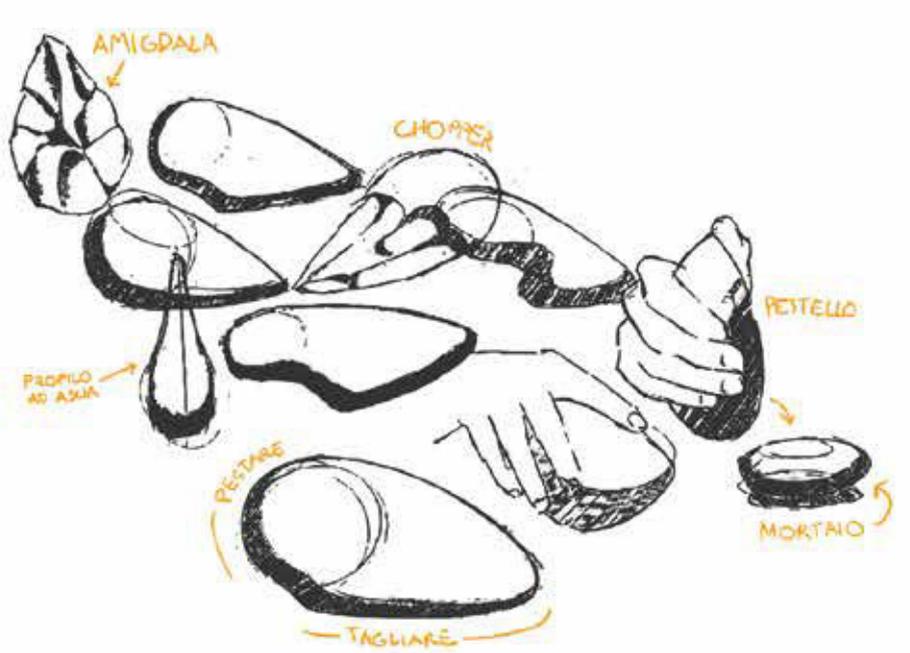
Trocchianesi, R. (2018). *Reciprocità e interrelazioni tra dimensione tangibile e intangibile del patrimonio culturale; ambiti d'intervento e dimensioni progettuali*. In Parente, M., Sedini C., D4T Design per i territori. Approcci, Metodi, Esperienze. Trento: List Lab, 124-132.

### Chiara Olivastri

*Architetto, Ph.D*

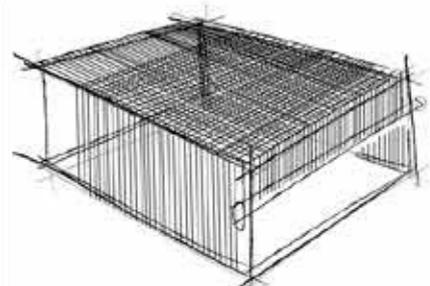
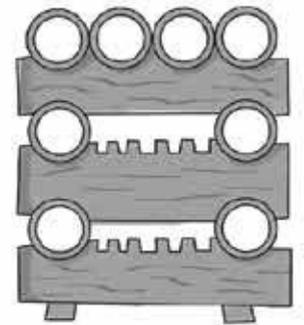
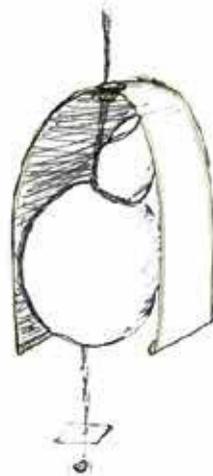
*Dipartimento Architettura e Design - dAD,  
Scuola Politecnica di Genova  
[chiara.olivastri@unige.it](mailto:chiara.olivastri@unige.it)*





" PECTRA "

" FURLIZZA "



Principali concept sviluppati per il corso di Design del prodotto 1 che faranno parte della sezione contemporanea della mostra 'Sulle tracce dei pastori' presso l'Archivio di Stato di Genova.



## LE SENSAZIONI DELL'INGRESSO E ALTRI SPAZI

Vittorio Prina



Beato Angelico, Annunciazione,  
Convento di San Marco, Firenze, 1440 ca.

## Abstract

The entrance, the distribution spaces, the transition between exterior and interior are themes dear to me and to which I have always dedicated particular design attention.

I have lived for more than fifty years in a building realized by a good designer in the 1930s and I have observed and described the unusual spaces of the apartment several times.

The corridor, especially, is another forgotten element that maintains a particular charm and meaning. How can we forget the great corridor? An architectural element in the film *La famiglia* of Ettore Scola, for example: a place where important events happen, destinies cross, generations follow one to another.

I extend the meaning of entrance or relationship between exterior and interior to a very complex transition space, semi-public or semi-private, which leads from public to private and vice versa.

The entrance, intended as a sensation of passing through a layered place that leads us from the external space to a more intimate one, is a theme very popular among the best designers of the Modern Movement.

The first example I refer to is an Alvar Aalto's book written in 1926 and titled «From the threshold to the heart of the house»; with this text Aalto informs us of the attention that the master reserves to the theme.

We find attention to these issues in most of Aalto's projects.

A separate chapter focuses on the entrances created by Le Corbusier, real "architectural walks" that transforms the entrance into complex sequences of spaces and volumes that lead us from outside to inside and vice versa.

The *Cité du Refuge* of 1929 shows itself on a slightly sloping street, an ocean liner anchored with the pointed bow towards me, the diagonal position with respect to that of the road.

Second lesson. I reach the 1930 Swiss Pavilion at the *Cité Universitaire*, also in Paris. I observe the "portico" below defined by the powerful pilotis with a curvilinear section.

The Brazil Pavilion of 1957, not far away, perhaps less refined but decidedly complex, will still give me many satisfactions.

In the house of the painter Ozenfant in Paris in 1922, the entrance begins with an external spiral staircase that leads to the door on the first level and continues inside.

The entrance to the La Roche-Janneret house in Paris in 1923 (now the place hosting the Le Corbusier Foundation) is an amazing triple-height space.

L'ingresso, gli spazi di distribuzione, il passaggio tra esterno e interno sono temi a me cari e ai quali ho sempre dedicato una particolare attenzione progettuale.

Ho abitato per più di cinquant'anni in un edificio realizzato da un buon progettista negli anni Trenta e il mio appartamento era dotato di un'anticamera con appendiabiti, postazione telefonica a parete con poltroncina e tavolino, libreria e arredi vari, illuminato da un grande oblò che attingeva luce dal vano scala, disimpegnava la cucina e un lungo corridoio. Era lo spazio in cui da bambino cantavo ciondolando a tempo da una gamba all'altra, in cui avevo una cesta nella quale conservavo i giocattoli e giocavo sulle piastrelle in seminato. Il vetro satinato dell'oblò permetteva di non vedere o essere visti ma di ascoltare le voci del vano scala e di percepire l'arrivo – i passi sulle scale, inconfondibili – dei miei genitori o di altri inquilini.

La mia stanzetta da letto era in realtà uno spazio a pianta triangolare, uno spazio residuo adattato con il lato corto leggermente curvilineo che confinava con il vano scale ed era dotata verso il soffitto dell'unica apertura, ancora in vetro satinato rinforzato internamente con una sottile maglia di ferro a disegno romboidale appena percettibile. Poteva anche essere aperta ma rimaneva ovviamente sempre chiusa e una tenda scura era fatta scorrere di sera per evitare l'ingresso della luce notturna a tempo proveniente dalle scale; nella "cameretta" ci stavano giusti un letto, un comodino e un armadio, ma era il mio "mondo di mezzo": un altro spazio nel quale vivevo all'interno dell'appartamento ma potevo avvertire la vita che si svolgeva all'esterno. Un po' claustrofobico ma decisamente uno spazio anomalo.

Nel corridoio correvo, mi nascondevo, guidavo una macchina a pedali, regalo natalizio; era anche il luogo del castigo, in fondo, al buio.

Il corridoio, ulteriore elemento dimenticato, soppiantato dall'*open space*, mantiene a mio avviso un fascino e un significato particolari. Come dimenticarsi del grande corridoio, elemento architettonico portante nel film *La famiglia* di Ettore Scola; luogo ove accadono fatti importanti – i giochi dei bambini, il primo telefono, i litigi, gli incontri, ... – si incrociano destini, si succedono generazioni.

Il balcone costituiva un ulteriore "mondo di mezzo": si accedeva dalla camera da letto dei miei genitori, era stretto e lungo, riparato da un parapetto pieno con vasche allungate e sorrette verso l'esterno da una struttura metallica. Nei vasi crescevano varie piante: erbetta grassa, bucaneve trasportati dalla montagna poi soppiantati dalle radici di piante più invadenti, gerani rossi, rosmarino e via via altre specie ed essenze che cambiavano negli anni. Prospettava su una via stretta, acciottolata e poco frequentata.

Sempre nell'infanzia era per me una sorta di palcoscenico: cantavo ed ero ascoltato dai vicini che si affacciavano alle finestre. In seguito i vasi con terra e arbusti erano diventati un luogo dove con qualche modellino di auto o di moto, qualche soldatino, un po' d'acqua e qualche legnetto mi inventavo percorsi, avventure...un mondo della fantasia. Altro che videogiochi.

Ero a contatto con il mondo esterno, potevo osservare i passanti, inventarmi avventure ma al contempo, riparato dal parapetto e dai cespugli, ero pur sempre in casa.

Questa breve introduzione autobiografica mi aiuta a focalizzare meglio il tema.

Vorrei estendere il significato di ingresso o di rapporto tra esterno e interno a uno spazio di transizione molto complesso, semi-pubblico o semiprivato, che conduce dallo spazio pubblico al privato e viceversa.

La perdita dello spazio d'ingresso è ascrivibile a un modernismo di *routine*; il "senso" di ingresso, inteso come sensazione di passaggio attraverso un luogo stratificato che ci conduce dallo spazio esterno a uno più intimo, è un tema molto frequentato dai migliori progettisti del Movimento Moderno.

Il primo esempio che cito è uno scritto del 1926 di Alvar Aalto, *Dalla soglia al cuore della casa*, che ci informa dell'attenzione che il maestro riserva al tema proponendo con estrema precisione esempi – e immagini che illustrano l'articolo pubblicato – che spaziano dalle case di Pompei, a un dipinto del Beato Angelico, a Le Corbusier. Riporto doverosamente alcune parti del testo citato:

«Con il titolo di questo articolo ho voluto indicare quella parte della nostra casa che serve soprattutto

da unione tra le stanze più intime e l'aria aperta. [...] qualcosa di sgraziato e di impuro si può notare quasi senza eccezione nella maniera in cui le parti interne della costruzione sono connesse esteticamente all'esterno [...]. Quanto a quelli tra noi che, per i loro peccati, sono condannati ad abitare i casermoni d'affitto, devono accontentarsi addirittura del nulla e di farsesche sistemazioni negli ambienti d'ingresso e nei vestiboli delle loro abitazioni.

È dunque per ragioni ben precise che ho scelto come illustrazione di apertura *L'Annunciazione* del Beato Angelico. Nei suoi tratti, che l'assimilano ad una miniatura, troviamo tanta verità e raffinatezza adatte al nostro tema. È un esempio ideale di "ingresso in una stanza". La triade evidente di figure, stanza e giardino, che domina il quadro, ne fa un'immagine ideale ineguagliabile della cultura della casa. Lo stesso sorriso, che è sul viso della Vergine, si riflette con la stessa forza sui delicati dettagli della costruzione e sui fiori radiosi del giardino. Due cose sono qui dette chiaramente: l'unità tra la stanza, la facciata e il giardino e la modellazione di questi elementi tale da mettere innanzitutto in risalto l'essere umano e far apparire i suoi stati d'animo.

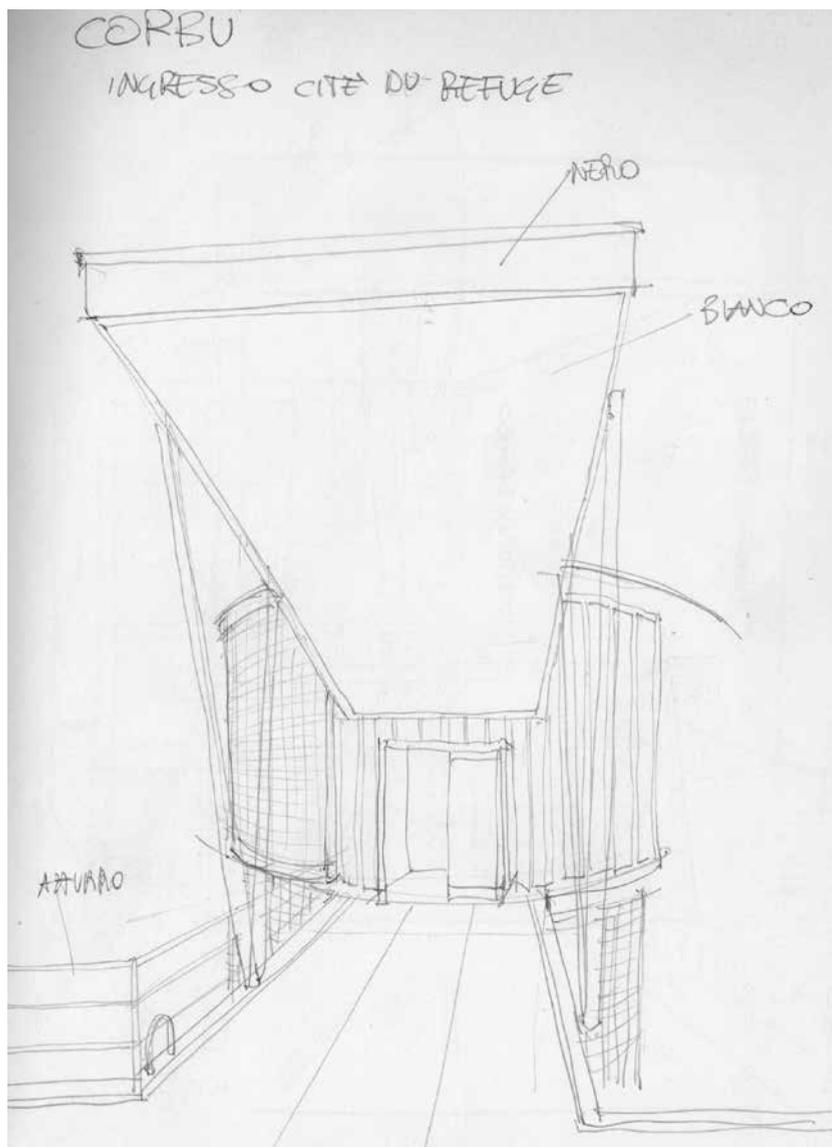
Chiunque arrivi a percepire veramente i segreti della pittura del Beato Angelico può, senza rimpianti, lasciare ad altri il compito di continuare a leggere il nostro scritto. [...]» (Aalto, 1926).

Ritroviamo l'attenzione a questi temi nella maggior parte dei progetti di Aalto.

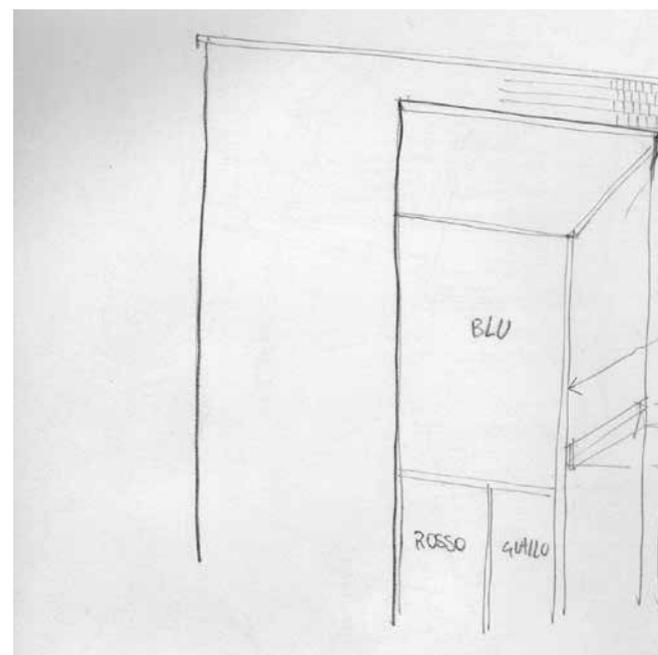
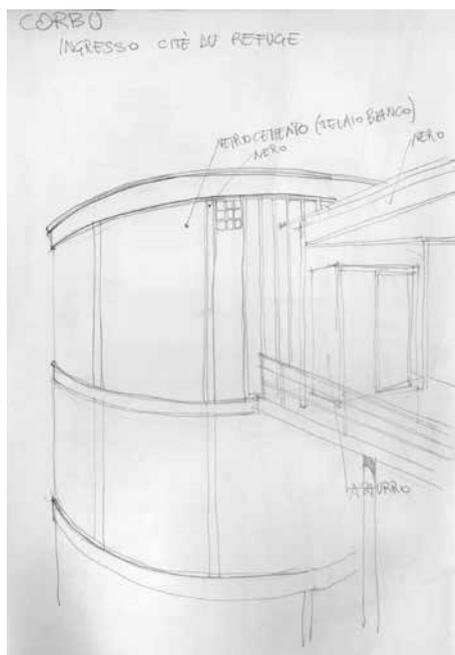
Un capitolo a sé stante è costituito dagli ingressi realizzati da Le Corbusier, vere e proprie "passeggiate architettoniche" che trasformano l'ingresso in sequenze complesse di spazi e volumi che ci conducono dall'esterno all'interno e viceversa. Ricordo la ricerca a Parigi negli anni Ottanta (non c'era internet, i libri su Le Corbusier non erano numerosi come ora, le immagini uguali ripetute ovunque e for-

mato francobollo, gli indirizzi sommari o inesistenti) degli edifici lecorbusieriani per un itinerario da pubblicare su *Domus*. La ricerca è avvenuta quasi interamente a intuito, raggiungendo con i mezzi pubblici la zona possibile e spostandomi a piedi, macinando la *banlieu* con il fiuto di un cercatore di tartufi, anzi con gli occhi bene aperti. Ho trovato tutto, anche gli edifici più stravolti e irriconoscibili compresi la casa popolare dell'Esercito della Salvezza del 1926 e l'asilo galleggiante attraccato su una riva della Senna. La *Cité du Refuge* del 1929 si mostra alla mia vista lungo una via in lieve pendenza, un transatlantico ancorato con la prua appuntita verso di me, la giacitura diagonale rispetto a quella della strada. Non era ancora stata restaurata, quindi in condizioni non ottimali, ma l'impressione che trasmetteva faceva battere il cuore veloce-

mente: la osservo estasiato dalla strada e poi mi avvicino, salgo i gradini diagonali ma in asse rispetto al volume principale e già sono alla quota del piano terra; guardo in basso verso la base del cilindro bianco che mi attira e noto alcuni percorsi a quota inferiore, ma prima sono accolto e riparato dall'ampio portale che mi indica il percorso verso destra a novanta gradi. È una sorta di scatola svuotata e aperta verso la direzione opportuna, l'angolo segnato da un esile pilastro; l'interno è una scacchiera di colori e dalla parete di sinistra proviene la luce filtrata dal vetrocemento. Sulla destra mi accingo a percorrere una sorta di ponticello coperto da una bassa



in alto  
Schizzo di studio in loco dell'ingresso della Cité  
de Refuge a Parigi di Le Corbusier.  
[Vittorio Prina].



e aggettante pensilina metallica sorretta da quattro sottili montanti “a V”, due per parte, incastrata nel volume cilindrico in corrispondenza della porta di ingresso; i parapetti trasparenti in tubolare metallico mi permettono di osservare ancora la quota inferiore e vedo che il percorso si insinua nel ventre dell’edificio. La parete perimetrale del cilindro non è simmetrica: cieca e rivestita da piastrelle bianche con un solo taglio verticale vetrato a lato della porta verso la strada; interamente in vetrocemento verso l’edificio, per preservare l’intimità degli alloggi.

Il ventre del cilindro e la luce “smerigliata” della parete in vetrocemento mi rassicurano: un primo pilastro a sezione tonda sul lato opposto al sinuoso e curvilineo bancone mi suggerisce di fermarmi e chiedo informazioni; posso proseguire. La sinuosità del bancone e un altro pilastro restringono il passaggio tra due pareti cieche colorate prima che lo spazio si apra verso il salone dal quale proviene una luce diffusa e filtrata dalla parete in vetrocemento sullo sfondo. Il confine è segnato da una lama di vetrocemento a soffitto.

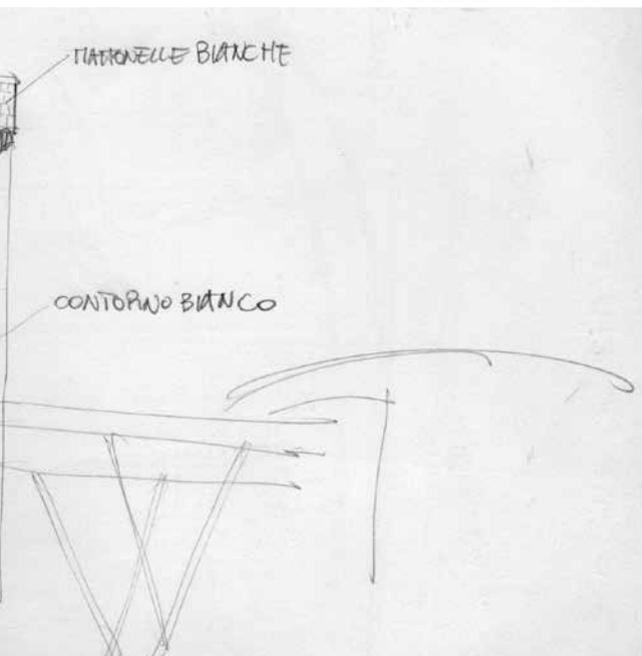
Lo spazio è ritmato da pilastri e travi a vista conformati come portali con giacitura trasversale. Sulla destra vedo una scala a due rampe in linea longitudinale con parapetto pieno basso e un corrimano in metallo tubolare: i colori mutano continuamente e mi accompagnano verso la luce che proviene dall’alto. Mi trovo in uno spazio più

piccolo e discreto, ruoto di 180 gradi e sono attratto da una lama vetrata orizzontale in sommità alla parete cieca e colorata segnata da una piccola porta. Apro la porta ed esco vincendo qualche tubanza: sono sull’ultimo tratto della copertura del salone, uno stretto passaggio mi conduce all’estradosso del cilindro: un piccolo terrazzo delimitato da basse fioriere di poco arretrate rispetto al perimetro e accompagnate da bassi ed esili tondini metallici curvilinei.

Posso osservare da vicino, sulla destra, il grande prospetto vetrato, ora rivestito dalla griglia di *brise-soleil* che riparano le vetrate con serramenti colorati, che apre la vista verso la strada, ma soprattutto osservo – con un po’ di vertigine – dall’alto il percorso dal quale sono arrivato, la sommità del portale che spunta e mi devia lo sguardo verso sinistra, verso i gradini di accesso dalla strada: il cerchio è chiuso. Ho assistito a una grande lezione di architettura.

Seconda lezione. Raggiungo il *Padiglione Svizzero* del 1930 alla *Cité Universitaire*, sempre a Parigi. Riconosco da lontano la mole del volume prismatico con vetrata continua e affretto il passo.

Osservo il “portico” sottostante definito dai poderosi *pilots* a sezione curvilinea innestati a due grandi travi parallele e distanziate che ospitano nell’incavo un carter impiantistico in metallo azzurro che

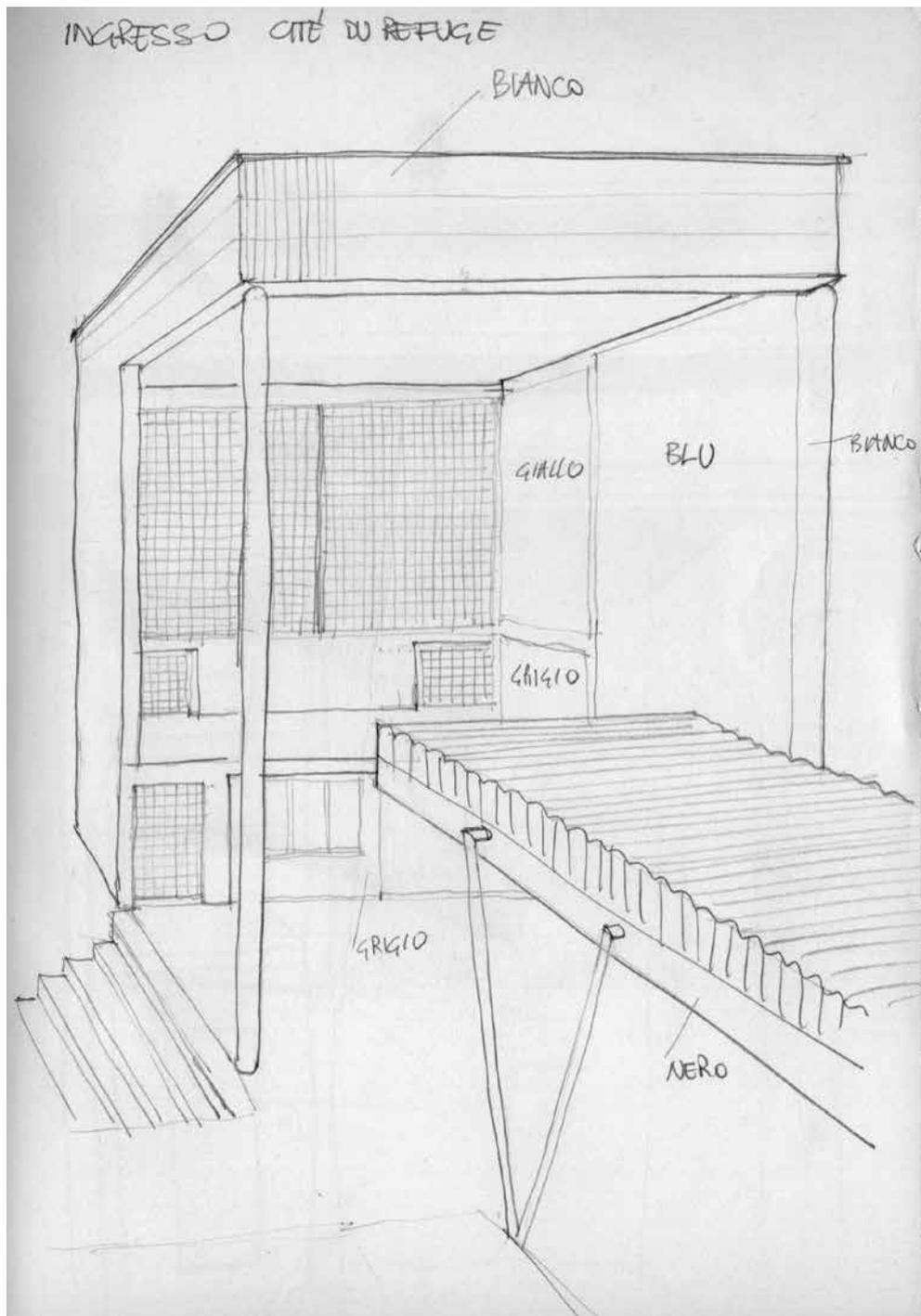


conduce la vista longitudinalmente all'edificio.

I *pilotis* non sono tutti uguali. Quelli alle estremità sono congiunti da una concavità e doppi, a forma di fuso simmetrico i primi e a C rivolta verso il centro quelli più interni: determinano uno spazio che traduce la sensazione di sosta, di raccoglimento, accentuata da un tavolo in cemento che sporge per metà dalle travi verso l'esterno. I due *pilotis* accoppiati a C "abbracciano" la zona di ingresso al padiglione segnata al centro da quattro *pilotis* singoli, dalla pavimentazione differente leggermente rialzata di quota, quasi un grande tappeto, e dalla struttura metallica nera con porta cieca, grandi vetrate – satinata alla base, trasparenti in alto – suddivise da serramenti sottili e asimmetrici.

All'interno una bussola vetrata definisce una scatola trasparente dentro una maggiore di più ampie dimensioni: sulla destra alcune sedie, la sosta, e il bancone delle informazioni; in angolo, asimmetricamente, due pilastri di sezione e colori differenti segnano il punto di ingresso, mentre a sinistra la scatola in metallo azzurro e vetro dell'ascensore è segnata anch'essa da un pilastro singolo, in angolo ovviamente.

Di fronte una fascia curvilinea con serramenti ancora metallici, cieca alla base e vetrata superiormente, ritmata da pilastri a sezione tonda accostati alla fascia stessa, mi indica il salone comune ospitato nel corpo basso a pianta curvilinea che si apre



sulla sinistra verso la parete minore completamente vetrata. La porta di accesso è disassata rispetto alla prima bussola.

Ancora a sinistra la prima rampa di scale è celata da un volume a fuso cosparso da disegni dello stesso Le Corbusier; il percorso prosegue con una sorta di passerella con pianta a virgola e la curva rivolta verso l'ingresso: un affaccio confermato dai parapetti, chiuso quello verso la sala comune e aperto con esili tubolari quello verso l'ingresso. Le rampe di scale in metallo, di poco staccate dalle pareti, proseguono

da sinistra  
Schizzi di studio in loco dell'ingresso della Cité  
de Refuge a Parigi di Le Corbusier.  
[Vittorio Prina].

all'interno di un vano scala appena ruotato e illuminato dalla luce velata che proviene dalla striscia verticale continua in vetrocemento lungo la parete minore verso l'esterno.

Il *Padiglione del Brasile* del 1957, poco distante, forse meno raffinato ma decisamente complesso mi darà ancora molte soddisfazioni.

Nella casa del pittore Ozenfant a Parigi del 1922 l'ingresso – come molte case nella via – inizia con una scala esterna a chiocciola che conduce alla porta al primo livello e prosegue all'interno con uno spazio di distribuzione delimitato da una seconda scala elicoidale, da una parete concava opposta alla stessa e da soglie che conducono agli altri locali di servizio e disimpegno.

L'ingresso della casa *La Roche-Janneret* a Parigi del 1923 (ora sede della Fondazione Le Corbusier) è uno strabiliante spazio a tripla altezza segnato dagli affacci delle due scale contrapposte, celate da pareti-quinte, e attraversato da una passerella al primo livello; dall'esterno la lettura dello spazio appare a due livelli.

In conclusione mi sembra corretto citare alcuni esempi che meriterebbero ampio spazio: il piccolo gioiello costituito dalla villa Snellman che Gunnar Asplund realizza a Djursholm nel 1917-18; i progetti di edifici residenziali di Tessenow; gli stupendi quartieri residenziali che Bruno Taut realizza a Berlino e che ricordo ancora con meraviglia. Esempio in tal senso è la casa che Dahlewitz realizza per sé e la sua famiglia a Berlino nel 1926.

Di Wright mi basta citare casa Sondern il cui nucleo d'ingresso presenta una mirabile soluzione.

Non dimentichiamo i progetti di club operai di Mel'nikov degli anni Venti.

Il padiglione della Facoltà di Architettura di Porto o il piccolo edificio per abitazioni e negozi a L'Aja, l'asilo e il centro per anziani a Berlino di Álvaro Siza.

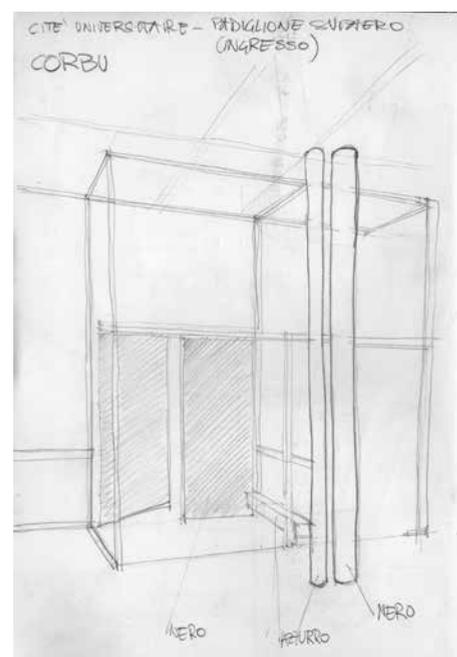
Concludo nominando Umberto Riva – soprattutto gli interni – e Cino Zucchi con i concetti di “schermo abitato” e di “membrana osmotica”.

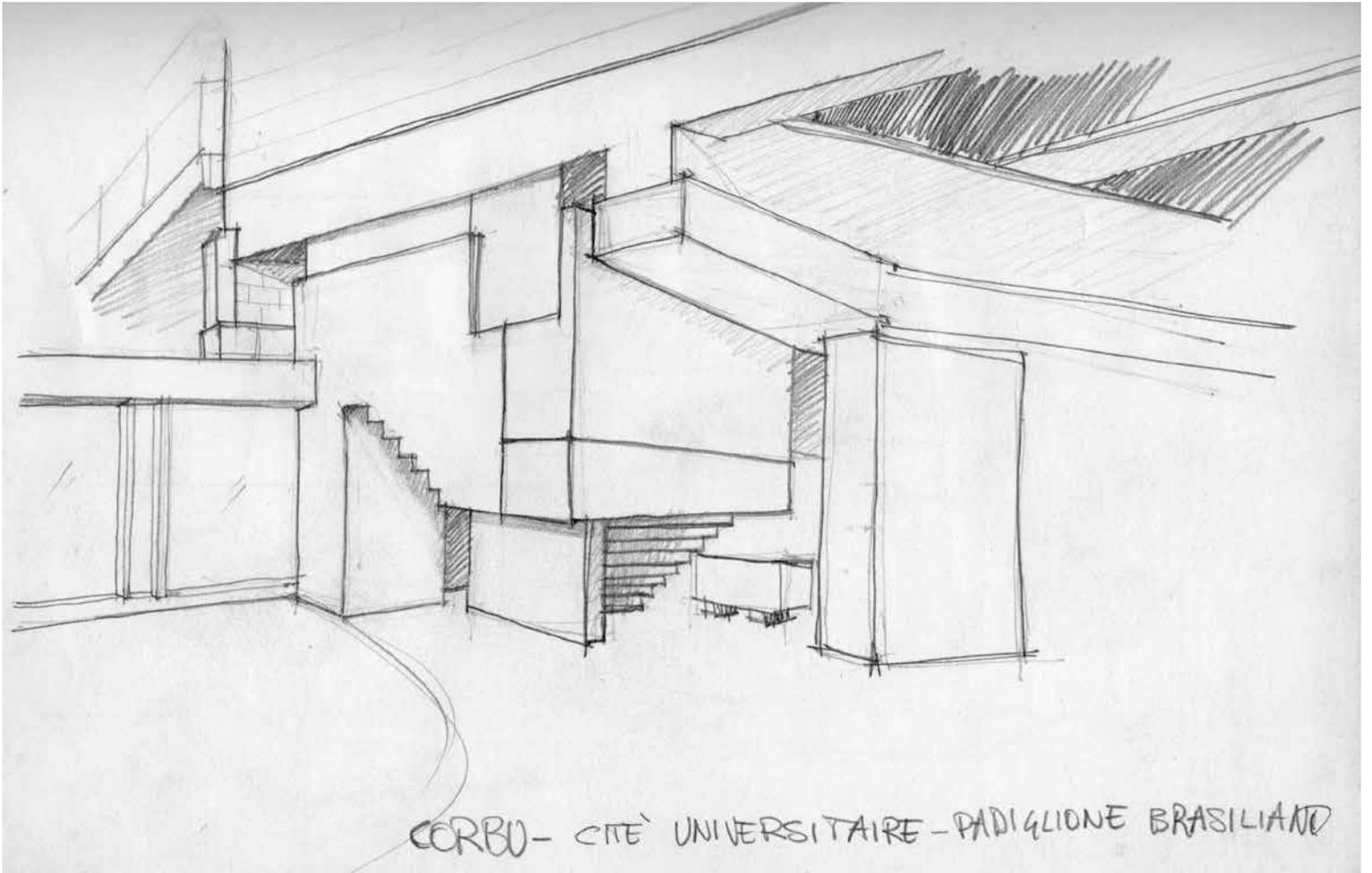
Herman Hertzberger nel libro *Lessons for students in architecture* (Hertzberger, 1991) – consigliabile non solo agli studenti – dedica un capitolo al tema definito “the in-between”.

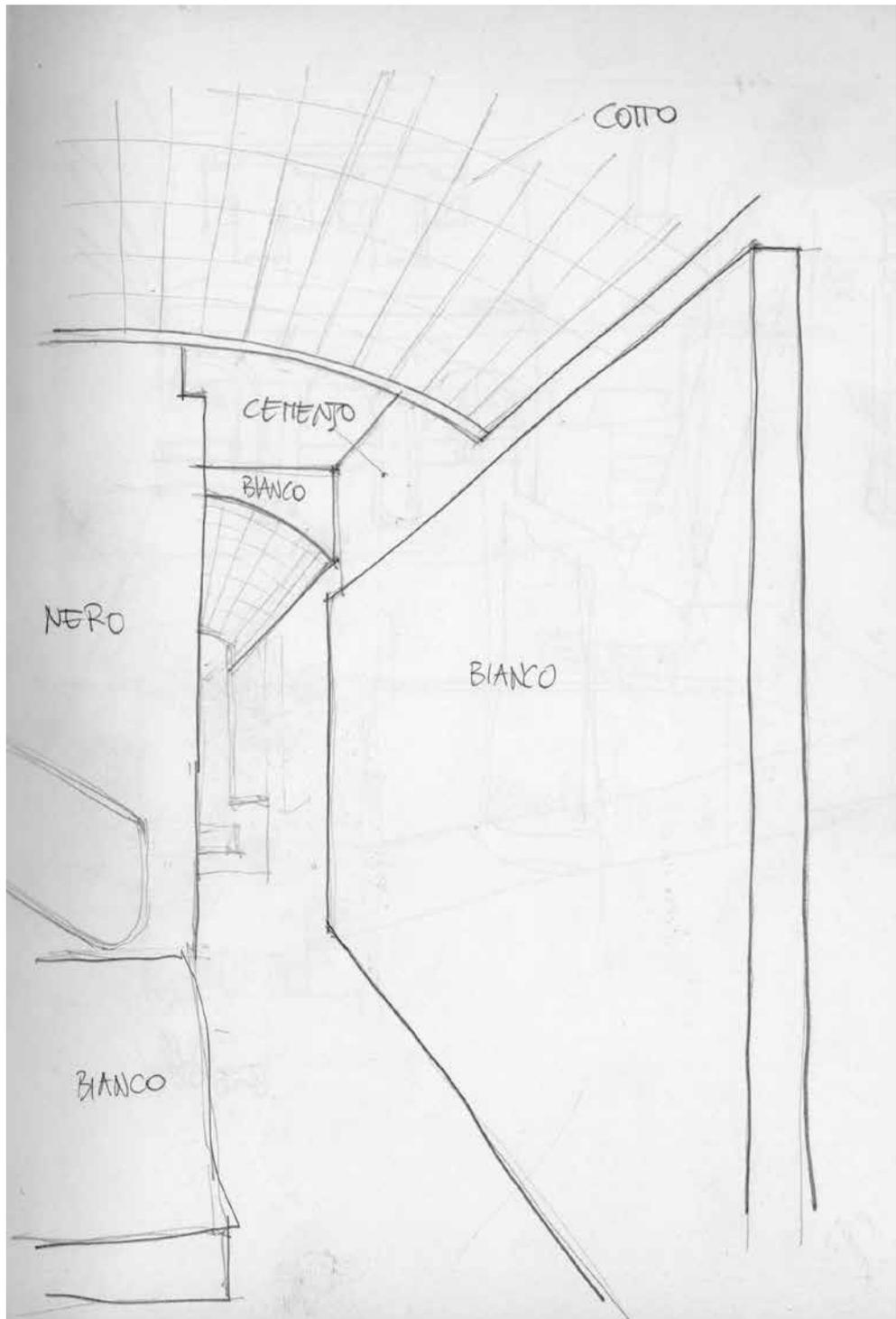
da sinistra

Schizzo di studio in loco dell'ingresso del padiglione svizzero alla Cité universitaire di Parigi di Le Corbusier. [Vittorio Prina].

Schizzi di studio in loco dell'ingresso del padiglione brasiliano alla Cité universitaire di Parigi di Le Corbusier. [Vittorio Prina].



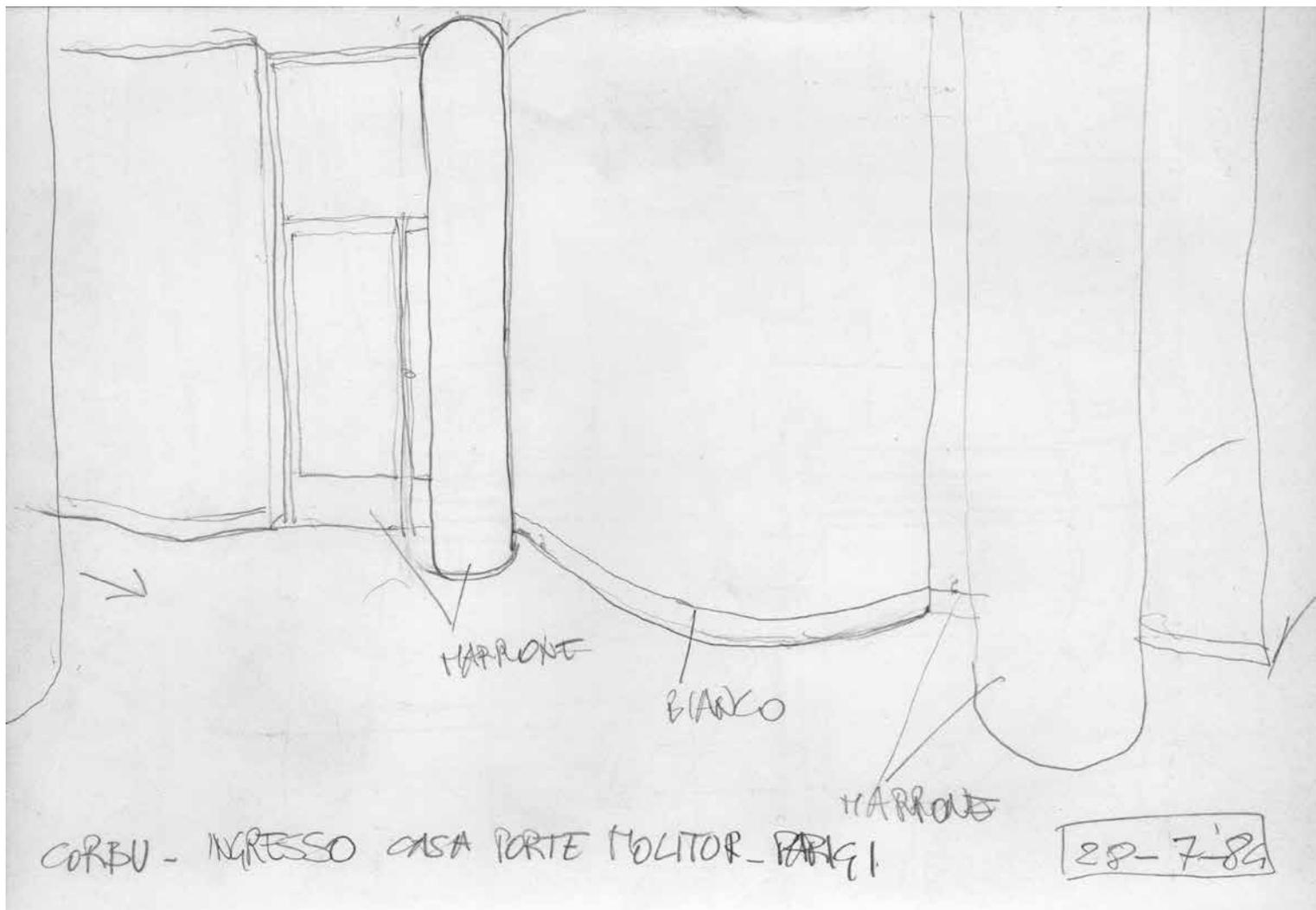




**da sinistra**

Schizzo di studio in loco dell'ingresso della casa Jaoul a Neuilly-sur-Seine, Parigi, di Le Corbusier. [Vittorio Prina].

Schizzo di studio in loco dell'ingresso dell'edificio alla Porte Molitor a Parigi di Le Corbusier. [Vittorio Prina].



### Riferimenti bibliografici

Aalto, A. (1926). *Dalla soglia al cuore della casa*. In Tuukkanen, P. (1994), *A contatto con Alvar Aalto*. Jyväskylä: Museo Alvar Aalto, 9-13.

dos Santos, J. P. (1993). *Alvaro Siza Work & Projects 1954-1992*. Barcelona: Gustavo Gili.

Salotti, G. D. (1981). *Bruno Taut Una casa di abitazione*. Milano: Franco Angeli.

Holmdal, G., Lind, S. I., Ödeen, K. (1981). *Gunnar Asplund Architect 1885-1940*. Stockholm: Byggeförlaget.

Grassi, G., (ed), (1989). *Heinrich Tessenow Osservazioni elementari sul costruire*. Milano: Franco Angeli.

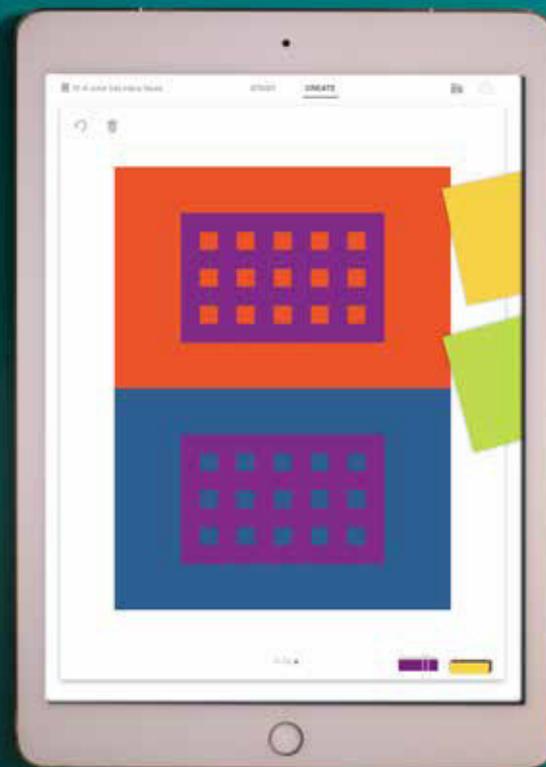
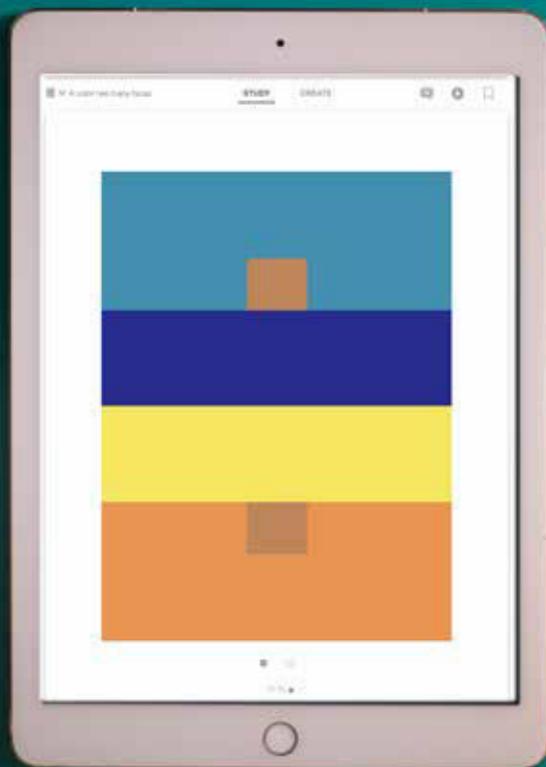
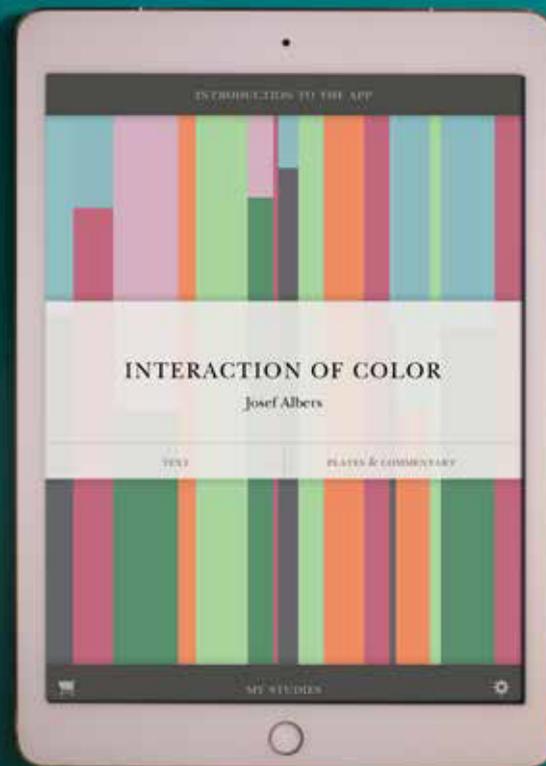
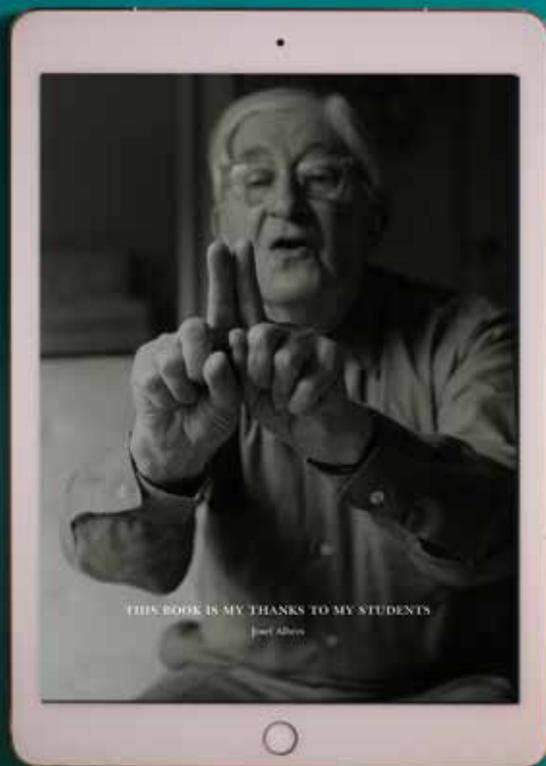
Hertzberger, H. (1991). *Lessons for students in architecture*. Rotterdam: 010 Publisher: 32-43.

Palazzolo, C., Vio, R. (1989). *Sulle tracce di Le Corbusier*. Venezia: Arsenale Editrice.

**Vittorio Prina**

*Architetto*

[vittorio.prina@libero.it](mailto:vittorio.prina@libero.it)



## PASSAGGI/PAESAGGI DELLA/NELLA MENTE

Cinzia Ratto

## Abstract

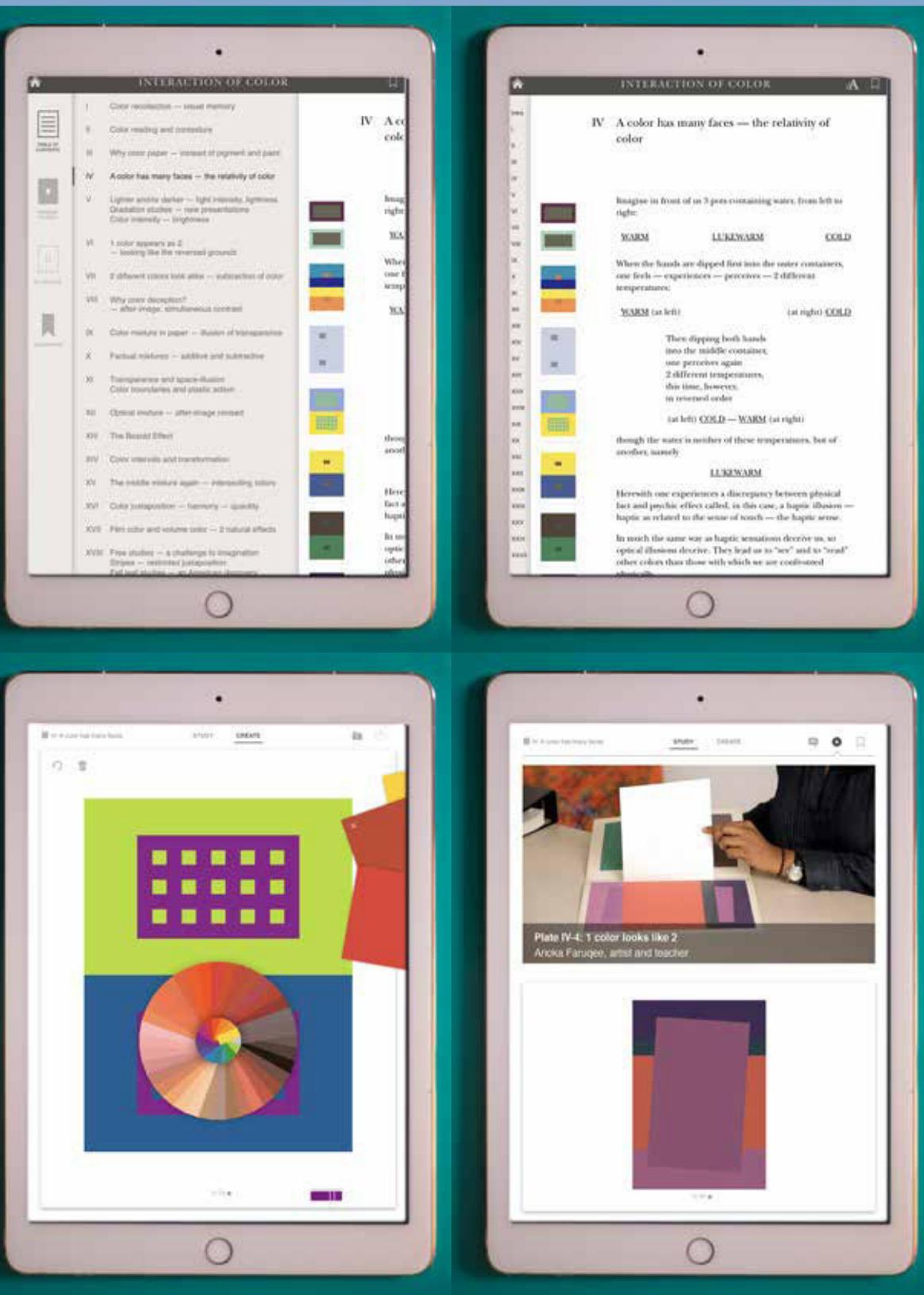
During our passage we change the landscape and how we describe ourselves.

The figure of Albers expresses this, from the Bauhaus to Black Mountain College and Yale University, 50 years after the print edition of *Interaction of Color*, celebrates it through a new interactive digital version for iPad, highlighting how art changes with us. It continually becomes more ethereal and intangible, inter-connected and contaminated by various mediums, languages, and cultures.

This is demonstrated by the performance and relational art of Marina Abramović, which transforms the role of who enjoys art, turning him into an actor or the intellectual works of Sol LeWitt, which tighten the bond with architecture giving priority to the idea over the execution. His paintings explode with color and present us with a new face of painting and of color itself that changes, as much in the materials that constitute it as in its expressive philosophy. Also, the dialogue between art and space that embraces it intensifies, emptiness becomes “site-specific” and suggests forms of fullness. Gestalt psychology had already discussed the relation between figure/background, positive/negative and has now left the discussion of the perception of beauty to the new frontiers of Neuroesthetics. Art slides and attempts to mix, defeat boundaries, even with literature with which it combines the narration. The dividing line between artists and writers is increasingly fleeting. Don DeLillo, Paul Aster, Sophie Calle as told by R. Pinto in *Artisti di carta* [Paper artists] attest to that.

The instruments of art themselves change and continually become more computerized. Digital paint, thanks to software development and the performativity of new tablets/touch screens, allows an ever more stylistically recognizable expression.

Sadly, the computer screen has become more and more present at the expense of relationships, increasingly absent, particularly during the Covid-19 era. We have all fallen inside a Hopper painting whose deafening silence calls on us. Ana Mendieta’s body prints-silhouettes in a natural environment and Minkkinen’s body-landscape, even back then, indicated the reconnection between us and nature as the answer. One cannot be healthy in a sick world. There is an urgent need to recognize “who and what, in the midst of hell, are not hell, then make them endure, give them space” (I. Calvino) because “there is gold, I believe, in this strange time. Perhaps there are gifts. Nuggets of gold for us. If we help one another” (M. Gualtieri).



Passaggi. Paesaggi. Trovo una assonanza. Col nostro passare nel paesaggio lasciamo tracce, cambiamenti. Nell'attraversare la storia, anche.

Penso alla Storia, ma dell'Arte, a come sia cambiato l'uomo nel raccontarsi, attraverso le sue diverse forme espressive. Prendo ad esempio la figura di Albers, dal Bauhaus al Mountain College, dai suoi laboratori e le sue sperimentazioni in ritagli di carta colorati all'attuale App per iPad "Interaction of colour", creata dall'Università di Yale per rilanciarne la ricerca e celebrarlo. Anche questo passaggio ci racconta di un mondo che cambia, come l'arte che lo esprime. Arte che nel suo evolversi si fa sempre più eterea, liquida, interconnessa, contemporanea; composta di media ed extramedia, impalpabile. Arte che diventa idea, concetto, ma anche gesto, denuncia di solitudine o ricerca di relazione.

Cambiamo anche noi che la fruiamo e se un tempo ci commuoveva una sfumatura di Vermeer, adesso è lo sguardo che ci fissa silenzioso di Marina Abramović a muoverci di emozione (*The Artist is Present* di Marina Abramović, 2010). Cambia anche il rapporto pubblico/artista e lo stesso spettatore diventa performativo: partecipa dell'opera, ne prende parte.

L'arte sembra portare a fine la Pittura, poi la rilancia, diversa, attraverso la supremazia del colore. Colore di un tempo, vivo e naturale, cangiante, che al più diventava "antico" e tinte piatte dell'oggi, immerse in una logica pubblicitaria, di tempi strettissimi di lettura, legate ad una fretta del vivere e dell'avere, subito, tutto, anche l'interpretazione cromatica (e magari l'esatto numero Pantone ad esso associato).

Tinta strettamente legata ai valori concettuali tinta-colore/identità dell'oggetto e della sua superficie, anche in termini tattili, così come ad eventuali emozioni-richiami sinestesici che può esprimere. Colore che oggi non invecchia più, ma si "sporca". Lo racconta Falcinelli nel suo bellissimo libro, (*Cromorama* di Riccardo Falcinelli, 2017). Colore che si porta dietro la sua storia, in una molteplicità di passaggi e scoperte, dall'impasto medioevale di terre naturali, attraverso le invenzioni chimiche delle tinte, fino alle scoperte scientifiche di

Chevreul ed alle molto più tarde serigrafie di Warhol. Colore che infine esplose con Sol LeWitt (1928-2007) con cui si consolida persino il legame fra arte ed architettura attraverso la supremazia del progetto intellettuale perché è questo, è l'idea, che prende il sopravvento sull'attuazione. L'artista è l'inventore, tanto che la riproduzione su parete, anche nel museo, può essere lasciata in mano a tinteggiatori, per quanto abili ed altamente specializzati, neo maestranze medievali della contemporaneità, perché la firma di LeWitt è certificata e quello che si vende è un contratto d'uso; l'idea più che l'abilità manuale dell'autore. L'arte dell'oggi si interroga sul dialogo, sempre più intenso, fra opera e spazio che l'accoglie fino a suggerirne le forme diventando "site specif", parte ineludibile dell'opera che sarebbe altra in un luogo diverso perché le forme colloquiano indubbiamente col vuoto che le ospita: positivo/negativo, figura/sfondo. Ce lo insegna anche la Gestalt che esplicita da un lato la complessità del nostro sistema percettivo e dall'altro, lascia il passo alle nuove scoperte neurologiche e alle loro relazioni con l'arte. Perché, come direbbe Matisse anche il solo «vedere è una funzione creativa che richiede uno sforzo». Il nostro cervello si interroga e interpreta l'arte così come attribuisce significato al reale, scegliendo fra le diverse ipotesi formulate in seguito a una sollecitazione. I più evoluti studi di neuro estetica, legati alla percezione della bellezza, affermano che la nostra mente utilizza sue parti distinte nella lettura delle immagini a seconda che queste siano realistiche od espressioniste, a seconda cioè che il colore delle forme risulti corretto o meno, se confrontato con la giusta attribuzione memorizzata. L'arte ha molto da raccontarci sul nostro funzionamento cerebrale e di come gli artisti in fondo siano un po' neuro esteti istintivi. La nostra elaborazione cerebrale, che agisce in parallelo, però, non è stata ancora in grado di raccontarci dove avvenga la coscienza, la sistematizzazione dei vari stimoli sensoriali e la loro totale messa a sistema. Oggi, le nostre sinapsi fanno probabilmente più fatica di ieri, nell'interpretare l'arte contemporanea dove la contaminazione tra i diversi medium, i diversi linguaggi, è sempre più viva, come l'interconness-

sione fra culture diverse, perché la globalizzazione si esprime anche nell'arte e domani ci sarà anche più chiaro, in uno sguardo all'indietro più consapevole.

Quella dell'ora è un'arte, sempre più senza appigli che scorre e cerca di amalgamare, impastare, sconfinare i confini, persino fra arte e letteratura, tra performance e romanzo, ad esempio, rendendo difficile capire chi sia lo scrittore e chi l'artista (vedi De Lillo e i suoi tanti romanzi "artistici" o le relazioni artistico-letterarie fra Sophie Calle e Paul Auster su cui dialoga Emilia Marasco, nelle sue lezioni all'Accademia di Belle Arti di Genova e di cui scrive Roberto Pinto in *Artisti di Carta*). Operazione artistica e romanzo hanno sempre avuto in comune il tema della narrazione, insita nell'umano. Entrambi hanno lasciato segni o cercano di interpretarne altri. Mi vengono in mente le passeggiate surrealiste o le mappe mentali legate al tema della città, al come cambia la lettura di quest'ultima o del territorio, se connessa alla memoria, al proprio vissuto interiore. Ognuno ha proprie mappe mentali legate agli spazi a seconda della sua esperienza emotiva, dei propri ricordi. Così piazze piccole possono prendere dimensioni eterne se legate a emozioni profonde o spazi ampi possano risultare claustrofobici, se collegati al ricordo del disagio. La mia, di memoria, mi rimanda dalle passeggiate surrealiste a quelle silenziose, disegnate da Joanna Concejo, artista ed illustratrice e di come sia sempre più stretto il rapporto fra Arte ed Illustrazione, fra Illustrazione e Media contemporanei. È innegabile lo sviluppo dell'illustrazione digitale che nel giro di pochi anni, ha trasformato le prime acerbe immagini non analogiche, esanimi e impersonali – meri collage di sovrapposizione – in espressione digitale personalizzata, propria di ciascun autore.

L'uso, inizialmente freddo dei software, anche grazie ad una sempre maggiore conoscenza degli stessi ed al loro continuo sviluppo ed aggiornamento da parte delle case produttrici, si è evoluto verso risultati sempre più caldi e personalizzati, aprendo nuove porte all'espressione personale ed alla sperimentazione tecnico-artistica. Tavole grafiche touch screen, sviluppi diversificati nelle grip fra matite o penne digitali e superfici

degli schermi, miglioramenti di attriti e scorrevolezze, per non perdere la sensazione tattile della carta, hanno permesso risultati sempre più corrispondenti all'idea. Le illustrazioni digitali non sono migliori o peggiori di quelle analogiche; solo possibilità diversa a livello tecnico. Entrambe interagiscono e continuano a influenzarsi. Trovo interessante a riguardo, come modalità tecnologiche, dovute ad esempio all'elaborazione per livelli, utilizzata da molti programmi digitali, stiano fortemente influenzando anche l'operatività manuale, sia nella filosofia che nell'ideazione, di diversi processi operativi, imparati al computer e traslati nell'analogico e non solo viceversa. Un esempio di utilizzo sempre più personale e di gran classe, inequivocabilmente associabile al suo autore, è rappresentato dalla ricerca artistica del messicano Gabriel Pacheco, illustratore di fama internazionale, attuale direttore artistico della Scuola internazionale d'Illustrazione di Sarmede le cui immagini esprimono una ricerca tecnica ed espressiva che ha trovato nel digitale una sua cifra elegante e raffinata.

Legato al digitale, ma da cui non si salva nemmeno l'illustrazione classica, è il passaggio dall'originale alla sua riproducibilità. Per le tavole in carne ed ossa o carta e colore, una buona parte della responsabilità, nel passaggio dall'originale alla sua riproduzione, è dovuta alla scansione ed alla corretta calibratura dei diversi dispositivi di visualizzazione e stampa dell'immagine dove la preparazione e professionalità del tipografo ha un ruolo non banale o secondario. Nel caso dell'opera digitale o immateriale, senza tirare in ballo gli Impressionisti ed il mutevole variare del colore a seconda della luce in cui è immerso o senza iniziare a parlare della costanza del colore a livello percettivo, la corrispondenza della copia all'originale è ancor più messa in discussione dalla banalissima impossibilità di verificare la corrispondenza tra copia stampata e prototipo quando questo sia già di suo immateriale e difficilmente identico a se stesso se visionato su device diversi o schermi differenti, non perfettamente calibrati.

Questo schermi, di fronte ad uno dei quali anche ora mi ritrovo seduta, mi riportano alle poche (o nulle) passeggia-

te, nostre, di questi giorni infettati non solo dal virus, ma anche, indubbiamente, da una solitudine più stringente e mi domando se impareremo mai, prima di perderle, quanto siano indispensabili le piccole cose, i piccoli affetti, i piccoli gesti, che sono sempre quelli che fanno la differenza: un tono di voce, una carezza, un po' di clemenza. Un darci tempo.

Così mi viene spontaneo, attraverso la solitudine e l'isolamento, passare dalle illustrazioni, ai quadri e all'incomunicabilità dei personaggi di Edward Hopper ed a quelle sue architetture che paiono replicare quelle in cui, in questo presente stretto, ci sentiamo rinchiusi, come riflessi in un film fino a ieri inatteso, attori di un'altra vita.

Eppure come Hitchcock fu capace di trasformare la *House by the Railroad* di Hopper nella casa di *Psycho*, anche noi possiamo essere in grado di immaginare un futuro diverso, un'altra pellicola in cui esistere, ma che non sia per forza un thriller. Perché le tante esistenze ritratte nei quadri dell'artista statunitense, esteriormente perse in qualcosa di incomunicabile, ciascuna ritagliata nel suo spazio, non è detto che siano senza speranza, forse, semplicemente attendono. Un silenzio può anche parlare, come uno scatto fotografico: inquadratura senza audio, ma non muta. Può contenere voci ed urla, come lo scatto epocale di R. Drew: *The Falling Man*, la foto dell'uomo che cade, dalle torri gemelle.

Penso al passaggio storico e culturale che va dalle Torri gemelle al Covid-19. Da un attentato a una pandemia. Come ci hanno cambiato questi passaggi? Che paesaggio lasciano in noi? Penso ai valori diversi del concetto di silenzio: la foto di Drew, un quadro di Hopper, quello condiviso delle nostre giornate.

Dall'assenza di rumore, ritagliata nella foto, da quella sospensione atemporale dell'uomo che cade, di un memorabile 11 settembre 2001, alla sospensione emotiva dell'uomo di marzo/aprile 2020. Diciannove anni di vita. Dall'uomo che precipita da un grattacielo, all'uomo che cade dentro se stesso. Un uomo a testa in giù, un corpo rovesciato davanti a un'architettura sperticata. Un uomo solo in una casa, retto o seduto o in un letto di ospedale, sdraiato, un altro uomo accanto ad aiutarlo, piegato, su di lui e in se

stesso. Tutti inermi, in modo diverso.

Collego questi uomini e vedo un altro corpo, quello di Rafael Arno Minkkinen: l'uomo paesaggio. Questa volta sono una serie di autoscatti, in bianco e nero, una ricerca di rappresentarsi, ma più che di corpo individuale, mi pare si stia parlando di un corpo collettivo alla ricerca di una rappresentazione estetica compositiva, ma anche di un ritrovato senso, di un cercato, nuovo rapporto con qualcosa cui apparteniamo, da sempre. Corpo come paesaggio. Rafael Arno Minkkinen è fotografo di passaggi umani nel paesaggio naturale. Racconta il suo passare attraverso la materia naturale: neve, terra, acqua.

Il corpo-paesaggio maschile di Minkkinen mi rimanda per alterità e contrasto, ma anche per complementarità ed assonanza a quello, spesso assente, raccontato per vuoti, di Ana Mendeta, che nel suo passaggio si imprime, letteralmente, nel paesaggio: Siluetas, orme impresse nella terra, sia essa zolla, neve o erba. Trovo queste immagini filosoficamente non lontane dagli attraversamenti del corpo umano nell'acqua blu delle profondità marine o sotto i ghiacci bianchi di laghi gelati, alla ricerca di nuovi silenzi e nuove sensazioni. Qui è l'esperienza emotiva a lasciare passaggi e paesaggi interiori, come quella vissuta da un gruppo di apneisti. Per loro i silenzi sottomarini, si sono disegnati di suono: gli abissi oceanici si sono aperti al canto delle balene. Lo raccontano i loro sguardi, attraversati di commozione, appena emersi da un tuffo condiviso con i grandi cetacei. È lo sguardo, raccontano, di una profondità interiore ritrovata, nel sentire di nuovo la voce della natura. Per loro è urgente condividere, per tutelare: davanti a una bellezza indicibile, si sente necessità di narrarla perché non vada persa. Anche per noi è un'urgenza. È ineludibile, più che mai attuale, al tempo del Coronavirus, l'esigenza di un legame, di un rispetto, più stretto con la Madre terra. C'è desiderio profondo di un film diverso in cui esistere, da immaginare insieme ed è forse questo tempo fermo il momento per iniziare a girarlo. C'è esigenza autentica, di un rapporto ritrovato, ricucito. Vorrei inciampare all'improvviso in un filo di Arianna che ci riportasse ad un Noi, a causa o grazie ad un maledetto virus che

lascia segni e domande che interpellano e cercano risposta. Desidererei che la perdita di tante vite potesse assumere significato, avere riscatto.

Mi domando se può esistere un paesaggio verso una città più naturale e un rapporto fra etica ed economia, come ipotizza Amartya Kumar Sen (Premio Nobel 1998 per l'economia). Mi chiedo se potrà, il passaggio, attraverso una pandemia, attraverso una setacciatura, nel fango della morte e del dolore, aiutarci a scoprire le pagliuzze d'oro del futuro che pure esistono in questa melma oscura. Come direbbe Calvino, saremo capaci di «riconoscere chi e che cosa, in mezzo all'inferno, inferno non è, e farlo durare e dargli spazio?»

Ho fiducia che tutto questo dolore sia anche un'opportunità, perché penso, con le parole di Mariangela Gualtieri (poesia *9 marzo 2020*), che ci sia «dell'oro, credo, in questo tempo strano. Forse ci sono doni. Pepite d'oro per noi. Se ci aiutiamo». Sta solo a noi, come abili cercatori d'oro nell'America dei pionieri, saperlo riconoscere e custodire, perché siamo ancora in tempo per trasformare questo «adesso» e traghettarci in un «dopo» di un'umanità diversa.

In gioco c'è ben di più che il futuro dell'Europa. Non c'è da chiedersi dove sia Dio, ma piuttosto rispondere alla (sua?) domanda: «dove sei uomo?»

In quale passaggio siamo? Non c'è risposta data, possiamo però sceglierla e costruirla, insieme.

## Riferimenti bibliografici

Albers, J. (2013). *Interazione del colore - esercizi per imparare a vedere*. Milano: Il Saggiatore [Albers, J. (1963). *Interaction of color*. New Haven, USA: Yale University].

Bocompagni, S., et al., (ed), (2013). Josef Albers. *Arte come esperienza: i metodi di insegnamento di un maestro al Bauhaus*. Cinisello Balsamo: Silvana Editoriale.

DeLillo, D.R. (2017). *L'uomo che cade*, Tradotto dall'inglese da M. Colombo. Torino: Einaudi [DeLillo, D.R. (2007). *Falling man*. New York: Charles Scribner's Sons].

Falcinelli, R. (2017). *Cromorama: come il colore ha cambiato il nostro sguardo*. Torino: Einaudi.

Fox Weber, N., De Chirico, F., et al., (eds), (2013). *Josef Albers - Spiritualità e rigore*. Cinisello Balsamo: Silvana Editoriale.

Minkkinen, A.R. (1997). *Body Land*. Milano: Motta.

Pinto, R. (2016). *Artisti di carta*. Milano: PostMediaBooks.

Poli, F e Bernardelli, F. (2016). *Mettere in scena l'arte contemporanea*. Cremona: Johan & Levi.

Sen, A. K. (2006). *Etica ed economia*, Tradotto dall'inglese da S. Maddaloni. Bari: Laterza [Sen, A. K. (1987). *On Ethics and Economics*. Oxford: Basil Blackwell Publishing Ltd].

Zeki, S. (2007). *La visione dall'interno. Arte e cervello*, Tradotto dall'inglese da P. Pagli e G. De Vivo. Torino: Bollati Boringhieri [Zeki, S. (1999). *Inner Vision. An Exploration of Art and the Brain*. Oxford-New York: Oxford University Press].

Zeki, S. (2008). *Con gli occhi del cervello. Immagini, luci, colori*. Roma: Di Renzo Editore.

Zeki, S. e Balthus (1999). *Balthus o la ricerca dell'essenziale*, Tradotto dall'inglese da A. Valcalda. Genova: Graphos [Zeki, S. e Balthus (1995). *Balthus on la quête de l'essentiel*. Parigi: Les belles lettres/Archimbaud Éditeur].

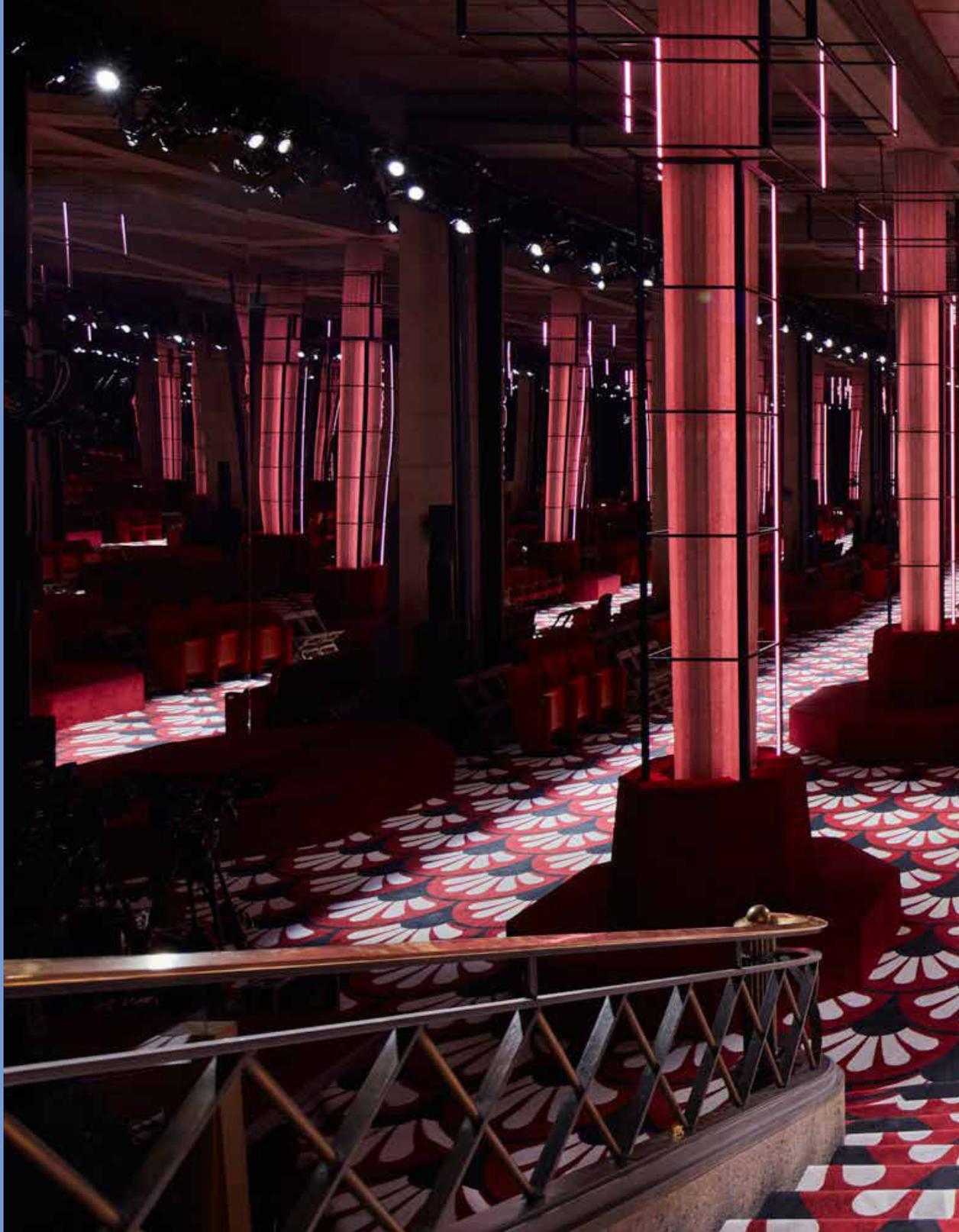


### Cinzia Ratto

Architetto, Ph.D

Docente di Disegno e Storia dell'arte nella scuola secondaria superiore.

[cinzia.ratto@ferrarispancaldo.net](mailto:cinzia.ratto@ferrarispancaldo.net)



**RUN-WAY/TURNING-PLACE.  
LE PASSERELLE COME ALLESTIMENTI  
TEMPORANEI PER IL TRANSITO NELLO  
SPAZIO E NEL TEMPO DI IDEE E  
PERSONE E COME MEZZO  
PER LA MUTAZIONE DELLA CITTÀ  
E DELL'ARCHITETTURA**

Margherita Maria Ristori



Miu Miu, AW20, *Hued Colonnade*.  
[Photograph by Agostino Osio, Courtesy of OMA].



## Abstract

The word *passage* or *passing* define the space, that implies a change. This transformation must be considered as a spatial modification and theoretical process, as a tangible structure, built-up for the transit of matter and immaterial – objects, people and ideas – and as an obsolescent and temporary installation. Yesterday as today, the catwalk – organically integrated into the fashion show system – is one of the elements that can be related to this definition of *passage*. The runway defines itself semantically as the place used for the transit and circulation of ideas, objects and people: in French *passerelle* derives from *passer*, to pass. Moreover, we can find the concept of road, way, and motion towards a change in the English word runway or catwalk. The transformation does not only take place in terms of objects and concepts, but also in experiencing and perceiving the urban and/or architectural space, since today we are watching fashion shows, which are set in the

built environment and which temporarily modify its space and functions by their spectacular installations.

The study investigates, through the analysis of case studies, the catwalk as a communication way as a material (models and products) and immaterial (ideas and concepts) passage and finally as an element of architectural and urban transformation, when it is placed in unusual contexts (schools, squares, etc.).

The word *passage* is also related to both the metric and conceptual dimension that characterizes the fashion show system in time and space: there is a passage from micro to macro scale, from the *pandore*, of the European courts in the 17th and 18th centuries, to the today's fashion shows, born with Le Minart of 1913 by Paul Poiret.

Therefore, we come from the reproduction on a small scale (micro) of design objects (clothing), which is achieved with the *pandore* and which finds an elite audience, to the macroscopic dimension of the fashion show



system, in terms of the set – the city – and of communication. Nowadays, more steps of scale are made thanks to technology: with video projections and mobile devices.

The anthology includes the works of Bureau Betak and AMO. Real scenarios and dream proposals are alternated in a review of examples, related to the most recent shows of haute couture.

The catwalk, presented in these terms, shows itself as a way of *passage* and transformation (of traditions, scale and architectural and urban spaces) and therefore as a turning point, a turning-place!

Con *passaggio* o *di passaggio* si definisce quello spazio, quell'intervallo, che implica una trasformazione, un mutamento, inteso sia come modificazione spaziale e iter concettuale, sia come tangibile costruito, per il transito della materia e dell'immateriale – oggetti, individui, idee e principi – nonché come allestimento obsolecente e temporaneo e dunque *di passaggio*.

Ieri come oggi, uno degli elementi riconducibili a tale definizione è la passerella, organicamente conglobata nell'alveo del sistema sfilata. Dal francese *passerelle*, derivato di *passer*, passare, tale spazio incarna e si autodefinisce semanticamente, come il luogo per eccellenza adibito al transito e alla circolazione di idee, oggetti e persone. Ancora, è nell'accezione anglofona del termine – *runway* o *catwalk* – che si rinviene il concetto di strada, via, mezzo, passo e dunque di moto verso un cambiamento, nella voga e nel *modus vivendi*, che investe e veste la realtà contemporanea.

La trasformazione non avviene solo in termini di moda, oggetti e concetti, ma anche nell'abitare, nel vivere e percepire lo spazio urbano e/o architettonico, giacché oggi più che mai si assiste a *défilés*, che con i loro grandiosi allestimenti, si innestano insolitamente nel costruito, modificandone temporaneamente lo spazio e la funzione.

Nell'antologia dello scenario contemporaneo si annoverano le realizzazioni di Bureau Betak – tra le maggiori società di produzione di eventi speciali e sfilate di moda – ed un *exemplum* di nomade allestimento temporaneo è da rinvenire nello show AW20 di Kenzo. Una struttura tubolare in materiale plastico trasparente si snoda originando una labirintica rete di percorsi, che si dispiegano lungo il parterre dei giardini dell'Institut National de Jeunes Sourds di Parigi. Immediata è la percezione dell'antitetico contrasto, che si materializza tra lo storico giardino dell'istituto parigino, circondato dalle tradizionali architetture urbane, e la leggera ed evanescente passerella, espressione di contemporaneità e di transitorietà. L'allestimento è un oggetto nomade, così come nomade è lo spirito che permea tutta la collezione *Going Places*, ispirata al tema del viaggio, che segna il debutto di Felipe Oliveira Baptista in Kenzo (Marelli,

2020). Tale produzione non rappresenta solo un paradigma di dialogo tra costruito e installazione temporanea, ma anche l'incipit, il manifesto, della rinnovata politica progettuale dichiarata da Betak. Infatti, in occasione del circuito della settimana della moda parigina dell'autunno-inverno 2020, il fondatore, Alexandre, ha annunciato che ogni passerella, mostra ed evento supervisionato dalla propria agenzia sarà eseguito secondo le pratiche di sostenibilità di più alto livello. L'iniziativa, che mira a ridurre le emissioni di CO<sub>2</sub> del 25% entro il 2021 e che farà così ottenere la certificazione ISO 20121 all'agenzia, include, tra le misure ricomprese nella promessa, il riutilizzo del 100% dei set e la completa omissione della plastica monouso. Pertanto, tale allestimento, con il suo peregrinare nomade di città in città, non solo si innesterà in più spazi variandoli, ma muterà anche esso stesso con le sue funzioni – da passerella a pop-up – incarnando alla perfezione l'idea di trasformazione e *di passaggio* (Morris, 2020).

Legati al *prêt-à-porter* sono gli allestimenti realizzati da OMA/AMO a Parigi, che rappresentano il connubio sinergico tra l'alta moda italiana – Prada Group – ed il mondo dell'architettura contemporanea – Rem Koolhaas. Se la produzione dello show AW20 di Kenzo costituisce un esempio di allestimento che si innesta negli esterni di un edificio storico e che, dunque, dialoga con il retroterra urbano circostante, i *défilés* della casa di moda Miu Miu, invece, rappresentano la radicale trasformazione interna di un edificio landmark. Più allestimenti nel medesimo statuario spazio: Palais d'Iena, progettato nel 1937 dall'architetto August Perret, oggi sede del Consiglio economico, sociale e ambientale e della Camera di commercio internazionale ed espressione della rigorosa «“poetica” del cemento armato» (Biraghi, 2008: 149-156). Per la sfilata AW20, *Hued Colonnade*, AMO assale la sobrietà del costruito con l'audacia di texture decorative policrome: l'originale pavimento bianco dell'ingresso è rivestito con un ornamentale tappeto in forte antitesi con il monumentale ambiente circostante, sia sotto il profilo formale che materico. Il rivestimento attraversa tutto il palazzo, nell'Hypostyle e nel Pas Perdu cingendo l'ingresso e la grande scalinata. Le colonne del Palais



sono bagnate di luce, grazie ad una struttura metallica con led applicati, e ai piedi sono coronate da plinti in velluto, contrappunti visivi e sedute per gli spettatori. Ancora, il rigore delle colonne è spezzato da sedili recuperati da sale cinematografiche e tutta la stravagante composizione è amplificata all'infinito da specchi posti su entrambi i lati. Dunque, la produzione rappresenta l'esito esuberante di un intervento di interior, che per i soli principi, contrasta con l'alveo in cui si innesta: Palais d'Iena, *exemplum* di un'architettura, quella del *béton armé*, intesa innanzitutto come struttura (Miu Miu, 2020). L'abilità di trasformazione e stravolgimento dello spazio architettonico mediante l'allestimento di moda, trova ulteriore conferma nella sfilata SS20, *Un-palace*, in cui AMO scompiglia il rigore della Salle Hypostyle con l'innesto di un'istallazione decentrata, che, occupando due delle tre navate del salone, rivoluziona l'impianto compositivo degli spazi: una sinuosa scala, inserita nella

grandiosa gradinata originale, grazie alla sua direzione obliqua, diviene focus della composizione e modifica l'originale simmetria della sala. Ancora, due tribune speculari affiancano la passerella, scandita dalle solenni colonne rivestite in OSB e caratterizzata da una pavimentazione, in cui è manifesto il contrasto tra materiale industriale (OSB) e lavorazione pregiata (intarsio) (Miu Miu, 2020). Tali esempi rappresentano solo i più recenti casi di innesti che rivoluzionano, trasformano, momentaneamente lo spazio architettonico ad opera di AMO per Miu Miu; un altro esempio, in tal senso, è rappresentato dal defilé SS16, *Timeless Ruin*, in cui un brutale volume metallico nelle cromie di oro e argento e scavato con archi e aperture, costituiva fondale e sviluppo della passerella (Kwok, 2015).

Ancora, ai due esempi parigini rappresentati dalle installazioni realizzate presso i giardini dell'Institut National de Jeunes Sourds e Palais d'Iena se ne somma un ulteriore: lo show SS20 di Saint Laurent,

la cui produzione è stata realizzata da Bureau Betak nella cornice dei giardini del Trocadéro di Parigi. L'allestimento consiste in una sfilata di 414 lucenti e opalini fari orientabili, che illuminano il profondo cielo scuro su cui si staglia l'iconico edificio della Torre Eiffel, bagnata da una calda luce antitetica a quella dell'istallazione di moda (Morris, 2020). Contrasti di caldo e freddo, di luci e di ombre costituiscono l'effimero ed impalpabile, ma quanto mai suggestivo e drammatico, allestimento di moda, che non solo si integra organicamente con il contesto urbano preesistente, ma che trasforma l'alveo in elemento essenziale, scheletro e acme di tutto lo spettacolo di moda.

Miu Miu, SS16, *Timeless Ruin*.  
[Photograph by Alberto Moncada, Courtesy of OMA].

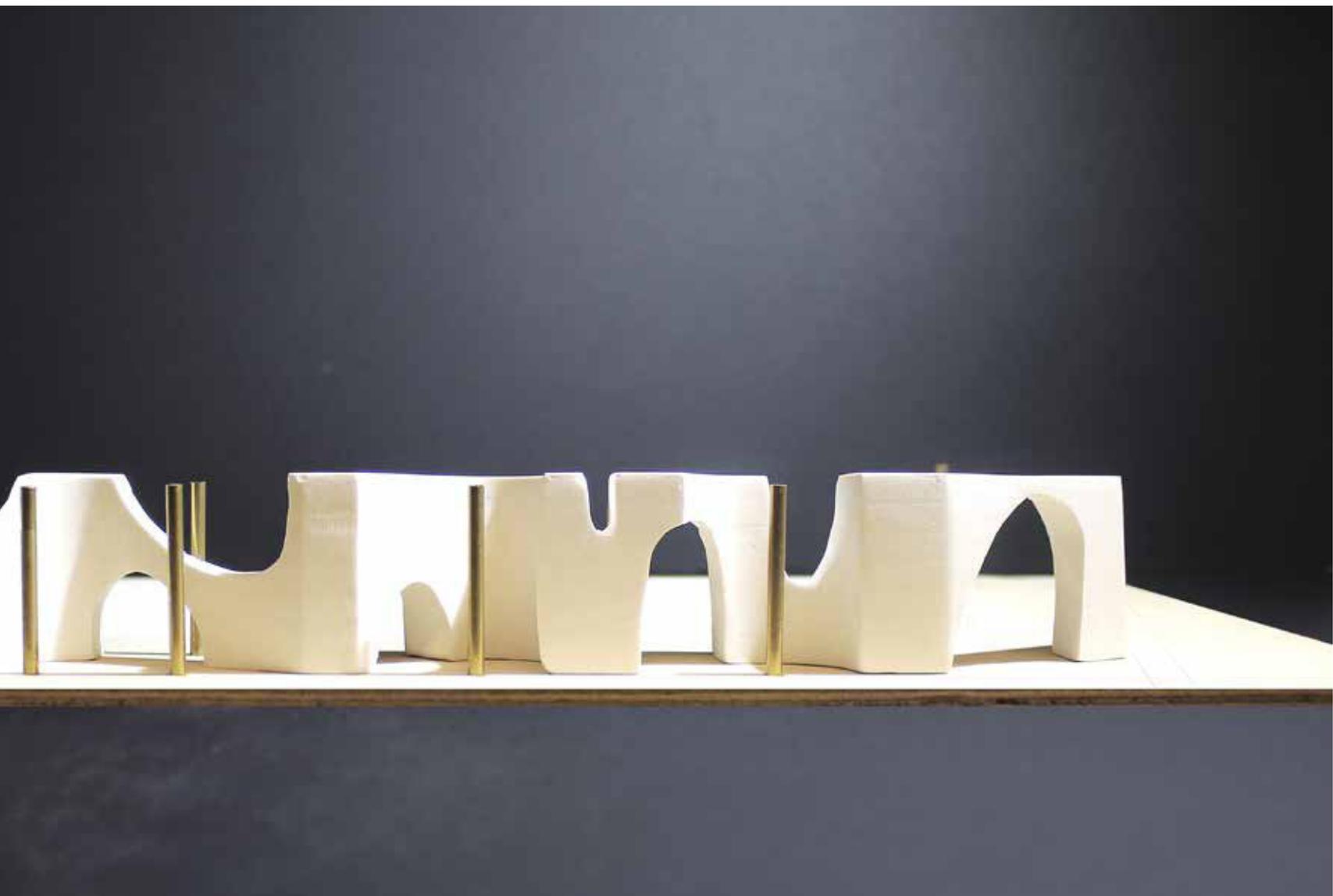
Un altro *exemplum* di allestimento di moda, che si relaziona con il contesto urbano e, più specificatamente, con un'architettura landmark, lo si trova, compiendo un salto temporale e spaziale, nello show Louis Vuitton per la Cruise Collection 2017. La designer Es Devlin, in sinergia con il direttore creativo di Louis Vuitton, Nicolas Ghesquière, ha concepito una policromatica passerella presso il Museo d'Arte Contemporanea Niterói di Rio de Janeiro, opera iconica del modernismo, progettata da Oscar Niemeyer e completata nel 1996. Devlin ha affermato di aver concepito un ambiente «in direct response to Niemeyer's ground-breaking futurist architecture and to the extraordinary urban and natural geography that surrounds it [...] The protagonists of the show treat the Niemeyer museum as an observatory to the future» (Winton, 2016). La passerella percorsa dalle modelle riverbera lo schema dell'edificio, a sua volta progettato da Niemeyer per riecheggiare gli affusolati rilievi topografici circostanti: sinuose forme lineari guidano lo sguardo verso la profondità del mare e del paesaggio roccioso al di là di esso. Le sedute sono ispirate da disegni originari di Rio de Janeiro, città che celebra lo spirito della “gambiarra”, intraprendenza, mentre più sottile è l'adattamento dell'edificio di Niemeyer: la rampa d'accesso al museo, già cremisi, è rivestita con un tessuto rosso per rendere *pop* il design esistente (Finn).

Nell'antologia degli allestimenti di moda *di passaggio*, oltre ai già citati, se ne annoverano molti altri, tra i quali quello di Jil Sander womenswear SS20 all'Accademia di Brera di Milano, con la produzione di Back of the house, in cui lattescenti dune investono la pavimentazione della corte del palazzo milanese e costituiscono il transitorio scenario del *defilé*, quello di Thom Browne SS20 presso l'École Nationale Supérieure des Beaux-arts di Parigi, in cui lo spazio è investito da bianchi volatili e la pavimentazione ricoperta da candide rose, ancora, quello di Rick Owens SS20 presso il Musée de l'Art Moderne de la Ville di Paris, con allestimento di *La mode en images*, in cui una nuvola di bolle di sapone scivola sullo specchio d'acqua antistante l'ingresso al palazzo e, infine, quello di Prada menswear SS20 presso il Silo Hall di Shangai,



caratterizzato da uno psichedelico gioco di luci progettato da AMO (Han, 2019; Hitti, 2019). Alla rassegna di scenari reali si aggiunge la proposta onirica di AMO per Parigi: una piattaforma circolare immersa nel centro della Senna, che con gradinate concentriche crea un suggestivo vortice che discende nel fiume (Howarth, 2016).

In conclusione, dagli esempi riportati emerge un'idea di passerella da interpretare come luogo *di passaggio*, come mezzo di comunicazione – di idee e concepts nell'ambito del design e del *modus vivendi* – e fisico – laddove figure e modelli sartoriali si esibiscono alla platea degli astanti – ed infine come elemento di trasformazione a livello architettonico e urbano, allorquando si innesta in contesti inediti, giacché spesso adibiti nella prassi ad altri scopi: scuole (Institut National



de Jeunes Sourds, École Nationale Supérieure des Beaux-arts di Parigi e Accademia di Brera), piazze (Trocadéro), musei (Museo d'Arte Contemporanea Niterói e Musée de l'Art Moderne de la Ville), palazzi (Palais d'Iena). Gli allestimenti concretizzano mutazioni e sono capaci di integrarsi nel luogo organicamente, di sovrastare e riconfigurare storiche architetture e landmark territoriali (Palais d'Iena, Trocadéro, ecc.) nonché di valorizzare o pubblicizzare i luoghi di riuso e di riconversione urbana (Silo Shanghai). Le passerelle di moda, inoltre, forniscono preziosa occasione per osare e spericolarsi in interventi esuberanti nel costruito, così da promuovere opportunità di sperimentazione ed avanguardia.

Il termine *passaggio* è da ricondursi anche ad una dimensione prettamente metrica, le cui modificazioni di scala emergono da

un breve excursus storico-temporale.

I défilés costituiscono un'invenzione degli ultimi decenni dell'Ottocento – sarà Charles Frederick Worth, padre dell'haute couture, a rivoluzionare il mondo della moda con l'uso di modelle, *demoiselles mannequin*, del concetto di collezione e di etichetta firmata – infatti, nelle corti europee del Seicento e Settecento le novità di voga circolavano attraverso la stampa specializzata e le *poupées de mode*, in scala reale (pandore) o miniaturizzata (Cantoni, 2015; SAN 2018). Le puppe, esibite nelle boutiques di rue Saint-Honoré di Parigi costituivano il mezzo *di passaggio* attraverso cui modelli e collezioni di moda venivano comunicati in tutta Europa ad una elitaria platea di destinatari; un passaggio di scala, dunque, dal reale alla miniatura (Cantoni, 2015). Risale, invece, al 1901 il primo allestimento di architettura a sca-

la reale, quando Lady Duff Gordon con la casa di moda Lucile introduce, nel suo spettacolo di moda *Gowns of Emotion*, il concetto di sfilata, nell'accezione contemporanea: per la prima volta sono introdotti musica, luci e soprattutto un proscenio, dunque, un vero e proprio allestimento di moda (Margaria, 2018). Ma si assiste ad un ulteriore passaggio di scala, da macro a micro, dopo il secondo conflitto mondiale, quando le puppe conoscono una straordinaria riscoperta. Le istituzioni francesi del tempo si imposero, infatti, l'obiettivo del riavvio del ciclo moda-mondo con la riconquista della centralità nel settore di

Miu Miu, SS16, *Timeless Ruin*. Modello. [Image courtesy OMA].

Parigi, ma in assenza dei capitali necessari per l'organizzazione di sfilate, tali da scaturire meraviglia e clamore in tutto il mondo, si ricorse ad un brillante escamotage: furono impiegate 200 *poupées de mode*, bambole di circa 70 cm realizzate in fil di ferro e gesso ad opera dello scultore catalano Joan Rebull. Parteciparono alla creazione degli abiti le maggiori maison parigine dell'epoca – Piguet, Schiaparelli, Vionnet, Balenciaga, Fath, Cartier e Van Cleef & Arpels – mentre ad opera di Christian Bérard, Jean Cocteau e Boris Kochno furono realizzate le scenografie, che riproducevano scorci di Parigi e paesaggi immaginari, dando vita ad un ulteriore passaggio di scala: macro-micro. L'esposizione itinerante e, dunque, *di passaggio*, *Theatre de la Mode*, vide la luce presso il Papillon Marsan del Louvre (Cantoni, 2015). Ancora, le sfilate sono destinate ad un ulteriore passaggio di scala, micro-macro, con l'istituzione degli odierni spettacoli di moda, che originano da *Le Minart* del 1913 di Paul Poiret (Margaria, 2018). Dunque, dalla riproduzione in scala ridotta (micro) degli oggetti di design quotidiano (indumenti), che si realizza con le pandore e che trova una ristretta ed elitaria platea di destinatari, si giunge ad una dimensione macroscopica del sistema sfilata, sia sotto il profilo dello spazio di allestimento – la città – sia in ambito di diffusione comunicativa; grazie agli odierni mezzi tecnologici si realizzano, infatti, ulteriori passaggi di scala, anche a livello di pubblico, sempre più esteso in un mondo globalizzato quale quello contemporaneo. Ancora, ulteriori passaggi micro-macro si attuano con le videoproiezioni e macro-micro, laddove lo spettacolo è riprodotto sugli schermi dei dispositivi mobili, mezzi che nella maggior parte dei casi divengono l'unico sistema attraverso cui informarsi e poter prendere parte a questi grandiosi eventi.

La passerella, *the runway*, così presentata, si costituisce come un mezzo *di passaggio* e di trasformazione (di usi e costumi, di scala e di spazi architettonici e urbani) e dunque come luogo di svolta – a *turning-place!*

## Riferimenti bibliografici

Biraghi, M. (2008). *Storia dell'architettura contemporanea I. 1750-1945*. Torino: Einaudi, 149-156.

Cantoni, L. (2015). *Le origini del dispositivo sfilata*, “MyWhere” [Online]. Disponibile in: [www.mywhere.it/13832/origini-del-dispositivo-sfilata.html](http://www.mywhere.it/13832/origini-del-dispositivo-sfilata.html) [26 marzo 2020].

Finn, P. (2020). *Futurism Is Fashionable: Louis Vuitton Reimagines the Catwalk at Oscar Niemeyer's Iconic Museum*, “Architizer” [Online]. Disponibile in: <https://architizer.com/blog/inspiration/industry/the-architecture-of-fashion/> [27 marzo 2020].

Han, S. (2019). *15 architectural set designs created for fashion month 2019*, “Dezeen” [Online]. Disponibile in: [www.dezeen.com/2019/10/24/architectural-set-design-fashion-2019/](http://www.dezeen.com/2019/10/24/architectural-set-design-fashion-2019/) [26 marzo 2020].

Hitti, N. (2019). *AMO creates blue-lit runway in Shanghai's Silo Hall for Prada menswear show*, “Dezeen” [Online]. Disponibile in: [www.dezeen.com/2019/06/15/prada-2020-menswear-show-shanghai-amo-blue/?li\\_source=LI&li\\_medium=bottom\\_block\\_1](http://www.dezeen.com/2019/06/15/prada-2020-menswear-show-shanghai-amo-blue/?li_source=LI&li_medium=bottom_block_1) [26 marzo 2020].

Howarth, D. (2016). *OMA unveils unpublished fashion collaborations on Instagram*, “Dezeen” [Online]. Disponibile in: [www.dezeen.com/2016/02/27/oma-unveils-unpublished-fashion-collaborations-instagram-retail-spaces-catwalk-shows/](http://www.dezeen.com/2016/02/27/oma-unveils-unpublished-fashion-collaborations-instagram-retail-spaces-catwalk-shows/) [26 marzo 2020].

Kwok, N. (2015). *AMO invades palais d'iéna with metallic ruin for miu miu's SS16 women's show*, “Designboom” [Online]. Disponibile in: [www.designboom.com/architecture/oma-amo-rem-koolhaas-miu-miu-womens-spring-summer-2016-timeless-ruin-10-08-2015/](http://www.designboom.com/architecture/oma-amo-rem-koolhaas-miu-miu-womens-spring-summer-2016-timeless-ruin-10-08-2015/) [27 marzo 2020].

Marelli, C. (2020). *Il debutto di Felipe Oliveira Baptista per Kenzo ha una sola parola d'ordine: nomadismo*, “Elle decor” [Online]. Disponibile in: [www.elleddecor.com/it/lifestyle/a31098685/parigi-fashion-week-2020-sfilate-kenzo/](http://www.elleddecor.com/it/lifestyle/a31098685/parigi-fashion-week-2020-sfilate-kenzo/) [27 marzo 2020].

Margaria, M. M. (2018). «The catwalk as an interior architectural space. A brief history outlooks». *INNER*, 3, 52-61.

Miu Miu (2020). *Miu Miu Autunno-Inverno 2020. Descrizione Spazio Sfilata*. “Comunicati stampa” [Online]. Disponibile in: [www.pradagroup.com/it/news-media/press-releases-and-documents.html](http://www.pradagroup.com/it/news-media/press-releases-and-documents.html) [27 marzo 2020].

Miu Miu (2020). *Miu Miu Primavera/Estate 2020. Descrizione Spazio Sfilata*. “Comunicati stampa” [Online]. Disponibile in: [www.pradagroup.com/it/news-media/press-releases-and-documents.html](http://www.pradagroup.com/it/news-media/press-releases-and-documents.html) [27 marzo 2020].

Morris, L. G. (2020). *Best of: SS20 sets from fashion month in NYC, London, Milan and Paris*, “Frame” [Online]. Disponibile in: [www.frameweb.com/news/fall-2019-fashion-month-set-design](http://www.frameweb.com/news/fall-2019-fashion-month-set-design) [26 marzo 2020].

Morris, L. G. (2020). *Why Kenzo’s plastic AW20 set is a symbol for Bureau Betak’s commitment to the planet*, “Frame” [Online]. Disponibile in: [www.frameweb.com/news/kenzo-aw20-bureau-betak](http://www.frameweb.com/news/kenzo-aw20-bureau-betak) [26 marzo 2020].

SAN (2018). *L’invenzione della sfilata*, “Archivi della moda del Novecento” [Online]. Disponibile in: [www.moda.san.beniculturali.it/wordpress/?percorsi=sfilata](http://www.moda.san.beniculturali.it/wordpress/?percorsi=sfilata) [26 marzo 2020].

Winton, A. (2016). *Es Devlin creates meandering Louis Vuitton catwalk around Oscar Niemeyer museum*, “Dezeen” [Online]. Disponibile in: [www.dezeen.com/2016/07/07/es-devlin-louis-vuitton-nicolas-ghesquiere-catwalk-cruise-collection-oscar-niemeyer-museum-rio-brazil/](http://www.dezeen.com/2016/07/07/es-devlin-louis-vuitton-nicolas-ghesquiere-catwalk-cruise-collection-oscar-niemeyer-museum-rio-brazil/) [26 marzo 2020].

**Margherita Maria Ristori**

*Dipartimento di Ingegneria Civile Ambientale.*

*Università degli Studi di Perugia*

[margheritam.ristori@gmail.com](mailto:margheritam.ristori@gmail.com)

# ALLA FINESTRA. IL RUOLO DELLE BUCATURE NELLE RIFLESSIONI SULL'ABITARE AI TEMPI DELLA QUARANTENA

Chiara Rotondi

## Abstract

The reflection that we want to propose in the essay returns to the theme of living, a subject on longly debated, addressing the many aspects that characterize its richness and complexity. But if we think back to the words of Mies van der Rohe, when he said that «every art of building is linked to its time» then we can only go back to interrogate ourselves, in this very particular moment that we are living. The virus that forces us home, it is actually taking us elsewhere. Even if we still don't know where but surely somewhere: this is a *passage*.

The house suddenly regains the idea of the den in the imagination, the place of protection. It always has been like that, but now we all have, perhaps, a greater awareness of it. Certainly the role played by the walls, which keep us away from the enemy who is outside, bring us back to reflect on the importance of the *limit*. On the one hand, it defines the measure of the internal space we live in, draws the contours of our possible world through «the art of spatial delimitation» where there is no fear and where we can carry out all those activities that still make us feel part of a society that works and

produces. That goes on. On the other hand, right where this limit disappears and becomes immaterial, that is, in the holing, the miracle that holds us together takes place. Carlo Scarpa, in a lecture held on the occasion of the inauguration of the academic year at the University of Venice, said: «It is the openings, openings and *transitions* that create spatial relationships».

The window, today, is the architectural device that par excellence allows us to communicate with the world and, following this idea, the theme of the passage between inside and outside takes on a renewed value. Not only it let the air to enter in our rooms, but it allows the light to color our interiors and to play with the shadows, to remind us of the warmth of the sun. The window now also represents the place of connection, of social relations, of fellowship. A space between, where inside and outside coincide but in which we feel protected, strengthened by the closeness to our intimacy, to which we can immediately return. An area to live in, now more than ever. But how?

Vilhelm Hammershøi, *The tall windows*, 1913.



Il muro urlò: «Ma io ti ho protetto».

E l'uomo: «Apprezzo la tua fedeltà, ma sento che adesso i tempi sono cambiati».  
(Kahn, 1971)

La riflessione che si vuole proporre torna al tema dell'abitare, argomento sul quale a lungo si è dibattuto, affrontandone già i tanti aspetti che ne contraddistinguono la ricchezza e le complessità. Ma se ripensiamo alle parole di Mies van der Rohe, quando diceva che «ogni arte del costruire è legata al suo tempo» (Pizzigoni, 2010: 25) allora non possiamo che ritornare ad interrogarci sull'argomento, in questo momento così particolare che stiamo vivendo.

La casa improvvisamente riacquista nell'immaginario l'idea della tana, risuona come il luogo della protezione. Lo è sempre stata, ma ora ne abbiamo tutti, forse, una consapevolezza maggiore. Sicuramente il ruolo svolto dalle mura, che ci tengono lontani dal nemico che è fuori, riportano a riflettere sul valore del *limite*. Da una parte, esso definisce la misura dello spazio interno che viviamo, disegna attraverso «l'arte della delimitazione spaziale»<sup>1</sup> (Frampton, 2005: 37) i contorni del nostro mondo possibile, dove non c'è paura e dove possiamo svolgere tutte quelle attività che ci fanno sentire ancora parte di una società che lavora e produce. Che va avanti. Dall'altra, proprio lì dove questo limite svanisce e si fa immateriale, ovvero nelle bucatore, avviene il miracolo che ci tiene uniti. «Sono le aperture, i varchi e i *trapassi* che realizzano i rapporti spaziali»<sup>2</sup> (Dal Co, 1989: 282). La finestra, oggi, è il dispositivo architettonico che per eccellenza ci permette di comunicare con il mondo, e il tema del *passaggio* tra dentro e fuori assume un valore rinnovato. Non solo fa entrare l'aria nelle nostre stanze, permette alla luce di colorare i nostri interni e di giocare con le ombre, di ricordarci il calore del sole, ora a maggior ragione rappresenta anche il luogo della connessione, delle relazioni sociali, della compagnia. Uno *spazio tra*, dove interno ed esterno coincidono ma nel quale ci sentiamo protetti, forti della vicinanza alla nostra intimità, a cui possiamo subito tornare. Un ambito da abitare, ora più che mai. Ma come?

In questa particolare cornice di pensiero nelle riflessioni sul limite, il confine diventa stimolo per reinventare l'habitat domestico, ma questo nella storia dell'architettura non è una novità. Infatti la finestra ha assunto nel tempo le forme più varie, includendo spesso nel disegno delle sue componenti e della sua cornice l'elemento decorativo e caratterizzante la facciata. Ma qui l'intenzione è quella di rovesciare il punto di vista, portando lo sguardo dell'osservatore dall'esterno verso l'interno. Negli edifici medievali e poi in quelli rinascimentali, lo spessore della massa muraria-costruzione fisica del limite tra dentro e fuori-diveniva sovente occasione per le bucatore di trasformarsi in piccolo luogo in cui sedersi, godendo del rapporto con l'esterno da una posizione privilegiata. Seguendo questo ideale i maestri del moderno hanno mosso le proprie riflessioni, ognuno seguendo un personale approccio e linguaggio. Mentre Mies van der Rohe puntava all'annullamento dell'infilso in favore di grandi superfici vetrate; Alvar Aalto, da buon nordico, vi ricercava una dimensione più intima.

Le Corbusier ha sempre considerato le bucatore come un punto notevole dell'architettura fin dal progetto della piccola casa per i genitori sul lago Lemano, dove una lunga mensola sulla quale corre un binario per far muovere il tavolo, arricchisce in tutta la sua lunghezza la finestra a nastro che affaccia sul paesaggio. «Le aperture fanno chiaro e scuro, gaio o triste. I muri risplendono di luce, o sono in penombra o in ombra, rendono gaio, sereno o triste. La vostra sinfonia è pronta. L'architettura ha per scopo quello di rendere gaio o sereno. [...] Fare dei muri illuminati significa comporre elementi architettonici di interno. Resta la proporzione» (Le Corbusier, 1923: 150). Questo forse l'embrione per la nascita di quel dispositivo che Le Corbusier battezzò con il nome di *pan de verre*: una composizione di pannelli pieni e superfici vetrate, fisse e apribili, adatto a comporre un sistema di finestre-pareti attrezzate. Nel progetto mai realizzato della *Maison pour contremaitre* del 1940, la facciata è caratterizzata proprio da questo particolare tipo di trattamento delle bucatore. Se prendiamo in esame i disegni pubbli-

cati nell'*Oeuvre complete*, quelli che Le Corbusier indica come *pan de façade*, sono una composizione di riquadri in vetro e riquadri in legno che assimilano nel loro insieme scaffalature e piani di lavoro, caratterizzando le aperture delle camere da letto e del soggiorno. L'autonomia dei pannelli di legno rispetto alla struttura è evidente anche nei prospetti: dall'esterno, infatti, si dichiara come sistema di tamponamento, sottolineando lo stacco materico con la muratura di pietra. Il *pan de verre* verrà poi studiato e perfezionato, integrato nei successivi progetti da numerose variazioni sul tema. Continuando a sfogliare il volume lo ritroviamo nei disegni per l'*Unité d'habitation* di Nantes-Rezé del 1952 e nel progetto per le *Casa Jaoul* a Neuilly-sur-Seine costruendo il quarto muro della stanza ed elevandosi a *pan de verre aménagé*. «Appare in quell'occasione per la prima volta disegnata con esattezza la parete-pannello di vetro attrezzata, è una finestra con lo spessore di un mobile-libreria e ne conserva i caratteri»<sup>3</sup> (Rosa, 1999).

Nel lavoro di Louis Kahn «risulta evidente come la paziente e continua ricerca sull'architettura delle forme cave lo conduca, alla messa a punto di un lavoro sempre più legato all'uso e al controllo della massa e dello spessore» (Cacciatore, 2016: 79). Per *Casa Fisher*, realizzata intorno agli anni 60, egli rielabora l'idea di finestra come luogo abitato prendendo spunto dai castelli medioevali, come riferimento formale e figurativo; in particolare il Castello scozzese di Comlogan, del quale apprezzava l'idea del "muro abitato" che nel suo spessore conteneva piccoli ambienti, come sale per la lettura o per il ricamo. Con questo obiettivo progetta la finestra-panca del soggiorno posta in relazione all'ambito del camino, o anche la finestra della cucina, che contiene un piccolo piano d'appoggio per sfruttare la larghezza del corridoio e ospitare un pasto veloce. L'infisso delle camere si scompone in più elementi integrando una scrivania con il sistema delle aperture: ecco venire alla luce un piccolo studiolo, contenuto nello spessore dell'involucro murario. Incrementando la capacità di sedere o di poggiare cose, la finestra diventa come una piccola "architettura nell'architettura": un sistema articolato che insieme all'attrezzatura è capace di aggiungere spazio, di «espandere le sue capacità» (Hertzberger, 1996: 189).

Questi insegnamenti che provengono dal moderno, pensati per opere di nuova costruzione, hanno influenzato anche il modo di approcciarsi all'esistente. In una contemporaneità che vive di un paesaggio iper-costruito, l'attenzione al recupero degli edifici è diventata ad un certo punto, oltre che un dovere morale, anche una necessità. Negli interventi di ristrutturazione Umberto Riva rappresenta un caso significativo per i nostri discorsi. Egli realizza a Milano, tra il 1980 e il 1982 per l'amico fotografo Ezio Frea la completa ristrutturazione di un'abitazione unifamiliare, parte di un gruppo di case a schiera per ferrovieri risalenti all'inizio degli anni Venti. L'architetto, ripulendo il manufatto dalle superfetazioni avvenute nel tempo, riporta alla luce l'impianto tipologico della schiera: due spazi divisi dal vano scale in posizione centrale. Rimanendo fedele al profilo originario della facciata, per non sconvolgere la continuità con le abitazioni attigue, avvia invece un'operazione di profonda manipolazione dell'infisso dall'interno. Innanzitutto raddoppia lo spessore della parete aggiungendo internamente il vano per il cassonetto dell'avvolgibile, poi applicando una leggera strombatura ai lati della bucatara esistente ne aumenta anche la superficie, permettendo alla luce di scivolare più facilmente all'interno. Particolare è il disegno del telaio, che non segue come è consuetudine la linea parallela alla parete, ma entra nello spazio, piegando le due ante a formare un angolo ottuso, quasi a simularne una posizione di semi-apertura. Questa tensione provocata dallo spigolo del telaio, prosegue sui lati dell'infisso generando una contropiegatura rispetto al nucleo centrale di apertura, aprendosi come le ali di una farfalla. Nell'allontanarsi dalla parete, le due ali «diventano vetrine espositive chiuse da pannelli opachi e trasparenti» (Neri, 2017: 73). Un piano davanzale corre lungo tutto l'infisso conferendo infine unità al sistema.

Con la stessa volontà di Le Corbusier e Kahn di dilatare lo spazio lavorando nel-

la profondità del limite, Riva riesce ad ampliare il significato di finestra-parete attrezzata, immergendosi con grande raffinatezza e attenzione al dettaglio nel delicato confronto con la preesistenza.

Un simile tipo di approccio si evince nel lavoro dell'emergente studio cinese Vector Architects, che sembra aver assimilato le lezioni dei maestri del moderno per elaborare un linguaggio dalle marcate linee occidentali. La recente ristrutturazione della *Captain's House* ne è un esempio emblematico. L'edificio si trova nella frastagliata costa a sud-est della penisola Huangqi, nella provincia del Fujian. La sua posizione privilegiata, quasi a picco sul mare, ha portato nel tempo vari problemi dovuti all'umidità e ai venti erosivi colmi di sale, causando profondi danni strutturali. Così, accanto alla completa redistribuzione interna richiesta dalla committenza, è stato necessario pensare ad un intervento di risanamento dell'involucro. Per risolvere il problema, la prima operazione è stata quella di eliminare tutti gli strati superficiali, riducendo la preesistenza all'ossatura principale, a cui è stato aggiunto uno strato di cemento di 12 cm a protezione della muratura esistente. Questa strategia ha sapientemente aggiunto ulteriore qualità allo spazio interno: infatti lavorando con lo spessore della massa muraria è stato possibile operare considerevolmente anche sulle bucatore. Il nuovo telaio in cemento sporgendo dalle pareti perimetrali, conferisce la misura necessaria per ripensare la finestra come uno spazio da abitare, dando la poetica sensazione di essere sospesi tra l'interno e il mare. Anche in questo caso gli infissi, realizzati in legno di ciliegio, vengono pensati come un sistema integrato composto da ante fisse e mobili, accompagnate da attrezzature a servizio dei diversi ambienti che devono illuminare. Il riferimento a Kahn è evidente e si dichiara nelle intenzioni anche nei disegni di progetto, dove si legge come annotazione: «Fisher House detail». Sono citazioni esplicite, soprattutto nelle camere da letto dove all'infisso è integrata la scrivania, ricalcando fedelmente anche il sistema di oscuramento: pannelli per le porzioni apribili e una tenda a rullo che scende dall'alto per il vetro fisso davanti al pia-

no orizzontale. Il passo in avanti qui è di nuovo il rapporto con la preesistenza: il *window-furniture system* – così viene definito dagli architetti il sistema delle nuove aperture – è composto da una serie di pacchetti attentamente studiati e preconfezionati, che come bottoni nelle asole, si inseriscono nelle vuote superfici delle bucatore, riconfigurate per accoglierne l'alloggio.

Ma il paradosso vuole che la finestra che oggi viviamo non sia solo quella tangibile e fisica che costituisce parte essenziale dell'oggetto architettonico che è l'edificio. Ce n'è un'altra: la *finestra virtuale*. Anche questo rappresenta un *passaggio*. Un passaggio nel passaggio. Un rovesciamento. Non sono finestre che guardano fuori ma finestre che guardano dentro: un interno su un interno. Attraverso questa *apertura virtuale* possiamo entrare nelle case degli altri, dei colleghi di lavoro, degli amici, anche delle persone importanti. Attraverso la rete che ci tiene legati in una distanza che ci protegge, ognuno di noi ha iniziato ad arredare e personalizzare la propria finestra virtuale. Studiando l'immagine visibile dietro alle nostre spalle, si sono costruite delle vere e proprie *inquadrature*; a volte dando indizi della nostra personalità, lasciando intravedere tra gli scaffali delle librerie scelte come "sfondo", foto di famiglia o oggetti d'affezione, altre volte scegliendo una cornice neutra, addirittura bianca.

Ma in realtà anche questa non è poi così tanto una novità. La pittura prima, la macchina fotografica e il cinema poi – come i social adesso – sono state, e sono tutt'ora, strumenti attraverso i quali indagare lo spazio abitato, da un punto di vista sociologico, antropologico e architettonico. Mezzi necessari nella costruzione di un'analisi spaziale sul significato di abitare. Importante in questo senso è stato il contributo di Mario Pratz che in *La filosofia dell'arredamento*, attraverso lo studio di un'ampia documentazione pittorica e fotografica restituisce una lettura della complessa evoluzione dell'arredamento fin dai tempi dell'antica Roma. Nel campo della fotografia, ad esempio, nel 1977 Gianni Berengo Gardin e Luciano D'Alessandro nel volume *Dentro le case* hanno raccolto una serie di immagini scattate nelle case degli italiani, per

fissarne i caratteri dell'abitare. Interni e persone vengono ritratti in un unico scatto quasi nella volontà di raccontarne vicende e abitudini, classe sociale e modi di vivere.

Sempre in Italia, Giorgio Barrera tra il 2002 e il 2009 ha costruito un progetto chiamato *Attraverso la finestra* nel quale restituisce immagini di intimità domestiche nel quartiere Ina Casa realizzato a Reggio Emilia nel 1956 da Franco Albini, Enea Manfredini e Franca Helg. Quasi preannunciando quello che abbiamo vissuto fino a qualche giorno fa, le persone e le loro case vengono immortalate negli scatti del fotografo, per poi ricostruire una serie di scenari che ricordano quelli del film di Hitchcock *La finestra sul cortile*. La macchina fotografica, per loro, ha rappresentato la *finestra* attraverso la quale studiare il modo di vivere la casa. Oggi la telecamera del nostro dispositivo digitale, computer o cellulare che sia, potrebbe fare altrettanto, perché alla fine forse, per ripensare gli spazi in cui viviamo, non serve neanche andare chissà dove. Basta stare a casa. Come dice bene Paolo Rumiz nel suo diario della quarantena pubblicato da *Repubblica*: «[...] è strano, per un nomade, viaggiare in una stanza e accorgersi che tante cose possono accadere in uno spazio dove la frontiera è la porta di casa e, talvolta, la pelle del proprio corpo» (Rumiz, 2020).

1

La citazione fa riferimento alle parole di H. P. Berlage riportate da Kenneth Frampton in Frampton, K. (2005), *Tettonica e Architettura*, Skira, Milano, 37.

2

La citazione fa riferimento alle parole di Carlo Scarpa durante la prolusione dell'anno accademico dello IUAV 1964-65, riportate in Dal Co, F., Mazzariol, G. (1989), *Carlo Scarpa. Opera completa*, Mondadori Electa, Milano, 282.

3

Per una esaustiva narrazione sull'evoluzione del pan de verre e delle sue declinazioni si veda: Rosa, G. (1999), *L'architettura degli Interni*, Officina, Roma e Grimaldi, A. (2012), *Attrezzare l'architettura. Strategie operative per l'architettura del terzo millennio tra permanenza e innovazione*, Officina, Roma.

## Riferimenti bibliografici

Cacciatore, F. (2016). *Il muro come contenitore di luoghi. Forme strutturali cave nell'opera di Louis Kahn*. Siracusa: LetteraVentidue.

Le Corbusier (1973). *Verso una Architettura*. Milano: Longanesi.

Hertzberger, H. (1996). *Lezioni di architettura*. Roma-Bari: Laterza.

Frampton, K. (2005). *Tettonica e Architettura*. Milano: Skira.

Grimaldi, A. (2012). *Attrezzare l'architettura. Strategie operative per l'architettura del terzo millennio tra permanenza e innovazione*. Roma: Officina.

Kahn, L. I. (1971). *Lo spazio, la strada e il patto tra gli uomini*. In Bonaiuti M., *Architettura è. Louis I. Kahn, gli scritti*. Milano: Mondadori Electa, 150.

Neri, G. (2017). *Umberto Riva. Interni e allestimenti*. Siracusa: LetteraVentidue.

Pizzigoni, V. (2010). *Ludwig Mies van der Rohe. Gli scritti e le parole*. Torino: Einaudi.

Rosa, G. (1999). *L'architettura degli Interni*. Roma: Officina.

Rumiz, P., «Io, viaggiatore scopro il pianeta della quarantena», in *La Repubblica*, [15 marzo 2020].

Scarpa, C. (1964). *Arredare*. In Dal Co, F., Mazzariol, G. (1989), *Carlo Scarpa. Opera completa*, Milano: Mondadori Electa.

### Chiara Rotondi

*DiAP\_Dipartimento di Architettura e Progetto, Università di Roma La Sapienza, chiara.rotondi@uniroma1.it*

# ZOOM IN E ZOOM OUT SUI COMPORAMENTI: RISORSE DI PROGETTO

Maria Luisa Taddei,  
Giovanna Tagliasco

## Abstract

Corona crisis produced different behavioural changes in the community. People experienced a different kind of thinking and acting models, furthermore, they had experienced new things to do and ways of being. The period of lock-down, that it is possible to consider as a *wait-phase*, must be analyzed from a different point of view. It is from this moment that is possible to start the process of innovation.

The study of these changes could help the designer to understand and consequentially act to solve the new needs raised during the emergency.

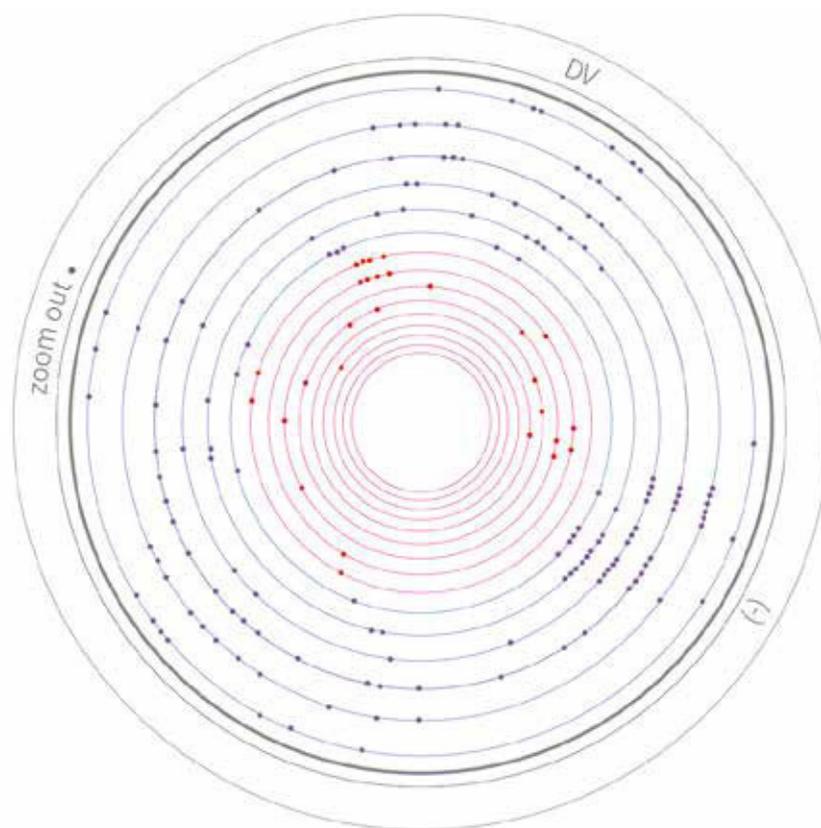
The analysis, focusing on people as a principal character of these behavioural changes, firstly zoomed-in the competencies, developed during the crisis, creating a sort of *Quarantine Curriculum*. Secondly, zoomed-out the people moving attitude, that could help, through the large quantity of obtained data, to visualize the space and design a new solution for mobility.

These two zooms have been developed through two disciplines: Service Design and Data Visualization. It appeared the need, about the analysis of the competences, to make people aware of what they have achieved during the lock-down. People acted, some time for necessity, some time for emulation of behaviours observed through media and social networks. It is necessary, in order to make visible and available these competencies, to build a process of systematization. The designer has to collaborate to get in shape and represent the competences. Once they have been identified, would be possible to stage them through the scenario's tool. The systematization could become a useful tool

to design services that need multidisciplinary competences.

Data Visualisation, on the other hand, sets itself as a helpful tool to convey information as a response to people's increasing needs to understand how to relate to a society devastated by the pandemic and how to cope with the resulting difficulties. For instance, it provides people with the opportunity to face their mobility in a new way and to behave according to a revised awareness.

Dataviz is a powerful tool to visualize information, to modify decision-making processes and to provide people with experiences. In this approach, emotions are essential, because in nowadays society – a society ruled by isolation and constant search for self-affirmation – they help the overall involvement, by providing visual monitoring of the situation. Users, provided with proper tools, are able to cooperate with the design of a new mass step.



Visualizzazione della dialettica tra zoom in e zoom out sul tema dei comportamenti.  
 Maria Luisa Taddei e Giovanna Tagliasco.

## Introduzione

In questo esordio di 2020 si sono verificati nuovi e numerosi cambiamenti comportamentali a causa della pandemia di coronavirus. Nel passare da una stanza all'altra della casa le persone si sono scoperte pronte a nuove esperienze: dalle sperimentazioni culinarie, alle sperimentazioni delle capacità di tollerare spazi angusti, tempi di vita alterati, mobilità ristretta, prossimità parentali, solitudine, distanza sociale, libertà pubbliche ridotte, libertà private da reiventare, attraverso la misurazione della capacità individuale e collettiva di essere resilienti, di saper introdurre innovatività in ogni aspetto della nostra vita. L'attività svolta dalle persone è risultata anche da un processo di emulazione reso possibile dalla continua condivisione delle esperienze sui social network, senza una vera comprensione di come quanto veniva fatto potesse far parte di un processo. Per molti si è trattato di acquisire abilità tecnologiche che vincolano ad un più rapido e necessario aggiornamento. Questo nuovo passaggio veloce ne anticipa altri sempre più rapidi, imminenti e incontrollabili. Per definire il prossimo passo verso la ricostruzione, è necessario ora individuare quali problemi, quali esigenze è strategico analizzare in questo contesto, quali bisogni possono essere previsti e anticipati.

Gli strumenti utilizzati dal *service design* e la *data visualisation* possono aiutare a far fronte al grande *gap* che ognuno di noi dovrà attraversare per riappropriarsi della quotidianità, attraverso soluzioni, nuovi scenari che saranno necessari in questo rapido cambiamento. Questi strumenti dovrebbero servire ad analizzare i nuovi comportamenti elaborati dai cittadini e come queste nuove capacità d'azione possono essere utilizzate per re-inventare inediti modi di lavorare, di fare didattica, di stare insieme, fino a nuovi modi di abitare gli spazi privati e sociali.

## Nuove competenze per il progetto

Se si considera il periodo di *lockdown* come una fase di passaggio tra uno stato di normalità all'altro ancora ipotetico, si può notare che questo passaggio si connota come una forma di attesa. Donald A. Norman, nel suo libro *Vivere con la complessità*, dedica ampio spazio alla progettazione delle attese, intese laconicamente

come «un'attività semplice che complica le nostre vite» (Norman, 2011: 191) e ridefinita proprio come una forma di passaggio. Inoltre, Norman sottolinea come nelle attese (il suo riferimento è più esplicito alle attese durante le code), ci sono delle chiare situazioni analoghe allo stato di quarantena: non avere informazioni o averle poco chiare (ad es. come saranno rivoluzionate le varie abitudini), non avere chiaro il tempo di attesa (l'incertezza del momento in cui si potranno riprendere le proprie attività, le modalità in cui si potranno riprendere), e il bisogno di sentirsi occupati. Nell'arrangiarsi a trovare inedite forme di intrattenimento le persone hanno sviluppato un proprio *curriculum della quarantena* ed è nell'attesa che si possono configurare nuove competenze. Infatti, secondo la definizione di Le Boterf: «Essere competente significa, sempre di più, essere capace di gestire delle situazioni complesse e impreviste» (Le Boterf, 2008: 49). L'imprevedibile accadimento della pandemia è stato occasione di sviluppo di competenze, nate dalla sorpresa, dalla difficoltà di immaginare e comprendere quanto stava accadendo. Dopo più di due mesi la fase di chiusura si è conclusa. In questo momento, che coincide con la quasi totale riapertura delle attività economiche, produttive e sociali è possibile prendere in analisi due processi: da una parte capire come sfruttare le nuove competenze acquisite durante il *lockdown*; dall'altra parte, nel caso in un futuro anche prossimo la fase di chiusura fosse riproposta, è necessario trovare le strategie per strutturare una *nuova* attesa. Analizzando la situazione nella quale si possono mettere a frutto le competenze acquisite, il primo passo è essere in grado di riconoscerle: essere a conoscenza di quello che sono nella loro definizione, ripercorrere con la memoria le attività svolte, comprendere quali capacità e abilità si sono trasformate in competenze. Il processo di consapevolizzazione e definizione porta a quello che Le Boterf considera come la necessità di «*messa in forma della competenza*» (Le Boterf, 2008: 49); tale concetto procede ragionando non tanto sulla natura della competenza quanto sulla sua rappresentazione.

Secondo Flusser mettere in forma vuol dire conferire forma alla materia, dando al design un ruolo chiave nella definizione e

realizzazione del processo di in-formazione: «Il design [...] mostra che la materia non appare (non è appariscente), se non nella misura in cui la si in-forma, e che, una volta in-formata, inizia ad apparire (diventa un fenomeno). Così la materia nel design [...] è il *modo in cui* appaiono le forme» (2003: 12).

Parlando di competenze la messa in forma potrebbe prevedere un modello che ha come obiettivo dare forma, per mettere a sistema quanto è accaduto in termini di realizzazione di esperienze nel periodo dell'attesa. La prima valutazione è di tipo temporale, attraverso il confronto di un *prima* e di un *dopo*, un prima in cui alcune esperienze non erano in atto e un dopo in cui sono emerse, attraverso nuove azioni, capacità imprevedute. La seconda valutazione analizza il contesto delle azioni realizzate durante l'attesa in relazione alle risorse disponibili, analisi particolarmente interessante per un periodo come la quarantena, caratterizzato dalla scarsità delle risorse o dalla diversa dislocazione di esse. Come sostiene Le Boterf sia il contesto che la gestione delle risorse sono due elementi fondamentali per inquadrare il tema della competenza. Attraverso tale modello si crea una sorta di visualizzazione delle competenze attraverso una *messa in scena*, creata per mezzo del racconto di quanto accaduto. Come dice bene Manuela Celi: «Possiamo, [...] costruire la narrazione insieme al prodotto (n.d.a. nel nostro caso il *curriculum delle competenze*), possiamo accompagnare e veicolare significati attraverso la creazione di una storia. La narrazione può trasformare il suo ruolo da passivo ad attivo se precede l'idea progettuale, se la coadiuva, se ne costituisce la *messa in scena* o meglio ancora se ne prefigura lo scenario» (2013: 50).

L'altro processo vuole rendere le persone pronte ad agire in una possibile ulteriore chiusura. È necessario progettare nuovi spazi, reali e/o virtuali per impegnare le persone in maniera significativa e funzionale. Se precedentemente si è analizzato il modo di adoperare competenze emerse durante l'attesa, in questo nuovo processo è possibile ipotizzare la progettazione dell'attesa con maggiore consapevolezza rispetto alla funzione delle competenze. Il modello precedentemente definito potrebbe essere di stimolo nel momento in

cui si vogliono sviluppare nuove competenze anche in maniera collettiva. Quindi le competenze diventano loro stesse risorsa da mettere a sistema, anche nei processi di progettazione di servizi, che per loro natura prevedono il coinvolgimento di team multidisciplinari, portatori di diverse competenze. Il processo di visualizzazione e accessibilità di conseguenza diventa uno strumento utile in tutte le fasi progettuali.

### Data Visualisation

La grande quantità di dati che si è prodotta in questi mesi e che sembra non esaurirsi, necessita di una forma visiva, chiara ed efficace di comunicazione, in modo da trasformare i dati in informazioni utilizzabili per prendere decisioni migliori. Il ruolo della *Data Visualisation* è di supportare la visione complessiva dell'emergenza che stiamo attraversando, per migliorarne la comprensione della realtà, evidenziando i passaggi, chiarendoli, svelando schemi di connessione, che altrimenti rimarrebbero nascosti, divenendo un mezzo a disposizione per tutti. Alberto Cairo, in *L'arte funzionale, infografica e visualizzazione delle informazioni*, afferma che «una buona rappresentazione grafica soddisfa due obiettivi fondamentali: presenta le informazioni e permette agli utenti di esplorarle» (2013: xciv). Attraverso le infografiche, le persone analizzano quindi, ciò che viene loro presentato.

Il poter costruire e co-progettare nuovi sistemi di comunicazione visiva, è un processo governato da interazioni complesse e sfaccettate che prevedono un utente immerso in un determinato contesto, un ambiente fatto di persone, oggetti, strumenti, segni e testi, che modella a proprio piacimento questo processo e i suoi prodotti.

Prima di ogni altra cosa occorre una maggiore fiducia nella capacità degli strumenti comunicativi di migliorare la comprensione della realtà.

I dati estrapolati dalle reti telefoniche o dalle *app*, di cui si è parlato in questi mesi, potrebbero non limitarsi a raccontare i relativi sviluppi delle infezioni, ma piuttosto essere indirizzati a collezionare dati sul comportamento umano. Di fronte a quello che sta accadendo, la riflessione deve andare sugli errori fatti e al tipo di sviluppo che ci siamo dati: per queste ra-

gioni, alle persone è chiesta ora una presa di coscienza.

Strumenti come quelli della *Dataviz* potrebbero mostrare attraverso storie, attraverso infografiche, i comportamenti legati alla mobilità in modo da poter aiutare le persone a scegliere e riflettere se recarsi o meno in un determinato luogo o in un'ora piuttosto che in un'altra. Ad esempio, si potrebbe osservare su appositi dispositivi, la situazione globale della mobilitazione degli individui, di modo che al singolo, non resti altro che prendere la decisione ultima se muoversi e recarsi in quel luogo, o trovare altre soluzioni. Questo permetterebbe una collaborazione collettiva della società, garantendo un controllo visivo della situazione e andando in questo modo a mappare inconsueti spazi personali e comunitari, e di conseguenza nuovi modi per fruirli.

Le persone impiegherebbero strumenti capaci di offrire una nuova opportunità di guardare l'emergenza e di agevolare quindi le loro decisioni, aumentando la consapevolezza che quanto si fa, possa essere di aiuto per sé e per gli altri.

Le visualizzazioni di dati diventano quindi strumenti per trasmettere, coinvolgere e produrre sensazioni che sperimentiamo nella nostra vita quotidiana. Per tanto la progettazione di tali visualizzazioni dovrebbe essere mirata a bilanciare convenzioni e forme familiari, con cui le persone sono a proprio agio, e novità, per attirare l'attenzione su questioni rilevanti.

Attraverso la mappa, che altro non è che un dispositivo di comunicazione dotato di un linguaggio universale, si può rendere visibile la rete di informazioni tra le persone coinvolte, oggetti significativi, come gli spazi sopra citati, e strumenti di lavoro per designer, sociologi, urbanisti o architetti. Allo stesso tempo la mappa è una rappresentazione dello spazio visivo che spesso prevede che un utente la utilizzi per raggiungere uno scopo, e in quest'ottica, le visualizzazioni di dati, vengono intese come istruzioni per l'uso, in grado di fornire più livelli di esplorazione per guidare e indirizzare.

La crisi degli ultimi mesi, in prima battuta ha portato a una sospensione della *normalità* a cui ci eravamo abituati, perché circoscritti in perfette e confortevoli bolle che ci garantivano una sorta di sicurezza. Le medesime bolle a cui faceva riferimen-

to nel 2016 il sociologo Bauman, citando l'omelia di Papa Francesco del 2013, a proposito della reazione delle società europee rispetto alla crisi migratoria: «La cultura del benessere, che ci porta a pensare a noi stessi, ci rende insensibili alle grida degli altri, ci fa vivere in bolle di sapone, che sono bolle, ma non sono nulla, sono l'illusione del futile, del provvisorio, che porta all'indifferenza verso gli altri, anzi porta alla globalizzazione dell'indifferenza» (Bauman, 2016: 18). Oggi questa *globalizzazione dell'indifferenza*, investe ogni campo del quotidiano, e la crisi sembra aver toccato tale apatia costringendoci a fare i conti con noi stessi. Con la pandemia, infatti, sono venute meno le sicurezze che avevamo, e si è fatta sempre più prorompente l'esigenza di capire e sapere. Le visualizzazioni di dati devono aiutare a comprendere meglio il problema, come una sorta di lente, in grado di portare l'infinitamente complesso a misura d'uomo. La *Dataviz* è prima di tutto una forma di espressione e ha la funzione di affidarci alla bellezza, che è inattaccabile e duratura. Allo stesso tempo ha il ruolo potenziale di poter cambiare le interazioni quotidiane e il conseguente stile di vita.

### Conclusioni

In generale, come ribadisce Marzia Aricò, l'attenzione sul comportamento umano è un elemento fondamentale per l'approccio al progetto (2019: 180). Per realizzare il progetto, sia nella fase preliminare che in quella attuativa, è determinante poter visualizzare i processi comportamentali. Nella prima analisi si è posto l'accento sugli elementi necessari per predisporre la progettazione di un servizio: le persone. Le persone, che in un tempo imprevisto, sono riuscite a sviluppare determinate competenze, e attraverso una fase di consapevolezza, devono essere in grado di riconoscerle per metterle a disposizione, ad esempio proprio nel progetto di un servizio.

Nella seconda prospettiva si considera la visualizzazione di dati fondamentale nel processo di comprensione globale del fenomeno, attraverso l'utilizzo di differenti strumenti visuali come ad esempio le mappe, in grado di indirizzare le decisioni e le azioni dell'utenza. Distinguere la

complessità è oggi una sfida di primaria importanza per la *Dataviz*, che si impegna a sensibilizzare e coinvolgere la società, indicando nuove vie per veicolare le informazioni.

Ciò che è importante rilevare, infine, è che l'intera umanità, per un periodo estremamente lungo, circa tre mesi, ha fatto esperienza di un fenomeno straordinario, il *lockdown*, che abbiamo riletto come una fase di attesa, di passaggio. Se consideriamo la necessità di imparare ad analizzare il momento di attesa, come generatore di competenze, imparare a progettare l'attesa per essere in grado di sistematizzare i processi che in esse si attuano, per essere in grado di mettere a frutto quello che accade, mettere a sistema, strutturare, contestualizzare, provvedere le risorse necessarie, stiamo assistendo alla nascita di quello che rende possibile il cambiamento. Dal punto di vista metodologico l'attesa diventa un momento topico, quindi parte del processo: se si riesce a individuare il momento esatto in cui si sta realizzando e si è in grado di progettare, in realtà si sta già lavorando al cambiamento.

## Riferimenti bibliografici

Aricò, M. 'Una professione in evoluzione', in: Tassi, R. (ed), *#service designer. Il progettista alle prese con sistemi complessi*, Milano, Franco Angeli, 177-185.

Bauman, Z. (2018). *Stranieri alle porte*, Tradotto dall'inglese da M. Cupellaro. Roma-Bari: Laterza [Bauman, Z. (2016). *Strangers at Our Door*. Cambridge (MASS): Polity Press].

Cairo, A. (2013). *L'arte funzionale, infografica e visualizzazione delle informazioni*. Milano-Torino: Person.

Celi, M. (2013). *Gli scenari come narrazione del possibile*. In Penati, A., (ed), *Il design costruisce mondi*. Milano: Mimesis Edizioni, 49-61.

Flusser, V. (2003). *Filosofia del design*, Tradotto dal tedesco da S. Artoni. Milano: Bruno Mondadori [Flusser, V. (1993). *Vom Stand der Dinge: eine kleine Philosophie des Design*. Göttingen: Steidl].

Le Boterf. G. (2008). *Costruire le competenze individuali e collettive. Agire e riuscire con competenza. Le risposte a 100 domande*, Tradotto dal francese da M. Vitolo. (ed) A. Calvaruso, F. Loj, S. Loj, Napoli, Alfredo Guida Editore [Le Boterf. G. (2000). *Construire les competences individuelles et collectives*. Parigi: Editions d'organisation].

Norman, D. A. (2011). *Vivere con la complessità*, Tradotto dall'inglese da V. B. Sala. Milano-Torino: Pearson [Norman, D. A. (2011). *Living with complexity*. Cambridge (MASS): MIT Press].

**Maria Luisa Taddei**

[marialuisa.taddei@gmail.com](mailto:marialuisa.taddei@gmail.com)

**Giovanna Tagliasco**

[giovanna.tagliasco@gmail.com](mailto:giovanna.tagliasco@gmail.com)

*Il paper è stato realizzato dalle due autrici secondo la seguente modalità: Introduzione e Conclusioni sono stati elaborati congiuntamente. Dei paragrafi centrali: Nuove competenze per il progetto è da attribuirsi a Giovanna Tagliasco, Data Visualization è da attribuirsi a Marialuisa Taddei.*

# DAL MONDO ANALOGICO ALL'HYPER-REALITY. I CAMBIAMENTI URBANI, SOCIALI E TECNOLOGICI DEL NUOVO MILLENNIO

Giorgia Tucci

## Abstract

The last decade has represented one of the most significant periods and a turning point in the evolution of the planet. The advancement of technological innovation has always marked in the history of moments of strong change for society, economy, health, culture and the environment. There are numerous technological discoveries that have changed modern society, however with the studies undertaken since the 1960s, one more than the other has represented a point of no return: the Internet and the birth of the WWW. An epochal event that has revolutionized the way of living, working, buying, learning, communicating, entertaining.

And while on the one hand this tool has opened up infinite development prospects for the contemporary and future world, on the other it has become so deeply rooted in the everyday life of today's society.

The vicious circle triggered by social networks goes beyond the desire for news

and knowledge, activating a mechanism of dependence that envelops and isolates the individual in a sort of parallel virtual reality.

The mechanism of dependence triggered by the passage of the analogical world to the virtual one is unparalleled in the history of humanity. There is no forecast of the future in which society's addiction to technologies is not imagined. In this current and revolutionary historical, it is not surprising that there is a strong scepticism and fear of a future perspective in which addiction to technologies destabilizes society and human feelings.

At this point of no return we can only ask ourselves what the boundary that technology will reach in the next decade, Gartner tries to answer this question by publishing its "Emerging Technology Trends" every year report. In 2019, it focuses attention on technological trends that will develop their full potential in the next 5/10 years. These are trends related to sensors and mobility,



“augmented human”, biochip, AR Cloud which will provide a “digital copy” of the real world, post-classical computing and communication, digital ecosystems, editing of the human genome, advanced analysis and artificial intelligence.

As futurist Gerd Leonhard says: «We are at a crucial junction in technological evolution. The change will become exponential, inevitable and irreversible. It is our last chance to decide how far we will allow technology to shape our lives» (Leonhard, 2016).

The article will offer a reflection on the dynamics that have involved and distorted the last decade, focusing on the consequences that the transition to a hyper-technological and hyper-connected world could cause.

LinkNYC, uno dei 7.500 “links” posizionati nella città di New York. Il progetto ha lo scopo di creare a NY la rete Wi-Fi municipale più grande e veloce del mondo.  
Source: <https://share.america.gov/free-wi-fi-in-new-york-city/>

L'ultimo decennio ha rappresentato uno dei periodi più significativi e un punto di svolta nell'evoluzione del pianeta. L'avanzamento dell'innovazione tecnologica ha sempre segnato nella storia dei momenti di forte cambiamento per la società, l'economia, la salute, la cultura e l'ambiente; basti pensare all'avvento della stampa e la conseguente diffusione dell'informazione, le macchine a vapore e l'automazione dei processi industriali, l'elettricità e il miglioramento della qualità della vita, il telefono e la comunicazione rapida, ecc. Sono numerosissime le scoperte tecnologiche che hanno mutato la società moderna, tuttavia con gli studi intrapresi a partire dagli anni Sessanta, una più delle altre ha rappresentato un punto di non ritorno: internet e la nascita del World Wide Web. Un evento epocale che ha stravolto il modo di vivere, di lavorare, di comprare, di apprendere, di comunicare, di intrattenersi. La possibilità di creare una memoria collettiva, attraverso cui interpretare il passato e operare sul futuro è solo una delle numerose possibilità che l'era digitale ha generato.

E se da un lato questo strumento ha aperto infinite prospettive di sviluppo per il mondo contemporaneo e futuro, dall'altro si è radicato così profondamente nella quotidianità del singolo che oggi un *blackout* della rete equivarrebbe ad una bomba atomica per la società attuale.

Il circolo vizioso innescato dai social networks, attraverso il sistema della ricompensa, oltrepassa la voglia di notizie e di conoscenza, attivando un meccanismo di dipendenza che avvolge ed isola il singolo in una sorta di realtà virtuale parallela.

In una forma estremamente attuale Georg Simmel – sociologo e filosofo tedesco – ai primi del XX secolo anticipò la “tragedia della modernità”, affermando che la società moderna dispone di un sapere che supera le capacità del singolo individuo ed è per questo che i soggetti non sono in grado di comprendere e gestire responsabilmente ciò che hanno prodotto e che li sovrasta. In questo senso, se paragoniamo l'avvento delle tecnologie alle creazioni umane, il suo pensiero si rivela del tutto coerente con le dinamiche che interessano la società e i *medium*<sup>1</sup> (McLuhan, 1964) del nuovo millennio, in cui: «le metropoli sono i veri palcoscenici di que-

sta cultura che eccede e sovrasta ogni elemento personale. Qui nelle costruzioni e nei luoghi di insegnamento, nei miracoli e nel comfort di una tecnica che annulla le distanze [...] si manifesta una pienezza dello spirito cristallizzato e fattosi impersonale che – per così dire – la personalità non può reggere il confronto» (Simmel, 1995: 53).

Per quest'ultimo il concetto di società si lega a quello di interazione fra individui legati l'un l'altro da varie forme di reciprocità. Con la nozione di “sociazione” descrive, infatti, il risultato di una società nella quale si consolidano nel tempo dei processi sociali, dal più banale saluto ad azioni concrete come frequentarsi e sposarsi.

Tuttavia, l'indissolubile legame che unisce la nuova società contemporanea – quella dei *Millennials*<sup>2</sup> – con il mondo digitale, ha rivoluzionato il concetto spazio-temporale di “sociazione”, poiché il tempo non è più scandito unicamente dal contesto architettonico-spaziale, ma da quello del network, e conseguentemente i processi sociali non sono più necessariamente fisici, ma virtuali, e l'interazione fra individui può essere virtualmente consolidata nel tempo, all'interno dell'odierna comunità virtuale.

La casa non è più quella fisica, ma assomiglia sempre più al cyberspazio del *www*, un luogo temporaneo da visitare e fruire, in base alle proprie esigenze.

Gli utenti della società attuale rientrano nella generazione della collettività e della condivisione e come tali subiscono maggiormente l'influsso delle dinamiche virtuali che di quelle reali.

Non è un caso se nel 2018 fra le 10 aziende più ricche al mondo: 3 sono aziende informatiche che producono sistemi operativi e dispositivi multimediali, 2 sono e-commerce colossi della vendita online, 1 è un motore di ricerca web e 1 è un social network<sup>3</sup>. Sette su dieci delle aziende più ricche a livello mondiale sono legate allo sviluppo tecnologico e ai servizi digitali. Comparando le classifiche globali nei diversi decenni è interessante vedere che solo otto anni prima, nel 2010, la “*top ten*” includeva solo 2 aziende del settore digitale contro le 4 che facevano parte del settore energetico, a differenza del decennio ancora anteriore – anno 1995 – in cui



non appare nessuna azienda tecnologica. Venti milioni di volte al giorno, in ogni angolo del globo, qualcuno ascolta una canzone che non riconosce e chiede al proprio *smartphone* di darle un nome. L'ultimo decennio ha favorito un'impenata eccezionale nel mondo digitale, un momento di passaggio più che significativo rispetto all'andamento di questo settore nei decenni precedenti, tanto da incidere nella progettazione stessa delle città dove si interviene per ridurre la distanza fra spazio fisico e virtuale.

La proliferazione di *hot-spot Wi-Fi* all'interno delle città – come il progetto del *LinkNYC* che prevede la creazione di una rete di *mini-towers* sparse per le strade che forniranno un accesso ultraveloce 1gb/sec ad internet<sup>4</sup> – porterà ad un ulteriore senso di intimità ambientale che solo la connettività provoca.

Non è un caso se ipotizzando *The City of Tomorrow* si descrive un luogo ibrido fra digitale e fisico, «*triumph of atoms and bits*» (Claudel, Ratti, 2016) – trionfo di atomi e bit – che trasformano e plasmano una sorta di realtà urbana aumentata – *augmented urban reality* o *augmented city* (Carta, 2017). Lo *smartphone* rappresenta il «*the always-on prosthetic device*» (il dispositivo protesico sempre acceso) che avvicina gli umani ai *cyborg*, dove il flusso di liquidi che sostengono la vita all'interno del corpo è implementato

dal flusso di elettroni che forniscono informazioni. Primo fra tutti l'artista britannico Neil Harbisson, divenuto nel 2004 il primo *cyborg* riconosciuto per legge, grazie all'impianto di un'antenna nel cranio – detta *eyeborg* – in grado di trasformare le onde dei colori in onde sonore. Nel 2010, Harbisson ha fondato la Cyborg Foundation, un'organizzazione internazionale per aiutare gli umani a diventare *cyborg*.

Non parliamo quindi di protesi intese come dispositivi medici in grado di restituire un'abilità fisica persa, ma di veri e propri strumenti tecnologici in grado di amplificare le capacità umane.

Secondo Matsuda Keiichi, designer giapponese del famoso progetto *Augmented(Hyper) Reality* – la *Hyper-reality* è la nuova condizione della società contemporanea, una situazione in cui reale e virtuale sono mondi interconnessi e complementari, in cui la tecnologia è il ponte che li unisce. Attraverso la tecnologia, infatti, viene meno il bisogno di schermi, tutto può diventare fonte d'informazione, così un parco può diventare a piacere un ufficio, perché se ogni luogo è connesso non esiste più il contesto, il luogo funzionalizzato una volta per tutte<sup>5</sup>.

Nel suo visionario quanto attuale progetto *Matsuda* esplora la città del futuro “saturata” di tecnologia e inserzioni mediatiche ove la gente non si relaziona più solo con i propri dispositivi, ma è totalmente

immersa in una realtà in cui mondo fisico e mondo virtuale sono intrinsecamente correlati. L'iper-realtà di personaggi che si muovono in ambienti urbani invasi da piattaforme digitali, ologrammi, *app* e pubblicità, una sorta di *i-cloud* iper-realistico. Le sue creazioni rientrano nei dettami della *cyberg-sociologia* delineati dal sociologo e – come egli stesso si definisce – *social media theorist* Nathan Jurgenson, secondo cui non esiste più alcuna divisione fra sé virtuale e sé reale, sono entrambi parte della stessa medaglia<sup>6</sup>.

La crisi dell'urbanistica nel mondo contemporaneo ha accelerato le visioni di questi *cyborg*-artisti, che “nativi digitali” osservano e vivono la dimensione digitale non come una distopia del futuro, ma bensì come parte integrante del proprio essere e dello spazio con cui interagiscono, all'interno di una naturale *Open-Source Community*.

Il meccanismo di dipendenza innescato dal passaggio del mondo analogico a quello virtuale non ha eguali nella storia dell'umanità. Non vi è alcuna previsione del futuro nel quale non venga immaginata l'assuefazione della società alle tec

Neil Harbisson, fondatore della Cyborg Foundation, primo essere umano riconosciuto per legge come *cyborg*. 2012, autore: Dan Wilton/The Red Bulletin (CC).



nologie, tanto che la maggior parte della filmografia odierna intenta a rappresentare una prospettiva futura, collima in una serie di previsioni catastrofiche in cui l'eccessivo avanzamento tecnologico porta al collasso o alla schiavitù dell'umanità che non è in grado di gestire un così estremo cambiamento.

A tal proposito, si rifà una delle più recenti e premiate serie tv britanniche<sup>7</sup> che muove grandi critiche nei confronti delle nuove tecnologie, al fine di porre l'attenzione sulla pericolosità che gli effetti collaterali del sopravvento digitale potrebbero scatenare.

In questo attuale e rivoluzionario frangente storico in cui la percezione dello spazio, del contesto e della realtà stessa è radicalmente cambiata, non stupisce che vi sia un forte scetticismo e timore nei confronti di una prospettiva futura in cui

l'assuefazione alle tecnologie destabilizza la società e i sentimenti umani.

Internet influisce sulle nostre scelte quotidiane, personali e professionali, tutto ciò che condividiamo diventa universale e la sua diffusione riduce il proprio livello di sicurezza individuale.

Giunti a questo punto di non ritorno possiamo solo domandarci quale sarà il confine che la tecnologia raggiungerà nel prossimo decennio, la Gartner – società di consulenza strategica nel settore della tecnologia – tenta di rispondere a questo interrogativo pubblicando ogni anno il suo *Emerging Technology Trends* report. In quello più recente, 2019, focalizza l'attenzione sui trend tecnologici che svilupperanno tutto il loro potenziale nei prossimi 5/10 anni. Si tratta dei trend relativi a sensoristica e mobilità, *augmented human*, biochip, AR Cloud (*cloud a*



realtà aumentata) che fornirà una “copia digitale” del mondo reale, computazione e comunicazione post-classica, ecosistemi digitali, editing del genoma umano, analisi ed intelligenza artificiale avanzate come: *machine learning* adattivo, edge AI, *edge analytics*, algoritmi di “*Transfer Learning*”, ecc.

Come sostiene il futurologo Gerd Leonhard: «Siamo in uno snodo cruciale nell’evoluzione tecnologica. Il cambiamento diventerà esponenziale, inevitabile e irreversibile. È la nostra ultima possibilità di decidere fino a che punto permetteremo alla tecnologia di plasmare le nostre vite» (Leonhard, 2019).

Dopo aver vissuto il passaggio dall’analogico al digitale e con la prospettiva di un futuro sempre più iper-reale potrei concludere questa breve riflessione solo allineandomi al pensiero del celebre astro-

fisico inglese Stephen Hawking: «Siamo sulla soglia di un mondo completamente nuovo. I benefici possono essere tanti, così come i pericoli e le nostre intelligenze artificiali devono fare quel che vogliamo che facciano»<sup>8</sup>.

1

Il pensiero degli studi di Marshall McLuhan è notoriamente sintetizzato con la frase «il medium è il messaggio», indica che il vero messaggio che ogni medium trasmette è costituito dalla natura del medium stesso.

2

*Millennials*, o anche Generazione Y, è il termine coniato recentemente per identificare i giovani nati fra il 1980 e il 2000 e quindi la generazione del nuovo millennio. Questa generazione è caratterizzata da un maggiore utilizzo e familiarità con la comunicazione, i media e le tecnologie digitali.

3

Classifica sulla base dell’elaborazione dati S&P Global Market Intelligence.

4

Descrizione del progetto *LinkNYC* pubblicata in un articolo del «The New Yorker» intitolato *Augmented Urban Reality*, <http://www.newyorker.com/>.

5

Matsuda Keiichi, famoso designer e *filmmaker* anglo-nipponico autore del progetto *Augmented(Hyper)Reality* proiettato e premiato in molti festival, nonché ospitato dai templi del design e della cultura occidentale, come il MoMa di New York e il Victoria Albert Museum di Londra, <http://hyper-reality.co/>.

6

Considerazioni tratte dai contributi di Jurgenson, sociologo e teorico dei social media, contributing editor della rivista *The New Inquiry* e co-fondatore del blog *Cyborgology*, organizzatore del festival newyorkese *Theorizing the Web*. <http://thenewinquiry.com> - <http://www.theorizingtheweb.org/2013/> <https://thesocietypages.org/cyborgology/author/nathanjurgenson/>

7

*Black Mirror*, serie televisiva britannica, ideata e prodotta da Charlie Brooker per Endemol, serie antologica che muove grandi critiche alle nuove tecnologie. Il titolo si riferisce allo schermo nero di ogni televisore, monitor o smartphone.

8

Intervento dell’astrofisico inglese Stephen Hawking al Web Summit di Lisbona, 2017.

## Riferimenti bibliografici

Bateson, G. (1971). «The Cybernetics of “Self”». A theory of Alcoholism». *Psychiatry*, 34, 1.

Carta, M. (2017). *Augmented City: a paradigm shift*. Barcellona: ListLab.

Corner, J., Tiberghien, G. A. (2008). *Intermediate Natures: The Landscapes of Michel Desvigne*. Basilea: Birkhäuser.

Leonhard, G., (2019). *Tecnologia vs umanità – Lo scontro prossimo venturo*, Tradotto dall’inglese da G. Maugeri. Milano: Egea [Leonhard, G., (2016). *Technology vs. Humanity: the coming clash between man and machine*. Londra: Fast Future Publishing].

Claudel, M., Ratti, C., (2016). *The City of Tomorrow: Sensors, Networks, Hackers, and the Future of Urban Life*. New Haven: Yale University Press.

McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.

McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.

Sassen, S. (1997). *Le città nell’economia globale*. Bologna: il Mulino.

Simmel, G., (1995). *La metropoli e la vita dello spirito*, Tradotto dal Tedesco da P. Jedlowski. Roma: Armando Editore [Simmel, G., (1903). *Die Grossstädte und das Geistesleben*. Dresda: Zahn & Jaensch].

## Giorgia Tucci

*dAD*, Dipartimento Architettura e Design  
Università di Genova.

[tucci.giorgia@gmail.com](mailto:tucci.giorgia@gmail.com)





Immagine estratta dal nuovo cortometraggio Hyper-Reality di designer e film-maker anglo-nipponico Keiichi Matsuda, source: hyper-reality.co.

# PASSAGGIO DI SCALA COME FORMA DI POTERE. LE CITTÀ IN MINIATURA NEI MUSEI DELL'URBANISTICA DI BEIJING E SHANGHAI

Antonio Lavarello

## Abstract

The paper aims to investigate the political and cultural significance of the large scale models exposed in Chinese exhibition halls dedicated to urban planning, with particular reference to the cases of the Shanghai Urban Planning Exposition Center and the Beijing Planning Exhibition Hall.

These museums represent an important tool for the Chinese government to spread and celebrate – both towards its citizens and external observers – the overwhelming urbanization that has involved the country in the past three decades.

Within the two exhibition halls, the description of historical evolution of cities and contemporary planning ends up constituting an ideological framework for the self-referential display of huge models. These maquettes renounce to show the shape of the city – now almost completely out of control – in order to enhance its impressive dimensions or, at most, the messy and paroxysmal stacking of iconic architectures.

Thomas Campanella in *The Concrete Dragon* describes the Shanghai museum as a sacred place; the golden sculpture placed at the entrance, which represents the most important buildings in the city, becomes the «golden calf»; in fact, the halls in which the Beijing and Shanghai models are contained have a vaguely templar character. In these urban planning temples, visitors are invited to worship rather than understand. The possibility of measuring the metropolises that these plastic models at first sight seem to suggest is thus only an illusion, and the large dimensions of the cities that they reproduce continue to escape individual understanding.

On the one hand, therefore, the models of urban planning museums represent a manifestation of that passion for grandeur and abun-

dance that permeates many aspects of Chinese culture, from the gigantism of the open spaces and buildings of the imperial and Maoist cities, to the obsession with mass choreography. On the other hand, these great maquettes have to do with the Chinese tradition of miniaturized reproduction of the world as a form of magical and symbolic control over it: among the manifestations of this approach to reality are the ancient container gardens, the imperial and aristocratic parks which artificially reconstructed natural landscapes and the contemporary phenomena of themed gated communities and theme parks. The models of the exhibition halls act on reality in a similar way; they carry out a form of symbolic control.

Beijing, piazza Tiananmen.  
*Passaggio di scala.*  
[Antonio Lavarello].



Chiunque si trovi a percorrere piazza Tiananmen fa esperienza di una relazione sconcertante tra il proprio corpo e la vastità dello spazio vuoto che lo circonda, la quale risulta sostanzialmente *incommensurabile*.

Basta spostarsi di qualche centinaio di metri dall'angolo sud-est della piazza per sperimentare un completo ribaltamento di questa relazione così asimmetrica tra corpo e città. Affacciata sulla trafficata arteria Qianmen si trova la *Beijing Planning Exhibition Hall*, una struttura espositiva dedicata ad illustrare e celebrare trasformazioni urbane della capitale cinese. Il contenuto di gran lunga più rilevante, che ne fa un'attrazione turistica *mainstream*, è un grande modello in scala della città, 300 metri quadrati visibili da due diversi livelli del museo.

Qui la "Capitale del Nord" si stende *ai piedi* dei visitatori. I vasti spazi imperiali e i colossali edifici maoisti sembrano giacere nel completo controllo di quegli stessi individui che prima ne erano soverchiati; un controllo visivo, attraverso lo sguardo che seppur con fatica abbraccia i confini della città, prova a misurarne le dimensioni, e si sofferma sulle singole costruzioni, ma anche effettivo, attraverso gli addetti al museo che non di rado appaiono intenti a trasferire sul plastico gli effetti delle trasformazioni urbane in atto.

Se il rapido *passaggio di scala* tra la rarefazione di Tiananmen e la minuziosa densità del plastico rende particolarmente significativo il caso del *Beijing Planning Exhibition Hall*, inaugurato nel 2004, esso non è l'unico e neppure il primo museo cinese dedicato allo sviluppo urbano. Il primato cronologico va infatti assegnato allo *Shanghai Urban Planning Exhibition Center* che, realizzato in prossimità di piazza Rénmín nel 2000, supera il corrispondente pechinese anche nella superficie della grande maquette in esso contenuta, estesa per 480 metri quadri.

Nel 2013 le *exhibition hall* erano più di 500, in gran parte legate alla fondazione di *new town* (Repellino, 2019). In effetti questo tipo di museo costituisce per il governo cinese un importante strumento di divulgazione dell'intensa e rapidissima urbanizzazione che ha coinvolto il Paese negli ultimi tre decenni, sia nei confronti

dei propri cittadini che degli osservatori esterni. Se il moltiplicarsi di tali strutture può quindi essere in parte ricondotto a istanze contemporanee, più di un indizio suggerisce di scavare in profondità per rintracciare le radici del peculiare utilizzo dei grandi plastici urbani.

In questo senso i musei di Beijing e Shanghai appaiono particolarmente significativi, non solo perché figurano tra i primi ad essere istituiti e per la rilevanza simbolica delle due metropoli, ma soprattutto per l'estensione delle maquette al loro interno. Nel visitare le due strutture espositive appare infatti evidente come i tentativi di raccontare l'evoluzione storica delle città e la pianificazione contemporanea finiscano per costituire la cornice ideologica di ciò che occupa il *main stage*, ovvero lo sfoggio autoreferenziale degli enormi plastici. I modelli abbandonano la preoccupazione di aiutare a comprendere la *forma* della città – ormai quasi completamente sfuggita al controllo – per dedicarsi ad esaltarne le impressionanti *dimensioni*. Anche l'*immagine* della città scompare di fronte alla pura grandezza: le architetture iconiche che qua e là si possono scorgere appaiono come giocattoli quasi sommersi da un mare anonimo.

A questo proposito si può notare come per queste riduzioni in scala i termini "modello" (una forma ideale sulla base della quale trasformare la realtà) e "maquette" ("macchietta", un primo abbozzo dell'idea progettuale) non siano del tutto consoni. Risulta più adeguata l'espressione "plastico" che, come ha osservato Tomás Maldonado, «richiama l'idea di un costruito fisico modellabile», ovvero «un processo aperto che si espleta per interventi successivi, mediante ritocchi e ripensamenti» (Maldonado, 1987: 61; Croset, 1987). In effetti i plastici delle *exhibition hall*, privi di ogni ambizione a dirigere la realtà, si limitano a inseguirla al fine di fornirne un'*istantanea* in tre dimensioni.

L'effetto psicologico del peculiare salto di scala che si produce con questi plastici è generato dalla combinazione di due movimenti opposti e complementari: da un lato la miniaturizzazione degli edifici, dall'altro il loro ripetersi innumerevoli volte fino a coprire un'area molto estesa. Il molto grande si rivela attraverso il pro-



liferare del molto piccolo, con il cervello costretto a far la spola tra la distesa sterminata di oggetti che vede davanti a sé, le loro dimensioni in scala e quelle reali di cui conserva il ricordo. L'operazione di moltiplicazione manda in tilt il sistema producendo un effetto di vertigine: *mind-blowing* per utilizzare un'efficace espressione inglese.

Thomas Campanella in *The Concrete Dragon* (2008) descrive il museo di Shanghai come un luogo sacrale; la scultura dorata collocata all'ingresso, che rappresenta gli edifici più importanti della città, diventa il "vitello d'oro". In effetti le sale in cui sono contenuti i modelli di Beijing e Shanghai presentano un carattere vagamente templare, sottolineato dalla combinazione tra lo sfondato centrale a doppia altezza e i mezzanini perimetrali, che connota entrambi i casi, dalla luce ze-

nitale che a Beijing giunge da una copertura trasparente, dai gradini a mo' di stilobate di Shanghai o, ancora a Shanghai, dalle grandi colonne cilindriche che calano assertivamente sulla città in miniatura, come i piedi di una colossale divinità.

Nei templi dell'urbanistica i visitatori sono invitati ad adorare una *quantità* superiore alla propria comprensione. La possibilità di *misurare* le metropoli che questi plastici sembrano a prima vista suggerire – obiettivo comune a tutte le riduzioni in scala – si rivela così soltanto un'*illusione* e quella cinese resta una «urbanizzazione della dismisura», come l'ha definita Jean-François Doulet (2013). Le grandi dimensioni che vengono celebrate sono non tanto quelle dei modelli, che pur rilevanti rimangono controllabili nella percezione dell'osservatore, quanto quel-

le delle megalopoli che essi riproducono, che invece continuano a sfuggire; e, come si è provato brevemente a dimostrare, non sfuggono *nonostante* la riduzione in scala, ma *in virtù* di essa.

Il culto per la *grandezza* e l'*abbondanza* permea molti aspetti della cultura cinese. Per quanto riguarda la *grandezza* essi vanno dalla corsa in altezza dei grattacieli ad alcune forme di *ridondanza*, come la moltiplicazione apparentemente insensata di aeroporti internazionali, già descritta nei primi anni 2000 in

**in alto da sinistra**  
Beijing Planning Exhibition Hall.  
Le mani sulla città  
[Antonio Lavarello].

Beijing Planning Exhibition Hall. CCTV  
Headquarters, OMA (2012). Giocattolo.  
[Antonio Lavarello].





Beijing Planning Exhibition Hall.  
Il tempio. Luce zenitale  
[Antonio Lavarello].



*The Great Leap Forward* (Chung et al., 2002) e tuttora in atto, dalle sovraccianti dimensioni dei cortili della Città Proibita, al gigantismo maoista, sia nell'ambito degli spazi urbani, a cui già si è fatto cenno, sia in quello delle costruzioni, come nel caso dei "Dieci grandi edifici", un programma di architetture pubbliche monumentali che tra il 1958 e il 1959 coinvolse mille progettisti tra architetti e ingegneri e diecimila operai (Campanella, 2008; Rowe, Ruan 2005; Zhu, 2012; Xue 2006), la cui *megalomania* somiglia a quella del "Grande balzo in avanti", un piano di industrializzazione avviato da Mao negli stessi anni con un obiettivo simbolico di carattere prettamente *quantitativo*, ovvero il superamento della Gran Bretagna nella produzione dell'acciaio (Tomba, 2009: 561-563).

Anche per quanto riguarda l'*abbondanza* si possono brevemente delineare alcune significative declinazioni: da "i diecimila esseri", la locuzione *numerica* con cui veniva tradizionalmente definita la molteplicità del reale discendente dal *tao*, all'imponenza delle parate militari della Repubblica Popolare; dalle processioni di età imperiale alle coreografie di massa dell'inaugurazione delle Olimpiadi del 2008, curata dal regista Zhang Yimou, sino alle scene di battaglia di alcuni film diretti dallo stesso Zhang; dalle migliaia di statue che compongono l'esercito di terracotta che l'imperatore Qin Shi Huangdi

(III sec. a.C.) fece realizzare per la propria tomba a Xianyang all'importanza che Mao Zedong attribuiva alle "masse" nell'ambito della propria dottrina politica e militare (2012: 71, 86).

Nel passaggio di scala messo in atto dai plastici delle *exhibition hall* la *riduzione* coincide con la *riproduzione*, un tema particolarmente rilevante nel pensiero cinese.

Il museo di Beijing, che racchiude un *microcosmo* artificiale a poca distanza da quello che può essere considerato il centro del *macrocosmo* (piazza Tiananmen), avvicina le maquette urbane ad una concezione della realtà fondata sull'*auto-somiglianza* a scale diverse, tipica delle antiche cosmologie cinesi. Soprattutto però i grandi plastici possono essere messi in relazione con la pratica tradizionale della ricostruzione del mondo in miniatura come forma di possesso simbolico. Si tratta di un approccio che affonda le proprie radici culturali negli antichi giardini in vaso, il cui significato è stato approfonditamente trattato da Rolf Stein (1990). Stein ha sottolineato il valore *magico* dei giardini in miniatura, che risiedeva proprio nelle dimensioni ridotte. Copiare il mondo rimpicciolendolo significava porlo sotto il proprio controllo, come avveniva anche nel caso dei maghi taoisti, solitamente eremiti che abitavano piccole capanne o grotte, i quali rappresentavano

graficamente i luoghi che intendevano visitare, e così facendo si diceva potessero girare il mondo. Il simulacro si configurava così come un vero e proprio sostituto dell'originale, sostanzialmente intercambiabile; il possesso dell'uno *equivaleva* al controllo dell'altro.

Un'analogia visione del mondo è incarnata dagli antichi parchi imperiali e aristocratici. Quando l'imperatore Qin Shi Huangdi (il medesimo a cui si deve l'esercito di statue) conquistò sei regni rivali e li unificò sotto il proprio dominio, affinché la conquista risultasse *reale* ricostruì vicino a Xianyang una replica in scala ridotta dei palazzi reali dei regni sconfitti. A partire da questo episodio mitico si diffuse il gusto dei sovrani cinesi per la realizzazione di grandi parchi venatori, destinati a raccogliere numerose specie animali, essenze vegetali e varietà minerali allo scopo di riprodurre artificialmente paesaggi naturali anche molto diversi tra loro. Si trattava di microcosmi capaci di portare alla presenza dell'imperatore, e sotto il suo dominio, il mondo intero (Bosker, 2013), strumenti magici simili ai giardini in vaso o alle miniature grafiche degli eremiti taoisti.

Una delle manifestazioni più vistose della fortuna di cui l'atto del copiare continua a godere nella Cina contemporanea è costituita dalla riproduzione di edifici occidentali a carattere monumentale (Campanella, 2008). Particolarmente significativo appare il caso della replica della Casa Bianca comparsa ad Hangzhou per volere di Huang Qiaoling, imprenditore attivo nel settore del turismo: nel parco che circonda l'edificio trovano posto una miniatura dell'obelisco del Mall di Washington e una versione in scala 1:3 del monte Rushmore. Anche in questo caso emerge l'ambizione a condensare un *mondo* il più possibile completo, per lo meno nelle sue parti fondamentali. Nel caso della Casa Bianca di Huang una perfetta *realizzazione* parve effettivamente inverarsi nel momento in cui il presidente George W. Bush, nel corso di un viaggio in Cina compiuto nel 2002, si recò in visita a questa bizzarra locale (Campanella 2008).

L'inclinazione dei cinesi alla riproduzione di mondi altri trova un'espressione anche nel moltiplicarsi, a partire dagli anni Novanta, dei parchi a tema. Dedicati al



commercio, allo sport e a molte altre forme di intrattenimento, sono ormai qualche migliaio in tutto il paese; si va dal *revival* dei fasti imperiali ai castelli pseudo-bavaresi. Vale la pena di notare come i primi parchi a tema comparsi in Cina erano letteralmente repliche miniaturizzate del mondo, come nel caso di *Window of the World*, realizzato a Shenzhen nel 1994 (Campanella 2008; Hassenpflug 2010). Benché strutture di questo tipo siano state realizzate in gran numero anche altrove, se il passaggio di

in alto da sinistra  
Shanghai Urban Planning Exposition Center. Il  
tempio. Stilobate e colonne cilindriche  
[Antonio Lavarello]

Shanghai Urban Planning Exposition Center.  
Quantità  
[Antonio Lavarello]

scala costituisce per la cultura cinese una forma di sottomissione e controllo della realtà, non sembra fuori luogo osservare come la straordinaria diffusione in Cina di parchi a tema che *ri(pro)ducono* il mondo coincida significativamente con le crescenti ambizioni egemoniche della Repubblica Popolare sul piano geopolitico ed economico.

Un fenomeno analogo a quello dei parchi a tema è costituito dalle *gated community* in stile occidentale a cui Bianca Bosker ha dedicato un'approfondita analisi (2013). Se Dieter Hassenpflug utilizza la locuzione «finzioni urbane» (2010), Bosker per definire questi episodi urbani individua il termine «*simulacrascape*» (2013), combinando il riferimento al carattere mimetico con il richiamo alle dimensioni estese degli interventi; si tratta di vere e proprie porzioni di paesaggio metropolitano che vengono *tematizzate* per renderle simili al modello che di volta in volta viene scelto. In esse una volta di più si cristallizza il desiderio di *ricreare* un brano di realtà. Si tratta di un fenomeno che ormai caratterizza tutte le grandi città cinesi; nel testo della Bosker (2013) vengono riportati due dati significativi: nel 2003 il 70% degli interventi di edilizia residenziale era realizzato in stile occidentale; nel 2008 i due terzi delle proprietà residenziali di Vanke, uno tra i più importanti operatori in campo immobiliare, avevano un tema europeo. Uno dei *simulacrascape* più sconcertanti per l'osservatore occidentale probabilmente è Tianducheng, un'iper-Francia nei pressi di Hangzhou nella quale è stato assemblato un eterogeneo gruppo di monumenti, da una torre Eiffel alta un terzo dell'originale ad una copia dell'anfiteatro romano di Nîmes.

La diffusione delle *gated community* tematizzate sta conducendo così la Cina a rendere effettiva la grande ossessione del Celeste Impero, quella di contenere l'intero mondo dentro di sé, trasformandosi in «una sorprendente trapunta che raccoglie tutte le tappe dei Grand Tour europei e americani» (Bosker, 2013: 1).

Ciò che consente – nella Cina di oggi come in quella antica, fatte salve le inevitabili differenze – di ritenere la copia equivalente all'originale, e dunque perfettamente accettabile su un piano etico, estetico e ontologico,

è la concezione di un mondo continuo, omogeneo, dove l'energiavitale (*qi*) scorre senza limiti, senza un principio/origine e senza un(a) fine (Jullien, 2008; Granet, 1971). Essa può passare da un oggetto all'altro, e dunque anche dall'originale alla copia, a patto che l'artefice sappia incanalarla, conducendola a vivificare la propria opera. I due concetti – copia e originale – finiscono per scomparire, e gli oggetti risultano intercambiabili; anzi il simulacro può legittimamente competere con il modello e ambire e superarlo in termini di perfezione, virtù, importanza. Sotto questa luce si rivela il significato politico assunto dai plastici delle *exhibition hall*, per mezzo dei quali l'apparato statale realizza una forma di controllo simbolico su un'urbanizzazione che altrimenti apparirebbe selvaggia; un controllo le cui ragioni, come si è già scritto, sfuggono al singolo cittadino, ma rimangono imper-scrutabilmente in mano alla collettività.

## Riferimenti bibliografici

Bosker, B. (2013). *Original Copies: Architectural Mimicry in Contemporary China*. Honolulu: University of Hawaii Press.

Campanella, T. (2008). *The Concrete Dragon. China urban's revolution and what it means for the world*. New York: Princeton Architectural Press.

Chung, C. J. et al. (2002). *The Great Leap Forward/Harvard Design School Project on the City*. Colonia: Taschen.

Croset, P-A. (1987). «Microcosmi dell'architetto». *Rassegna*, 32, 47-56.



Doulet, J-F. (2013). *La Ville "Made in China"*. Parigi: Éditions B2.

Granet, M. (1971). *Il pensiero cinese*. Milano: Adelphi.

Hassenpflug, D. (2010). *The Urban Code of China*. Basilea: Birkhäuser.

Jullien, F. (2008). *Parlare senza parole. Logos e Tao*. Bari: Laterza.

Maldonado, T. (1987). «Questioni di similarità». *Rassegna*, 32, 57-62.

Mao Tse-Tung. *Il libretto rosso*. Roma: Newton Compton.

Repellino, M.P. (2019). *Exhibition Halls*. In Bonino, M., Governa, F., Repellino, M.P., Sampieri, A., (eds), *The City After Chinese New Towns: Spaces and Imaginaries from Contemporary Urban China*. Basilea: Birkhäuser, 133-142.

Rowe, P. G., Ruan, K. (2005). *Essenza e forma. L'architettura in Cina dal 1840 a oggi*. Milano: Postmedia Books.

Stein, R. A. (1990). *The World in Miniature: Container Gardens and Dwellings*. In *Far Eastern Religious Thoughts*. Stanford: Stanford University Press.

Zhu, T. (2012). *Grounding the "Leaps". Personal notes on the writing of China's modern architectural history*. In Chipperfield, D., Long, K., Bose, S., (eds), *Common Ground: a critical reader*. Venezia: Marsilio, 209-217.

Tomba, L. (2009). *La società cinese in epoca maoista e la transizione postmaoista*. In Samarani, G., Samarani, M., (eds), *Verso la modernità*. Torino: Einaudi, 547-595.

Xue, C. (2006). *Building a Revolution: Chinese Architecture since 1980*. Hong Kong: Hong Kong University Press.

**Antonio Lavarello**

*Studio Lavarello*

[antonio@studiolavarello.it](mailto:antonio@studiolavarello.it)

in alto  
Shanghai Urban Planning Exposition Center.  
Passaggio di scala come forma di potere  
[Antonio Lavarello]

**GUD 01.2020****PASSAGGI TRANSITIONS**

Stefano Termanini Editore, settembre 2020

[www.stefanotermanineditore.it](http://www.stefanotermanineditore.it)

**Immagine di copertina**

Ettore Sottsass, *Metafore, Disegno di uno dei mille corridoi dove consumerai i tuoi passi*, 1972-79.

**Referees****GUD 01.2020****PASSAGGI TRANSITIONS**

Alfonso Acocella - Università di Ferrara  
Massimiliano Campi - Università degli Studi di Napoli Federico II  
Mara Capone - Università degli Studi di Napoli Federico II  
Enrico Cicalò - Università degli Studi di Sassari  
Edoardo Dotto - Università di Catania  
Gianni Lobosco - Università di Ferrara  
Chiara Farinea - Institute for Advanced Architecture of Catalonia  
Sara Favargiotti - Università di Trento  
Davide Tommaso Ferrando - Università di Bolzano  
Massimo Ferrari - Politecnico di Torino  
Maddalena Ferretti - Università di Ancona  
Guido Fiorato - Accademia Ligustica di Belle Arti di Genova  
Claudio Gambardella - Università della Campania Luigi Vanvitelli  
Gaetano Ginex - Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Andrea Gritti - Politecnico di Milano  
Carlo Martino - Università di Roma La Sapienza  
Sergio Noberini - Museo Luzzati, Genova  
Anna Orlando - Storica dell'arte, Genova  
Romolo Ottaviani - Università di Roma La Sapienza  
Giacomo Pala - University of Innsbruck  
Anna Maria Parodi - Università di Genova  
Matteo Poli - Politecnico di Milano  
Gian Luca Porcile - Università di Genova  
Davide Rapp - Università di Genova  
Ludovico Romagni - Università di Ascoli Piceno  
Ornella Zerlenga - Università della Campania Luigi Vanvitelli

indice

- 02 *Editoriale*
- 04 *Passaggi/Transitions*
- 05 **TRAIETTORIE PERCETTIVE. ACCADIMENTI CHE PRECEDONO SPAZI**  
Amanzio Farris
- 17 **IL VUOTO COME NUOVO PARADIGMA DELL'ABITARE**  
Mario Trimarchi
- 29 **TRA TERRA E ACQUA: GEOMETRIA E RESTITUZIONE DELLA MORRIS HOUSE "SEACLIFF" DI FRANK LLOYD WRIGHT**  
Alberto Sdegno, Veronica Riavis
- 41 **LA TEORIA DELLO STOFFWECHSEL. TRASFIGURAZIONE SOSTITUTIVA IN ARCHITETTURA E SUOI PASSAGGI**  
Christiano Lepratti
- 49 **PASSAGGI DI CONSEGNA**  
Manuel Gelsomino
- 57 **COLTIVARE COLLETTIVITÀ**  
Xavier Ferrari Tumay
- 65 **MARGINE TRA ARTE E DESIGN**  
Francesco Armato, Sabrina Cesaretti, Lucetta Petrini
- 75 **SACRI PASSAGGI. IL SAGRATO COME SOGLIA FISICA E METAFORICA NELLE CHIESE DI FRANCESCO BERARDUCCI**  
Michele Astone
- 85 **SPAZI IN TRANSI(A)ZIONE**  
Lucia Baima
- 91 **IN-TRA PERUGIA. L'IDENTITÀ AMBIGUA DELLA PORTA TRA DELIMITAZIONE E CONNESSIONE**  
Paolo Belardi, Valeria Menchetelli, Luca Martini, Giovanna Ramaccini
- 103 **LINEE COME LIMITI. IL SUPERAMENTO DELLA DICOTOMIA CITTÀ-CAMPAGNA: UNA QUESTIONE DI RAPPRESENTAZIONE**  
Michele Valentino, Enrico Cicalò
- 113 **LA CITTÀ SOPPESE: UN PONTE VERSO IL FUTURO**  
Antonio Bocca
- 123 **SMALL STEPS DESIGN. IL PASSAGGIO DEL PESCE NELLO STRETTO DI MESSINA: DISPOSITIVI E STRUMENTI DI CATTURA**  
Daniele Colistra
- 137 **HABITAT: UNO STRUMENTO CRITICO PER LA TRANSIZIONE**  
Giovanni Comoglio
- 145 **FAST FORWARD: DAL FUTURO AL FUTURO. L'HABITAT CONTEMPORANEO IMMAGINATO NELLE UTOPIE DOMESTICHE DEGLI ANNI '50**  
Massimiliano Giberti
- 157 **TRANSUMANZA E DESIGN: UN'OSMOSI TRA AMBIENTE, TRADIZIONE E RITUALI**  
Chiara Olivastri
- 167 **LE SENSAZIONI DELL'INGRESSO E ALTRI SPAZI**  
Vittorio Prina
- 177 **PASSAGGI/PAESAGGI DELLA/NELLA MENTE**  
Cinzia Ratto
- 183 **RUN-WAY/TURNING-PLACE. LE PASSERELLE COME ALLESTIMENTI TEMPORANEI PER IL TRANSITO NELLO SPAZIO E NEL TEMPO DI IDEE E PERSONE E COME MEZZO PER LA MUTAZIONE DELLA CITTÀ E DELL'ARCHITETTURA**  
Margherita Maria Ristori
- 193 **ALLA FINESTRA. IL RUOLO DELLE BUCATURE NELLE RIFLESSIONI SULL'ABITARE AI TEMPI DELLA QUARANTENA**  
Chiara Rotondi
- 199 **ZOOM IN E ZOOM OUT SUI COMPORTAMENTI: RISORSE DI PROGETTO**  
Giovanna Tagliasco, Maria Luisa Taddei
- 205 **DAL MONDO ANALOGICO ALL'HYPER-REALITY. I CAMBIAMENTI URBANI, SOCIALI E TECNOLOGICI DEL NUOVO MILLENNIO**  
Giorgia Tucci
- 213 **PASSAGGIO DI SCALA COME FORMA DI POTERE. LE CITTÀ IN MINIATURA NEI MUSEI DELL'URBANISTICA DI BEIJING E SHANGHAI**  
Antonio Lavarello



€ 15,00